

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIALIZAR EL PENSAMIENTO LÓGICO –MATEMÁTICO EN ESTUDIANTES DE SEPTIMO GRADO-2 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE BELÉN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DE BELÉN

MUNICIPIO SAN JOSÉ DE CÚCUTA

Creada Por Decreto 000800 Del 30 De Septiembre Del 2002



AUTOR

NELSON RENE PATIÑO DELGADO

TUTORA

Mg. YOLANDA GALLARDO DE PARADA

San José de Cúcuta, 2017

EL PROBLEMA

RESULTADOS PRUEBAS EXTERNAS

LOS ESTUDIANTES MANIFIESTAN LA FALTA DE CLASES SIGNIFICATIVAS

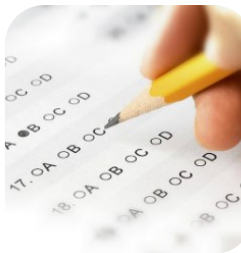
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

¿Cómo potencializar el pensamiento lógico–matemático en los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa Nuestra señora de Belén?

Objetivo general

Potencializar el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Nuestra señora de Belén por medio de estrategias lúdico-pedagógicas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS



Diagnosticar el nivel de pensamiento lógico en matemáticas de alumnos de grado séptimo.

Diseñar e implementar actividades lúdicas que potencialicen el pensamiento lógico matemático.

Evaluar la efectividad de las actividades realizadas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.



Fariás y Velásquez (2015) "Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores"

González, Molina y Sánchez (2014) "La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas"

Muñiz-Rodríguez, Alonso y Rodríguez-Muñiz (2014) investigativo denominado "El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora".

Cruz (2013) "Matemática divertida: una estrategia para la enseñanza de la matemática en la educación básica"

Amaya y Gulfo (2010) "De lo lúdico del Origami al trabajo con funciones"

Barajas, Jaimés y Ortiz. (2012) "Juegos, lúdica y enseñanza: un acercamiento a la metodología del semillero matemático"

Núñez (2011) "Lúdica y matemáticas a través de TIC para la práctica de operaciones con números enteros".

Ramón y Fereny (2013) "Implementación de estrategias lúdicas para mejorar el desempeño escolar del área de matemáticas en los estudiantes de grado 6ºB del Colegio Gimnasio el Bosque de la ciudad de san José de Cúcuta"

Colmenares (2011) "La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas"

ANTECEDENTES

MARCO TEÓRICO



Cattell

- La inteligencia



Eyssautier

- Operaciones mentales



Piaget

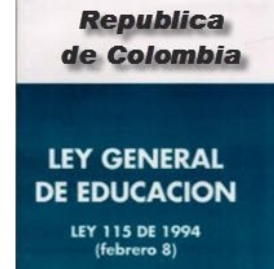
- Pensamiento lógico
- Juegos didácticos

MARCO LEGAL



LA CONSTITUCIÓN
ART. 27, 67

LEY 115 (LEY
GENERAL DE
EDUCACIÓN)



