

Diego Morán

Enigma Matemático

Criterio C. Comunicación

Aspecto ii: Usar formas de representación matemática para presentar información adecuadamente

Un aventurero se encuentra explorando las profundidades de la amazonia y todo su flora y fauna. Iba avanzando en el camino cuando se cae a un hueco escondido con arbustos y se le presenta un mago anciano. El aventurero se asustó y primero pensó que era su imaginación ya que el mago estaba flotando y tenía una escoba mágica pero luego se dio cuenta que no era un sueño. El mago después de que el aventurero recuperara la consciencia, le iba a enseñar un lugar que nadie conocía pero que si quería ir necesitaba de su ayuda.



--	--	--	--

El mago le dijo al aventurero que iba a ser complicado ya que necesitaba de una persona normal para que introduzca las claves que requería el cofre que contenía el mapa hacia el lugar. El aventurero aceptó y el mago de la nada invocó un cofre que necesitaba 4 distintas palabras o números para ser abierto, sin importar el orden en que se los ponga. Cada elemento tenía una pequeña pista por lo que el aventurero tuvo que descifrar el código con la siguiente información:

"Este elemento es el nombre que se le da en las tablas de verdad para cualquier combinación de valores de verdad de las proposiciones simples donde siempre se obtiene como valor de verdad: verdadero (V)"

"Este elemento es el resultado de: $\lim_{x>2} = 10x^2 - 7x - 10$ "

"Este elemento es la derivada de la función $f(x) = x^2 - 1$ "

"Este elemento es una palabra con la que también se conoce al proceso de restar"

LLEVA A SU LUGAR SABIAMENTE LAS 4 RESPUESTAS:

DIFERENCIA

$-x^2 - 1$

$2x$

$x^2 - 10$

CONTINGENCIA

16

CONTRADICCIÓN

-7

15

TAUTOLOGÍA

20

RESTRICCIÓN



El aventurero pensó que ya había obtenido el acceso al mapa después de haber descifrado, pero resulta que el mapa estaba cerrado y cuando lo abre se le presenta un fantasma que le dice: “Si quieres ver el siguiente mapa, primero tienes que responder los siguientes enigmas o sino te irás de aquí sin saber si quiera quién eres”. El aventurero se asustó, pero decidió contestar los siguientes enigmas:

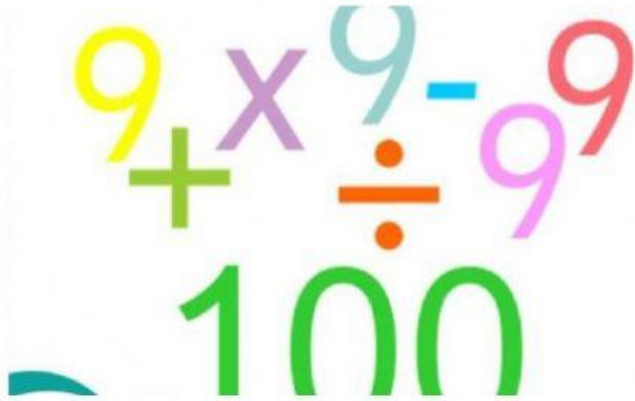
1.-

Una mujer compra en una tienda de animales a un loro que, según le promete el dependiente, puede repetir todo siempre y cuando pueda escuchar lo que se dice. Y, sin embargo, la mujer devuelve al animal una semana después puesto que no ha pronunciado ni un solo sonido, a pesar de que le ha hablado continuamente. Sin embargo, el dependiente no la ha engañado. ¿Qué ha pasado?



2.-

Si te dicen que con 4 números 9 (9, 9, 9, 9) usando todas las operaciones que quieras, logres que te de como resultado el número 100, ¿que operaciones harías? Haz el proceso en el siguiente cuadro:



3.-

La policía está vigilando de cerca una guarida de una banda de ladrones, los cuales han dispuesto algún tipo de contraseña para poder entrar. Observan como uno de ellos llega a la puerta y llama. Desde el interior se dice 8 y la persona contesta 4, respuesta ante la cual la puerta se abre

Llega otro y le preguntan por el número 14, a lo que contesta 7 y también pasa. Uno de los agentes decide intentar infiltrarse y se acerca a la puerta: desde el interior le preguntan por el número 6, a lo él responde 3. Sin embargo, debe retirarse ya que no solo no abren la puerta, sino que empieza a recibir disparos desde el interior. ¿Cuál es el truco para adivinar la contraseña y qué error ha cometido el policía?



4.-

¿Qué número debe ir en la línea gris? (¡¡¡no es el 5!!!)



El fantasma le dijo: “Felicidades intrépido aventurero, has logrado descifrar todos estos acertijos, por lo tanto, te concedo el mapa hacia el lugar que nadie ha visitado en miles de años, la famosa ciudad de Atlantis. El mago y el viajero emprendieron su viaje gracias al mapa y llegaron a su destino final.



FIN DE LA ACTIVIDAD

Referencias:

Barcelo, E. (2021, 3 noviembre). *ACERTIJO MATEMÁTICO: pasatiempos, enigmas con operaciones*. EDUCAPLANET APPS.

<https://www.educaplanet.com/educaplanet/2014/12/acertijo-logica/>

Castel, F. (2022, 4 enero). *14 acertijos matemáticos (y sus soluciones)*. Acertijos.

<https://psicologiaymente.com/cultura/acertijos-matematicos>

Barnés, H. G. (2020, 16 junio). *13 acertijos matemáticos de lógica con solución que pondrán a prueba tu capacidad*. elconfidencial.com.

[https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-07-28/10-](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-07-28/10-acertijos-clasicos-que-pondran-a-prueba-tu-capacidad-logica_166413/)

[acertijos-clasicos-que-pondran-a-prueba-tu-capacidad-logica_166413/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-07-28/10-acertijos-clasicos-que-pondran-a-prueba-tu-capacidad-logica_166413/)