

## OPERACIONES CURIOSAS

En matemáticas es importante que los estudiantes conozcan ciertas operaciones que resultan sorprendentes por sus resultados, situación que lo motiva a descubrir la regularidad o patrón para que esto suceda. Debemos de incentivar la imaginación y creatividad de nuestros discípulos.

Veamos algunas de estas curiosidades:

1.

$$\begin{array}{rcl} 1 \times 9 + 2 & = & 11 \\ 12 \times 9 + 3 & = & 111 \\ 123 \times 9 + 4 & = & 1111 \\ 1234 \times 9 + 5 & = & 11111 \\ 12345 \times 9 + 6 & = & 111111 \\ 123456 \times 9 + 7 & = & 1111111 \\ 1234567 \times 9 + 8 & = & 11111111 \\ 12345678 \times 9 + 9 & = & 111111111 \end{array}$$

2.

$$\begin{aligned}1 \times 8 + 1 &= 9 \\1 2 \times 8 + 2 &= 9 8 \\1 2 3 \times 8 + 3 &= 9 8 7 \\1 2 3 4 \times 8 + 4 &= 9 8 7 6 \\1 2 3 4 5 \times 8 + 5 &= 9 8 7 6 5 \\1 2 3 4 5 6 \times 8 + 6 &= 9 8 7 6 5 4 \\1 2 3 4 5 6 7 \times 8 + 7 &= 9 8 7 6 5 4 3 \\1 2 3 4 5 6 7 8 \times 8 + 8 &= 9 8 7 6 5 4 3 2 \\1 2 3 4 5 6 7 8 9 \times 8 + 9 &= 9 8 7 6 5 4 3 2 1\end{aligned}$$

3.

$$\begin{aligned}3 7 \times 3 &= 1 1 1 \\3 7 \times 6 &= 2 2 2 \\3 7 \times 9 &= 3 3 3 \\3 7 \times 1 2 &= 4 4 4 \\3 7 \times 1 5 &= 5 5 5 \\3 7 \times 1 8 &= 6 6 6 \\3 7 \times 2 1 &= 7 7 7 \\3 7 \times 2 4 &= 8 8 8 \\3 7 \times 2 7 &= 9 9 9\end{aligned}$$

## SERIACION PARA PRIMARIA

Esta prueba consiste en buscar un patrón de variación y de determinar el número que corresponda a la casilla en blanco.

### NIVEL 1

1.

6	10	14	18	?
---	----	----	----	---

2.

7	13	?	25	31
---	----	---	----	----

3.

0	4	8	?	16
---	---	---	---	----

4.

1	?	5	7	9
---	---	---	---	---

5.

2	4	?	8	10
---	---	---	---	----

6.

2	3	5	8	?
---	---	---	---	---

7.

0	5	?	15	20
---	---	---	----	----

8.

10	18	?	34	42
----	----	---	----	----

9.

3	10	17	?	31
---	----	----	---	----

10.

4	7	10	?	16
---	---	----	---	----

NIVEL 2

1.

31	?	17	10	3
----	---	----	----	---

2.

?	18	14	10	6
---	----	----	----	---

3.

12	9	6	3	?
----	---	---	---	---

4.

50	?	30	20	10
----	---	----	----	----

5.

43	36	29	?	15
----	----	----	---	----

6.

32	24	16	?	0
----	----	----	---	---

7.

9	?	7	6	5
---	---	---	---	---

8.

67	?	65	64	63
----	---	----	----	----

9.

?	19	14	9	4
---	----	----	---	---

10.

6	54	45	?	27
---	----	----	---	----

### NIVEL 3

1.

3	6	9	12	?
---	---	---	----	---

2.

2	4	8	?	32
---	---	---	---	----

3.

81	27	9	3	?
----	----	---	---	---

4.

3	9	27	81	?
---	---	----	----	---

5.

5	10	?	40	80
---	----	---	----	----

6.

32	16	?	4	2
----	----	---	---	---

7.

800	400	200	?	50
-----	-----	-----	---	----

8.

4	12	36	108	?
---	----	----	-----	---

9.

7	14	28	56	?
---	----	----	----	---

10.

48	24	?	6	3
----	----	---	---	---

## NIVEL 4

1.

71	?	7133	71333	713333
----	---	------	-------	--------

2.

1	0	2	0	?
---	---	---	---	---

3.

1	101	1001	?	10001
---	-----	------	---	-------

4.

1	3	2	?	3
---	---	---	---	---

5.

2	3	5	7	?
---	---	---	---	---

6.

2	7	15	31	?
---	---	----	----	---

7.

1	0	1	?	1
---	---	---	---	---

8.

1	1	2	3	?
---	---	---	---	---

9.

2	4	8	16	?
---	---	---	----	---

10.

3	4	3	?	3
---	---	---	---	---

## SECUENCIAS

1. Pedir un postre
  - Pedir al camarero una mesa para dos
  - Pagar la cuenta
  - Ir a cenar a un restaurante
  - Elegir el menú deseado
  - Tomar un aperitivo
2. Llevar los materiales a la obra
  - Escoger los materiales utilizados
  - Dibujar los planos de la casa
  - Construir las bases
  - Instalar el agua, el alcantarillado
  - Poner el techo a la vivienda
3. Responder el profesor
  - Tener algunas dudas
  - Atender las explicaciones
  - Aclarar las dudas
  - Comenzar las explicaciones
  - Preguntar sobre las dudas
4. Comenzar el juego
  - Botar las malas cartas

Repartir las cartas entre 4

Pasar señas al compañero

Barajar las cartas

Ganar el juego

5. Cansarse y desmoralizarse

Buscar una solución al problema

Plantear la situación problemática

Insistir buscando la solución

Encontrar la solución

6. Ir a la competición

Continuar con el entrenamiento

Subir al podium

Acabar el entrenamiento

Pegarse un duchazo

7. Recibir una mala noticia

Morir un ser querido

Celebrar con alegría con sus amigos

Cambiar la alegría por la tristeza

Llanto y desconsuelo

Estar muy contento

8. Salir al campo alineados

Cambiarse en el vestuario

Marcar un gol tras el descanso

Escuchar los consejos del técnico

Final del primer tiempo

Acabar empatados el partido a 3 goles.