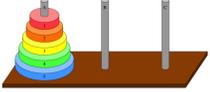
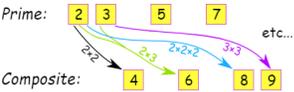


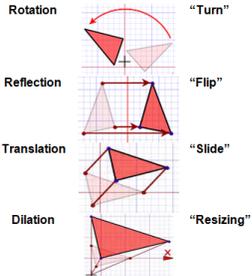
30 Días DE Mates

TABLERO DIVERTIDO DE VERANO

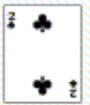
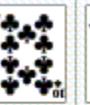
PRÁCTICA DE VERANO DE MATEMÁTICAS DE LA ESCUELA INTERMEDIA – Escuelas Públicas de Framingham

Instrucciones: ¡A continuación presentamos 30 actividades para mantener las matemáticas frescas en tu mente! Durante el verano, intenta cuantas actividades puedas. ¡La mayoría de estas actividades son divertidas y desafiantes y realmente te harán pensar! Mantén un registro de los que intentaste. No tienes que hacer estas actividades en ningún orden en particular. Cuando la escuela se reanude en el otoño, tendrás la oportunidad de compartir tus aventuras de matemáticas con tus maestros. ¡Que te diviertas!

YO		M	A	T	ES																														
<p>1 ¡Juego de 99!</p> 	<p>2 ¡Encuentra una planta afuera y observa su crecimiento!</p> 	<p>3 ¡Completa 1 hora de I-Ready!</p> 	<p>4 ¡CUATRO 4's y operaciones!</p> 	<p>5 ¡Practica tus cálculos mentales! ¡Cuenta extrema!</p> 	<p>6 ¡Practica con porcentajes!</p> <p>Mira a tu alrededor ... ¿qué números puedes encontrar? Mira las etiquetas de los alimentos, los números de las casas y las direcciones postales. Encuentra el 50% de cada número. ¡Después encuentra el 10%, 20%, 30%! ¡Mira cuántos puedes hacer!</p>																														
<p>7 Encuentra una receta deliciosa con al menos 10 ingredientes. ¡Triplica la receta!</p>  <p>Para hacerlo picante, ¡también puedes tomar la mitad o un tercio de una receta!</p>	<p>8 ¡Toma aire fresco y mide una hoja!</p>  <p>¡Más información a continuación!</p>	<p>9 ¡Juega a la Torre de Hanoi! Torre de Hanoi</p> 	<p>10 Tienes dos opciones (clic aquí para obtener instrucciones del juego):</p> <p>A) \$1,000,000 por el mes  O B) Un centavo duplicado cada día..</p>	<p>11 ¡RETO DE NÚMEROS PRIMOS!</p> <p>Prime:  etc...</p> <p>Composite: </p>	<p>12 Completa un rompecabezas de Sudoku</p> <p>ej)</p> <table border="1" data-bbox="1797 1252 1955 1409"> <tr><td>6</td><td>1</td><td>4</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>3</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td>4</td><td>7</td><td>3</td></tr> <tr><td>7</td><td>6</td><td></td><td></td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td>6</td><td>9</td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>5</td><td>8</td><td>7</td></tr> </table>	6	1	4	5		2	8	3	5	6	8		4	7	3	7	6			4	5	7	2	6	9	4		5	8	7
6	1	4	5																																
2	8	3	5	6																															
8		4	7	3																															
7	6			4																															
5	7	2	6	9																															
4		5	8	7																															

