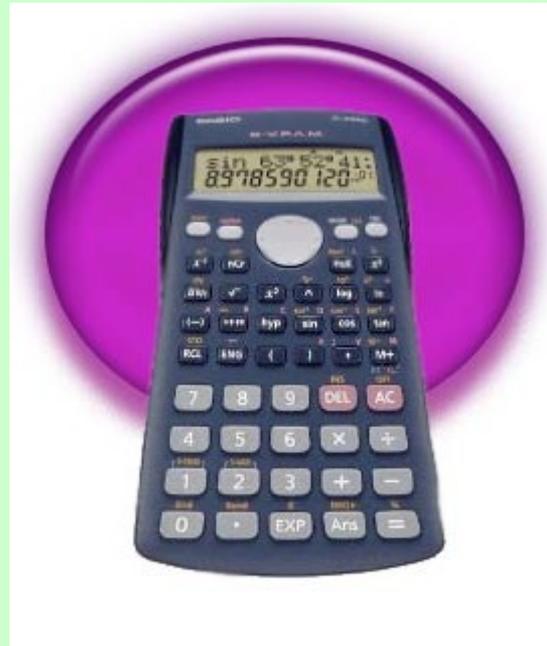


Tonterías



La calculadora habla

Tengo una camiseta que era muy cara.

Costaba 714 euros (escribes 714)

Pero es muy vieja (pulsa :)

la he usado 1000 días (escribes 1000)

Ahora está rota;

Tiene un agujero y la tengo que coser (Pulsa =)

¿Cón qué la coso?

Da la vuelta a la calcu y lo sabrás

La calculadora habla

Tengo un novio muy guapo.

El miércoles le di 210 besos . (escribes 210)

Y el jueves 216 besos (le sumas 216)

Y lo pienso hacer igual durante nueve meses
(multiplicas por 9)

Y cuando pasen cuatro días más (Suma 4)

¿Qué pasará?

Da la vuelta a la calculadora y lo sabrás

La calculadora habla

El profe tiene 55 años

(escribes 55)

Y va al zoo con 20 alumnos

(multiplica por 20)

La entrada cuesta 5 euros

(multiplica por 5)

Se paran en una zona en la que hay 50 animales

(suma 50)

¿Qué animales son?

Inventemos tonterías

Las letras que se leen en una calculadora al revés son

E O I G H B L S

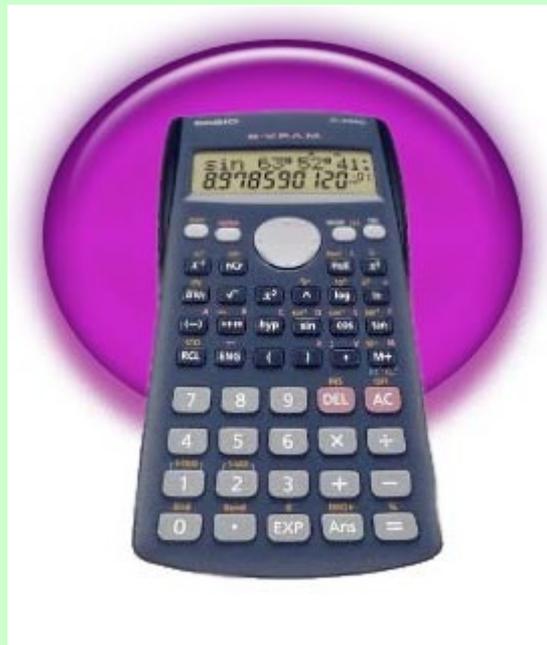
¿Qué palabras podemos hacer con ellas?

¿Qué problemas podemos inventar que tenga por solución esa palabra?

Ligo, oso, ESO, beso, sebo...

be 38	eliseo 0.35173	ibis 5181	oh 40
bebe 3838	elisio 0.15173	ilegible 37819371	ole 370
bebible 3781838	elle 3773	ileo 0.371	oleo 0.370
beisbol 7085138	ello 0.773	ileso 0.5371	oleoso 0.50370
belio 0.1738	elogio 0.19073	le 37	os 50
bello 0.7738	elogioso 0.5019073	legible 3781937	oseo 0.350
beso 0.538	eolio 0.1703	lego 0.937	oso 0.50
bilioso 0.501718	es 53	leible 378137	se 35
bilis 51718	ese 353	lelo 0.737	sebo 0.835
biologo 0.907018	eso 0.53	leo 0.37	sebososo 0.50835
bis 518	gel 739	les 537	seis 5135
bisbiseo 0.3518518	geologo 0.907039	leso 0.537	sello 0.7735
bisel 73518	giboso 0.50819	libelo 0.73817	seseo 0.3535
bobillo 0.771808	gil 719	libio 0.1817	sesgo 0.9535
bobo 0.808	gili 1719	ligio 0.1917	seso 0.535
boi 108	globo 0.8079	lio 0.17	si 15
bolillo 0.771708	globoso 0.508079	lioso 0.5017	sigilo 0.71915
bollo 0.7708	gobio 0.1809	lis 517	siglo 0.7915
bolo 0.708	gol 709	liso 0.517	silbo 0.8715
bolsillo 0.7715708	goloso 0.50709	lo 0.7	silbososo 0.508715
bolso 0.5708	he 34	lobo 0.807	silo 0.715
e 3	helio .1734	o 0	siseo 0.3515
eh 43	heliosis 51501734	obeso 0.5380	so 0.5
el 73	hiel 7314	oboe 3080	sobeo 0.3805
ele 373	hielo 0.7314	obolo 0.7080	sobo 0.805
elegible 7819373	higo 0.914	obseso 0.53580	