Decreto 1290 del 2009



DECRETO 1290

METODOLOGÍA

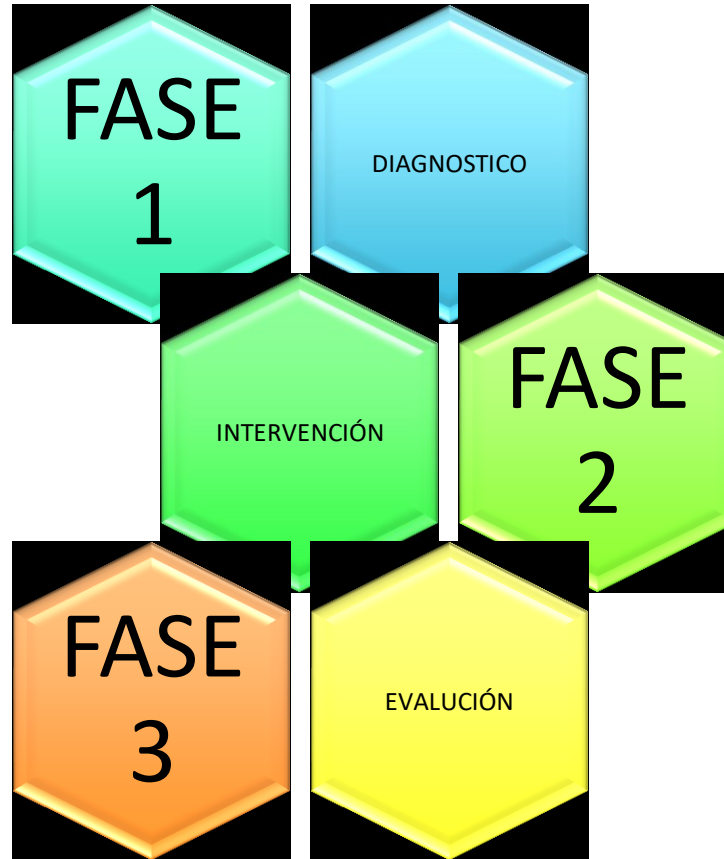


INVESTIGACIÓN ACCIÓN



CUALITATIVA

FASES DE LA INVESTIGACIÓN



INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PRUEBA DIAGNOSTICA (TEST)

DIARIO DE CAMPO

PRUEBA FINAL (POST TEST)

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	CÓDI GO
CONTEXTO	CARACTERISTICAS DE LA POBLACIÓN	C1
	COMUNIDAD EDUCATIVA	C2
	ESPACIOS FISICO	C3
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMATICO	PENSAMIENTO COGNITIVO	PL1
	PENSMIENTO LÓGICO	PL2
	PENSAMIENTO OPERACIONAL	PL3
ESTRATEGIAS LÚDICAS	TIPOS	EL1
	APLICACIÓN	EL2
	RECURSOS	EL3
	EVALUACIÓN	EL4
PRÁCTICAS	OBJETIVAD	P1
	ACOMPAÑAMIENTO	P2
	SEGUIMIENTO	P3
	FUNCIONALIDAD	P4
	CONTINUIDAD	P5

ANALISIS DE RESULTADOS

RESULTADOS PRETEST

PREGUNTA 1	ORDEN EN LOS ENTEROS					
	0 ACIERTOS	1 ACIERTO	2 ACIERTOS	3 ACIERTOS	4 ACIERTOS	5 ACIERTOS
PREGUNTA 2	SERIES					
	0 ACIERTOS	1 ACIERTO	2 ACIERTOS	3 ACIERTOS		
	8	6	12	12		
PREGUNTA 3	TRIANGULO MAGICO					
	ACIERTO	NO ACIERTO				
	9	29				
PREGUNTA 4	CONTAR FIGURAS					
	ACIERTO	NO ACIERTO				
	0	38				
PREGUNTA 5	MOVIMIENTO EN LA RECTA					
	ACIERTO	NO ACIERTO				
	26	12				
PREGUNTA 6	ESTADISTICA					
	ACIERTO	NO ACIERTO				
	38	0				
PREGUNTA 7	OPERACIONES CON ENTEROS					
	ACIERTO	NO ACIERTO				
	16	22				
PREGUNTA 8	LABERINTO					
	ACIERTO	NO ACIERTO				
	35	3				

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Objetivos

Contribuir de manera significativa, a través del juego, al desarrollo del pensamiento lógico matemático

Logros a desarrollar

El estudiante mejorara su capacidad de análisis y síntesis.

El estudiante empleara y potenciara su capacidad de observación.

El estudiante fortalecerá su capacidad operacional.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la estrategia pedagógica se emplearán guías de actividades a través de las cuales el educando buscara mejorar sus procesos de análisis y síntesis, la capacidad de observación y de resolución de operaciones.

