

LUNES 11

A ver quién se acuerda de esto!! (a revisar vuestras libretas de mates)

1.- Hallar el término general y el término  $a_{26}$  de las progresiones aritméticas siguientes ( $d = \text{diferencia}$ ):

**a)**  $a_1 = 9, a_2 = 10$

**b)**  $a_7 = 29, a_{10} = 38$

**c)**  $a_1 = 7, a_4 = 22$

**d)**  $a_8 = -1, a_9 = -3$

2.- Determinar la suma de todos los números pares comprendidos entre 400 y 628.

MARTES 12

1.- Une con flechas las siguientes expresiones algebraicas con su expresión matemática:

Un número sumado con ese mismo número

$$\frac{a}{z^2}$$

El triple de un número

$$x \cdot (x + 1)$$

La suma de un número con otro número

$$3x$$

El triple de un número menos el cuadrado de otro número

$$\frac{x}{2} + 5$$

Un número par

$$2x$$

Un número dividido entre el cuadrado de otro número

$$a + b$$

$$a + a$$

Un número más siete

$$3a - x^2$$

La mitad de un número más cinco

$$x - \frac{x}{2}$$

La multiplicación de dos números consecutivos

$$w + 7$$

La resta de un número menos la mitad de ese número

2.- El perímetro de un triángulo isósceles es 50 cm. Cada uno de los lados iguales es 10 cm mayor que la base. ¿Cuánto vale cada lado?

MIÉRCOLES 13 y JUEVES 14

Para la tarea de hoy vais a tener que rescatar el TALISMÁN ICOSAÉDRICO!

Es un juego que se puede jugar tanto en el móvil como en el ordenador (aunque os recomiendo que juguéis en el ordenador porque es mucho más cómodo ya que a veces hay que hacer click en lugares muy concretos).

Para empezar a jugar sólo tenéis que hacer click en el enlace que os dejo y escoger la **DIFICULTAD DIFÍCIL**.

Os cuento un poco cómo va el juego:

1º) Os encontraréis una puerta, debéis escoger la llave correcta para poder cruzarla

2º) En la siguiente sala en la que os encontréis habrá un montón de cofres y una puerta al final. Esa puerta hay que dejarla para el final, hasta que no consigáis abrir todos los cofres no podréis cruzar la puerta. La primera pista para abrir el primer cofre está en la propia llave que habéis escogido (está en el inventario). Con ella podréis introducir el código que abre uno de los cofres y dentro de éste encontraréis la clave para abrir el siguiente cofre y así sucesivamente.

3º) Si os quedáis atascados en alguna parte del juego, podéis enviarme por mail una foto con el enigma que no sabéis resolver y os daré alguna pista. Pero mi intención es que seáis capaces vosotros solos de escapar con el talismán sin ninguna ayuda, es decir, pedir una pista debería ser el último recurso. Por cierto, se puede reiniciar el juego tantas veces como necesitéis.

4º) Vais a necesitar papel y boli!

5º) Cuando consigáis rescatar el Talismán debéis haceros “un selfi” con la pantalla final para saber que habéis completado el juego sin hacer trampas!

Algo así:



6º) Tenéis de plazo hasta el jueves!

7º) Publicaré en la página web el primer alumno/a que rescate el talismán sin ayuda! (a partir del miércoles)

[Pincha aquí para comenzar el juego](#)

¿¿¿Lo conseguiréis???

VIERNES 15

Para este día no hay tarea, lo único que tenéis que hacer es enviar por correo un pdf con lo hecho durante esta semana corregido, si los ejercicios los tenéis bien, le ponéis una B (de bien) o una V (de visto) al lado, da igual. Recordad que aquí os explican cómo escanear y subir en un único pdf los archivos:

<https://www.youtube.com/watch?v=kebRgdQEOXg&feature=youtu.be>

**Si alguno de vosotr@s sigue sin entender alguno de los ejercicios que hemos hecho a lo largo de la semana, incluso después de ver las correcciones, enviadme un mail (por la mañana) y buscaremos la forma de revisar los ejercicios por videoconferencia si es posible.**

El domingo os dejaré las tareas de la siguiente semana en la web. Buen fin de semana y mucho ánimo!