<p>13</p> <p>¡101... y FUERA!</p> <p>¡Mira si puedes tirar los dados para llegar a 101! Las</p>  <p>instrucciones están abajo!</p>	<p>14</p> <p>¡Intenta algunos de estos problemas de la Liga de Matemáticas de Nueva Inglaterra del año pasado! How many can you do?</p> <p>Cuando hayas terminado, verifica tus respuestas aquí.</p>	<p>15</p> <p>¡Lanza una moneda!</p> <p>¿Cuál es la probabilidad de cara o cruz??</p> 	<p>16</p> <p>Practica tu fluidez de fracción en IXL. Ve a:</p>  <p>Grado 6: 6.0.7 Grado 7: 7.G.10 Grado 8: 8.E.5</p>	<p>17</p> <p>Analizando una baraja de cartas</p> <p>Media, modo medio, rango</p> 	<p>18</p> <p>¡Pequeños artículos en tu casa y Probabilidad!!</p> 
<p>19</p> <p>Traducciones, rotaciones, reflexiones, dilataciones...</p> <p>OH MY!</p> <p>Rotation "Turn" Reflection "Flip" Translation "Slide" Dilation "Resizing"</p>  <p>¡Explora este tipo de geometría en el mundo real!</p>	<p>20</p> <p>¡Diseña tu propio juego!</p> <p>¡Aquí es donde puedes ser súper creativo!</p> 	<p>21</p> <p>Calculando la probabilidad de una baraja de cartas</p> <p>¡Necesitarás una baraja de cartas o puedes imprimir o crear las tuyas!</p> 	<p>22</p> <p>¡Matemática mental diaria!</p> <p>¡Estos números cambian cada día!</p> 	<p>23</p> <p>¿Puedes descubrir los patrones en estas secuencias? ¡Asegúrese de describir cada patrón en oraciones completas!</p> <p>¡Intenta esto para un desafío adicional!</p>	<p>24</p> <p>¡Practica tus operaciones enteras! Ve a IXL:</p>  <p>Grado 6: 6.N.4 Grado 7: 7.C.9 Grado 8: 8.C.4</p>
<p>25</p> <p>¡Guerra de fracciones!</p> <p>Si amas WAR, ¡te encantará esta versión!</p> 	<p>26</p> <p>¡Rompecabezas de lógica!</p> <p>Compras en supermercados</p>  <p>Aquí hay una lista de más rompecabezas por grado de dificultad Clic aquí</p>	<p>27</p> <p>¡Acertijos Matemáticos!</p> <p>¡Esta es una lista de acertijos matemáticos divertidos y desafiantes! ¡Mira cuántos puedes responder correctamente!</p>  <p>Portugués - Español</p>	<p>28</p> <p>¡Completa 1 hora de I-Ready!</p> 	<p>29</p> <p>¡Practica tus operaciones enteras! Ve a IXL:</p> <p>Grado 6: 6.N.9 Grado 7: 7.C.17 Grado 8: 8.C.7</p> 	<p>30</p> <p>Practica tus habilidades matemáticas con estas hojas de trabajo de Ready Math:</p> <p>Grado 6 Inglés Español Portugués Grado 7 Inglés Español Portugués Grado 8 Inglés Español Portugués</p>

Ejemplo: baraja estándar de naipes (52 cartas en total)

Suit	Ace	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jack	Queen	King
Clubs													
Diamonds													
Hearts													
Spades													

Instrucciones de juego adicionales

1) ¡Juego de 99! - [Instrucciones en inglés 99](#) - [Instrucciones en español 99](#) - [Instrucciones en portugués 99](#)

2) ¡Encuentra una planta afuera y mide su progreso! Encuentra una planta en tu patio, en la acera, en el bosque, etc. Ten una hoja de papel y un lápiz y documenta su crecimiento durante el próximo mes. Sigue el cambio de su crecimiento cada día en centímetros. ¡Después de haberla observado durante un mes, encuentra la tasa promedio a la que crece!

4) Usa exactamente cuatro 4's para formar cada número entero de 0 a 20 usando solo los operadores +, -, x, /, () (paréntesis),. (punto decimal), x2 (cuadrado), raíz cuadrada y! (factorial).

ej) $4+4+4+4 = 16$

$$\frac{4}{4} + 4 \times 4 = 17$$

5) ¡Practica tus cálculos mentales con recuento extremo! Elige un número entre 6 y 25. ¡Cuenta por ese número tan alto como puedas!

Ej: 6, 12, 18, 24, 30,.....

Elige otro número e intenta nuevamente. ¿Son algunos números más fáciles que otros? ¿Por qué piensas eso? ¿Qué número es el más difícil? ¿El más fácil?

6) ¡Practica con porcentajes!

Mira a tu alrededor ... ¿qué números puedes encontrar? Mira las etiquetas de los alimentos, los números de las casas y las direcciones postales.