MODELO DE GUÍA

Actividad lúdica N°1

Nombre del juego: Rescatemos al Cúcuta Deportivo

Objetivo: Efectuar operaciones de adición y sustracción en números enteros aplicando el cálculo mental

Instrucciones:

El juego consiste en organizar grupos de 3 o 4 estudiantes cada uno.

Se trabaja con tres dados; dos de ellos con los números del 1 al 6, uno positivo y el otro negativo. El tercer dado con los números 1,2 y 3. Tres caras positivas y tres caras negativas.

Se lanzan simultáneamente los dados, realizando la operación, con el fin de avanzar hasta llegar al objetivo final (los resultados positivos avanzan y los negativos retroceden)

Ejemplo: $\begin{cases} d. 1 = +5 \\ d. 2 = -4 \\ d. 3 = +2 \end{cases}$ Resultado de la operación +3. (Avanza 3 unidades)

Quien llegue a los eslabones

AMARILLOS; avanza un eslabón.

VERDES; avanza dos eslabones.

ROJOS; retrocede dos eslabones.

AZULES; retrocede un eslabón.

El grupo ganador de manera simbólica romperá la CADENA y rescatará al CUCUTA DEPORTIVO.



Figura 17. Tablero rescatemos al Cúcuta Deportivo
Fuente: Autor

RESULTADOS

- PROBLEMAS DE ESPACIO
- EL TRABAJO EN GRUPO FUE PRODUCTIVO
- LAS ACTIVIDADES LÚDICAS GENERARON INTERES
- EL PROCESO DE TRABAJO CON LAS GUÍAS FAVORECIO EL TRABAJO COLABORATIVO
- EL JUEGO ESTIMULO EL PROCESO DE APRENDIZAJE
- SE PUDO EVIDENCIAR EL MEJORAMIENTO EN LOS PROCESOS LÓGICO MATEMÁTICOS

RESULTADOS POST-TEST

	1	2	3	4	5	6	7	8
	Movimiento en la recta	Orden en los números enteros	Orden en los números enteros	Operaciones con números enteros	Operaciones con números enteros	Operaciones con números enteros	Orden en los números enteros	Operaciones con números enteros
ACIERTOS	14	30	37	26	39	23	35	22
DESACIERTOS	25	9	2	13	0	16	4	17

IMPACTO



A través del proceso de observación de las actividades se pudo entender que los educandos sienten un sentido de libertad, cuando el trabajo se realiza en espacios amplios. Esto deja una enseñanza importante, ya que muestra al maestro que el trabajo en lugares fuera del aula contribuye enormemente al desarrollo de clases significativas, además, aunque en algunos momentos se presentaron pequeños brotes de indisciplina, en general el uso de un salón amplio contribuyó al buen comportamiento.



Se pudieron vivenciar momentos de alegría dentro del grupo, lo que muestra que la lúdica es una herramienta importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.



Otra experiencia interesante es la que tiene que ver con el trabajo grupal, que estimulo en gran medida la capacidad de colaboración entre los estudiantes.



Por último, se pudo apreciar que los estudiantes se sintieron estimulados al trabajo, lo que les contribuyo a la búsqueda de estrategias para resolver las situaciones problemáticas que se presentaron durante el desarrollo de la clase.

CONCLUSIONES

- ❑ Durante el proceso de diagnóstico de los estudiantes se pudo apreciar que presentaban falencias en los procesos lógico-matemáticos.
- ❑ Una de las dificultades encontradas durante el proceso fue la falta de espacios adecuados que permitieran el buen desarrollo de las actividades.
- ❑ Se pudo evidenciar, también, que a pesar que en la prueba diagnóstica se presentaron dificultades, durante el proceso de intervención los estudiantes hicieron un esfuerzo que contribuyó a la superación de las dificultades encontradas.
- ❑ De igual forma, evidencio que la intervención realizada tuvo efectos positivos en los estudiantes, primero desde el punto de vista de la disposición para el desarrollo de los trabajos asignados, así como también en los resultados de la prueba final, que mostraron una mejora significativa en los resultados.
- ❑ Las observaciones hechas durante el proceso investigativo, permiten concluir que la lúdica es una herramienta que permite mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, puesto que estimula de forma significativa a los educandos, lo que evidencia en la actitud hacia la clase.

