

UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR



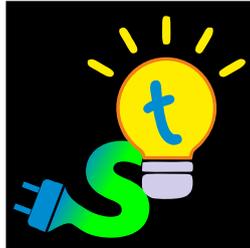
entrega 3

www.salvarlatropa.es

UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR



SALVAR LA TROPA: "UNA TROPA INTELIGENTE"
INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA



Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pere Amorós Morató

Guión:

Pedro Santos Juanes Muñoz

WEB & BLOG:

www.salvarlatropa.es

salvarlatropa.blogspot.com

E-mail:

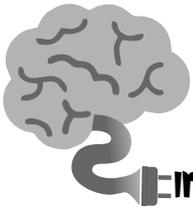
info@salvarlatropa.es

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR



INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA:
UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR





nombre:

Curso:

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

Soy bueno en la asignatura de matemáticas

Capto rápidamente los conceptos matemáticos

Me resulta fácil resolver cualquier problema matemático de distintas maneras

Me gusta leer cualquier artículo relacionados con los números y las matemáticas

Calculo rápidamente lo que me van a costar las cosas

Disfruto aplicando lo que he aprendido en matemáticas a la vida cotidiana (calcular distancias, gastos, etc)

Me gusta solucionar acertijos

Me divierten los juegos de matemática recreativa como kakuros, sudokus, etc

Me invento problemas matemáticos para retarme

Me imagino trabajando como economista, matemático, científico, programador informático, ingeniero

la suma total es de...





INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

El sándwich

Ana debe motivar a los abuelos, el trabajo mental es muy importante para mantenerse joven. Una de las actividades que ha preparado para ganar puntos y así conseguir el teléfono de las profesoras de baile se llama el "Caza-sándwich" consiste en averiguar quién se comió el sandwich. Sigue las instrucciones y listo. Fíjate en el siguiente ejemplo:



Hay tres nombres: Pedro, Lucía y Antonio.
Tres apellidos: Millet, García, Callado.
Tres sándwiches con distintas formas: rectángulo, triángulo, rombo. Y se rellenaron con atún, mortadela y queso.
Averigua el nombre, el apellido, la forma del sándwich que se comió cada uno y su sabor. sigue las pistas. Escribe tus averiguaciones en la tabla.

Pedro no se apellida Callado.
Lucía se apellida Millet.
La señora Millet no cogió el sándwich con forma ni de cuadrado ni de rombo.
El sándwich con forma de triángulo es el de queso.
Antonio se comió el de mortadela. Quien se apellida Callado se hizo con el sándwich con forma de

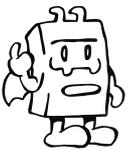


Nombre	Apellido	Figura sandwich	Sabor
Pedro	García		atún
Antonio	Callado		mortadela
Lucía	Millet		queso



INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

Hay tres nombres: Juan, Antonio, Vicente. Tres apellidos: Sánchez, López, Muñoz. Se hicieron tres sándwiches con las siguientes figuras: rectángulo, romboide, rombo. Y se rellenaron con: mermelada, salchichón y jamón. Averigua el nombre, el apellido, la figura del sándwich que se comió cada uno y de qué sabor era. Sigue las pistas. Escribe tus averiguaciones en la tabla.



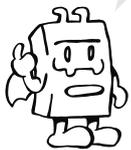
Juan se comió el de jamón.
Antonio no se apellida Sánchez.
Muñoz se comió el de mermelada.
Vicente Sánchez cogió el sándwich con forma de romboide.
A López le tocó el de forma de rectángulo.
Quien se comió el sándwich de jamón no se apellida ni Muñoz ni Sánchez.



Nombre	Apellido	Figura sándwich (dibuja un ejemplo)	Sabor

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

Hay tres nombres: Luís, Esperanza, Carla. Tres apellidos: González, Alegre, Martí. Tres sándwiches en forma de: paralelogramo, trapezoide y trapecio. Los sándwiches se rellenaron con: chocolate, Chorizo y mantequilla. Averigua el nombre, el apellido, la figura del sándwich que se comió cada uno y de qué sabor era. Sigue las pistas. Escribe tus averiguaciones en la tabla.



