

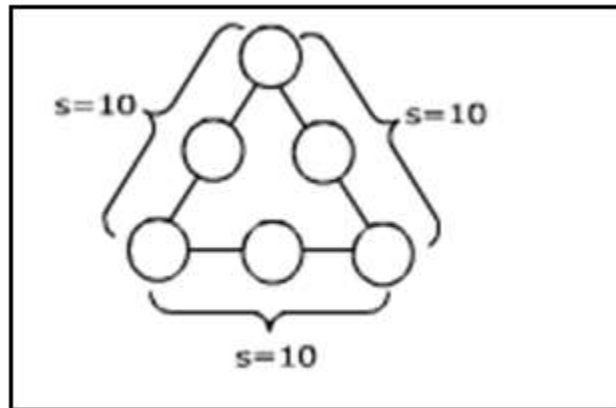
¿Qué objetivos busca los Juegos Lógico Matemático en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

1. Contribuir a estimular y motivar a la población estudiantil del nivel primario para el proceso de aprendizaje-enseñanza.
2. Promover a partir del juego lógico matemático motivaciones para el ejercicio de contenidos matemáticos en general y el desarrollo del pensamiento lógico en particular
3. Incorporar como parte del proceso de enseñanza los JLM como instrumento que favorezca el desarrollo de la autoestima.
4. Relacionar la matemática con una situación generadora de diversión.
5. Desarrollar a través del concurso o campeonato; sentimientos y valores en el niño o niña necesarios para su vida.
6. Disciplina y genera auto preparación.
7. Contribuye al desarrollo de la mentalidad ganadora, perseverancia y paciencia.
8. Aprende de los errores.

Cuadrado mágico: Se denomina “cuadrado mágico” a un arreglo de números naturales, los cuales se ubican en un cuadrado perfecto de $N \times N$ casillas de lado, de tal modo que la suma en una columna, fila o en cualquiera de las 2 diagonales, siempre dará el mismo resultado, dicha suma se denomina “constante mágica” y el número de casillas orden o “modulo del cuadrado”. Los números que ocupan las diferentes casillas del cuadrado mágico deben ser todos diferentes y tomados en su orden natural.

4	5	16	9
14	11	2	7
1	8	13	12
15	10	3	6

Triángulo mágico: Es un juego lógico matemático que consiste en distribuir números naturales en orificios circulares equidistantes y en igual proporción sobre el perímetro de un triángulo equilátero, los cuales deben cumplir con la propiedad de que los números de cada lado sumen lo mismo.



Cubo de soma: Es un rompecabezas de tipo tridimensional; la construcción principal a partir de 7 piezas bien definidas, es un cubo; pero, también se puede formar muchas nuevas figuras al ordenar de distintas maneras dichas piezas, obteniéndose edificaciones con nombres propios y muy familiares a nuestra realidad social y natural.