RECOMENDACIONES

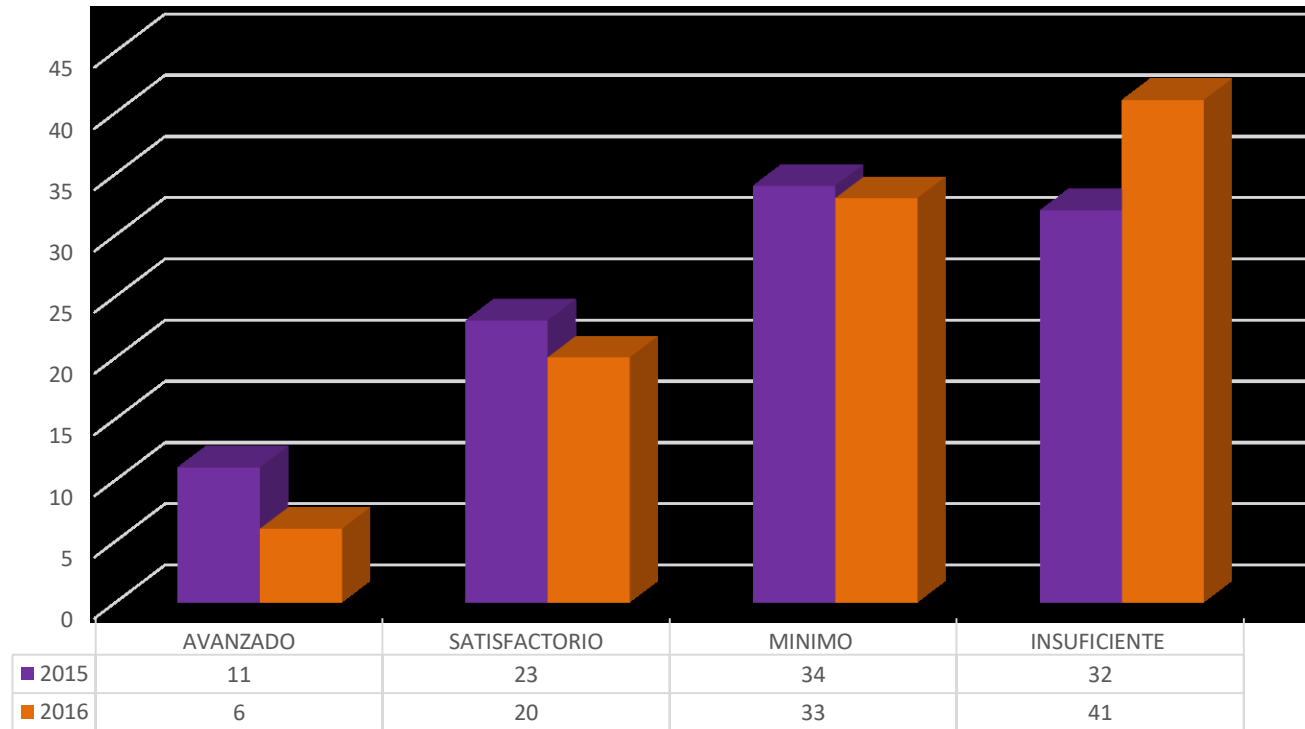
- ❖ Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa, implementar la lúdica como estrategia para el mejoramiento de los procesos de pensamiento lógico en todas las áreas ya que se pudo evidenciar que a través del juego se puede lograr la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.
- ❖ Es importante que los maestros implementen actividades individuales, puesto que se pudo constatar que algunos estudiantes tuvieron dificultades al tener que abordar el trabajo en el aula. Además, durante el trabajo en grupo algunos estudiantes se escudaron en sus compañeros para no abordar las actividades, de ahí la necesidad de fomentar el trabajo individual.
- ❖ De igual forma, es importante que los maestros empleen espacios físicos diferentes a los del aula, ya que el trabajo realizado permitió entender que este cambio produce motivación en los estudiantes, especialmente porque consideran que el trabajo en el aula es monótono y los espacios son reducidos cuando se requiere realizar actividades grupales.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Amaya, T.; Gulfo, J. (2010). De lo lúdico del origami al trabajo con funciones. En Lestón, Patricia (Ed.), *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa* (pp. 525-533). México, DF: Comité Latinoamericano de Matemática Educativa A. C.
- Aristizábal, Z., Hernán, J., Colorado, T., & Gutiérrez, Z. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1.
- Barajas, C.; Jaimes, M. y Ortiz, J. (2012). Juegos, lúdica y enseñanza: un acercamiento a la metodología del semillero matemático. En Obando, Gilberto (Ed.), *Memorias del 13er Encuentro Colombiano de Matemática Educativa* (pp. 869-874). Medellín: Sello Editorial Universidad de Medellín.
- Barreto, M. (2011). Consideraciones ético-metodológicas para la investigación en educación inicial. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 9(2), pp. 635-648
- Betrián, V. E., Gaitó, G. N., García, M. N., Jové, M. G., y Macarulla, G. M. (2013). La triangulación múltiple como estrategia metodológica. *Red Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 2013, vol. 11, núm. 4, p. 5-24.
- Carmona, D. N. L., y Jaramillo, G.D. C. (2010). El razonamiento en el desarrollo del pensamiento lógico a través de una unidad didáctica basada en el enfoque de resolución de problemas (Master's thesis) Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Colmenares, X. R. (2011). La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas. *Zona Próxima*, (10). Congreso de la República. (8 de febrero de 1994). Ley General de Educación. [Ley 115 de 1994]. DO: No. 41.214.