Teclas estropeadas



TECLAS ESTROPEADAS



No funciona la tecla CERO

Tengo que escribir el 230

TECLAS ESTROPEADAS

Sólo funcionan las teclas...

1 + - X /

Tengo que conseguir un resultado de 10.
De muchas formas posibles

TECLAS ESTROPEADAS

No funciona la tecla
menos...



**FUERA DE
SERVICIO**

Tengo que calcular $350 - 45$

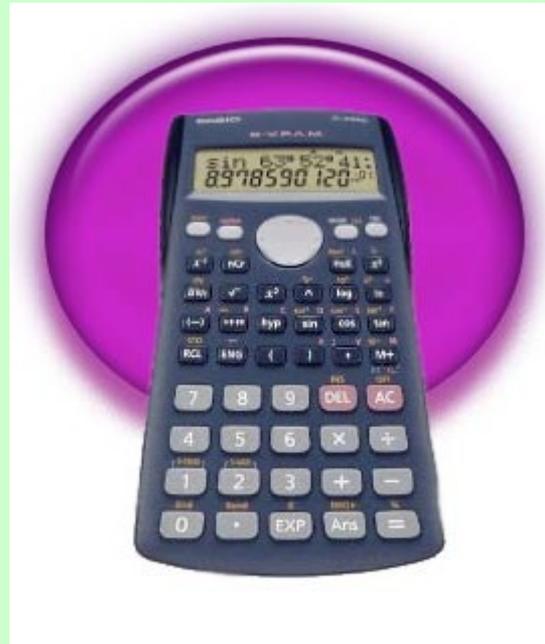
TECLAS ESTROPEADAS

No funciona la tecla POR



Tengo que calcular 250×12

Obtener un número



Trabajo en equipo: Escribir en pantalla el número 14, pero sólo se pueden usar las teclas:

$\boxed{1}$ $\boxed{0}$ $\boxed{+}$ $\boxed{=}$

Ver todas las posibilidades

Trabajo en equipo: Escribir en pantalla el número 21, pero sólo se pueden usar

$\boxed{2}$ $\boxed{+}$ $\boxed{-}$ $\boxed{\times}$ $\boxed{:}$

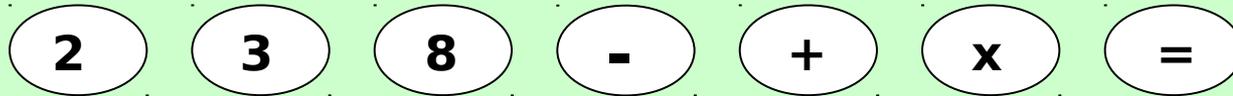
- Obtener el 10 utilizando sólo las teclas $\square \square \square \square \square$
 $\times \quad /$
- ¡Atención! Busca todas las maneras posibles de hacerlo

OBTENER UN NÚMERO

- Utilizando 6 teclas de la calculadora (que pueden ser números, operaciones y el símbolo =) obtener 20
- (es necesario tener en cuenta la precedencia de las operaciones)

OBTENER UN NÚMERO

- Usando sólo cuatro de estas teclas...

