

Glosario

agrandar Hacer algo más grande.

aleatorio Un evento es aleatorio si su resultado no se puede conocer (y solo se puede suponer) hasta que dicho evento se termina. Por ejemplo, lanzar una moneda es un evento aleatorio porque la moneda puede caer en cara o cruz, y el resultado no se puede saber con certeza hasta después de que se lance la moneda.

álgebra Rama de las matemáticas que usa variables para generalizar las reglas de números y las operaciones numéricas.

algoritmo Regla fija para hacer un procedimiento matemático. Por ejemplo, para determinar el promedio de un conjunto de valores, calcula la suma de los valores y divídela por el número de valores.

altura

a) Triángulo: la longitud de un segmento que une un vértice del triángulo con una recta que contiene la base opuesta (lado) y es perpendicular a esa recta.

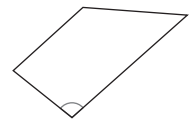
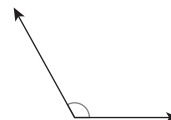
b) Trapecio: la longitud de cualquier segmento que une un punto en una base del trapecio con la recta que contiene la base opuesta y es perpendicular a esa recta.

c) Paralelogramo (incluyendo rectángulos, rombos y cuadrados): la longitud de cualquier segmento que une un punto en una base del paralelogramo con la recta que contiene la base opuesta y es perpendicular a esa recta.

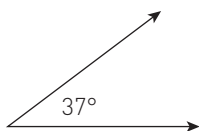
d) Pirámide y cono: la longitud del segmento que une la cúspide con un punto en el plano y que contiene la base de una figura y es perpendicular a ese plano.

e) Prisma o cilindro: la longitud de un segmento que une una base de la figura con el plano que contiene la otra base y es perpendicular a ese plano.

ángulo Normalmente, un ángulo está formado por dos semirrectas que están unidas por un punto inicial común (como el ángulo obtuso en el diagrama). Los ángulos de las figuras geométricas normalmente están formados por dos segmentos que tienen un punto inicial en común (como el ángulo marcado en el cuadrilátero que se muestra). Ver *ángulo agudo*, *ángulo obtuso* y *ángulo recto*.



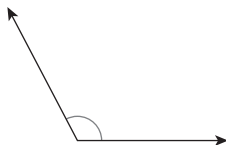
ángulo agudo Ángulo con una medida mayor que 0° y menor que 90° . Se muestra un ejemplo.



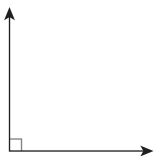
ángulo llano Ángulo que mide 180° . Esto ocurre cuando las semirrectas del ángulo apuntan en direcciones opuestas, y forman una recta.



ángulo obtuso Cualquier ángulo que mida entre 90° y 180° (pero sin incluir estas medidas).



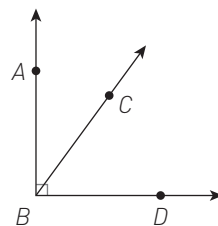
ángulo recto Ángulo que mide 90° . Se usa un cuadrado pequeño para señalar un ángulo recto, como se muestra en el ejemplo.



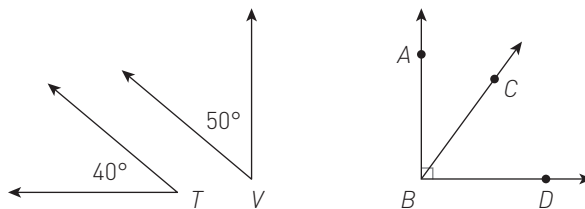
ángulos adyacentes Para que dos ángulos sean adyacentes, deben cumplir estas tres condiciones:

- Los dos ángulos deben tener un lado común.
- Deben tener un vértice común.
- No pueden tener puntos interiores en común. Esto quiere decir que el lado común debe estar entre los dos ángulos; no se permite superposición entre los ángulos.

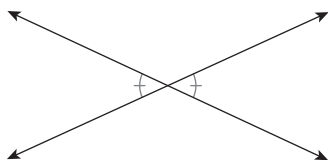
En el ejemplo que se muestra, $\angle ABC$ y $\angle CBD$ son ángulos adyacentes.



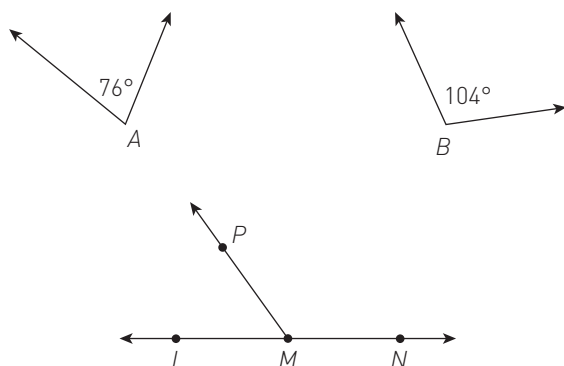
ángulos complementarios Dos ángulos cuyas medidas suman 90° . Los ángulos T y V son complementarios porque $m\angle T + m\angle V = 90^\circ$. Los ángulos complementarios también pueden ser adyacentes, como $\angle ABC$ y $\angle CBD$ en el diagrama.



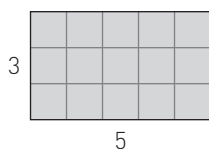
ángulos opuestos por el vértice Los dos ángulos opuestos (es decir, no adyacentes) formados por dos rectas que se intersecan. “Vertical” es una relación entre pares de ángulos, por lo que no es posible decir que un solo ángulo es vertical. Los ángulos que forman un par vertical son siempre congruentes.



ángulos suplementarios Dos ángulos cuyas medidas suman 180° . Los ángulos A y B son suplementarios porque $m\angle A + \angle B = 180^\circ$. Los ángulos suplementarios también pueden ser adyacentes, como $\angle LMP$ y $\angle PMN$ en el diagrama.



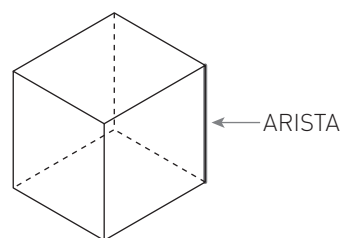
área Para este curso, el área es el número de unidades cuadradas que se necesitan para rellenar una región en una superficie plana. En próximos cursos, la idea se extenderá a conos, esferas y superficies más complejas. En el ejemplo que se muestra, el área de la figura es de 15 unidades cuadradas. Ver *área superficial*.



área de un triángulo Para calcular el área de un triángulo, multiplica la longitud de la base b por la altura h y divídela por 2: $A = \frac{1}{2}bh$.

