

Suite de matemáticas

** Historia visual de las matemáticas. **

Enfoque.

Sitio con videos enfocado a presentar las matemáticas con sentido práctico. Explicando la naturaleza real de cómo se llegó al desarrollo de las diferentes ramas de las matemáticas.

Inicio.

Matemáticas (película de Walt Disney en 6 capítulos)

Historias.

- Historia del número 1 (película en 6 capítulos, describiendo el inicio del conteo hasta el uso del sistema binario).
- Historia de las matemáticas (4 películas con duración aproximada de 50 min).
 1. El lenguaje del universo
 2. La sabiduría de Oriente
 3. Las fronteras del espacio
 4. Hacia el infinito y más allá

Increíbles.

1. Número mágico
2. La historia de pi (en inglés)
3. Triángulo de pascal
4. Eratóstenes
5. La belleza de las matemáticas
6. La escala del universo.

¿Difícil?

1. Base del cálculo diferencial.
2. Reglas sagradas del Cálculo.
3. Cálculo diferencial 1.
4. Cálculo diferencial 2.
5. Integración 1.
6. Integración 2.

Interesantes.

1. Dimensiones.
2. Los números complejos.
3. Naturaleza y números.

Conceptuales.

1. Fracciones.
2. Ángulos.
3. Diagramas de Venn.

Matemáticos

1. Pitágoras.
2. Historias de Pi.
3. Las cifras, un viajero en el tiempo.
4. Fermat. El margen más famoso.
5. Gauss. De lo real a lo imaginario.
6. Euler. Una superestrella.
7. Newton y Leibnitz.
8. Las matemáticas en la Revolución Francesa.
9. Mujeres matemáticas.
10. Galileo. Búsqueda de un sueño.

** Aritmética 2. **

Enfoque.

Sitio con ejercicios multimedia e interactivos, en los que el maestro cuenta con la ayuda de temas específicos, para que el alumno desarrolle la habilidad del manejo de operaciones y solución de problemas, cubre primordialmente a los seis grados de primaria.

Inicio.

Muestra el acceso a los 6 temas que componen al sitio.

Libros.

1. Los libros de matemáticas actuales de SEP (ciclo 2013-2014)
2. Ejercicios de los libros de la editorial ANAYA de los 6 grados escolares.

Aplicaciones JClic.

Este conjunto de aplicaciones tiene un apartado especial, debido a que estos ejercicios, permiten calificar el desempeño del alumno y muchas de ellas son desarrolladas por nuestros especialistas. (Pueden ser modificadas y/o adaptadas).

Series numéricas sencillas.

Juego de la Oca. (Superar un reto matemático en cada casilla).

Matemáticas 5º

1. Cálculo mental.
2. La medida de longitud.
3. La medida del tiempo.
4. Ángulos y figuras planas.
5. Fracciones.
6. La medida de peso.
7. La medida de capacidad.
8. Medidas de superficie.
9. Cuerpos geométricos.
10. Gráficas y coordenadas.

Matemáticas 6º

Aritmética.

1. Repaso General.
2. Calculo.
3. Fracciones.
4. Proporcionalidad.

Las medidas.

1. Repaso General.
2. Sistema métrico decimal.
3. Sistema Sexagesimal.

Geometría.

1. Repaso.
2. Rectas, Ángulos, Figuras planas.
3. Poliedros, Cuerpos redondos.
4. Problemas.

Equivalencias entre unidades.

1. Equivalencias entre unidades de longitud.
2. Equivalencias entre unidades de peso.
3. Equivalencias entre unidades de capacidad.
4. Equivalencias entre unidades de superficie.
5. Equivalencia entre unidades de capacidad, volumen y peso (agua).
6. De todo un poco.

Bingo Matemático. (Ejercicios de muy buen nivel)

1. Bingo decimales.
2. Bingo Fracciones.
3. Bingo Tiempo.
4. Bingo Longitud.
5. Bingo Peso.
6. Bingo Capacidad.

Cuatro Operaciones. (Se presentan 20 ejercicios en cada nivel)

Sumas

1. Menores a 10
2. Menores a 21
3. Menores a 100 (sin llevar)
4. Menores a 100
5. Menores a 1000 (sin llevar)
6. Menores a 1000
7. Menores a 10000 (sin llevar)
8. Menores a 10000

Restas

1. Primer término menor a 10
2. Primer término menor a 21
3. Primer término menor a 21 (sin llevar)
4. Primer término menor a menor a 100
5. Primer término menor a menor a 1000 (sin llevar)
6. Primer término menor a menor a 1000
7. Primer término menor a menor a 10000 (sin llevar)
8. Primer término menor a menor a 10000

Multiplicaciones.

1. 1 dígito x 1 dígito.
2. 2 dígitos x 1 dígito.
3. 3 dígitos x 1 dígito.
4. 4 dígitos x 1 dígito.
5. 2 dígitos x 2 dígitos.
6. 3 dígitos x 2 dígitos.
7. 4 dígitos x 2 dígitos.
8. 3 dígitos x 3 dígitos.

Divisiones.

1. 1 dígito x 1 dígito.
2. 2 dígitos x 1 dígito.
3. 3 dígitos x 1 dígito.
4. 4 dígitos x 1 dígito.
5. 2 dígitos x 2 dígitos.
6. 3 dígitos x 2 dígitos.
7. 4 dígitos x 2 dígitos.
8. 3 dígitos x 3 dígitos.

Ángulos

Ejercicio que recorre a través de ejercicios toda la gama completa de ángulos con un total de 264 ejercicios).

