

GUÍA DE LECTURA.

ERNESTO EL APRENDIZ DE MATEMAGO.

Debes entregar un trabajo con los siguientes puntos:

1. Referencia bibliográfica: Autor, título, editorial, año de publicación, número de páginas.
2. Breve resumen del libro.
3. Contesta a las siguientes cuestiones:
 - Trata de explicar el truco de la página 34 y haz como Ernesto, inventa tú un truco similar.
 - Visita la página <http://descartes.cnice.mecd.es/matemagica/index.htm> selecciona la opción *magia* y dentro de ella *telepatía*. Realiza el truco varias veces y ahora explica cómo se hace.
 - ¿Cuánto suman las dos caras opuestas de un dado?
 - ¿Cómo puedes efectuar el cuadrado de un número de dos cifras que acabe en 5?
 - Escoge un truco de los que hace el mago con el calendario y explícalo (pág. 91-104)
 - En esta página web tienes una explicación animada del juego del chino que desaparece y del juego de los enanitos (pág 115-124), incluso si quieres te puedes imprimir un tablero con el juego de los enanitos de Sam Lloyd.
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/iesarrojo/matematicas/taller/juegos/desaparecidos/elchinoquedesaparece.htm>
4. Ahora queremos tu opinión
 - Opinión sobre el libro:
 - Valora el libro del 1 al 10.
 - ¿Recomendarías el libro a un amigo?
 - ¿Te gustaría leer un libro similar?