área superficial La suma de todas las áreas de las superficies de un sólido tridimensional. Por ejemplo, el área superficial de un prisma es la suma de las áreas de sus bases superior e inferior, y sus superficies verticales (caras laterales).

arista En tres dimensiones, segmento de recta formado por la intersección de dos caras de un poliedro.



base de un exponente Cuando se trabaja con una expresión exponencial en la forma b^a , b es la base. Por ejemplo, 2 es la base en 2^5 . (5 es el exponente, y 32 es el valor). Ver *exponente*.

base de una figura geométrica

- a) Base de un triángulo: cualquier lado de un triángulo al que se le haya trazado una altura. Hay tres bases posibles en cada triángulo.
- b) Base de un trapecio: cualquiera de los dos lados paralelos.
- c) Base de un paralelogramo (incluyendo rectángulo, rombo y cuadrado): cualquier lado al que se le haya trazado una altura. Hay cuatro bases posibles.
- d) Base de una figura tridimensional: ver *prisma* y *pirámide*.

bidimensional Objeto que tiene largo y ancho.

capital Inversión inicial. Valor inicial.

cara Una de las superficies planas de un poliedro, incluyendo las bases.

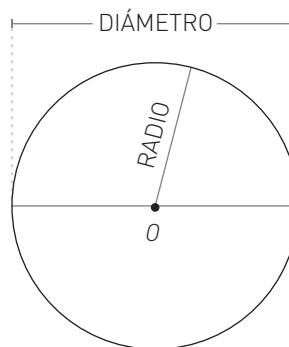
cara lateral Lado (plano) de un poliedro. Es siempre un polígono.

centro (de una distribución de datos) Números que establecen o se aproximan al centro de un conjunto de datos. Dos de las formas de medir el centro de un conjunto de datos son la media y la mediana. Cuando trabajamos con las medidas del centro, suele ser útil considerar la distribución de los datos. Para distribuciones simétricas sin varloes atípicos, la media puede representar bien el valor medio o “común” de los datos. Sin embargo, cuando hay valores atípicos o distribuciones de datos no simétricas, la mediana puede ser una mejor medida. Ver *media* y *mediana*.

centro de un círculo En una superficie plana, el punto fijo del que todos los puntos del círculo son equidistantes. Ver *círculo*.

certeza Cuando un evento sucederá definitivamente. La probabilidad de un evento cierto es 1.

círculo El conjunto de todos los puntos en una superficie plana que están a la misma distancia de un punto fijo. Si el punto fijo (centro) es O , el símbolo $\odot O$ representa un círculo con centro O . Si r es la longitud del radio de un círculo y d es la longitud de su diámetro, la circunferencia del círculo es $C = 2\pi r$ o $C = \pi d$. El área del círculo es $A = \pi r^2$.



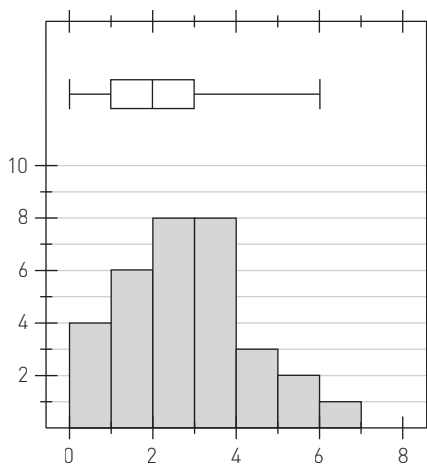
circunferencia El perímetro (distancia alrededor) de un círculo.

clase Intervalo en un histograma.

cociente El resultado de un problema de división.

coeficiente (numérico) Número que multiplica una variable o un producto de variables. Por ejemplo, -7 es el coeficiente de $-7xy^2$.

combinación de histograma y diagrama de caja Forma de representar visualmente una distribución de datos. El diagrama de caja se dibuja con el mismo eje x que el histograma.



compás En este curso, un compás es un instrumento que se usa para dibujar círculos.

complemento El complemento de un evento es el conjunto de todos los resultados en el espacio muestral que no se incluyen en el evento.

común Compartido.

congruente Dos formas son congruentes si tienen exactamente la misma forma y tamaño. Las formas congruentes tienen un factor de escala de 1.

conjetura Suposición fundada que suele obtenerse de la observación de un patrón.

conjunto Agrupación de elementos.

constante de proporcionalidad (k) En una relación proporcional, las ecuaciones tienen la forma $y = kx$, donde k es la constante de proporcionalidad.

construcción (geométrica) En matemáticas, es el proceso de usar una regla y un compás para crear diagramas geométricos.

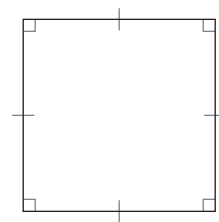
contraejemplo Ejemplo que muestra que una afirmación tiene al menos una excepción; es decir, una situación en la que la afirmación es falsa. Por ejemplo, el número 4 es un contraejemplo a la afirmación de que todos los números pares son mayores que 7.

coordenada El número que corresponde a un punto en la recta numérica o a un par ordenado (x, y) que corresponde a un punto en un sistema bidimensional de coordenadas. En un par ordenado, la coordenada x aparece en primer lugar; la coordenada y aparece en segundo lugar. Por ejemplo, el punto $(3, 5)$ tiene una coordenada x de 3 y una coordenada y de 5. Ver *par ordenado*.

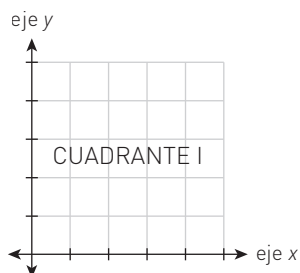
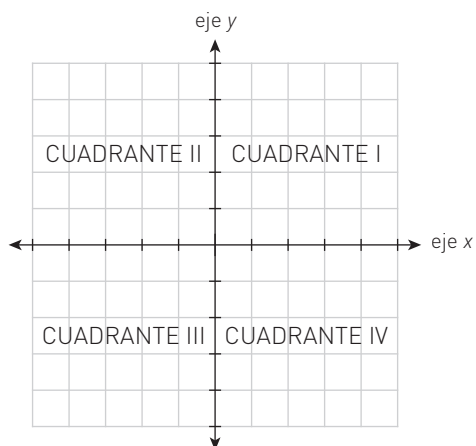
coordenada x En un par ordenado (x, y) , que representa un punto en el plano de coordenadas, x es el valor de la coordenada x . Es decir, la distancia necesaria desde el eje y para marcar el punto.

coordenada y En un par ordenado (x, y) , que representa un punto en el plano de coordenadas, y es el valor de la coordenada y . Es decir, la distancia desde el eje x que se necesita para marcar el punto.

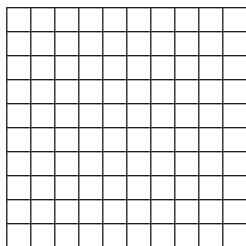
cuadrado Cuadrilátero con cuatro ángulos rectos y cuatro lados congruentes.



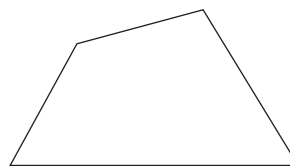
cuadrantes El plano de coordenadas está dividido por sus ejes en cuatro cuadrantes. Los cuadrantes están numerados como se muestra en el primer diagrama. Cuando se representan datos que no tienen valores negativos, a veces se usa una gráfica que muestra solo el primer cuadrante.



cuadrícula de centésimas Cuadrado con un área de 1 unidad, en el que cada lado está dividido en décimas. El área de cada cuadrado pequeño es $\frac{1}{10}$ por $\frac{1}{10}$ o $\frac{1}{100}$.