- Congreso de la República. (21 de diciembre de 2001). Ley 715. DO: No. 44654.
- Congreso de la República. (8 de noviembre de 2006). Ley de Infancia y Adolescencia. [Ley 1098 de 2006]. DO: No. 46.446.
- Constitución Política de Colombia [Const.]. (1991). Gaceta Constitucional No. 116. 20 de Julio de 1991.
- Corral, de F. Y. J. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*. Vol. 19, No 33, enero-junio. Valencia, España.
- Crespo, C. (2005). La importancia de la argumentación matemática en el aula. *Premisa (Revista de la sociedad argentina de educación matemática)*, 24, 23-29.
- Cruz, Ivannova Milqueya (2013). *Matemática divertida: una estrategia para la enseñanza de la matemática en la educación básica*. En Morales, Yuri; Ramírez, Alexa (Eds.), *Memorias I CEMACYC* (pp. 1-15). Santo Domingo, República Dominicana: CEMACYC.
- De Paz, D. C. (2008). *Conceptos y Técnicas de Recolección de Datos en la Investigación Jurídico Social*.
- EYSSAUTIER, D. L. M. M. (2002). Metodología de la investigación: desarrollo de la inteligencia. ACAFSA.
- Fariás, D., y Velásquez, F. R. (2015). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradigma*, 31(2), 53-64.
- Fingermann, H. (2010). Evaluación diagnóstica. [Mensaje en blog]. Disponible en: <http://educacion.laguia2000.com/evaluacion/evaluacion-diagnostica>
- González Peralta, A. G., Molina Zavaleta, J. G., y Sánchez Aguilar, M. (2014). La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas. *Educación matemática*, 26(3), 109-133.
- ICFES. (2016). *Publicación de resultados Saber 3º, 5º y 9º*. Recuperado de: <http://normaspa.com/como-citar-referenciar-paginas-web-con-normas-apa/>
- Itiriz, A., Tineo, A., Barrientos, Y., Ruiz, S., Puzón, R., Moutilla, J., ... y Barreto, J. (2007). El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales. *Educere* 11(36), 103-112.
- López, P. L. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 09(08), 69-74.
- Martínez, H. A. L., Mendoza, T. A., Pérez, A. S., Reyes, G. M., y Sánchez, S. N. (2009). *Las Relaciones Humanas Y La Inteligencia Emocional* (Doctoral dissertation). Instituto Politécnico Nacional. México D.F., México.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden. Imprenta Nacional de Colombia, Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). Decreto 1290. "Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media". *Diario oficial*. Bogotá, D.C., abril 16. No. 47322.
- Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P., y Rodríguez-Muñiz, L. J. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *Unión: revista iberoamericana de educación matemática*, 39, 19-33.
- Núñez, J. B. V. (2011). Lúdica y matemáticas a través de TICs para la práctica de operaciones con números enteros. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 1(2), 17-27.
- Obando, L. A. V. (1995). *Diario de campo*. Recuperado a partir de <http://www.binasss.sa.cr/revistas/tv/v18n391993/art1.pdf>
- Oliveros, A. M. del C. et al. (2011). *Piensa conmigo 5*. Disponible en: https://zona141.camargotam.files.wordpress.com/2012/11/piensa_comigo_5te_primaria-tamaulipas-2012-2013.pdf
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona. Ed. Labor.
- Ramón, Y. B., y Fereny, C. (2015). Implementación De Estrategias Lúdicas Para Mejorar El Desempeño Escolar Del Área De Matemáticas En Los Estudiantes De Grado 6º B Del Colegio Gimnasio El Bosque De La Ciudad De San José De Cúcuta. *Actividad Física Y Desarrollo Humano*, 5(1), pp. 119-126.
- Romero, L. M. (1987). Las relaciones de orden y las variaciones. *Tarvia: Revista de Ciencias de la Educación*. No. 4, p. 119-134. Cádiz, Universidad de Cádiz.
- Salvador, A. (2012). El juego como recurso didáctico en el aula de Matemáticas. Recuperado de: <http://www2.camino.upm.es/Departamentos/matematicas/gruposmaic/conferencias/12.fue.godf>
- Sampieri, R.H., et al. (2014). *Metodología de la investigación*. México. Mc Graw Hill. 6ta. Edición.
- Torrecilla, F. J. M., y Javier, F. (2010). *Investigación acción. Métodos de investigación en Educación Especial*. 3ª Educación Especial. Curso, 2010-2011.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París. Publicaciones UNESCO.
- Velásquez, N. L. J. (2012). *Enseñanza de sucesiones numéricas para potenciar el desarrollo del pensamiento variacional en estudiantes de grado cuarto de básica primaria*. Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/9315/1/43559175.2013.pdf>
- Veneranda, B. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vygotsky, Groos*. [Mensaje en blog]. Disponible en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Vera, A.R. (s.f.). *Teorías del juego*. [Mensaje en blog]. Disponible en: <http://ludoterapiapsicologiaintegral.blogspot.com.co/2013/02/teorias-del-juego.html>

