

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-20
	GUÍA DE AUTOAPRENDIZAJE: PLAN DE MEJORAMIENTO DE PERIODO	Versión: 01
		Página 1 de 5

Área o asignatura	Docente	Estudiante	Grado	Fecha de entrega	Periodo
Pensamiento Lógico	Lina Marcela Duque Aristizábal		4°	12 de marzo de 2020	Primer

<p>¿Qué es un refuerzo?</p> <p>Es una actividad que desarrolla el estudiante adicional y de manera complementaria para alcanzar una o varias competencias evaluadas con desempeño bajo.</p>	<p>Estrategias de aprendizaje</p> <p>Realizar actividades de autoaprendizaje sobre los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepción y atención
<p>Actividades de autoaprendizaje: Observación de vídeos, lecturas, documentos, talleres, consultas.</p> <p>*Los cuadernos desatrasados no constituyen evidencia de aprendizaje</p>	

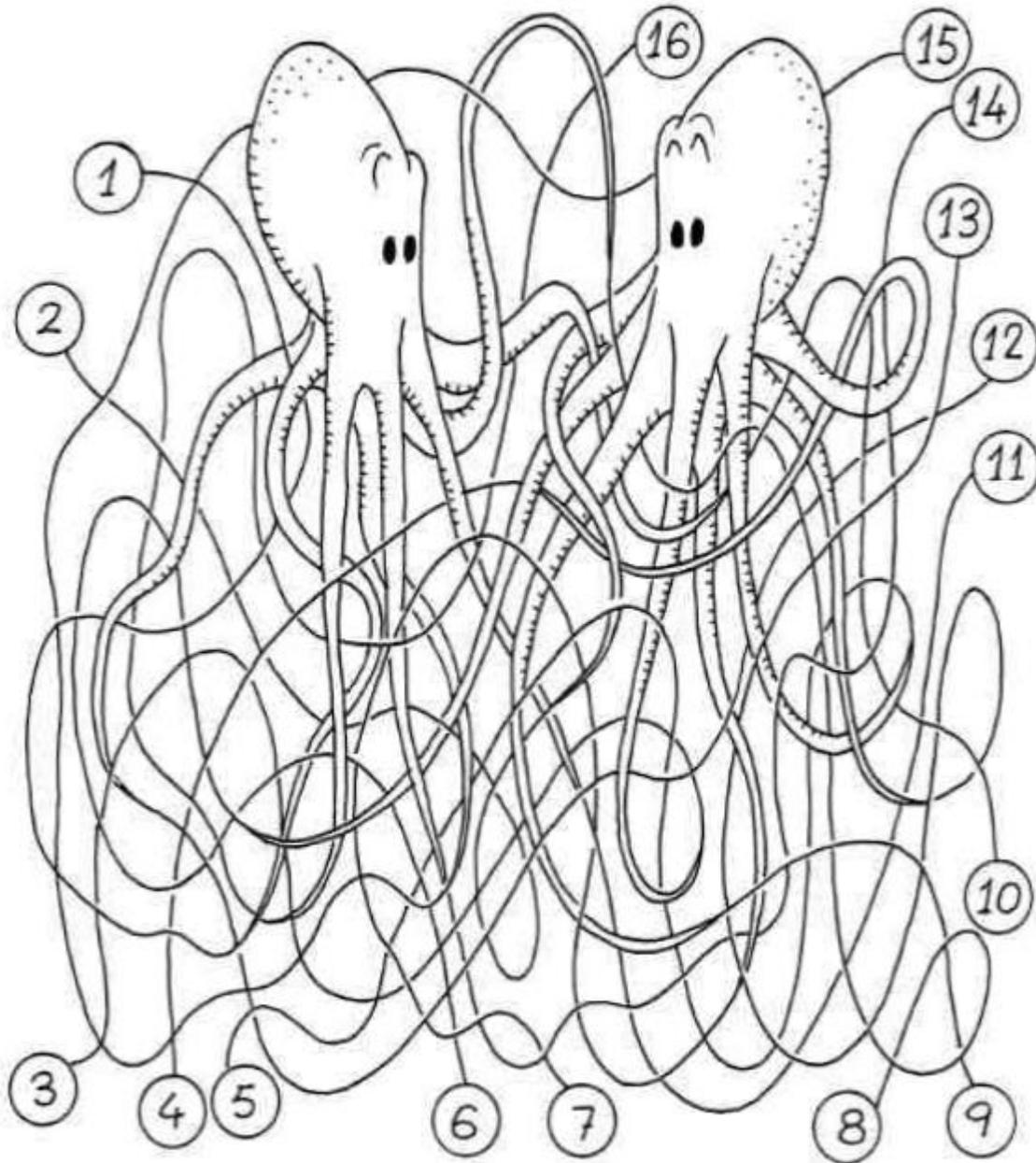
Competencia	Actividades	Entregables	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Adquiere el hábito de percepción, atención, memoria, comprensión del espacio, razonamiento lógico y organización temporal que le ayuda a configurar unas buenas estrategias de aprendizaje 	Resolver las actividades que aparecen en las siguientes hojas.	Imprimir el siguiente taller. Todo debe ser entregado el próximo jueves 12 de abril. El estudiante debe buscar a la docente	Este taller servirá de repaso para preparar tu evaluación de periodo.

