**Interactivo F13: Webquest**

**\***Nombre del guión a que corresponde el ejercicio

MA\_03\_03\_CO

**DATOS DEL RECURSO**

**\***Título del recurso (**65** caracteres máx.)

Matemagia.

**\***Descripción del recurso

Observa algunos trucos matemáticos.

**\***Palabras clave del recurso (separadas por comas ",")

Adición,sustracción,magia.

**\***Tiempo estimado (minutos)

30 minutos

**\***Acción didáctica (indicar sólo una)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Exposición | x | Ejercitación |  | Preguntas con respuesta libre |  | Juegos |  |
| Estudio |  | Proyecto |  | Evaluación |  | Generador de actividades |  |

**\***Competencia (indicar sólo una)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| … en comunicación lingüística |  | … matemática | x |
| … en el conocimiento y la interacción con el mundo físico |  | Tratamiento de la información y competencia digital |  |
| … social y ciudadana |  | … cultural y artística |  |
| … para aprender a aprender |  | Autonomía e iniciativa personal |  |

**\***Tipo de Media (indicar sólo una)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Secuencia de imágenes |  | Video |  | Animación |  | Interactivo | x |
| Actividad |  | Web |  | Mapa conceptual |  | Audio |  |
| Texto |  | Imagen |  | Documento |  |  |  |

**\***Nivel del ejercicio, 1-Fácil, 2-Medio ó 3-Difícil

2 – Medio

**FICHA DEL PROFESOR**

Antes de iniciar la presentación:

Pida a los niños que piensen en un número de dos cifras, luego que a ese número le sumen 10, luego le resten 5, luego le sumen 5 y luego le resten 10, pídales que digan cual fue el número obtenido. Los estudiantes afirmaran que fue el mismo número que pensaron inicialmente.

Indique que hay propiedades de las operaciones matemáticas que permiten crear juegos e ilusiones para poner en práctica las operaciones aprendidas de una forma dinámica y lúdica.

Nuevamente pida que piensen en un número de una cifra, que le sumen 50 y le resten 25 y luego nuevamente 25, pregunte nuevamente sobre el número obtenido, ellos afirmaran que es el que pensaron.

Durante la presentación:

Inicie la presentación del recurso con la pestaña 1 en la que se expone un ejercicio similar al planteado antes del recorrido por la pestaña, recuerde a los estudiantes la propiedad modulativa que en el caso de la adición implica obtener el mismo número.

Indague con ellos otras formas de plantear el mismo ejercicio pida que lo socialicen a la clase, siendo reiterativo en que las cantidades que se adicionan son las mismas que se deben restar.

Luego presente la pestaña dos como un truco nuevo a los estudiantes diferente al anterior, socialice la estrategia para operar las cifras y pida que realicen el ejercicio con alguno de sus compañeros toman el rol de mago y viceversa.

**FICHA DEL ALUMNO**

En esta actividad encontrarás algunos trucos matemáticos para poner en práctica tus conocimientos sobre adición y sustracción y sorprender a tus compañeros.

Observa cuidadosamente los trucos presentados en el recurso y ponlos en práctica con tus compañeros.

**DATOS DEL INTERACTIVO**

**INTERACTIVO**

**\*** Número de pestañas del interactivo (**1, 2, 4, 6 u 8**) PARA CADA PESTAÑA DE ESTE INCISO COPIA EL SIGUIENTE BLOQUE *PESTAÑA #...*

3

**\*** Título (**65** caracteres máx.) COPIA EL TÍTULO DEL RECURSO PARA EL TÍTULO DEL INTERACTIVO AL MENOS QUE SEA DIFERENTE. RECUERDA EL TÍTULO NO DEBE REBASAR LOS 65 CARACTERES.

Matemagia.

**\*** Instrucción (**68** caracteres máx.)

Observa algunos trucos con sumas y restas.

**PESTAÑA** 1

**\*** Título de pestaña (**20** caracteres máximo)

Matemagia.

Si se pretende usar la pestaña 1 como portada del interactivo éste debe ser de tipo “Solo texto” que llevará solamente una foto PNG y su pie de foto correspondiente (ver ejemplo al final del documento).