TERMINAR

PORCENTAJES PRUEBAS SABER QUINTO



▶
REGRESAR

DIARIO CAMPO

DIARIO DE CAMPO 1			
FECHA: DOCENTE: Nelson René Patiño Delgado LUGAR: Colegio Nuestra Señora de Belén. SEDE: Central TEMA: Armando la figura OBJETIVO: Aplicar estrategias para el manejo de operaciones con números enteros, desarrollando agilidad mental y auto corrección al observar la figura. RECURSOS: Docente, estudiantes, material didáctico, tijeras, colbón, colores.		GRADO: 702 Nº DE ESTUDIANTES : 40 EDAD: Entre 12 y 15 años TIEMPO: 45Min.	
CONTEXTO	DESCRIPCION	REFLEXION	OTROS
Sede Central Salón 702	<p>La actividad se inició recibiendo a los alumnos en el aula, ya que venían del descanso de su jornada académica; la mayoría en espera de las indicaciones de la actividad por desarrollar y otros muy dispersos por venir de un descanso.</p> <p>Se dio explicación del desarrollo de la actividad, dando paso a la organización de los grupos de trabajo de manera general. (12 grupos de 3 estudiantes, y 1 grupo de 4)</p> <p>Debido a que el espacio en el aula es muy reducido, y el salón múltiple estaba ocupado en otra actividad académica, se procedió a sacar a los estudiantes al pasillo del segundo piso de la institución, ya que perfectamente por espacio se podía</p>	<p>La actividad fue muy interesante ya que permite al estudiante trabajar en espacios donde puedan extender sus extremidades sin ningún problema y tener la disposición en el momento del trabajo, manifestando la alegría por realizar el trabajo fuera del aula.</p> <p>Durante el trabajo se evidencian estrategias que usaban los grupos para llegar al objetivo, dando de esta manera paso a la creatividad. No se puede dejar atrás el sinnúmero de dudas que surgieron sobre las operaciones matemáticas. A medida que se avanzó en el desarrollo de la</p>	

<p>realizar la actividad sin interrupciones de ruido a las aulas contiguas de 702.</p> <p>Estando los grupos ya armados se procedió al desarrollo de la actividad que consistía en armar una figura oculta a medida que resolvían operaciones básicas de números enteros, siendo estos resultados relacionados con su respectiva ficha, para ser pegadas y de esta manera ir armando la figura.</p> <p>Algunos grupos procedieron inicialmente a resolver las operaciones, mientras que otros procedieron a recortar cada ficha y de esta manera ir armando la figura como rompe cabezas.</p> <p>Uno de los grupos pidió el permiso para escuchar música a medida que iba realizando la actividad.</p> <p>Finalmente, cada grupo armo la figura pintándola con variados colores, realizando un collage con las 13 figuras.</p>	<p>actividad se fueron disipando esas dudas que existieron desde el inicio, con el propósito de fortalecer la solución de operaciones básicas en busca de un aprendizaje significativo.</p> <p>Durante el momento del cierre de la actividad algunos estudiantes delegaron la función de quien pintara la figura para ser expuesta, mientras que otros tomaron colores y de manera colaborativa todos fueron partícipes del coloreado, evidenciando el trabajo grupal.</p>
--	--

REGRESAR

PRUEBA DIÁGNOSTICA

Colegio Nuestra Señora de Belén
DIAGNOSTICO PENSAMIENTO LOGICO MATEMATICO GRADO 7ºB NOMBRE: _____

PROFESOR: Lic. **Nelson René Patiño D** FECHA: _____
 NOMBRE: _____

Objetivo: El siguiente instrumento tiene como propósito recolectar información sobre el nivel en el pensamiento lógico-matemático en estudiantes del grado 7ºB de la institución educativa Nuestra Señora de Belén.

1. En cada uno de los siguientes casos indique la relación de orden (mayor >, menor <, o igual =) según corresponda entre la pareja de enteros.
 a) -4 ___ 6 b) 7 ___ -5 c) -2 ___ 2
 d) 125 ___ 125 e) 0 ___ 3

2. Determine el patrón que cumplen las siguientes series de números y completa

- a) $4, 7, 10, 13, \dots$
 b) $-2, 0, 2, 4, \dots$
 c) $-5, -2, 1, 4, \dots$

3. Organiza los números del 1 al 6 sin en cada lado del triángulo sea la misma que se repitan, de tal forma que la suma



4. Dada la siguiente figura



¿Cuántos rectángulos observas?:

5. Un caracol se encuentra en la posición -8 de la siguiente recta, se desplaza 10 unidades a la derecha, 7 unidades a la izquierda y por último 8 unidades a la derecha.