*Para los vídeos, observe los vídeos y haga una lista de los temas y subtemas desarrollados en cada uno. Si en un vídeo se desarrollan ejercicios o problemas, transcribálos a una hoja de bloc e indique el tema al que corresponden. Para los talleres, resuelva los ejercicios, problemas o preguntas en una hoja de bloc, indicando procedimiento o argumentos las preguntas hechas por los docentes. Para los resúmenes, utilice herramientas diferentes al texto, pueden ser flujogramas, mapas mentales, mapas conceptuales. La presentación de los trabajos debe ser ordenada y clara. Para la sustentación del trabajo, debe presentarla puntualmente como se lo indique el docente.



Ficha
1

Un enredo de pulpos

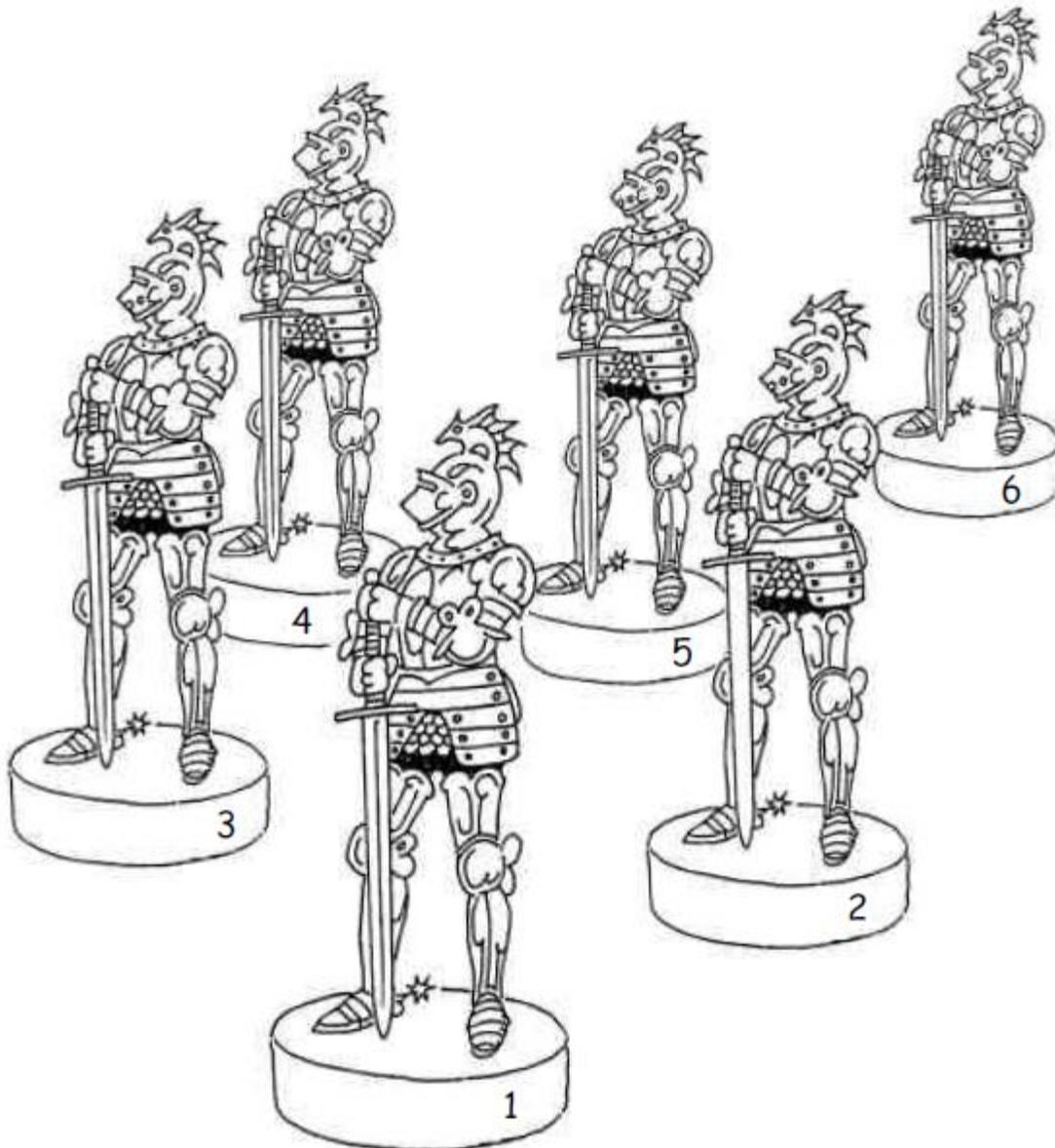


Ayuda a estos pulpos a desenredarse.