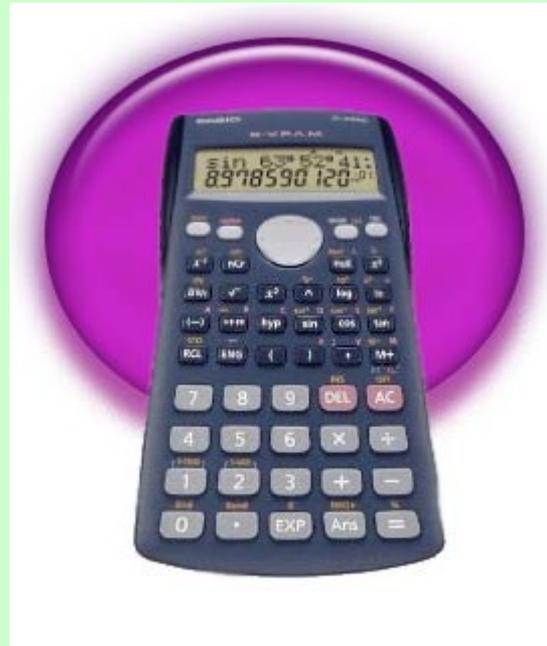


- Hay que obtener estos resultados:
- 1, 4, 5, 6, 10, 11, 16, 24

OBTENER UN NÚMERO con cuatro teclas

1	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
16	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
24	→	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Refuerzo de las operaciones



Reforzar la descomposición del 10

	+		-		=	10
	-		+		=	10
	+		+		=	10
	-		-		=	10
	+		+		=	10

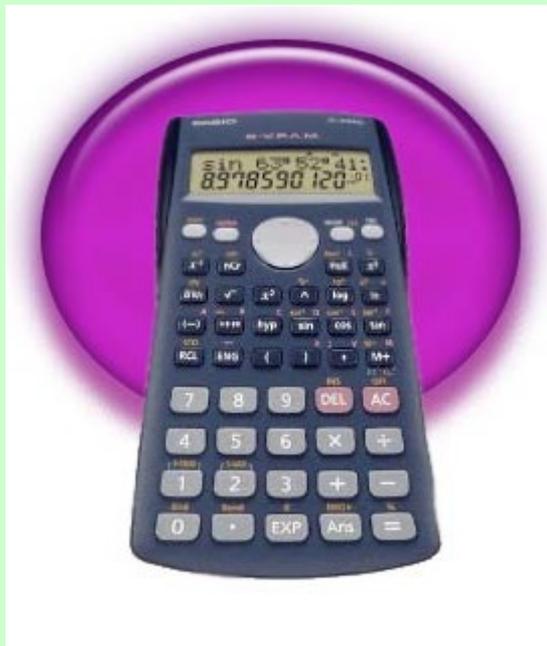
Reforzar la decena

34	+	10	=	
32	+	10	=	
64	+	10	=	
27	+	10	=	
79	+	10	=	

Reforzar operaciones básicas

3		2	=	5
2		3	=	5
4		1	=	5
7		2	=	5
9		4	=	5

Curiosidades



Pirámides

- $1 \times 8 + 1 = 9$
- $12 \times 8 + 2 = 98$
- $123 \times 8 + 3 = 987$
- $1234 \times 8 + 4 = 9876$
- $12345 \times 8 + 5 = 98765$
- $123456 \times 8 + 6 = 987654$
- $1234567 \times 8 + 7 = 9876543$
- ...

Pirámides

- *Pirámides de números:*
- $1 \times 9 + 2 = 11$
- $12 \times 9 + 3 = 111$
- $123 \times 9 + 4 = 1111$
- $1234 \times 9 + 5 = 11111$
- $12345 \times 9 + 6 = 111111$
- $123456 \times 9 + 7 = 1111111$
- ...

El 37037

- Multiplica el número 37037 por 1,2,3,4,... y observarás que todos los resultados son...

37037

74074

111111

148148

185185

222222

259259

296296

333333

370370

¿Por qué ocurre esto? ¿Por qué falla a partir del 28?

El 37

- El número 37 es muy especial. Calcula:
 - 37×3
 - 37×6
 - 37×9
 - 37×12
 - 37×15
- Escribe los resultados en una tabla.
- ¿Qué crees que pasará con 37×18 ; 37×21 ; 37×24

El factor k

¿Qué ocurre si pulsas dos veces seguidas la tecla +?
(por ejemplo $3 + + 5 =$)

¿Y qué ocurrirá haciendo lo mismo con la tecla x?

El número mágico 91

El 91 resulta ser un número mágico,
pues al multiplicarlo por los números 1 al 9
se obtiene un patrón que el estudiante debe descubrir.

Investiguemos.

Investiga qué múltiplos de tres son pares

Escribe el cuadrado de los 30 primeros números

¿Qué ocurre si formas un número con las tres teclas de arriba y le restas el número formado por las tres teclas de en medio?

¿Y con las de abajo? ¿Y las de la derecha menos las de la izquierda? ...

Treinta y uno

Jurgo para dos o tres jugadores.

Consiste en pulsar, por turno una tecla e ir sumando las puntuaciones correspondientes.

Pero debe hacerse de modo que la tecla pulsada por el jugador de turno esté en la misma fila o columna que la pulsada por su oponente.

Pierde el primer jugador que sume 31 ó más.