Divisibilidad

1. Múltiplos y divisores
2. Criterios de divisibilidad
3. Números primos
4. Criba de Eratóstenes
5. Números compuestos
6. Divisibilidad de los números compuestos.
7. Mínimo común múltiplo.
8. Máximo común divisor.
9. Problemas.

Jclíc Lógica.

Triángulos y cuadrados.

Ejercicio en el que hay que obtener la suma de números que se colocan sobre las líneas del triángulo y del cuadrado.

1. Triangulo (10 ejercicios).
2. Cuadrado (10 ejercicios).
3. Doble triangulo (10 ejercicios).
4. Doble cuadrado (10 ejercicios).

Jeroglíficos Aritméticos.

Ejercicio que presenta pequeñas imágenes, de las cuales algunas tienen asignado un valor y en otras hay que deducirlo, con el fin de saber su valor. Son un total de 5 conjuntos de imágenes, con 5 ejercicios por cada conjunto; dando un total de 25 ejercicios.

Fichas escondidas.

Ejercicio que presenta cuatro tableros con fichas de un color, en donde se selecciona uno de ellos y hay que encontrar la posición de las fichas, se da como dato la cantidad de fichas en la columna y en el renglón. Son un total de 5 ejercicios para cada tablero, dando un total de 20 ejercicios.

Pasatiempos matemáticos.

Ejercicio que presenta 40 ejercicios, en donde hay que encontrar: La siguiente ficha del domino.

1. Objetos iguales.
2. Crucigrama numérico.
3. Número de cubos que forman una figura.
4. Unir 2 piezas quebradas que forman un rectángulo.
5. Hora en el reloj.
6. Siguiendo número en la serie.
7. Identificar números ordinales en un pasa palabras.

Cálculo Mental.

Ejercicios en que se practica el cálculo mental de una manera sencilla y ágil, con el fin de que el alumno vaya incrementando su habilidad en los cálculos.

Cálculo Mental 1.

Series de ejercicios de suma, resta, multiplicación y división, con 69 series cada una con 50 ejercicios, que deben ser resultados seleccionando 3 niveles que implican reducción de tiempo para cada una de ellas.

Total de ejercicios 10,350.

Cálculo Mental 2.

Aventura submarina.

1. Suma 6 ejercicios.
2. Resta 8 ejercicios.
3. Multiplicación 10 ejercicios.
4. División 10 ejercicios.

Aventura submarina.

1. Suma 6 ejercicios.
2. Resta 8 ejercicios.
3. Multiplicación 10 ejercicios.
4. División 10 ejercicios.

Bolsa de cálculo nivel 1.

Sumas de 1, 2 y 3 dígitos.

Bolsa de cálculo nivel 2.

Sumas de números naturales, decimales y mezcla.

Bolsa de cálculo nivel 3.

Sumas de decimales, enteros y mezcla.

Cálculo con estrategia.

Sumas que den como resultado:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20 100.

Cálculo Mental 3.

Sistema de coordenadas.

En tres minutos debes ubicar puntos en los ejes cartesianos.

Opera con decimales.

Dado una cantidad, realiza las operaciones que se presentan, memoriza su posición, oculta las operaciones y di en qué posición están las operaciones que dan como resultado la cantidad dada.

El panal (conecta divisores).

Ejercicio que presenta cantidades en un panal, en que a partir del número que se señala en el lado izquierdo deben buscarse uno a uno números que sean submúltiplos, hasta llegar a la unidad.

Ecuaciones Simples.

Ejercicio que presenta una ecuación sencilla de 1er grado en que se muestra el signo y las cantidades que son el resultado. Hay que señalar el signo en caso de ser negativo y el número con que se llega al resultado.

Fracciones y colores.

Ejercicio que presenta una rectángulo cuadriculado en diferentes colores, aquí hay que indicar en forma de fracción que cantidad ocupa las cuadrículas de cada color. Para finalizar debe definir en forma aproximada, que porcentaje representa cada color, los niveles son:

Muy fácil.

Fácil

Medio

Difícil.

Ejercicio que presenta cantidades en un panal, en que a partir del número que se señala en el lado izquierdo deben buscarse uno a uno números que sean submúltiplos, hasta llegar a la unidad.

Trabajos con fracciones.

Presenta dos panoramas en los que se plantean situaciones reales, en los que hay que definir la cantidad en forma de fracción, para solucionar un problema.

Cálculo Mental 4.**Opera y compara números decimales.**

Presenta operaciones de suma, resta o suma y resta, en dos recuadros y al centro los signos de comparación, mayor que menor que e igual que, para que el alumno efectúe la operación y decida cuál es el resultado correcto, haciendo clic en el símbolo de comparación.

Opera y compara números enteros.

Presenta operaciones de suma, resta multiplicación y división en dos recuadros y al centro los signos de comparación, mayor que menor que e igual que, para que el alumno efectúe la operación y decida cuál es el resultado correcto, haciendo clic en el símbolo de comparación.

Viene con cinco niveles.

Opera y compara números naturales.

Presenta operaciones de suma, resta multiplicación y división en dos recuadros y al centro los signos de comparación, mayor que menor que e

igual que, para que el alumno efectúe la operación y decida cuál es el resultado correcto, haciendo clic en el símbolo de comparación.
Viene con cuatro niveles.

Números enteros I (Z).

Presenta operaciones de suma y resta y los posibles resultados para que el alumno efectúe la operación y decida cuál es el resultado correcto, haciendo clic sobre el resultado.
Viene con tres niveles.

Números enteros I (Z).