- Colorea de rojo los números que corresponden a las 8 patas del pulpo de la derecha.
- Colorea de azul los números que corresponden a las 8 patas del pulpo de la izquierda.

Ficha
3

El museo de armaduras



El director del museo encargó a un herrero seis armaduras iguales. Sin embargo, cuando las vio notó que entre ellas había alguna diferencia.

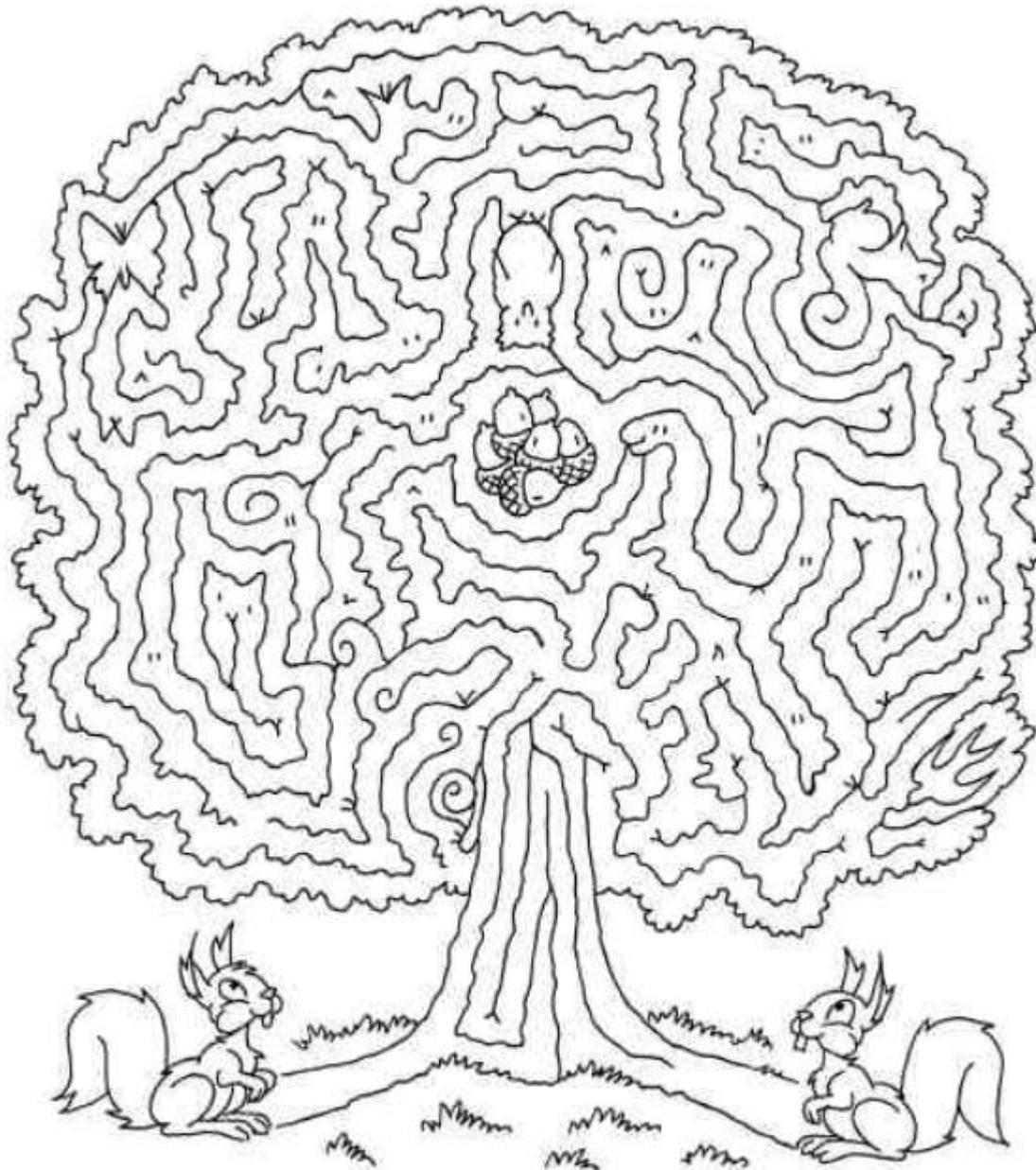
- Pinta de rojo las tres armaduras que son exactamente iguales.
- Pinta de verde las dos armaduras que son iguales entre sí, pero diferentes a las anteriores.
- Pinta de azul la armadura que es diferente a todas las demás.



Ficha

4

Bellotas para las ardillas



¿Cuál de estas dos ardillas llegará al centro de la encina y se comerá las bellotas?
Rodéala.

Después, observa las dos ardillas y marca las cinco diferencias que hay entre ellas.

Por último, localiza entre las hojas de la encina cinco animales y coloréalos.