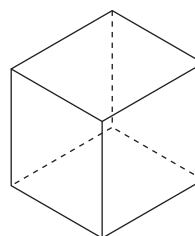


cuadrilátero Polígono con cuatro caras. La siguiente forma es un cuadrilátero.



cuartil Junto con la mediana, los cuartiles dividen un conjunto de datos en cuatro grupos del mismo tamaño. Ver *diagrama de caja*.

cubo Poliedro de seis caras, cada una de las cuales es un cuadrado.



cuerda Segmento de recta cuyos puntos extremos están sobre un círculo. Una cuerda que pasa por el centro de un círculo se denomina "diámetro". Ver *círculo*.

decimal finito Un decimal finito es un decimal que solo tiene un número finito de dígitos distintos de cero, como 4.067. Los decimales finitos son un tipo particular de decimal periódico para los que la porción periódica son ceros, entonces el ejemplo se podría escribir 4.0670000000... pero no es necesario escribir los ceros al final.

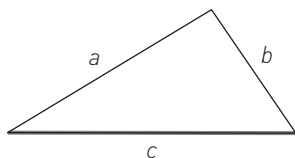
decimal periódico Un decimal periódico es un decimal que repite siempre la misma secuencia de dígitos a partir de un determinado punto. Por ejemplo, $4.56073073073\dots$ es un decimal en el que los tres dígitos 073 continúan y se repiten siempre. Los decimales periódicos son siempre las expansiones decimales de números racionales.

denominador La parte de abajo de una fracción, que expresa en cuántas partes iguales se divide el entero.

desarrollo plano Dibujo de todas las caras de un prisma o una pirámide, como si se cortaran a lo largo de las aristas y se desplegaran sobre un plano.

desigualdad Una desigualdad consiste en dos expresiones de cualquier lado de un símbolo de desigualdad. Por ejemplo, la desigualdad $7x + 4.2 < -8$ establece que la expresión $7x + 4.2$ tiene un valor menor que -8 .

desigualdad triangular En un triángulo con longitudes de lado a , b y c , c debe ser menor que la suma de a y b y mayor que la diferencia entre a y b . En el ejemplo que se muestra, a es mayor que b (es decir, $a > b$), y, por lo tanto, los posibles valores de c son todos los números de modo que $c > a - b$ y $c < a + b$.



desviación media absoluta Un método para medir la dispersión (variabilidad) en un conjunto de datos es calcular la distancia promedio entre cada punto de datos y la media. Dado que el cálculo se basa en la media, es recomendable usar esta medida de dispersión cuando la distribución es simétrica.

diagrama a escala Diagrama que muestra un objeto real con tamaños precisos, excepto que todos se han reducido o agrandado en una cantidad determinada (llamada factor de escala).

diagrama de árbol Los diagramas de árbol son útiles para representar posibles resultados de experimentos de probabilidad. Por ejemplo, el siguiente diagrama de árbol representa los posibles resultados cuando se lanza una moneda dos veces.

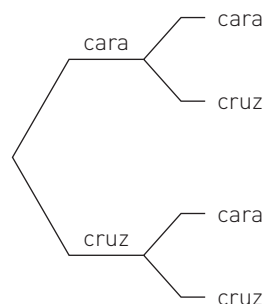


diagrama de caja Forma gráfica de mostrar un resumen de datos usando la mediana, los cuartiles y extremos de los datos.

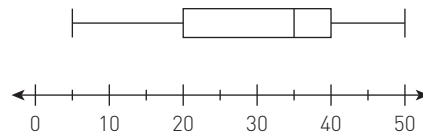


diagrama de cajas paralelas Forma de comparar visualmente múltiples distribuciones de datos dibujando cada diagrama de cajas en el mismo eje.

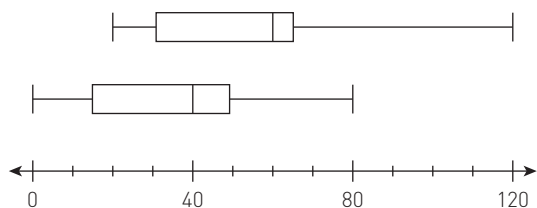


diagrama de puntos Forma de mostrar datos que tienen un orden y pueden ponerse en una recta numérica. Normalmente, los diagramas de puntos se usan cuando los datos son discretos (separados y distintos) y muchos datos entran en la mayoría de los valores.



diámetro Segmento de recta que pasa por el centro de un círculo y que tiene los dos puntos extremos sobre el círculo. La longitud de un diámetro normalmente se representa como d . Ten en cuenta que la longitud del diámetro de un círculo es el doble de la longitud de su radio. Ver *círculo*.

diferencia El resultado de una resta.

dígito de las unidades El numeral en la posición de las unidades.

dimensiones Las dimensiones de una figura que es una región o un espacio plano indican hasta dónde se extiende la figura en cada dirección. Por ejemplo, las dimensiones de un rectángulo podrían ser 16 centímetros de ancho por 7 centímetros de alto.

dispersión (visualización de datos) Medida de la cantidad de variabilidad en un conjunto de datos. Tres maneras de medir la dispersión son el rango, la desviación media absoluta y el rango intercuartil.

dividendo Cantidad que se va a dividir. Ver *divisor*.

divisible Un número es divisible por otro si el residuo de la división es cero.

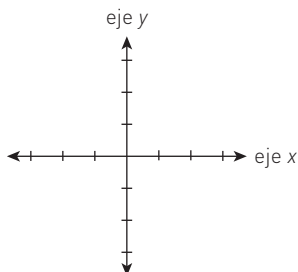
división ($\div$) La operación inversa a la multiplicación, o la operación que crea grupos iguales.

divisor La cantidad por la que se va a dividir otra cantidad. $\text{Dividendo} \div \text{divisor} = \text{cociente} + \text{residuo}$ (si hay).

ecuación Enunciado matemático que usa un signo de igualdad ($=$) para mostrar que dos expresiones son iguales. Por ejemplo, la ecuación $7x + 4.2 = -8$ significa que el valor de $7x + 4.2$ es igual a -8 . Las ecuaciones también pueden representar reglas que relacionan dos cantidades, como $y = 4x - 3$, que calcula el área y de un patrón de fichas en función de su número de figura, x .

ecuación proporcional Ecuación que establece que dos razones (fracciones) son iguales.

eje En un plano de coordenadas, dos rectas numéricas que se encuentran en ángulos rectos en el origen (0, 0). El eje x se extiende horizontalmente, y el eje y se extiende verticalmente.