Presenta operaciones de suma, resta multiplicación y división y los posibles resultados para que el alumno efectúe la operación y decida cuál es el resultado correcto, haciendo clic sobre el resultado.
Viene con tres niveles.

Números naturales (N).

Presenta operaciones de suma, resta multiplicación y división y los posibles resultados para que el alumno efectúe la operación y decida cuál es el resultado correcto, haciendo clic sobre el resultado.
Viene con cinco niveles.

Porcentajes (%).

Presenta problemas de cálculo de porcentajes en la modalidad de rebajas, impuestos y práctica.

Matemáticas.

Suite que cubre con una gran cantidad de ejercicios todos los grados de primaria. Presentando en una gran variedad de ejercicios muy ingeniosos. Separados en 5 tópicos.

Números y operaciones.

Sistema de numeración decimal.

1. Agrupa y cuenta.
2. Abaco contador
3. Bloques multibase
4. El nombre de los números.

Operaciones básicas.

1. Ilustra suma y resta
2. Tablas suma y resta
3. Algoritmo de la suma
4. Algoritmo de la resta
5. Suma y resta en la recta numérica.
6. Cálculo mental: sumas y restas.
7. Series aritméticas 1.
8. Series aritméticas 2.
9. La multiplicación (Introducción).
10. La multiplicación. Tablas y algoritmo extendido.
11. Multiplicación. Algoritmo extendido
12. División. Algoritmo tradicional.
13. División. Algoritmo extendido.
14. Juego de fracciones.
15. Fracciones en un reloj analógico.

16. Fracciones equivalentes.
17. Fracciones, decimales y porcentajes.

Formas y orientación en el espacio.

Diseñar, descubrir y experimentar con formas y movimientos.

1. Taller de figuras.
2. Pizarras geométricas
3. Manejo una marioneta.
4. Poli cubos.
5. Copio figuras.
6. Diseño mosaicos coloreando.
7. Tangram chino.

Experimentar, analizar, clasificar y construir polígonos y poliedros.

1. Triángulos. Clases.
2. Cuadriláteros. Clases.
3. Construyo polígonos regulares.
4. Poliedros. Clases.
5. Los poliedros regulares.
6. Cuerpos redondos.

Simetría Dinámica (Construir figuras con simetría y experimentar la belleza de las formas generadas)

1. Simetría. Manipulables.
2. Caleidoscopios
3. Simetría combinatoria.
4. Trazo figuras simétricas.

Tratamiento de la información.

1. Gráficos y tablas. 7 ejercicios para la elaboración de gráficos y sus tablas
2. Coloca. 5 ejercicios en donde se deben colocar personas de acuerdo a puntos cardinales.
3. Senderismo. 10 ejercicios de colocación de persona dentro de un mapa, manejo de rutas distancias y orientación.

Resolución de problemas y retos.

Euro retos.

1. Llevo la cuenta mentalmente.
2. Cambio y reparto monedas.
3. Encuentro la combinación exacta.

Problemas.

1. ¿Cuántos? (situaciones de recuento)
2. Canicas (simulo y resuelvo)
3. Asocio (relaciono operación y significado)
4. Supermercado (situaciones de compra).

Medida.

1. Reloj didáctico.
2. Ordena pesos.
3. Ángulos y su medida.

4. Ortoedros. Iniciación a la medida del volumen.
5. Longitud 1. Perímetros de polígonos.
6. Longitud 2. Perímetros de polígonos.
7. Bicicleta. La longitud de la circunferencia.
8. Clases de figuras y sus áreas.
9. Áreas en una trama orto métrica.
10. Áreas en una trama isométrica.

Resolución de problemas Meta modelos. TIC.

Suite que cubre con una gran cantidad de ejercicios con planteamiento de problemas en forma muy ingeniosa. Cuenta con 4 grandes tópicos.

Problemas aritméticos escolares.

1. Escenas 1a.
2. Escenas 1b.
3. Escenas 1c.
4. Escenas 2a.
5. Escenas 2b.
6. Escenas 2c.
7. Asocia.
8. Completa y calcula.
9. Calcule y elige.
10. Problemas con fracciones.
11. Problemas con porcentajes.

Problemas de razonamiento lógico.

1. Razonando
2. Pesa pensando 1.
3. Pesa pensando 2.

Problemas geométricos.

1. Caminos sobre la cuadrícula.
2. Representación de poli cubos.
3. Poli deltas.
4. Poli Minos.
5. Geo plano inteligente.
6. Corta figuras.

Problemas de búsqueda exhaustiva / tanteo sistemático.

1. Repartos.
2. Caras diferentes.
3. Caminos posibles.
4. Figuras posibles.
5. Parking.

Así calculamos en mi cole.

Suite que cubre con una gran cantidad de ejercicios aritméticos. 4 grandes tópicos.

Representamos y descomponemos números.

Sumamos y restamos de manera flexible.

1. Descomposición del 100
2. Bloques base 10
3. Series aritméticas
4. Ábaco de 4 órdenes.
5. Dados sumas
6. Diana sumas
7. Balanza igualdades
8. Suma gráfica de monedas
9. Suma/resta estrategias
10. Resta por comparación
11. Resta por detracción
12. Resta por escalera ascendente.
13. Resta por escalera descendente.

Multiplicamos y dividimos de manera flexible.

Tanto gráfica como numéricamente.

1. Distributiva billetes
2. Distributiva gráfica.
3. Multiplicación gráfica.
4. Algoritmo flexible multiplicación.
5. Cálculo con factores.
6. Múltiplos y división.
7. División gráfica billetes.
8. Algoritmo flexible división.