Encuentra el 50% de cada número. ¡Entonces encuentra el 10%, 20%, 30%! ¡Mira cuántos puedes hacer!

Ej: Una etiqueta nutricional dice que una porción de galletas tiene 16 gramos de carbohidratos.

50% de 16 es $0.50 \times 16 = 8$

10% de 16 es $0.10 \times 16 = 1.6$

20% de 16 es $0.20 \times 16 = 3.2$

30% de 16 es $0.30 \times 16 = 4.8$

¿Puedes pensar en atajos o patrones para hacer esto más fácil?

8) ¡Medición de una hoja! Sal y encuentra una hoja. Estima el área y el perímetro de la hoja. ¡Esto no es tan simple como parece! Primero encuentra un objeto pequeño cuya área y longitud puedas medir con precisión. ¡Luego usa ese objeto como herramienta para estimar el área y el perímetro de la hoja! ¿Puedes pensar en otro método que sea más preciso?

9) ¡Juega a la Torre de Hanoi! ¿Cuántos movimientos te tomó? ¿Puedes completar la tarea en menos movimientos?

¡Ponte a prueba aumentando la cantidad de discos! *Padres / tutores: Este sitio web incluye servicio de traducción gratuito.*

10) Se te ofrecen dos opciones:

Opción A: recibe \$1,000,000 al final del mes

O

Opción B: recibe 1¢ el primer día, 2 ¢ el segundo día, 4 ¢ el tercer día, 8¢ el cuarto día, etc. La cantidad continúa duplicando cada día. ¿Cuál escogerías? ¿Cuánto dinero tendría al final del mes (30 días) si eliges la Opción B?

11) ¡Desafío de números primos! Un número primo es un número que solo es divisible por 1 y en sí mismo. Ejemplos de números primos son 2, 3, 5, 7, 11 y 13. ¿Cuántos números primos puedes agregar a esta lista? ¡Usa estas [reglas de divisibilidad matemática](#) para ayudarte!

12) Información del sitio web de Sudoku Puzzle: puedes elegir el nivel de dificultad. *Padres / tutores: este sitio web contiene anuncios. Este sitio web incluye servicio de traducción gratuito.*

13) 101 y fuera ... Este juego de papel y lápiz funciona bien en las aulas de segundo a quinto grado y puede ser jugado por equipos de estudiantes (como niños contra niñas) o en parejas. Para jugar necesitarás una hoja de papel, un lápiz y un dado. El objetivo del juego es obtener un puntaje lo más cercano a 101 sin pasar o "salir".

Para jugar, los estudiantes se turnan para lanzar los dados. A medida que avanzan, pueden tomar el número como uno o diez. Por ejemplo, si un estudiante saca un 5, podría tomarlo como un 5 o un 50. Los estudiantes mantienen un registro de su total mientras juegan.

Para hacer esto más desafiante, ¡puedes cambiar el número final! Entonces, en lugar de 101, ¡puedes hacerlo 1001 o 2020! ¡O incluso usar la multiplicación!

15) La probabilidad de lanzar una moneda y sacar cara es $\frac{1}{2}$. ¿Es esto cierto si lanzas la moneda una y otra vez? Lanza una moneda 100 veces y registra cuántas veces la moneda cae cara y cuántas veces cae la moneda cruz. Haga un seguimiento de esto en un cuadro o tabla. ¿Qué tan cerca de $\frac{1}{2}$ llegaste? ¿Qué sucede si lanzas la moneda otras 100 veces? ¿1000 veces?

17) Usando una baraja de cartas (¡puedes hacer la tuya con trozos de papel!): Sacar todas las cartas de cara (jotas, reinas, reyes) y los comodines. Deja que una carta con un "as" represente el número 1. Roba cartas al azar hasta que tengas 10 cartas. Calcula la media, la mediana, modo y el rango para tu conjunto de tarjetas.

Repite nuevamente, esta vez seleccionando 12 cartas. Repite nuevamente, esta vez seleccionando 20 cartas.

18) Reúne una colección de objetos pequeños. Haz una tabla para enumerar todos los objetos y la cantidad de cada uno. Luego calcula tantas probabilidades como puedas.