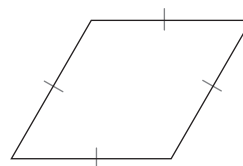
eje x La recta numérica horizontal en una gráfica de coordenadas. Ver *eje*.

eje y La recta numérica vertical en una gráfica de coordenadas. Ver *eje*.

eliminador de fracciones La “eliminación de fracciones” es un método para simplificar ecuaciones con fracciones, en el que se usa la propiedad de igualdad de la multiplicación para reorganizar la ecuación de manera que no queden fracciones. Para usar este método, multiplica los dos lados de la ecuación por el denominador común de todas las fracciones de la ecuación. El resultado será una ecuación equivalente sin fracciones. Por ejemplo, dada la ecuación $\frac{x}{7} + 2 = \frac{x}{3}$, podemos multiplicar los dos lados por el “eliminador de fracciones” 21. La ecuación resultante, $3x + 42 = 7x$, es equivalente al original, pero no contiene fracciones.

enteros consecutivos Números enteros que están en orden sin saltarse ninguno. Por ejemplo, 8, 9 y 10 son enteros consecutivos.

equilátero Un polígono es equilátero si todos sus lados tienen la misma longitud. La palabra “equilátero” proviene de “equi” (que significa “igual”) y “látero” (que significa “lado”). Los triángulos equiláteros tienen lados con la misma longitud, y también ángulos de igual medida. Sin embargo, un polígono con más de tres lados puede ser equilátero sin que todos los ángulos sean congruentes. Por ejemplo, observa el rombo que se muestra.



escala La razón entre la longitud de la representación (como un mapa, modelo o diagrama) y la longitud correspondiente del objeto real. Por ejemplo, en el mapa de una ciudad se puede usar una pulgada para representar una milla.

escala en ejes La escala en un eje te dice qué número representa cada marca sucesiva de la línea en el eje. Una gráfica completa tiene la escala marcada con números en cada eje. Cada eje debería tener marcada la escala de manera que cada intervalo represente la misma cantidad.

espacio muestral El grupo de todos los posibles resultados de un evento.

evaluar (una expresión) Determinar el valor numérico. Para evaluar una expresión, sustituye las variables con los valores dados y haz las operaciones según el Orden de las operaciones. Por ejemplo, al evaluar $2x + y - 10$ si $x = 4$ e $y = 3$, se obtiene el valor 1. Ver *expresión*.

evento Uno o más resultados de un experimento.

evento compuesto En probabilidad, un evento compuesto es un resultado que depende de dos o más eventos. Por ejemplo, calcular la probabilidad de que se saque una pelota roja y también un bloque azul de una bolsa en dos oportunidades.

eventos dependientes Dos eventos son dependientes si el resultado de uno afecta a la probabilidad del otro. Por ejemplo, si se saca una carta de una baraja, la probabilidad de que la primera carta sea roja es $\frac{26}{52} = \frac{1}{2}$ porque 26 de las 52 cartas son rojas. Sin embargo, la probabilidad de la segunda carta ahora depende del resultado de la primera selección. Si la primera carta era roja, entonces ahora quedan 25 cartas rojas en una baraja de 51 cartas, y la probabilidad de que la segunda carta sea roja es $\frac{25}{51}$. El segundo evento (la elección de la segunda carta) depende del primer evento (la elección de la primera carta).

eventos independientes Si el resultado de un evento probabilístico no afecta a la probabilidad de otro evento, los eventos son independientes. Por ejemplo, supón que un dado normal de seis caras se lanza dos veces para determinar la probabilidad de obtener un 1 dos veces. El resultado del primer lanzamiento no afecta a la probabilidad de sacar un 1 en el segundo lanzamiento. Dado que la probabilidad de sacar un 1 en el primer lanzamiento es $\frac{1}{6}$ y la probabilidad de sacar un 1 en el segundo lanzamiento también es $\frac{1}{6}$, entonces la probabilidad de sacar dos 1 seguidos es $\frac{1}{6} \cdot \frac{1}{6} = \frac{1}{36}$.

exponente En una expresión con la forma b^a , a se denomina exponente. Por ejemplo, en la expresión 2^5 , 5 es el exponente (2 es la base, y 32 es el valor). El exponente indica cuántas veces se debe usar la base como multiplicador. Por ejemplo, en 2^5 , 2 se usa 5 veces: $2^5 = 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 = 32$. Si el exponente es cero, la regla es: para cualquier número $x \neq 0$, $x^0 = 1$.

expresión Una expresión es una combinación de términos individuales separados por los signos más o menos. Las expresiones numéricas combinan números y símbolos de operación; las expresiones algebraicas (variables) incluyen variables. Por ejemplo, $4 + (5 - 3)$ es una expresión numérica. En una expresión algebraica, si se reducen los términos $6xy^2$, $24y^{\frac{y-3}{4+x}}$, el resultado puede ser $6xy^2 + 24 - \frac{y-3}{4+x}$. En las expresiones no hay signo de igualdad.

expresión algebraica Ver *expresión*.

expresión variable Ver *expresión*.

expresiones equivalentes Dos expresiones son equivalentes si tienen el mismo valor. Por ejemplo, $2 + 3$ es equivalente a $1 + 4$.

extremo Punto que marca el final de un segmento de recta o el punto de origen de una semirrecta.

factor

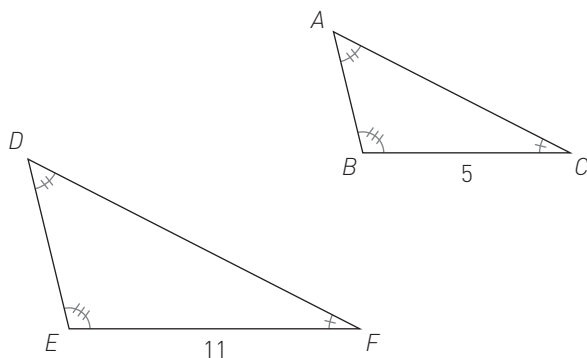
a) En aritmética: cuando dos o más números enteros se multiplican, cada uno de los números enteros es un factor del producto. Por ejemplo, 4 es un factor de 24, porque $4 \cdot 6 = 24$.

b) En álgebra: cuando dos o más expresiones algebraicas se multiplican, cada una de las expresiones es un factor del producto. Por ejemplo, x^2 es un factor de $-17x^2y^3$, porque $(x^2)(-17y^3) = -17x^2y^3$.

c) Factorizar una expresión es escribirla como un producto. Por ejemplo, la forma factorizada de $3x - 18$ es $3(x - 6)$.

factor (divisor) común Un factor o divisor común es un factor que es igual para dos o más términos. Por ejemplo, x^2 es un factor común para $3x^2$ y $-5x^2y$.

factor de escala Razón que compara los tamaños de las partes de una figura u objeto con los tamaños de las partes correspondientes de una copia a escala de esa figura u objeto. En este curso también se denomina multiplicador. Por ejemplo, para los triángulos $\triangle ABC$ y $\triangle DEF$, donde $\triangle DEF$ es una copia a escala de $\triangle ABC$, el factor de escala es $\frac{5}{11}$. El factor de escala también puede denominarse proporción de agrandamiento.



factor primo Un factor que es un número primo.

factorización en primos La expresión de un número como el producto de factores primos.

familia de fracciones Todas las fracciones que son equivalentes entre sí forman una familia de fracciones. Ver *fracciones equivalentes*.

fichas algebraicas Una ficha algebraica es un material didáctico cuya área representa una cantidad constante o variable. Las fichas algebraicas que se usan en este curso consisten en cuadrados grandes con dimensiones x por x ; rectángulos con dimensiones x por 1; y cuadrados pequeños con dimensiones 1 por 1. Estas fichas se nombran según sus áreas: x^2 , x , y 1, respectivamente. Los cuadrados más pequeños se llaman "fichas unitarias". En este texto, las fichas sombreadas representarán cantidades positivas mientras que las fichas que no están sombreadas representarán cantidades negativas.