Realizamos un cálculo pensado y mental en contextos de resolución de problemas.

1. Razonamiento proporcional.
2. Adivina y completa.
3. Circuito circular.
4. Compro, pago, me devuelven.
5. Doble / Mitad, Triple / Tercio en la recta numérica.
6. Asignando números en gráficos.
7. Cartulinas multiproblema.
8. Espacios, tiempos y velocidades.

Practicamos estrategias del cálculo mental..

1. Sumar y restar 10, 20, 30,...,100, 200, 300
2. Cálculo mental de sumas y restas (Regularidades).
3. Cálculo mental de restas.
4. Valor posicional y cálculo mental de restas.
5. Cálculo mental de restas (Rana saltarina).
6. Sumar/restar 7, 8,9,..., 17, 18,19,...97, 98,99....
7. Doble/mitad/triple/tercio
8. Fracciones de un número.
9. Porcentajes.

Comprendemos y aplicamos la equivalencia

Fracción – decimal - porcentaje

1. Equivalencia fracción – decimal – porcentaje.
2. Construcción de gráficos de sectores.

* Matemáticas *

Aritmética.

Sumas 1

1. Sumas (3 Niveles)
2. Suma y Pinta
3. Suma 2 dígitos
4. Suma 3 dígitos
5. Suma 4 dígitos
6. Suma 5 dígitos
7. Sumas problemas
8. Suma, Resta y Nombre de la cifra

Sumas 2

1. Algoritmo de la suma
2. Equilibra la balanza
3. Asocia sumas
4. Sumas y restas gráficas
5. Juego de las 3 marcas
6. Sumas sencillas conceptos difíciles

Sumas 3

1. Suma en la estrella
2. Llena los vagones
3. Supera el 99
4. Suma con decimales 1
5. Suma con decimales
6. ¿Qué operación tiene el mismo resultado?

Sumas 4

1. Cuenta hasta 10
2. Cuenta hasta 20
3. A sumar (varios niveles)
4. Arma la suma
5. Suma de dado

Restas 1

1. Restas sencillas
2. Restas 3 dígitos
3. Restas 4 dígitos
4. Restas 4 dígitos (2)
5. Restas con ayuda
6. Algoritmo de la resta
7. Suma y Resta fácil

Restas 2

1. Restas los valores asignados a letras
 2. Selecciona el resulta (3 Niveles)
 3. Sigue la ruta sumando y restando
 4. Efectúa las restas.*
 5. Resta los valores asignados a letras*
- * Falta minuendo o sustraendo.

Multiplicaciones 1

1. Multiplicaciones 1
2. Multiplicaciones 2
3. Multiplicaciones 3
4. Números desaparecidos
5. Mult. Lo complejo hecho fácil.
6. Multiplicación tradicional.
7. Juego: 3 marcas continuas.

Multiplicaciones 2

1. Tablas de multiplicar.

Divisiones y Fracciones 1

1. Divisiones con tiempo.
2. Práctica de operaciones.
3. El castillo de las fracciones.
4. Juego de 3 marcas continuas.
5. El mundo de las fracciones.
6. El mundo de los decimales.
7. El mundo de los porcentajes.

Divisiones y Fracciones 2

1. Que operaciones tienen el mismo resultado
2. Mínimo común múltiplo
3. Máximo común divisor
4. MCM de fracciones
5. Suma de fracciones MCM
6. Multiplicación de fracciones.

Divisiones y Fracciones 3

1. Divide fracciones
2. Divisibilidad 2, 3, 5
3. Divisibilidad Factores de un número
4. Escribe números divisibles entre 2, 3, 5, 7, 11
5. Sudoku fracciones
6. Ciclos exteriores

Tópicos 1

1. Posición de los números
2. Coloca el símbolo $> = <$
3. Escritura de cantidades
4. El calendario
5. Medidas angulares
6. Me dices la hora
7. Agrupa y cuenta
8. El reloj
9. Medidas de longitud

Tópicos 2

1. El mundo de los porcentajes
2. Gráfica de barras
3. Gráfica poligonal
4. Jerarquía de operaciones
5. La raíz cuadrada
6. Calculadora de pascal

Tópicos 3

1. Fracciones equivalentes
2. Espiral numérica (series)
3. Representación gráfica de los números
4. Genera tu propia serie
5. Suma y producto
6. Ubica coordenadas

Tópicos 4

1. Magnitudes directamente proporcionales
2. Reducción a la unidad
3. Trabajamos con los números
4. Sudoku de imágenes
5. Dimensiones
6. Latitud y Longitud
7. Proporciones 1
8. Proporciones 2

Tópicos 5

1. Proporciones 1
2. Proporciones 2

Problemas 1

1. Problemas de suma sencillos
2. Problemas de multiplicación
3. Problemas de fracciones
4. Problemas de multiplicación 2
5. Problemas de Fracciones y porcentajes
6. Notación científica
7. Calcula y elige

Problemas 2

1. Equilibra la balanza
2. Dime cuánto cuesta
3. Ubica las personas
4. Calcula su peso
5. Problemas de lógica
6. Deducción suma y resta

Problemas 3

1. Gráficas y tablas
2. Razona y asocia
3. Problemas aritméticos

Geometría.