Object	Quantity
Paper clips	5
Blocks	7
Erasers	3

EJ: Calcula la probabilidad de que un objeto seleccionado al azar sea:

Un clip de papel
Un bloque
Un borrador
Un clip de papel o un bloque
Un clip o un borrador
Un bloque o un borrador
Un clip de papel y un bloque

19) ¡Transformación en la actividad del mundo real! ¡Vista previa de una de las mejores unidades de octavo grado! ¡Este powerpoint explicará qué es una transformación, así como la actividad! [Transformación en el mundo real PPT](#)

20) ¡Diseña tu propio juego! ¡Puede ser un juego de mesa, un juego de solitario, un juego de dados, un juego de cartas, un juego que requiere actividad física o cualquier otro juego que puedas imaginar! Crea un nombre para tu juego y diseña su logotipo. Escribe una lista detallada de instrucciones. Asegúrate de explicar cómo sabes cuándo finaliza el juego y cómo se determina un ganador. Construye o dibuja tu juego, incluidos los materiales (tablero de juego, fichas u otros materiales)
.¡No te olvides de jugar tu juego!

21) ¡Calculando la probabilidad de una baraja de cartas!

¡Necesitarás una baraja de cartas o puedes imprimir o crear las tuyas!

Consulta la baraja estándar de naipes arriba. Si se saca una carta al azar, calcula la probabilidad de que la carta sea:

rojo

Un trebol

Un 7

Un 7 rojo

Un 7 de diamantes

No un 7

No un 7 de diamantes

No una espada

Si se roban dos cartas al azar, ¿cuál es la probabilidad de que la suma de las dos cartas sea 7?

¿Cuál es la probabilidad de que la suma de las dos cartas sea 7 y su producto sea 12?

22)) ¡Matemática mental diaria! ¡Estos números cambian cada día! ¿Cuál es la fecha de hoy? Usa el mes, día y año para calcular lo siguiente.

Intenta hacer algunos de estos en tu cabeza:

Mes + día =

Mes - Día =

Mes + Día - Año =

Mes - (Año + Mes) =

Día x (Mes - Día) =

Año - Mes + Día =

Mes x día =

Mes x año =

Año ÷ Mes =

(Mes) ^ 2 = (mes al cuadrado o mes elevado a la segunda potencia)

(Día) ^ 2 = (día al cuadrado, o día elevado a la segunda potencia)

¿Qué otros cálculos puedes hacer?

25) Guerra de fracciones: los estudiantes se turnan para jugar “guerra” usando una baraja de cartas y un lápiz para actuar como la línea de fracción. El par de estudiantes debe decidir quién tiene la fracción más grande en función de las cuatro cartas jugadas. El ganador se queda con todas las cartas. El jugador con más cartas al final gana.

Objetivo: desarrollar una comparación rápida de valores de fracción

Reglas:

Baraja y reparte las cartas. Cada jugador pone sus cartas boca abajo en una pila. Ambos jugadores entregan DOS cartas al mismo tiempo (una arriba del lápiz y otra abajo).

El jugador cuyas cartas tienen la fracción más grande gana las cuatro cartas. Los jugadores pueden usar el papel para calcular fracciones equivalentes o usar la hoja de consejos.

Si los jugadores entregan fracciones equivalentes, entonces hay una guerra de fracciones. Cada jugador coloca 2 cartas nuevas boca abajo y la 3ra y 4ta carta boca arriba (una arriba del lápiz y otra abajo).

Quien tenga la fracción más alta gana todas las cartas.

El juego puede continuar hasta que un jugador tenga todas las cartas o por un período de tiempo determinado.

Consejos y trucos de guerra de fracciones

Si dos fracciones tienen un denominador común, la fracción con el numerador más grande es la fracción más grande. Ej: $3/5 > 2/5$

Si dos fracciones tienen un numerador común, la fracción con el denominador más pequeño es mayor. Ej: $1/4 > 1/8$

Si no está seguro de qué fracción es más grande, use las tiras de fracción para comparar.

Translations are provided by FPS. Translators are not responsible for the content of the document. DIAZ – 06/10/2020 SPANISH