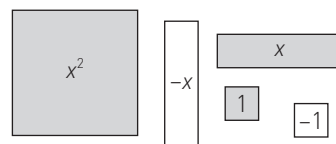
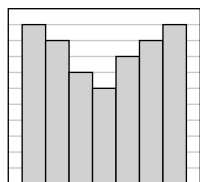
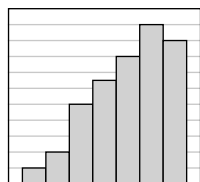


figura compuesta Figura conformada por varias figuras más simples.

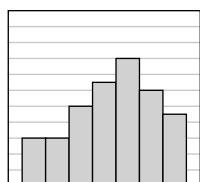
forma (de una visualización de datos) Algunas de las palabras que usan las personas que trabajan con estadísticas para describir la forma general de una distribución de datos incluyen: simétrico, sesgado, unimodal, bimodal y uniforme. Se muestran ejemplos.



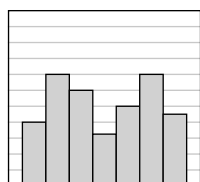
SIMÉTRICA



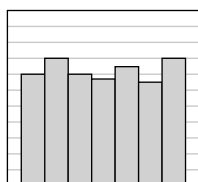
SESGADA



DE UN SOLO PICO



BIMODAL



UNIFORME

fórmula Ecuación que muestra una relación matemática.

fracción El cociente de dos cantidades con la forma $\frac{a}{b}$ donde b no es igual a 0.

fracción compleja Fracción con una fracción en el numerador o denominador.

fracción impropia Ver *fracción mayor que 1*.

fracción mayor que 1 Fracción en la que el numerador es mayor que el denominador.

fracciones equivalentes Dos fracciones son equivalentes si tienen el mismo valor numérico. Por ejemplo, $\frac{3}{6}$ y $\frac{5}{10}$ son fracciones equivalentes.

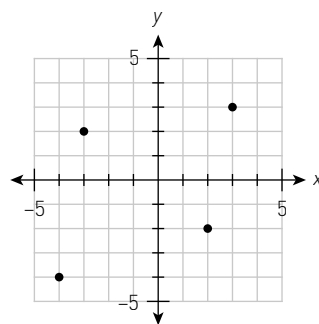
frecuencia La cantidad de veces que ocurre algo dentro de un intervalo o conjunto de datos.

generador de números aleatorios Dispositivo de cálculo diseñado para generar un conjunto de números sin ningún patrón.

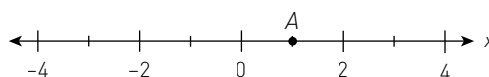
grado Unidad de medida de los ángulos. Normalmente se representa con $^\circ$ (el símbolo de grado). Una rotación completa tiene 360° .

gráfica Una gráfica representa información numérica de manera visual. Los números pueden venir de una tabla, situación (patrón) o regla (ecuación o desigualdad). La mayoría de las gráficas en este curso muestran puntos, rectas o curvas en un sistema bidimensional de coordenadas o en un eje único llamado recta numérica.

SISTEMA BIDIMENSIONAL DE COORDENADAS

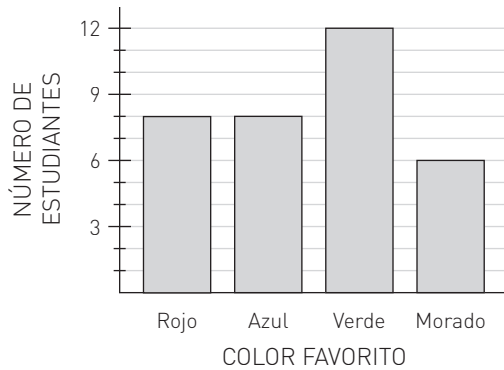


RECTA NUMÉRICA



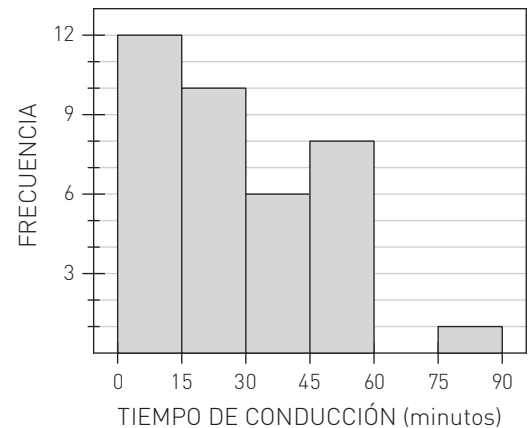
gráfica de coordenadas (sistema) Sistema para graficar pares ordenados de números en un plano de coordenadas. Un par ordenado representa un punto, donde el primer número indica la posición horizontal en relación con el eje x y el segundo número indica la posición vertical en relación con el eje y. Ver *par ordenado*.

gráfico de barras Un gráfico de barras es un conjunto de barras rectangulares cuya altura es proporcional al número de elementos de datos en cada categoría. Cada barra representa todos los elementos en una única categoría distinguible (como "rojo"). Las barras tienen el mismo ancho y están separadas entre sí. Ver *histograma*.



hexágono Polígono con seis lados.

histograma Una manera de mostrar datos, similar a un gráfico de barras, en la que la altura de las barras es proporcional al número de elementos. La diferencia es que cada barra de un histograma representa el número de elementos de datos dentro de un rango de valores, como el tiempo que se tarda en llegar a la escuela desde 0 minutos hasta, a modo de ejemplo, 90 minutos. Cada rango de valores debe tener el mismo ancho. Ver *gráfico de barras*.



horizontal Paralelo a la línea del horizonte. El eje x en una gráfica de coordenadas es el eje horizontal.