Principal

1. Medición de objetos
2. Geometría Interactiva
3. Las partes de un polígono
4. Figuras Geométricas
5. Ordena triángulos por sus lados
6. Ordena triángulos por sus ángulos
7. Geometría interactiva 2
8. Nombra los tipos de triángulo

Perímetros, Áreas y Volúmenes 1

1. Figuras planas y sus áreas
2. Mundo de la geometría**
3. Dibuja el polígono para una área dada.
4. Longitudes y perímetros
5. Cuántos cubos faltan?
6. Calcula el Volumen
7. Dibuja una figura que tenga un área dada

Perímetros, Áreas y Volúmenes 2

1. Áreas, perímetros y polígonos (Introducción)
2. Definición de unidades
3. En una cuadrícula
4. Descomposición de polígonos
5. Problemas geométricos
6. Evaluación

** Mundo de la geometría es una suite completa. Cuenta con los siguientes temas:

1. Introducción a polígonos	2. Triángulos	3. Cuadriláteros.	4. Actividades diversas sobre polígonos
5. Circunferencia y círculos	6. Ángulos - 1	7. Ángulos – 2 (repaso)	8. Ángulos en la circunferencia.
9. Perímetros y áreas de figuras planas - 1.	10. Perímetros y áreas de figuras planas - 2	11. Construcciones con regla y compás - 1	12. Construcciones con regla y compás – 2
13. Translaciones en el plano	14. Simetrías axiales en el plano	15. Rotaciones y simetrías centrales en el plano	16. Actividades diversas de desplazamientos planos.
17. Figuras planas con simetría axial	18. Figuras planas con simetría de rotación	19. Figuras planas con simetrías diversas.	20. Semejanzas en el plano: Introducción.
21. Semejanzas en el plano: Razones de semejanza	22. Actividades diversa de semejanzas en el plano	23. T. de tales y semejanzas de triángulos – 1	24. T. de tales y semejanzas de triángulos – 2
25. Puntos notables en los triángulos	26. T. de la altura, cateto y Pitágoras: Demostración	27. T. de la altura, cateto y Pitágoras: aplicaciones.	28. Introducción a la trigonometría
29. Posiciones relativas de rectas y planos	30. Poliedros, prismas y pirámides	31. Poliedros regulares	32. Poliedros: Teorema de Euler.
33. Cilindros, conos y esferas	34. Desarrollos planos – 1	35. Desarrollos planos. – 2	36. Volúmenes de cuerpos
37. Volúmenes y áreas de cuerpos	38. Historia de la geometría griega - 1	39. Historia de la geometría griega - 2	40. Salir

Polígonos y Poliedros 1

1. ¿Cuántos cuerpos geométricos componen la figura?
2. Partes de un cuerpo geométrico
3. Desarrollo de poliedros regulares
4. Prismas Rectos área lateral
5. Copia polígonos
6. Viaje a través de los poliedros
7. Conoces el polígono dibújalo
8. Encuentra un polígono de acuerdo al perímetro
9. Dibuja el triángulo que se pide

Polígonos y Poliedros (2) Teoría

1. Polígonos
 - Introducción
 - elementos clasificación
 - Ángulos y diagonales
 - Triángulos
 - Cuadriláteros
 - Polígonos Regulares
 - Autoevaluación
2. Poliedros
 - Introducción
 - Clasificación y Principales elementos
 - Prisma y paralelepípedos. Desarrollos y áreas
 - Pirámides. Desarrollos y áreas
 - Cuerpos de revolución
 - Volumen de los de poliedros y cuerpos de revolución
 - Autoevaluación

El círculo y la circunferencia

1. El mundo de la circunferencia y el círculo (primaria)
2. El mundo de la circunferencia y el círculo (secundaria)
3. Cuánto mide el radio y el diámetro
4. Longitud de la circunferencia
5. Mide los ángulos

Tópicos 1.

1. Mediatrices y Circuncentro
2. Bisectrices e Incentro
3. Medianas y Baricentro.
4. Alturas y Ortocentro
5. Centros de un triángulo y recta de Euler
6. Coordenadas de un punto del plano
7. Copia figuras
8. Construir la geometría
9. Elementos geométricos, polígonos y trazados
10. Localización y orientación en el plano
11. Cuerpos geométricos, poliedros, desarrollos y secciones
12. Percepción del espacio #D. Iniciación al volumen.
13. Embaldosados, teselaciones y mosaicos
14. Poli polígonos. Familias de figuras. Generación de formas.
15. Polígono: ángulos, perímetros ya áreas.

Tópicos 2.

1. Rectángulo
2. Cuadrado
3. Rombo
4. Romboide
5. Triangulo 1 y Triangulo 2
6. Trapecio 1 y Trapecio 2
7. Octágono, Hexágono y Pentágono
8. Ángulos en una circunferencia
9. Ángulos en el triángulo 1, 2 y 3
10. Ángulos en un cuadrilátero
11. Círculo 1 y 2
12. Circunferencia
13. Ángulos en un polígono 1, 2
14. Ángulos en externos en un polígono 1 y 2
15. Ángulos en una semicircunferencia.