¿En qué punto de la recta quedó el caracol después de realizar todos los desplazamientos?:

6. El equipo con mayor puntaje es

Equipo: _____



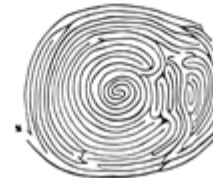
7. Un paciente enfermo, le suministran un medicamento para mejorar su salud.
NOMBRE PACIENTE: _____

Resuelve las operaciones y relacione el resultado con la letra indicada



$-6=N$; $+9=T$; $-2=L$; $-3=P$; $-10=E$; $+7=O$; $-4=R$; $+5=I$
 Al resolver las operaciones en orden, el nombre del paciente es:

8. Colorea de Rojo el camino correcto para la salida



REGRESAR

PRUEBA FINAL

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE BELEN

DIAGNOSTICO PENSAMIENTO LOGICO MATEMATICO GRADO 7ºB

NOMBRE: _____

PROFESOR: Lic. Nelson René Patiño D. FECHA: _____

NOMBRE: _____

Objetivo: Evaluar la efectividad de las actividades realizadas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático a los estudiantes 7º-2.

MARQUE LA RESPUESTA CORRECTA EN CADA UNO DE LOS SIGUIENTES ENUNCIADOS.

1. Un caracol se encuentra ubicado en el punto -3 de la recta numérica, avanza 8 unidades y retrocede 3 unidades.

En qué punto de la recta numérica queda el caracol al realizar los desplazamientos



A. -1 B. +3 C. +4 D. +2

2. El orden de menor a mayor de los siguientes 4 números enteros (-3, 5, -6, 9), está dado por

A. -3, -6, 5, 9 B. -6, -3, 5, 9 C. 5, 9, -3, -6 D. 9, 5, -3, -6

3. En un juego de mesa se lanzan tres dados con números enteros, como lo indica la figura.



REGRESAR

El resultado final, realizando las adiciones y sustracciones está dado por

A. 1 B. +3 C. +7 D. -1

4. En un juego de parejas matemáticas, tres resultados hacen falta en la tarjeta inicial.

-1	4	-7
3	2	10
5	-4	6

-5+4	+8-8	+3+1	-5-2
3+0	-6+4	+10-8	+9+2
-15+20	-12+8	-2+8	-7-1

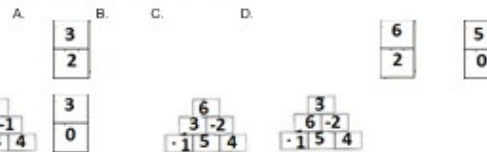
TARJETA INICIAL

Los tres resultados de arriba hacia abajo están dados por

A. 0, 2, -8 B. 2, 0, 8 C. 16, -8, -6 D. 9, 5, -3

5. En un juego de domino matemático se tiene una ficha como lo muestra la figura

Al resolver las operaciones, la ficha del domino sería



6. Los siguientes números (-2, -1, 3, 4, 5, 6), deben ser ubicados en una pirámide con la condición que al realizar la operación de suma o resta entre los números de cada fila; el resultado sea el mismo.

La pirámide correcta está dada por



7. Entre los siguientes números enteros -3, +4, -4.Cuál de las siguientes relaciones de orden se considera verdadera

A. -3 > +4 B. +4 = -4 C. +4 > -4 D. -4 < +4

8. En un concurso matemático 4 participantes opinan sobre el resultado de la operación $3 \times (-4 + 6)$, quien respondió correctamente fue

- A. Pedro opina que el resultado es 10.
 B. Martha está segura que el resultado es -3.
 C. Nelson dice que no se puede resolver la operación.
 D. Sarah refuta a todos y dice que el resultado es 6.

GRACIAS

