



Armando el museo del sexto básico.

Nombre: _____

Fecha: _____ Curso: _____

1. El sexto año básico recibió un presupuesto de **\$ 15.000.000 en total** para comprar artículos históricos con el fin de armar un museo en el colegio. Deberán utilizar todo el dinero de la siguiente manera:
 - a) Deberán **dividir el total del dinero en partes iguales por cada uno de los estudiantes del curso.**
 - b) **Cada estudiante**, deberá gastar 1/3 de su dinero en pinturas, 1/3 en objetos de la civilización egipcia y 1/3 en estatuas.
 - c) Cada estudiante **deberá descontar de su presupuesto un cargo fijo de \$ 2.340** por cada pieza que compre. Este dinero no deberá gastarse, y se utilizará para otros gastos del museo.

Los valores de los objetos a comprar a través de la aplicación de RA **Arloopa** son los siguientes:

- Pinturas \$150.000 pesos cada una.
- Estatuas: \$220.000 pesos
- Antigüedades de Egipto: \$4800.000 pesos

¡Compra los artículos que más te gusten para armar nuestro museo!

Artículo	Precio (\$)
	Total:

¿Qué estrategia fue la que utilizaste para realizar los cálculos?

¿Cuáles son los pasos a seguir para lograr utilizar el dinero establecido?

“Armando el museo del sexto básico”

Esta actividad está diseñada para ser implementada en base al Objetivo de Aprendizaje de matemáticas: realizar cálculos que involucren las cuatro operaciones en el contexto de la resolución de problemas, utilizando la calculadora en ámbitos superiores a 10.000 (OA10) para el sexto año básico.

La actividad consiste en que debemos plantearle a los alumnos que se nos entregó un presupuesto (de 15.000.000 pesos) por grupo para armar nuestro museo del sexto básico y con la aplicación **ARLOOPA** (descargada en los tablets) van a ir observando y eligiendo artículos que sea parte de las categorías “Arte y Museos” y “Herencia cultural e Historia” (es posible que la app esté en inglés).

- Cada estudiante, deberá gastar $\frac{1}{3}$ de su dinero en pinturas, $\frac{1}{3}$ en objetos de la civilización egipcia y $\frac{1}{3}$ en estatuas.
- Cada estudiante deberá descontar de su presupuesto un cargo fijo de \$2.340 por cada pieza que compre. Este dinero no deberá gastarse, y se utilizará para otros gastos del museo.

La lista de precios es la siguiente:

Arte y Museo:

- Cada pintura tiene un valor de \$150.000 pesos

Herencia Cultural e Historia:

- Estatuas: \$220.000 pesos
- Antigüedades de Egipto: \$480.000 pesos

La idea es que elijan varios artículos (que no se repitan, pero sí se pueden elegir varios de la misma categoría). Además, se les entregará la siguiente guía en la que deben ir escribiendo los artículos con sus precios, e ir sumando junto con la calculadora que idealmente esté instalada en sus celulares.

<https://docs.google.com/document/d/1fKEdO9oHDUTlCx8Ri2G6AbLgf4t-85jDUEFlol09dYs/edit?usp=sharing>

El orden de la actividad será el siguiente:

Inicio: Se explica a todos que se nos ha entregado este presupuesto y que tenemos la misión de armar un museo, pero que para aquello necesitaremos ayuda de las matemáticas. Daremos la indicación para que comencemos a trabajar en grupos.

Desarrollo: Ustedes deberán acompañar a los estudiantes en el proceso de buscar artículos y dar el espacio para que ellos prueben cómo se ven los artículos con realidad aumentada. Cuando los elijan, chequeen el precio que le corresponde (de acuerdo a la lista de precio) y deberán anotarlo en la guía. Cada cierto tiempo, deben sumar juntos cuánto dinero gastado llevan y calcular cuánto les faltaría aproximadamente.

Finalmente, haremos preguntas de cierre, las cuales se centrarán en indagar respecto a las estrategias utilizadas.