



UNIDAD 1- MATEMÁTICAS

TAREA 1.2

CÓMIC DE LOS NÚMEROS REALES

Objetivo:

Representar, de forma creativa y visual, el uso de operaciones con números reales (enteros, racionales e irracionales) a través de una historieta o cómic, integrando situaciones problemáticas y la aplicación de operaciones correctamente resueltas.

Instrucciones:

1. **Crea una historia original** en formato de cómic (de 5 a 8 viñetas) donde los personajes sean **números reales** (como $\frac{3}{4}$, -5 , $\sqrt{2}$, π , 0.25 , etc.).
2. Desarrolla un pequeño conflicto o situación donde los personajes deban **usar operaciones matemáticas** para resolver un problema.
3. Dentro del cómic **deben aparecer al menos tres operaciones** correctamente resueltas usando números reales.
4. La historia debe tener **inicio, desarrollo y final**, con una **moraleja matemática o una conclusión** que refuerce el aprendizaje.
5. Puedes realizar el cómic de forma:
 - Manual: dibujado a mano y luego escaneado o fotografiado con buena calidad.
6. Agrega títulos o diálogos a los personajes usando globos de texto y cuida la ortografía.

Contenido matemático obligatorio

Asegúrate de incluir:

- Operaciones con **números enteros, racionales** (fracciones o decimales) y **irracionales** (raíces, π).
- Uso adecuado de la **jerarquía de operaciones**.
- Representación correcta del resultado de cada operación dentro del cómic (por ejemplo: $\sqrt{4} \times 3 = 6$).

Formato de entrega



Archivo: Entregar la tarea en formato PDF con el formato de la institución que se les adjuntará en la plataforma.

Nombre del archivo: TuNombre_TAREACómicNúmerosReales

Medio de entrega: subir al aula virtual.

Rúbrica de evaluación (10 puntos)

Criterio	Puntaje
Creatividad y diseño del cómic	2 pts
Historia clara y bien narrada	2 pts
Uso correcto de 3 operaciones	3 pts
Coherencia matemática	2 pts
Ortografía y presentación final	1 pt

Ejemplo de Cómic: "El Consejo de los Números Reales"

Título del cómic: *La amenaza del Error Desconocido*

Viñeta 1 – Introducción del conflicto

(Imagen: un reino con casas con símbolos matemáticos, aparece un signo de exclamación flotando)

Narrador: En el Reino Realia, todos vivían en equilibrio: racionales, enteros, decimales, fracciones e irracionales.

$\sqrt{2}$: ¡He sentido una distorsión en la Línea Numérica!

Viñeta 2 – Aparece el villano

(Imagen: un número con forma difusa y sin forma decimal clara)

Narrador: El Error Desconocido amenaza con borrar los límites entre los conjuntos numéricos.

Error Desconocido: ¡Todos los números deberían confundirse! ¡Nadie sabrá operar de nuevo!

Viñeta 3 – Llamado a la acción

(Imagen: los números reales reunidos como en una sala del consejo)

$\frac{3}{4}$: ¡Debemos usar nuestras habilidades de operación!

-5 : Yo puedo ayudarte con mi fuerza negativa.

π : Y yo traeré la infinitud del conocimiento.

Viñeta 4 – La estrategia

(Imagen: tabla donde combinan sus operaciones)

$$2.5 + (-1.5) = 1$$

$$\sqrt{4} \times 3 = 6$$



$$1/2 + 1/4 = 3/4$$

Narrador: Usando la jerarquía de operaciones, lograron enfrentarse al Error.

Viñeta 5 – Final feliz

(Imagen: los números celebran en la recta numérica, que vuelve a la normalidad)

Narrador: El Reino Realia estaba a salvo. Cada número volvió a su lugar con claridad.

$\sqrt{2}$: ¡La precisión es nuestra fortaleza!

Todos: ¡Larga vida a los Números Reales!