

## Matemática

### Actividad para el ciclo básico de Secundaria<sup>1</sup>

#### Tercer año de secundaria

#### Simetrías

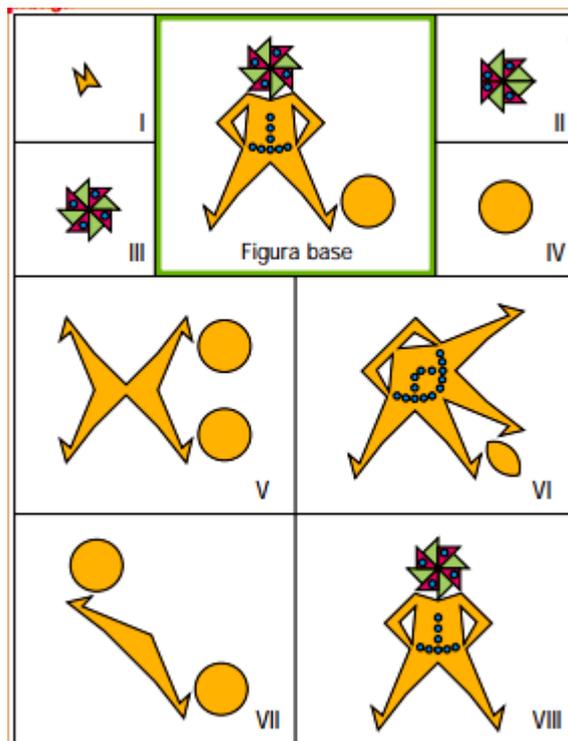
- Los espejos hacen de eje de simetría de las figuras que se reflejan en ellos.

Reunidos en familia, resuelvan el siguiente desafío. Necesitas la imagen y un espejo

Indaga:

- ✓ ¿Dónde colocarías **un espejo en la figura base** para obtener las figuras de la I a la VIII?
- ✓ ¿Se pueden obtener todas las figuras? ¿Cuáles no?

Después de responder, comprueba con un espejo si has acertado o no.



- Inventa una nueva plantilla para seguir jugando.

<sup>1</sup> Juegos extraídos de: ¿Por qué las Matemáticas? Cuaderno de actividades. Exposición internacional UNESCO. 2006  
Disponible en [http://gpdmatematica.org.ar/wp-content/uploads/2015/08/mat\\_actividades.pdf](http://gpdmatematica.org.ar/wp-content/uploads/2015/08/mat_actividades.pdf)

## Segundo año de secundaria

### ¿Suerte o decisión acertada?

El azar es uno de los conceptos más arraigados en todas las culturas. El mundo del azar no es un mundo sin ley. Aunque el resultado de una situación concreta sea impredecible, al menos podemos cuantificar la esperanza de que aparezca.

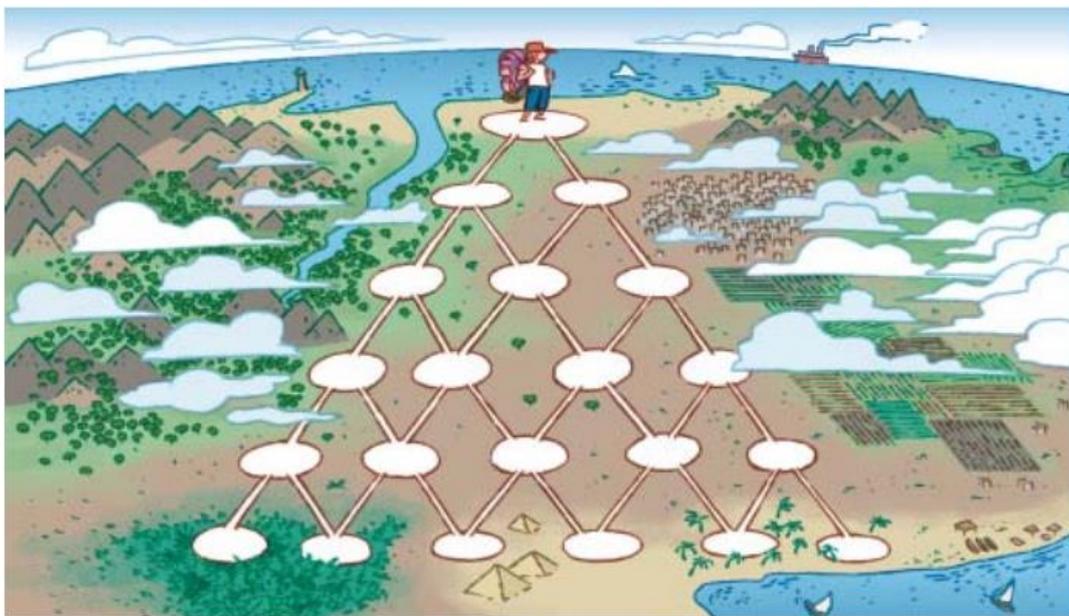
Un juego para tres jugadores

#### Materiales:

- Fichas de colores.
- Una moneda.

#### Reglas del juego:

- ✓ Cada jugador elige un color para sus fichas y 2 casillas de la meta. En cada casilla coloca una ficha.
- ✓ En la salida cada jugador sitúa otra ficha de su color.
- ✓ Por turno, cada jugador tira la moneda. Si sale cara, hace avanzar su ficha que está en la salida un lugar hacia la izquierda; si sale cruz, un lugar hacia la derecha.
- ✓ El jugador que primero llega a una de sus casillas en la meta, gana un punto y se termina esa partida.
- ✓ Gana el que tenga más puntos después de 5 partidas.



#### Después de jugar varias veces, contesta

1. ¿Es imprevisible el resultado del juego? ¿Depende solo del azar?
2. ¿Qué casillas elegiríais para tener más posibilidades de ganar?