Luís no se comió ni el sándwich de mantequilla ni el de chorizo.

González se comió el sándwich de mantequilla.

Carla se apellida Alegre, no cogió ni el sándwich con forma de trapezoide ni el que tiene forma de trapecio.

Quien se comió un trapecio sándwich de chocolate se apellida Martí.



Nombre	Apellido	Figura sándwich (dibuja un ejemplo)	Sabor



INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

Los abuelos están tan motivados por conseguir terminar con acierto todas las actividades que se les plantea que incluso cuando duermen sueñan con las matemáticas. En este sueño nuestro abuelo sueña con tartas, muslos de pollo y matemáticas. Ayúdale a superarlo.

Primero:

Un miembro del equipo se entrena con el videojuego, jugando la fase de entreno. Debe destruir el muro con las dentaduras y recoger los muslos de pollo. Cuando consiga 17 puntos podrá pasar a la fase de matemáticas y pastel. Mientras, el otro miembro del equipo debe conseguir el “número clave” para poder jugar con éxito la segunda fase. Para ello debe realizar la ficha. Primero realizar cálculos sencillos y averiguar qué número forma tres en ralla. De los dos números que se obtienen de los dos tableros, elegir el menor. También debe utilizar su razonamiento



lógico para obtener en 4 series de figuras qué figura no forma parte del grupo.

Segundo: Obtenido el número clave podremos jugar con éxito la segunda fase del juego “matemáticas y pastel” Debe recoger aquellos pasteles cuya operación permite obtener el número clave y utilizar las dentaduras para destruir aquellos pasteles cuyas operaciones no dan como resultado el número clave.

Tercero: A la orden del profesor (20 minutos más o menos) cambio de papeles.

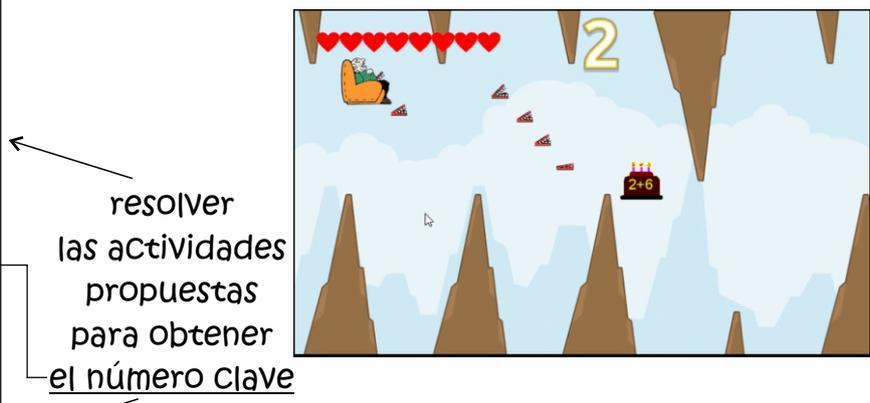
www.salvarlatropa.es
INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA:
UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

7+3	5+5	26:2
38:2	9-1	9x2
5+4	6+4	10:2

número menor de los dos tableros que hace tres en raya

De los números de las figuras que no forman parte de su grupo, escoge el menor

⊙	⊙	⊙	⊙
⊙	⊙	⊙	⊙
⊙	⊙	⊙	⊙
⊙	⊙	⊙	⊙



resolver las actividades propuestas para obtener el número clave

Pulsando sobre la estrella de la portada puedes pasar directamente a la segunda fase de matemáticas y pastel



**INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA:
UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR**

$7+3$	$5+5$	$16:2$
$18:2$	$9-1$	4×2
$5+4$	$4+4$	$10-2$

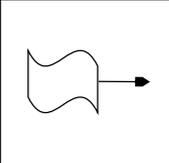
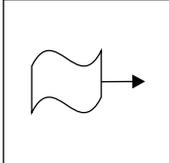
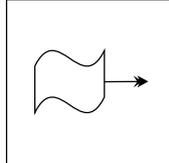
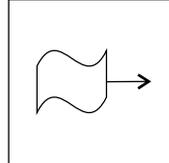
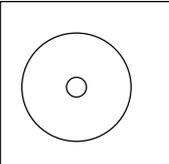
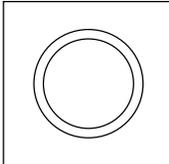
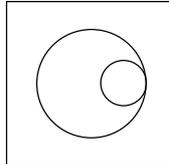
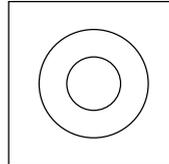
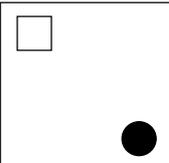
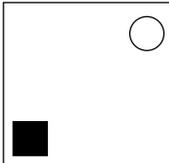
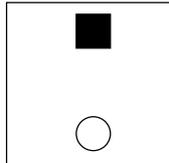
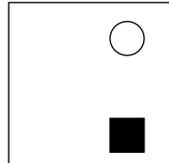
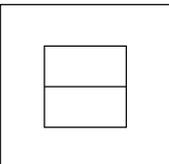
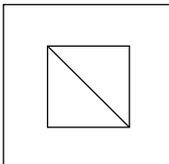
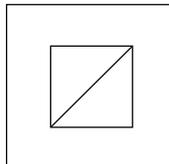
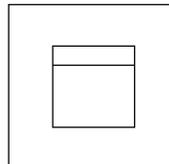
$6+2$	4×2	$8-1$
$10-3$	$21:3$	$4+3$
$9-2$	$12:2$	3×2



número menor de los dos tableros
que hace tres en raya

$$\square - \square = \square$$

De los números de las figuras que no
forman parte de su grupo, escoge el menor

 6	 9	 5	 1
 5	 3	 2	 8
 4	 1	 6	 5
 7	 9	 3	 1

**INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA:
UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR**

$7+2$	$5+4$	$10-2$
$81:9$	$16:2$	$5+3$
3×3	$6+2$	$36:4$

$44:4$	$9-4$	$10:2$
$10+1$	$49:7$	$9-5$
$32:8$	$16:4$	2×2

número menor de los dos tableros
que hace tres en raya

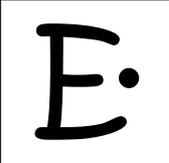
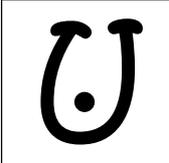
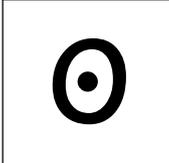
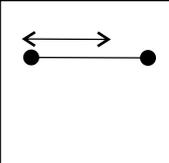
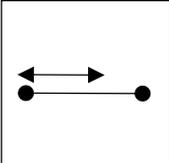
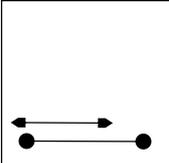
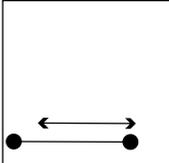
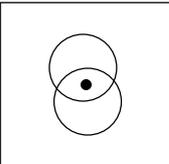
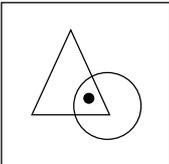
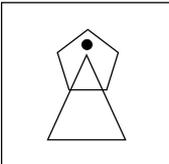
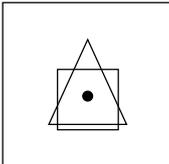
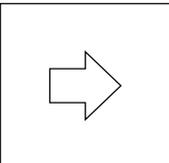
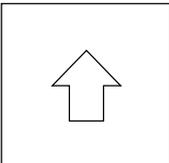
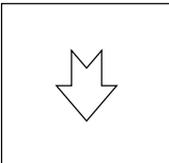
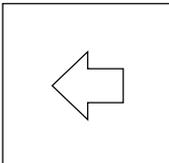
↓

+=

↑



De los números de las figuras que no
forman parte de su grupo, escoge el menor

 3	 3	 2	 4
 9	 6	 4	 8
 3	 8	 5	 6
 9	 2	 7	 1

3. Inteligencia lógico-matemática

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



3. Inteligencia lógico-matemática

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



fichas de equipo