



el reto de la

matemoto

www.aventurasdeaprendizaje.es

®AVENTURAS DE APRENDIZAJE
repaso matemáticas Nivel 1



Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pere Amorós Morató

EDITA:

Pedro Santos Juanes Muñoz

WEB:

www.aventurasdeaprendizaje.es

E-mail:

info@aventurasdeaprendizaje.es

Música de los juegos:

Kevin Macleod

“The show must be go”

“The builder”

“Fife and drum”

(<https://incompetech.com>)

licensed under Creative Commons: By attribution 3.0 License

1ª versión
mayo 2017

¿Cuál es el reto, cuál es el premio?

Con el fin de promocionar el proyecto aventurasdeaprendizaje.es se crea solo para España el siguiente sorteo que presenta dos modalidades.

Modalidad Padres, alumnos. Los padres y los alumnos pueden resolver los 6 retos que se presentan en este cuaderno. Son tres actividades de lápiz y papel que se pueden imprimir y tres videojuegos con los que se pueden jugar online. Se debe responder a las preguntas que aparecen en la última página de este cuaderno y enviar las respuestas a "info@aventurasdeaprendizaje.es". En el asunto se debe indicar "Padres concurso". Hay de plazo hasta el viernes 16 de junio de 2017 hasta las 22 horas. Se le asignará a cada concursante que haya resuelto correctamente el reto (al menos el 80%) un número por orden de entrega. Una vez terminado el plazo, se buscarán al azar 10 números y esos 10 serán los ganadores del cuaderno de Aventuras de aprendizaje que elijan. Se enviará notificación a los ganadores y se les preguntará por el nivel del cuaderno y la dirección dónde enviar el premio. Se les enviará por empresa de paquetería y en pocos días lo tendrán en casa.

Modalidad Centros. Los centros escolares primaria y AMPAS también pueden participar en el sorteo. Podrán acceder a tres premios.

Primer premio : 60 cuadernos del nivel que elija el centro.

Segundo y tercer premio: 30 cuadernos para cada ganador de Aventuras de Aprendizaje nivel 1, edición 2015.

Podrán utilizar el cuaderno como cuaderno de verano o como cuaderno de repaso del curso anterior en septiembre. La condición es muy sencilla, informar a su comunidad del proyecto de "aventurasdeaprendizaje.es" en su web, blog o facebook. O simplemente colgar la foto del concurso. Deben enviarnos un correo desde el centro en el que explicitan que desean participar y el enlace dónde comprobar que se cumple este requisito. Anoten en el asunto del correo "Concurso centros". El plazo es hasta el lunes 12 de junio a las 22 horas. Se le asignará a cada concursante un número por orden de llegada. Una vez terminado el plazo, se buscarán al azar 3 números. El centro que tenga asignado esos números serán los ganadores. El primer número, será ganador de los 60 cuadernos de Aventuras de aprendizaje que elijan y los otros 2 del premio de 30 cuadernos de Aventuras de Aprendizaje nivel 1 edición 2015. Se enviará notificación y se les preguntará por los niveles elegidos y la dirección dónde enviar los cuadernos. Se les enviará por empresa de paquetería. En dos o tres días lo tendrán en sus centros.

Los cuadernos que entran en esta promoción son los siguientes:

1. Cuaderno de Aventuras de Aprendizaje nivel 1 edición 2015.
2. Cuaderno de Aventuras de Aprendizaje nivel 1 edición 2017 castellano.
3. Cuaderno de Aventuras de Aprendizaje nivel 1 edición 2017 valenciano.
4. Cuaderno de Aventuras de Aprendizaje nivel 2 edición 2017 castellano.
5. Cuaderno de Aventuras de Aprendizaje nivel 2 edición 2017, valenciano
6. Cuaderno de cálculo mental nivel 2, castellano.

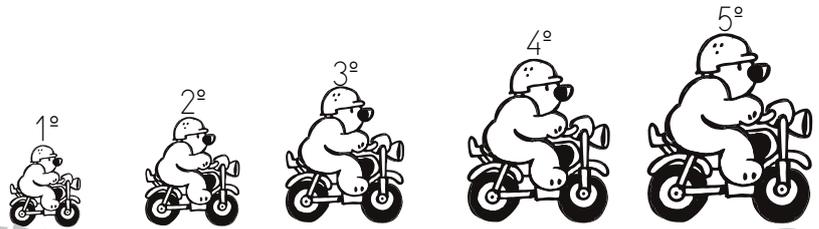
Todos estos cuadernos se pueden visualizar en la misma web.

1.- Cálculo: sumas



Realiza las siguientes operaciones siguiendo como orden el tamaño de las motos. Primero la más pequeña, luego la siguiente más grande y así hasta la más grande de todas. Anota el resultado debajo de la moto.

Juego: <https://goo.gl/tNQlnz>



www.adventurasdeaprendizaje.es

$21+5$



26

$12+6$



$31+3$



$48+2$



$53+6$



$11+7$



$24+6$



$31+8$



$15+5$



$23+4$



$67+3$



$77+4$



$83+5$



$82+7$



$92+5$



2.- Orden de los números



Dibuja el trayecto de la matemoto, para ello sigue los números de menor a mayor que están escritos sobre una "+". Ten cuidado, para despistar hay números escritos sobre una "x", esos no sirven.

Juego: <https://goo.gl/S6yJWI>

www.adventurasdeaprendizaje.es

A maze puzzle where the path is formed by numbers followed by a plus sign (+). The path starts at a motorcycle icon at the number 9 and ends at a black octagon at the number 85. Numbers followed by an 'x' are traps and do not form part of the path.

Numbers on the path (in order): 9, 7, 4, 2, 23, 31, 34, 38, 40, 43, 45, 47, 49, 52, 54, 56, 57, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 81, 85.

Trap numbers (marked with 'x'): 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 25, 26, 30, 32, 33, 35, 36, 37, 41, 42, 44, 46, 48, 50, 51, 53, 55, 58, 60, 67, 68, 69, 70, 76, 80, 82, 83, 84, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92.

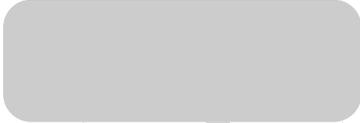
3.- Ordinales



En esta carrera escribe en el diálogo el lugar en el que van a quedar cuando lleguen a la meta.

juego: <https://goo.gl/OE2UFy>

www.adventurasdeaprendizaje.es



PREGUNTAS:

1ª. ¿ En la actividad 1, qué resultado se obtiene en la matemoto pintada?

2ª. ¿En la actividad 2, qué dibujo forma la matemoto al seguir los números?

3ª. ¿ En la actividad 3, qué orden ocupa en la carrera la matemoto pintada?

4ª ¿Cuáles son las tres palabras secretas que aparecen al completar los 3 videojuegos que se acceden a partir de los enlaces cortos que puedes encontrar en las actividades ?

