

perficie. 5 – Porcentajes: concepto, operaciones básicas y problemas. Proporcionalidad. Regla de tres. 6 – Formas geométricas planas: ángulos y polígonos. Cálculo de perímetro y superficie. Teorema de Pitágoras. Circunferencia y círculo. Más información en <http://www.rubio.net>

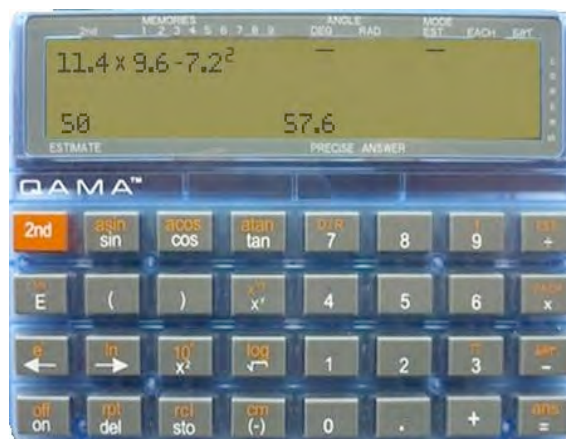


Matemáticas II. Jesús Castillo Requena, María R. Díaz Nieto, María Elena Rubio Ballesteros. Colección La Guía de Micha. Samú Ediciones. ISBN: 978-84-936640-4-6. 6 páginas. Los contenidos fundamentales de la asignatura en sólo 3 hojas en color, desplegadas y plastificadas. Contenidos: matrices y determinantes; sistemas de ecuaciones lineales; vectores; rectas y planos; límites de funciones elementales; continuidad; derivadas; integración.



Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales II. María R. Díaz Nieto, María Elena Rubio Ballesteros. Colección La Guía de Micha. Samú Ediciones. ISBN: 978-84-936640-1-5. 6 páginas. Los contenidos fundamentales de la asignatura en sólo 3 hojas en color, desplegadas y plastificadas. Contenidos: matrices; sistemas de ecuaciones lineales; programación lineal bidimensional; límites de funciones elementales; continuidad; derivadas; combinatoria; probabilidad; estadística inferencial, muestreo, estimación puntual y estimación por intervalos.

CALCULADORAS



QAMA (Quick Approximate Mental Arithmetic) es una calculadora cuyo aspecto es similar al de una calculadora de las que estamos acostumbrados a ver, pero que tiene un funcionamiento ligeramente distinto: cuando introducimos una operación cualquiera, QAMA no nos da el resultado directamente sino que nos obliga a introducir una estimación del resultado antes de darnos el correcto. Es decir, QAMA nos pide que hagamos un esfuerzo mental para calcular un resultado más o menos aproximado de la operación que le hemos introducido. Si es una operación muy sencilla QAMA necesitará de una aproximación muy buena y si no es tan sencilla nos da algo más de margen. Más información sobre QAMA, como unas instrucciones básicas de uso y una guía orientativa sobre el grado de estimación que debemos utilizar, podemos encontrarla en la propia web de QAMA:

<http://www.QAMAcaculator.com>

JUEGOS



Trax



Tantrix



Tantrix Match!



Swish



Math Dice Jr.



Murphyx

Trax es un juego de estrategia para dos jugadores. Fue inventado por el neocelandés David Smith en 1980 y ha ganado numerosos premios internacionales por su elegancia y profundidad de juego. *Trax* se compone de 64 fichas idénticas (cuadradas, de baquelita, de color negro y con líneas en colores blanco y rojo, rectas en una cara y curvas en la otra), un libro-guía de instrucciones y una bolsa de viaje. ¿Cómo se juega? – Cada jugador elige un color y, por turnos, van colocando las fichas – Una vez jugada la primera ficha, el resto de fichas deben conectar con una o más fichas ya jugadas – En todos los casos, los colores de las líneas deben coincidir siempre – Las fichas pueden jugarse por cualquiera de las dos caras – La regla de la jugada obligada requiere jugar una o más fichas durante el mismo turno de juego – El objetivo del juego es formar una línea o circuito del color que haya elegido cada jugador. Para más información y para jugar on-line: <http://www.tantrix.com.es> y <http://www.taxgame.com>