ícono de semáforo El ícono que se muestra aparecerá periódicamente a lo largo del texto. Los problemas en los que se muestra este ícono contienen errores de algún tipo.



identidad aditiva El número 0 se denomina identidad aditiva porque sumarle 0 a cualquier número no lo cambia. Por ejemplo, $7 + 0 = 7$.

identidad multiplicativa El número 1 se denomina identidad multiplicativa porque multiplicar cualquier número por 1 no lo cambia. Por ejemplo, $7(1) = 7$.

igual (=) Dos cantidades son iguales cuando tienen el mismo valor. Por ejemplo, cuando $x = 4$, la expresión $x + 8$ es igual a la expresión $3x$ porque los valores de las expresiones son los mismos.

igualmente probable Los resultados o eventos se consideran igualmente probables cuando tienen la misma probabilidad.

imposibilidad Evento con una probabilidad de cero.

inferencia Predicción estadística.

interés Cantidad pagada que es un porcentaje de un valor inicial (capital). Por ejemplo, una cuenta de ahorro puede ofrecer una tasa de interés anual del 4 %, lo que significa que se pagarán \$4.00 de interés por mantener un capital de \$100 en la cuenta durante un año.

interés simple Interés pagado únicamente sobre el capital.

intervalo Conjunto de números entre dos números dados.

inverso aditivo El número que necesitas sumar a un número dado para obtener una suma de 0. Por ejemplo, el inverso aditivo de -3 es 3. También se denomina el opuesto.

inverso multiplicativo El inverso multiplicativo de un número distinto de cero es el número por el que podemos multiplicar para obtener la identidad multiplicativa, 1. Por ejemplo, para el número 5, el inverso multiplicativo es $\frac{1}{5}$; para el número $\frac{2}{3}$ el inverso multiplicativo es $\frac{3}{2}$.

juego justo Juego en el que cada jugador tiene una oportunidad igualmente probable de ganar.

lado de un ángulo Una de las dos semirrectas que forman un ángulo.

lista sistemática Lista creada siguiendo un sistema (proceso organizado). Cuando se calculan probabilidades, una lista sistemática ayuda a determinar todos los resultados de un espacio muestral o evento.

marca de la línea Símbolo que muestra que una recta numérica se ha dividido en intervalos de igual longitud. Ver *recta numérica*.

máximo común divisor (MCD) Para los números enteros, el mayor número entero positivo que es un factor (o divisor) común de dos o más números enteros. Por ejemplo, el máximo común divisor de 28 y 42 es 14.

mayor que Una expresión es mayor que otra si su valor es más grande. Indicamos esta relación con el símbolo mayor que " $>$ ". Por ejemplo, $4 + 5$ es mayor que $1 + 1$. Escribimos $4 + 5 > 1 + 1$.

media La media, o promedio, de varios números es una manera de definir el “valor central” de los números. Para calcular el promedio de un grupo de números, suma los números y después divídelos por la cantidad de números que tiene el conjunto. Por ejemplo, el promedio de los números 1, 5 y 6 es $(1 + 5 + 6) \div 3 = 4$. Normalmente, la media es la mejor medida de tendencia central cuando no hay valores atípicos en el conjunto de datos. Ver *promedio*.

mediana El número del medio de un conjunto ordenado de datos. Si no hay un medio que se vea claramente, entonces el promedio de los dos números centrales es la mediana. Normalmente, la mediana es más precisa que la media como medida de tendencia central cuando hay puntos atípicos en el conjunto de datos.

medida Para los fines de este curso, una medida es una indicación del tamaño o la magnitud de una figura geométrica. Por ejemplo, una medida adecuada de un segmento de recta sería su longitud. Las medidas adecuadas de un cuadrado incluirían la longitud de un lado, y también su área y perímetro. La medida de un ángulo representa el número de grados de rotación desde una semirrecta hasta la otra respecto del vértice.

medida de tendencia central La media y la mediana son medidas de tendencia central, ya que reflejan información estadística especial sobre un conjunto de datos. Ver *centro (de una distribución de datos)*.

menor que

a) Una expresión es menor que otra si su valor no es igual de grande. Esta relación se indica con el símbolo menor que “ $<$ ”. Por ejemplo, $1 + 1$ es menor que $4 + 5$; entonces, la comparación se escribe como $1 + 1 < 4 + 5$.

b) A veces, la comparación expresa que una cantidad es un determinado valor menor que otra. Por ejemplo, un boleto de cine para estudiantes podría costar dos dólares *menos que* un boleto para adultos.

mínima expresión de una fracción Una fracción en la que el numerador y el denominador no tienen un factor común mayor que 1.

mínimo común denominador El múltiplo común más pequeño de los denominadores de dos o más fracciones. Por ejemplo, el mínimo común denominador de $\frac{5}{12}$ y $\frac{3}{8}$ es 24.

mínimo común múltiplo (MCM) El múltiplo común más pequeño de un conjunto de dos o más números enteros. Por ejemplo, el mínimo común múltiplo de 4, 6 y 8 es 24.

modelo de área Un modelo de área es una forma de representar visualmente y resolver problemas que implican multiplicación y división. También puede representar y calcular probabilidades. El área total del rectángulo es igual a la suma de las áreas de las partes. Es decir, un problema más grande puede dividirse en problemas más pequeños.

La imagen muestra cómo un modelo de área puede usarse para multiplicar $46 \cdot 67$. Puedes reescribir 46 como $40 + 6$, y 67 como $60 + 7$. Usa estos números como las dimensiones de un rectángulo grande, como se muestra. Determina el área de cada uno de los rectángulos más pequeños y luego calcula la suma de las cuatro áreas más pequeñas. Esta suma es la respuesta del problema original.

		60	+	7
40		2,400		280
+				
6		360		42

$$46 \cdot 67 = (40 + 6)(60 + 7) = 2,400 + 280 + 360 + 42 = 3,082$$

movimientos válidos Cuando se trabaja con un Tapete para ecuaciones o un Tapete para comparación de expresiones, hay ciertos movimientos matemáticos válidos que se pueden hacer con fichas algebraicas que mantienen intacta la relación entre los dos lados del tapete. Por ejemplo, quitar una ficha x de la región positiva de cada lado de un Tapete es un movimiento válido; mantiene iguales las expresiones de cada lado del Tapete. Los movimientos válidos son aquellos que se justifican por las propiedades de los números reales.

muestra Subconjunto (grupo) de una población dada con las mismas características que la población total.

muestra aleatoria Muestra que se eligió como resultado de un proceso aleatorio. Una muestra aleatoria puede representar bien al total de la población.

muestra de conveniencia Subgrupo de la población del que fue fácil recopilar datos. Las muestras de conveniencia no son muestras aleatorias.

muestra de respuesta voluntaria Subgrupo de la población que elige responder una encuesta. Las muestras de respuesta voluntaria no son muestras aleatorias.

muestra por conglomerados Subgrupo de la población que tiene una característica de interés semejante a la de la población total. Una muestra por conglomerados es una forma de obtener una muestra representativa.

muestra representativa Subgrupo de la población que tiene una característica de interés semejante a la de la población total. Las muestras representativas normalmente son el resultado de un muestreo aleatorio.

multiplicación ($\cdot$) Operación que refleja una suma repetida. Por ejemplo, $3 \cdot 4 = 4 + 4 + 4$.

multiplicador El número por el que puedes multiplicar para aumentar o disminuir una cantidad. Ver *factor de escala*.

múltiplo El producto de un número entero no negativo y cualquier otro número entero no negativo (que no sea cero). Por ejemplo, 15 es un múltiplo de 5.

múltiplo común Número que es un múltiplo de dos o más números. Por ejemplo, 24 y 48 son múltiplos comunes de 3 y 8.

mutuamente excluyente Dos eventos son mutuamente excluyentes si no tienen resultados en común.

numerador El número de arriba de la barra en una fracción, que indica el número de partes en relación con el número de partes en el entero.