Tópicos 3

1. Triángulos (propiedades)

Videos

- | | | |
|----------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------|
| 1. De un triángulo a un cuadrado | 2. Trazado de polígonos | 3. Transformación de polígonos |
| 4. Suma de los ángulo | 5. Elementos de un polígono | 6. Demostración del teorema de Pitágoras |

Algebra

Pre álgebra (Teoría y Ejercicios)

Pre álgebra 2

- | | |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1. Número enteros Suma y Resta | 1. Descomposición polinómica de un número |
| 2. Magnitudes Proporcionalas | 2. Simula y resuelve el problema |
| 3. Números Enteros Multiplicación y División | 3. Sumas 4 x 4 |
| 4. Proporcionalidad | |
| 5. Divisibilidad | |
| 6. Potencias y raíz cuadrada | |
| 7. Magnitudes proporcionales | |
| 8. Del lenguaje ordinario al lenguaje algebraico | |
| 9. Propiedad. distributiva | |
| 10. Números enteros | |
| 11. Números negativos | |

Algebra 1

Algebra 2

- | | |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 1. Expresiones algebraicas | 1. Ecuaciones de 1 ^{er} Grado |
| 2. Ecuaciones | 2. Productos Notables |
| 3. Gráfica de una función (ecuación) | 3. Igualdades y ecuaciones |
| 4. Polinomios | 4. Radicales |
| 5. Del lenguaje algebraico a la solución de ecuaciones | 5. Balancea las ecuaciones |
| 6. Factorización de polinomios | 6. Ecuaciones de 2° grado |
| 7. Uso adecuado de los paréntesis jerarquía de operaciones | |
| 8. Cocientes de polinomios | |
| 9. Jerarquía de las operaciones | |

Algebra 3

Tópicos

Videos

- | | | |
|---------------------------------|------------------------------|--------------------------|
| 1. Logaritmos | 1. Sucesiones y Progresiones | 1. Escala del universo |
| 2. Clasificación de los números | | 2. Los números complejos |
| 3. Desigualdades - Inecuaciones | | |
| 4. Números complejos. | | |

Trigonometría

Inicio

Trigonometría

Trigonometría 1

Trigonometría 2

- | | | |
|------------------------------|----------------------|--------------------------------------------------------|
| 1. Seno de un ángulo agudo | 1. Entendiendo pi | 1. Ley de los cosenos |
| 2. Coseno de un ángulo agudo | 2. Radianes y grados | 2. Conocidos 2 ángulos y el lado comprendido. Solución |

3. Tangente de cualquier ángulo	3. Gráfica del seno	3. Ley de los senos
4. Razones trigonométricas de cualquier ángulo	4. Gráfica del coseno	4. Conocidos dos lados y el ángulo opuesto. Solución
5. Función trigonométrica de cualquier ángulo.	5. Gráfica de la tangente	5. Seno y coseno de la suma de 2 ángulos
6. Circunferencia goni métrica		6. Ecuaciones trigonométricas
7. Reducción de 1 ^{er} cuadrante		

Trigonometría 3

1. Ángulos que difieren 90°
2. Ángulos que difieren 180°
3. Fundamentos de trigonometría

Geometría Analítica.

Inicio

Regla y compás

1. Mediatriz de un segmento	1. Trisección de un triángulo.
2. Perpendicular a una recta por un punto	2. Pentágono regular
3. Pentágono regular	3. Cuadrado
4. Bisectriz de un ángulo	4. Rectángulo áureo.
5. Paralela a una recta por un punto dado	
6. Hexágono regular	
7. Triángulo equilátero	
8. Cuadrado	

Regla compás y escuadra

La Recta

Ejercicios 1

Ejercicios 2

Ejercicios 3

1. Ecuación de la recta	1. Ejercicio 1	1. Ejercicio 7	1. El área de un triángulo
2. La Pendiente	2. Ejercicio 2	2. Ejercicio 8	2. Distancia entre 2 ptos.
3. Intersección entre dos rectas	3. Ejercicio 3	3. Ejercicio 9	
4. Rectas con la misma pendiente	4. Ejercicio 4	4. Ejercicio 10	
5. Ecuación explícita de la recta	5. Ejercicio 5	5. Ejercicio 11	
6. Rectas paralelas y perpendiculares	6. Ejercicio 6		
7. Recta que pasa por 2 puntos			
8. Rectas con la misma ordenada al origen			

Circunferencia

La Parábola

Elipse

1. Estudio analítico de la circunferencia	1. Construcción de la parábola	1. Construcción de la elipse
2. Circunferencia. Lugar geométrico	2. Ec. De la parábola con centro en el origen	2. La elipse como lugar geométrico
3. Ecuación de la circunferencia	3. Ec. De la parábola con vértice distinto de (0,0)	3. Elipse, compas de Arquímedes
4. Ecuación general de la circunferencia	4. Hoja de trabajo de la parábola	4. La elipse como hipo trocoide
		5. La elipse como envolvente
		6. Ec. De la elipse con centro en el origen
		7. Ec. De la elipse con centro fuera del origen

Inteligencia.

Enfoque.

Sitio con videos enfocado a presentar las matemáticas con sentido práctico. Explicando la naturaleza real de cómo se llegó al desarrollo de las diferentes ramas de las matemáticas.

Cálculo.

Cuenta con seis páginas de ejercicios en dónde el alumno debe concentrarse y estar preparado para responder en forma rápida, ya que estos ejercicios cuentan con un cronómetro que permite jugar con un límite de tiempo, evaluando el desempeño.

Calculo 1.

1. ¿Cuántos hay? Señale el número correcto.
2. ¿Cuántas suman las caras visibles de estos dados?
3. Señale el número mayor y el número menor de la serie.
4. ¿Qué número debe colocar en las casillas vacías?
5. ¿qué número continua la serie?
6. ¿Qué latas suman el número?

Calculo 2.

1. ¿Qué números suman 13? sin repetir cifras en 2 grupos
2. Apareje las multiplicaciones del puzle con sus respectivas soluciones
3. Buscar dentro de los cuadros 2 o 3 números que sumados te dé la cifra
4. Descarte las fichas necesarias para que sumen la cantidad señalada
5. Ordenar mentalmente los números para señalar la cantidad media

Calculo 3.