**\*** Tipo de pestaña elija una opción:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Texto con una imagen a la derecha |  | Texto con una imagen a la izquierda |  | **Solo texto** | x |
| Texto con dos imágenes a la derecha |  | Texto con dos imágenes a la izquierda |  |  |  |

Imagen PORTADA (borrar si no se ocupa):

**\*** Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

252992803

**\*** Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1.**PNG**)

MA\_03\_03\_CO\_REC5140\_IMG01

OPCIONAL Pie de imagen 1 (**130** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**PESTAÑA** 2

**\*** Título de pestaña (**20** caracteres máximo)

Truco 1.

Si se pretende usar la pestaña 1 como portada del interactivo éste debe ser de tipo “Solo texto” que llevará solamente una foto PNG y su pie de foto correspondiente (ver ejemplo al final del documento).

**\*** Tipo de pestaña elija una opción:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Texto con una imagen a la derecha |  | Texto con una imagen a la izquierda | x | **Solo texto** |  |
| Texto con dos imágenes a la derecha |  | Texto con dos imágenes a la izquierda |  |  |  |

Imagen 1 (borrar si no se ocupa):

**\*** Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

79536412

**\*** Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1.**JPG**)

MA\_03\_03\_CO\_REC140\_IMG02

OPCIONAL Pie de imagen 1 (**130** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**\*** Texto

Realiza los siguientes pasos.

*1. Piensa en un número de cinco o seis cifras y escríbelo en tu cuaderno.*

*2. Súmale 165.247*

*3. Réstale 123.548*

*4. Súmale 46.563*

*5. Réstale 88.262*

*¿Qué número obtuviste?*

Si te das cuenta llegaste al mismo número que planteaste inicialmente porque realmente lo que estas sumando a la vez lo estas restando, observa:

*+ 165.247 - 123.548 + 46.563 - 88.262 = 0*

*Por lo tanto estas aplicando la propiedad modulativa para poder llegar al número original.*

Plantea en tu cuaderno dos ejercicios como este.

**PESTAÑA** 3

**\*** Título de pestaña (**20** caracteres máximo)

Truco 2.

Si se pretende usar la pestaña 1 como portada del interactivo éste debe ser de tipo “Solo texto” que llevará solamente una foto PNG y su pie de foto correspondiente (ver ejemplo al final del documento).

**\*** Tipo de pestaña elija una opción:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Texto con una imagen a la derecha |  | Texto con una imagen a la izquierda | x | **Solo texto** |  |
| Texto con dos imágenes a la derecha |  | Texto con dos imágenes a la izquierda |  |  |  |

Imagen 1 (borrar si no se ocupa):

**\*** Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

128630843

**\*** Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1.**JPG**)

MA\_03\_03\_CO\_REC140\_IMG03

OPCIONAL Pie de imagen 1 (**130** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**\*** Texto

La matemagia nos ayuda a sorprender e ilusionar mediante operaciones matemáticas, en este caso sumas y restas y sus propiedades.

Realiza los siguientes pasos y analiza la magia del m número 9. .

*1. Piensa y escribe un número de cuatro cifras.*

*2. Suma los dígitos y escribe el resultado bajo el número original que escribiste.*

*3. Resta los dos números.*

*4. Encierra en el resultado con un círculo cualquiera de los dígitos diferente al cero*

*5. Lee en voz alta las otras tres cifras, en el orden que desees.*

*Ya te diré cuál fue el número que ocultaste!!!*

*Para el ejercicio anterior te doy este ejemplo*

*1. Piensa un número: 4.652*

*2. Suma los dígitos 4 + 6 + 5 +2 = 17*

*3. Resta los dos números: 4.562 – 17 = 4.635*

*4. Cifra oculta de 4.635 el cinco.*

*5. Lee las cifras restantes: 3, 4, 6.*

*Para adivinar el número original debes:*

*1. Sumar las cifras que se leyeron en el paso 5 hasta obtener solamente un digito.*

*2. Luego debes restar a 9 el número obtenido y ese es el número oculto.*

*En caso de que el resultado del paso 1 sea nueve, el número oculto es 9.*

*Para nuestro ejemplo:*

*1. Las cifras leídas fueron 3, 4, 6; luego se deben sumar 3 + 4 + 6 = 13 como se obtienen dos cifras se deben sumar nuevamente los dígitos 1 + 3 = 4.*

*2. Luego a 9 le resto el resultado obtenido, 9 – 4 = 5. Luego 5 era cifra oculta.*