número aleatorio Número generado mediante un proceso cuyo resultado no sigue ningún tipo de patrón y, por lo tanto, el número no se puede predecir.

número compuesto Número con más de dos factores.

número impar Número entero que no se puede dividir por dos en partes iguales.

número mixto (fracción) Número que consiste en un número entero y una fracción. Por ejemplo, $3\frac{3}{8}$.

número negativo Un número negativo es un número menor que cero. Los números negativos se ubican en el lado negativo de la recta numérica, a la izquierda del origen.

número primo Número entero positivo con exactamente dos factores. Los únicos factores de un número primo son el 1 y el número en sí mismo. Por ejemplo, los números 2, 3, 17 y 31 son primos.

números enteros El conjunto de los números $\{\dots, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, \dots\}$.

números positivos Números que son mayores que cero.

números racionales Números que se pueden expresar en la forma $\frac{a}{b}$, donde a y b son números enteros y $b \neq 0$. Por ejemplo, 0.75 es un número racional porque 0.75 se puede expresar como $\frac{3}{4}$.

octógono Polígono con ocho lados.

operación Proceso matemático como sumar, restar, multiplicar, dividir, elevar a una potencia o calcular una raíz.

operación inversa Operación que deshace otra operación. Por ejemplo, la multiplicación es la operación inversa de la división.

opuesto (de un número) El mismo número, pero con el signo contrario (+ o -). El inverso aditivo.

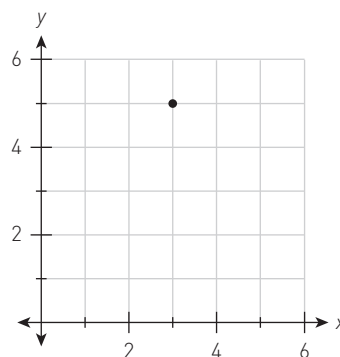
orden de las operaciones El orden específico en que se deben hacer ciertas operaciones para evaluar o simplificar expresiones: paréntesis (u otros símbolos de agrupación), potencias y raíces, multiplicación y división (de izquierda a derecha), y suma y resta (de izquierda a derecha).

organizador gráfico (OG) Representación visual de los conceptos o ideas que has aprendido. Ayuda a generar ideas o a organizar información. Puede generar conexiones más claras entre las ideas. Los ejemplos son los mapas conceptuales, cuadros y diagramas de Venn.

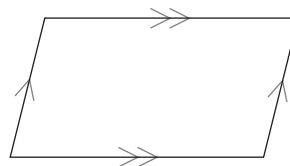
origen El punto en un plano de coordenadas donde el eje x y el eje y se intersecan se denomina origen. Las coordenadas de ese punto son $(0, 0)$. El punto asignado a cero en una recta numérica también se llama origen. Ver *eje*.

par cero Dos cantidades cuya suma es cero. Un número y su opuesto hacen un par cero porque su suma es 0.

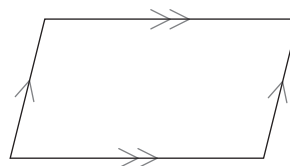
par ordenado Dos números escritos en orden de la siguiente manera: (x, y) . El uso principal de los pares ordenados en este curso es representar puntos en un sistema de coordenadas xy . La primera coordenada (x) representa la distancia desde el eje y . La segunda coordenada (y) representa la distancia desde el eje x . Por ejemplo, el par ordenado $(3, 5)$ se puede representar con el punto que se muestra en la siguiente gráfica.



paralelo Dos o más líneas rectas en una superficie plana que no se intersecan (independientemente de cuánto se extiendan) son paralelas. Se usan flechas coincidentes en las rectas o segmentos de recta para indicar que dichos segmentos son paralelos, como los del paralelogramo que se muestra.



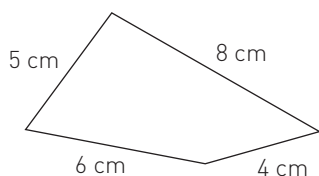
paralelogramo Cuadrilátero con dos pares de lados paralelos.



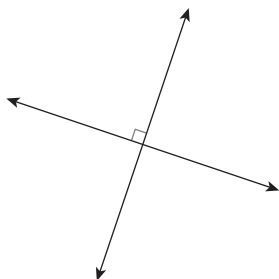
partes correspondientes Puntos, lados, aristas o ángulos de dos o más figuras que son imágenes entre sí obtenidas mediante transformación. Si dos figuras son congruentes, sus partes correspondientes son congruentes entre sí. Ver *congruente*.

pentágono Polígono con cinco lados.

perímetro La distancia alrededor del contorno de una figura en una superficie plana. En el ejemplo que se muestra, el perímetro es de $5 + 8 + 4 + 6 = 23$ cm.

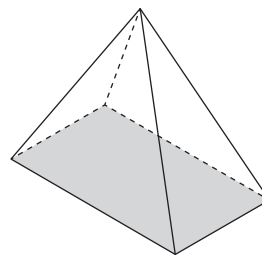


perpendicular Dos semirrectas, segmentos de recta, o rectas que se encuentran (se intersecan) para formar un ángulo recto (90°) se denominan perpendiculares. Una recta y una superficie plana también pueden ser perpendiculares si la recta no está sobre la superficie, sino que la interseca y forma un ángulo recto con cada recta en la superficie plana que pasa por el punto de intersección. Un cuadrado pequeño en el punto de intersección de dos rectas o segmentos indica que las rectas forman un ángulo recto y, por lo tanto, son perpendiculares.



pi (π) La razón entre la circunferencia (C) del círculo a su diámetro (d). Para todos los círculos, $\pi = \frac{C}{d}$. Números como 3.14, 3.14159 o $\frac{22}{7}$ son aproximaciones de π .

pirámide Figura tridimensional con una base que es un polígono. Las caras laterales se forman al unir cada vértice de la base con un punto único (la cúspide de la pirámide) que está arriba o abajo de la superficie que contiene la base.

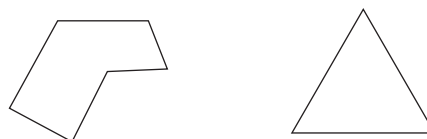


plano Un plano es una superficie plana bidimensional que se extiende indefinidamente. Está compuesto de puntos y no tiene espesor.

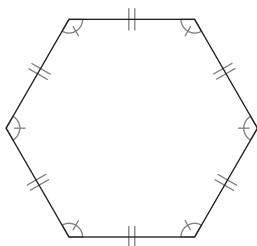
población Conjunto de objetos o grupo de personas acerca de los cuales se recopila información.

poliedro Figura tridimensional sin huecos, cuyas caras son polígonos.

polígono Figura bidimensional cerrada con tres o más segmentos de recta (lados) conectados de extremo a extremo. Cada segmento es un lado y solo se interseca con los puntos extremos de sus dos lados adyacentes. Cada punto de intersección es un vértice. Se muestran dos ejemplos de polígonos.



polígono regular Un polígono es regular si es convexo y tiene ángulos congruentes y lados congruentes. Por ejemplo, la siguiente forma es un hexágono regular.