1. ¿Cuánto suman las fichas de dominó?
2. ¿Qué número debes colocar en las casillas restando los dos números de encima?
3. Encuentre el número que falta.
4. Señale todos los grupos de cifras que sumen el número de la pantalla
5. Coloque en la casilla el número para completar la serie del 1 al 30.
6. Apareje las operaciones con sus respectivas soluciones.

Calculo 4.

1. Lance los 4 dardos para hacer una puntuación de 100.
2. Busque la misma cantidad y señale el cuadro correcto.
3. ¿Cuánto suman las cartas?
4. ¿Qué número colocarás para sumar 14 sumando en horizontal y vertical?
5. ¿Qué número falta en la casilla vacía.

Calculo 5.

1. Indique en los números de la derecha el resultado de la operación que está en el papel.
2. Coloque los signos +,-,x de las operaciones para dar con el número centro.
3. Apareje los números del mosaico con la cantidad de objetos equivalentes.
4. La suma de una fila, columna o diagonal de cada cuadro son 100. Señale 1.
5. Coloque los triángulos en el hexágono para que coincidan los números de los ángulos.
6. Coloque los signos matemáticos entre los dados para que la igualdad sea correcta.

Cálculo 6

1. Ordene las distintas cifras y signos para que las operaciones sean correctas.
2. Elimine un dado para que del resultado de los puntos restantes.
3. Empiece por el centro y, siguiendo las flechas rellene la secuencia.
4. Sitúe los números en los espacios, para que los números estén iguales en las diagonales.
5. Resuelva las siguientes operaciones.
6. Señale los números que le permiten sumar la cifra indicada, en la parte superior.

Espacios.

Cuenta con seis páginas de ejercicios en dónde el alumno debe concentrarse y estar preparado para responder en forma rápida, ya que estos ejercicios cuentan con un cronómetro que permite jugar con un límite de tiempo, evaluando el desempeño.

1. ¿En qué casilla caerá la bola si rebota en 90 grados?
2. Busque las 4 piezas con las que se forma la figura del modelo.
3. ¿Las formas de la figura coinciden con las que se muestran?
4. ¿Cuántos cubos pequeños forman un cubo grande de 27 cubos?
5. ¿Cuál de las 4 figuras es la resultante si pones encima el cuadro recortado?
6. ¿Cuál de estos objetos es igual al del modelo?

Espacio 1

1. ¿Qué 4 conjuntos de círculos necesita para construir la figura completa?
2. ¿Con cuál de estas figuras podrá construir un cubo?
3. Ordene los distintos fragmentos del dibujo para formar de nuevo la imagen.
4. ¿En qué agujero caerá la bola si en cada bote gira 90°?
5. ¿qué piezas faltan dentro del mosaico?
6. Indique el grupo de figuras en negro idéntico al del modelo

Espacio 2

1. ¿Cuántos rectángulos grandes y pequeños hay?
2. ¿Qué 2 figuras se han superpuesto para formar la figura modelo?
3. ¿Cuál de estas, aunque estén giradas, son iguales a las del modelo?
4. ¿Qué 5 piezas necesita para construir la figura completa?
5. Señale con que piezas puede formar las distintas formas que hay.
6. Ordene los distintos fragmentos de la ciudad de modo que de la silueta.

Espacio 3

1. ¿Dónde para la bola si cada vez que rebota da un giro de 90°?
2. ¿cuál de las piezas de debajo encaja en el mosaico?
3. Señale las figuras que hay de cada clase del dibujo modelo.
4. ¿A qué cubo corresponde el modelo desplegado?
5. ¿qué 2 figuras se complementan para formar un rectángulo de color?
6. ¿Cuántas figuras iguales ala del modelo encuentra?

Espacio 4.

1. Indique las piezas que debe colocar en la figura de manera que los lados de los triángulos que se tocan sean del mismo color.
2. Con las formas desplegadas y planas, ¿cuál de las figuras volumétricas puede formar?
3. Ordene los fragmentos del dibujo para formar una cenefa.
4. Recorra el recuadro partiendo de la flecha y pasando por todas las casillas. Debe seguir la progresión numérica ascendente.
5. Sitúe correctamente las piezas dentro del rectángulo con el objeto de formar un circuito continuo con entrada y salida.
6. Fíjese bien en las coordenadas que se le irán indicando y ubíquelas en el gran cuadro.

Espacio 5

1. Construya las distintas letras con las piezas que aparecen en pantalla.
2. ¿Cuál de las figuras es igual a la del modelo?
3. ¿Cuál de las pirámides puede construirse utilizando la figura desplegada?
4. Recorra el recuadro pasando una sola vez por cada casilla.
5. Seleccione las piezas necesarias del pentámino para construir la figura modelo.
6. Señale las forma que hay de cada tipo en el dibujo modelo.

Memoria

1. ¿Qué objeto cambia?
2. ¿Cómo se llaman? Señale el nombre de cada persona.
3. Busque las parejas de objetos.
4. ¿Qué cartas han girado?
5. ¿Qué estantes estaban llenos?
6. Memorice los objetos y los números.

Memoria 1.

1. ¿Cuántas veces está repetido el animal?
2. Memorícela primero y señale después la lista correcta de actividades a realizar.
3. Recuerde donde estaban los recuadros de colores.
4. ¿Cuál es la figura de la serie que ha cambiado?
5. ¿Cómo se llama? Señale el nombre de cada mascota.
6. Busque las caras iguales.

Memoria 2.

1. Recuerde el final correcto para cada lista de palabras. Las palabras deben estar en orden.
2. ¿Dónde estaban aparcados los coches?

3. Memorice las formas y los números.
4. ¿Cuántas veces está repetido el pez?
5. Memorice primero y señale, entre las que le proponemos la lista correcta de nombres y número de teléfono.
6. Recuerde donde estaba la letra.

Memoria 3.

1. ¿Qué palabra cambia?
2. ¿Cuánto cuesta la comida? Señale el precio correcto.
3. Busque las figuras iguales.
4. ¿Qué pelotas faltan? Señálelas.
5. ¿Dónde estaban los pupitres con material escolar encima?
6. ¿Qué letra le corresponde a cada figura?

Memoria 4.

1. ¿Cuántas veces esta repetida la figura?
2. ¿Cuál es la lista de la compra correcta?
3. Recuerde donde estaban los símbolos.
4. ¿Puede recordar los números que aparecen en pantalla?
5. Observe todos los objetos que aparecen en pantalla. Señale en la lista todos los que recuerde.
6. ¿Qué colores han variado?

Memoria 5.

1. Recuerde los códigos, contraseñas que aparecen en pantalla.
2. Observe los grupos de cuadros e identifíquelos.
3. Recuerde los números que han aparecido en pantalla y señale los que faltan.
4. ¿Qué fichas de dominó había?
5. ¿Dónde estaban los libros?
6. ¿Qué palabras faltan?

Percepción.

1. ¿Cuál es el saco de fruta diferente?
2. Señale la forma idéntica a la distorsionada.
3. ¿Cuántas figuras hay?
4. La tira de colores de abajo, ¿a qué tira de colores de arriba pertenece?
5. Marque los lápices que encuentre, siempre que vayan precedidos de un reloj.
6. ¿A cuál de estos animales pertenece la piel?

Percepción 1.

1. Busque todas las tiras iguales a las del modelo dentro de la sopa de símbolos.
2. Marque las casillas vacías que están señaladas únicamente por tres flechas.
3. Localice los trozos de línea que forman la gran silueta.
4. Encuentre el cajón que tiene los calcetines distintos a los otros tres.
5. ¿Cuántos hay? Marque el número correcto.
6. ¿Qué figura es igual a la distorsionada?

Percepción 2.

1. ¿A qué círculo corresponde la pieza de abajo?

2. Marque los círculos concéntricos siempre que vayan precedidos por un rombo negro y seguido de un doble cuadrado.
3. ¿A qué objeto corresponde el zoom?
4. ¿Cuántas veces encuentra el grupo de símbolos dentro del dibujo?
5. Señale las letras que se repiten en cada fila.
6. Una cada línea con la figura a la que pertenece.

Percepción 3.

1. ¿Cuál es el cuadro distinto?
2. ¿Qué hay más números o más letras?
3. ¿Puede leer esta palabra? Marque la opción correcta.
4. Indique en qué orden hay sido colocadas, de arriba abajo, las hojas de papel.
5. Marque todos los símbolos y los objetos que encuentre igual a los indicados.
6. Señale el círculo pequeño que debe ir dentro del grande.

Percepción 4.

1. Descubra que símbolos se repiten.
2. Señale en la columna I si las series son iguales y en la columna D si las series son distintas.
3. Indique la figura de la que se ha extraído el fragmento que le mostramos.
4. ¿Cuál es el cable más largo?
5. Señale todas las figuras que tienen seis lados.
6. Observe las figuras de la derecha y de la izquierda y señale las que son distintas.

Percepción 5.

1. ¿Qué triángulos debe eliminar para que ninguno quede encima de otro?
2. Apareje los cuadros que tengan la misma trama.
3. Encuentre los símbolos erróneos dentro de esta serie cíclica (Solo hay dos).
4. ¿Qué montón contiene el número exacto de ladrillos para completar la pared?
5. ¿Puede leer las dos palabras entrecruzadas y señalar de qué palabras se trata?
6. Señale las figuras que se encuentran dentro de un solo círculo y de un solo rectángulo al mismo tiempo

Razonamiento.

1. ¿Qué objetos faltan en la serie?
2. Busque la palabra exacta.
3. Que grupos de monedas debe escoger para tener 3 monedas de 1 euro, 3 monedas de 5 céntimos y 4 moneas de 2 euros.
4. Señale los objetos que pertenece al grupo indicado en la parte superior.

Razonamiento 1.

1. En el siguiente gráfico, cada símbolo corresponde a una letra. Sustituya los símbolos que hay en el tablero por letras para completar las palabras.
2. Señale la figura que considera intrusa, es decir, que no tiene las mismas características comunes que las otras.
3. Busque la figura correcta para completar la analogía.
4. Que objetos faltan en esta serie.

Razonamiento 2.

1. Seleccione 3 cajas de tubos de pintura para poder tener 3 tubos rojos, 3 verdes y 3 azules.
2. Señale las figuras que pertenecen al grupo indicado en la parte inferior.
3. Siga los códigos numéricos del cuadro y encontrará las palabras correctas.
4. Señala la palabra que no tiene ninguna relación con las demás.

Razonamiento 3.

1. Busque las dos palabras que completarán la analogía compleja.
2. Señale el objeto erróneo dentro del grupo.
3. ¿Qué cajas de bombones debe escoger para tener 3 bombones naranjas, 3 negros, 3 verdes y 3 rojos?
4. Señale que tienen en común o en que se diferencian las composiciones de formas que aparecerán en pantalla.

Razonamiento 4.

1. Siga los códigos numéricos del cuadro y encontrará la palabra correcta.
2. ¿Cuál de las dos figuras de debajo no sigue la serie?
3. ¿Cuál de los 4 relojes sigue la serie?