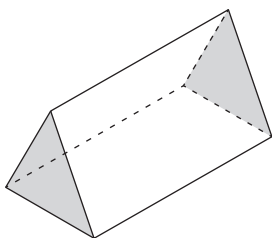
porcentaje (%) Razón que compara un número con el 100. Los porcentajes suelen escribirse usando el símbolo "%". Por ejemplo, 0.75 es igual a $\frac{75}{100}$ o 75 %.

porción Una parte de algo; una parte de un entero.

potencia Un número o una variable elevados a un exponente en la forma x^n . Ver *exponente*.

primer cuartil (Q1) La mediana de la mitad inferior de un conjunto ordenado de datos es el cuartil inferior.

prisma Figura tridimensional con dos bases paralelas y poligonales congruentes. Las caras laterales son paralelogramos que unen los vértices correspondientes de las bases.



probabilidad Número que representa qué tan probable es que ocurra un evento. Cuando un evento tiene un número finito de resultados igualmente probables, la probabilidad de que ocurra uno de esos resultados, llamado A , se expresa como una razón y se escribe como: $P(A) = \frac{\text{número de resultados exitosos}}{\text{número total de posibles resultados}}$. Por ejemplo, cuando se lanza una moneda, la probabilidad de obtener cruz, $P(\text{cruz})$, es $\frac{1}{2}$ porque solo hay una cruz (resultado exitoso) entre los dos resultados igualmente probables (una cara y una cruz). La probabilidad se puede escribir como una razón, un decimal o un porcentaje. Una probabilidad de 0 (o 0 %) indica que la ocurrencia de ese resultado es imposible, mientras que una probabilidad de 1 (o 100 %) indica que el evento debe ocurrir. Los eventos que "podrían ocurrir" tendrán valores entre 0 y 1 (o entre 0 % y 100 %).

probabilidad experimental La probabilidad basada en datos recopilados en experimentos. La probabilidad experimental de un evento se define como $\frac{\text{número de resultados exitosos del experimento}}{\text{número total de resultados del experimento}}$.

probabilidad teórica Probabilidad calculada que se basa en los resultados posibles cuando cada resultado tiene la misma posibilidad de ocurrir: $\frac{\text{número de resultados exitosos}}{\text{número total de posibles resultados}}$.

Proceso 5-D Método organizado para resolver problemas. Las 5 D representan Describe/Dibuja, Define, Desarrolla, Decide y Declara. Esta es una estrategia de resolución de problemas en la que se comienza a resolver haciendo una predicción sobre la respuesta o un elemento de ella (un intento), y luego se confirma si el resultado del intento es correcto. Si no lo es, se obtiene información sobre qué tan cerca está el intento del valor correcto, para que puedan hacerse ajustes en el valor del intento. La organización es extremadamente importante para el éxito de este método, y también lo es escribir usando una tabla. El Proceso 5-D da lugar a la escritura de ecuaciones que representan problemas matemáticos.

producto El resultado de una multiplicación. Por ejemplo, el producto de 4 y 5 es 20.

promedio La suma de los valores dados divididos por el número de valores que se usaron para calcular la suma. Por ejemplo, el promedio de 1, 4 y 10 es $\frac{1+4+10}{3}$. Ver *media*.

propiedad asociativa de la multiplicación La propiedad asociativa de la multiplicación establece que, si un producto contiene términos que están agrupados, el producto se puede agrupar de manera diferente sin que afecte al resultado, es decir, $a(bc) = (ab)c$. Por ejemplo, $2 \cdot (3 \cdot 4) = (2 \cdot 3) \cdot 4$.

propiedad asociativa de la suma La propiedad asociativa de la suma establece que, si una suma contiene términos que están agrupados, la suma se puede agrupar de manera diferente sin que afecte al total, es decir, $a + (b + c) = (a + b) + c$. Por ejemplo, $3 + (4 + 5) = (3 + 4) + 5$.

propiedad conmutativa de la multiplicación

La propiedad conmutativa de la multiplicación establece que, al multiplicar dos términos, el orden se puede invertir sin que afecte al resultado. Es decir, $ab = ba$. Por ejemplo, $5 \cdot 8 = 8 \cdot 5$.

propiedad conmutativa de la suma

La propiedad conmutativa de la suma establece que, al sumar dos términos, el orden se puede invertir sin que afecte al total. Es decir, $a + b = b + a$. Por ejemplo, $7 + 12 = 12 + 7$.

propiedad de identidad de la multiplicación

La propiedad de identidad de la multiplicación establece que multiplicar cualquier expresión por 1 no cambia la expresión. Es decir, $a(1) = a$. Por ejemplo, $437x \cdot 1 = 437x$.

propiedad de identidad de la suma

La propiedad de identidad de la suma establece que sumar cero a cualquier expresión no cambia la expresión. Es decir, $a + 0 = a$. Por ejemplo, $7 + 0 = 7$, $-2y + 0 = -2y$.

propiedad de la identidad aditiva La propiedad de identidad aditiva establece que sumarle cero a cualquier expresión no la cambia. Es decir, $a + 0 = a$. Por ejemplo, $-2 + 0 = -2$.

propiedad del inverso aditivo La propiedad del inverso aditivo establece que para cada número a hay un número $-a$, por lo que $a + (-a) = 0$. Por ejemplo, el número 5 tiene un inverso aditivo de -5 ; $5 + (-5) = 0$. El inverso aditivo de un número se suele llamar opuesto. Por ejemplo, 5 y -5 son opuestos.

propiedad distributiva Para cualquier a , b y c , $a(b + c) = ab + ac$. Por ejemplo, $10(7 + 2) = 10 \cdot 7 + 10 \cdot 2$.

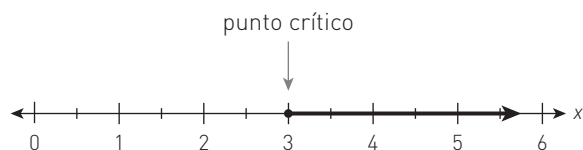
proporción Ecuación que establece que dos razones (fracciones) son iguales. Por ejemplo, la ecuación $\frac{68 \text{ votos para Mr. Mears}}{100 \text{ personas encuestadas}} =$

$\frac{34 \text{ votos para Mr. Mears}}{50 \text{ personas encuestadas}}$ es una proporción. Una proporción es un tipo de ecuación útil cuando se resuelven problemas que incluyen relaciones proporcionales.

proporción de agrandamiento La razón que compara una figura con una copia a escala de esa figura suele llamarse proporción de agrandamiento. Esta proporción muestra por qué factor se agranda la primera figura para obtener la segunda figura.

punto Un lugar exacto en el espacio. En dos dimensiones, un par ordenado especifica un punto en un plano de coordenadas. Ver *par ordenado*.

punto crítico El punto extremo o los puntos extremos de una semirrecta o un segmento en una recta numérica donde se cumple una desigualdad; se representa con un punto sólido. En las desigualdades estrictas (es decir, desigualdades que incluyen $<$ o $>$), el punto no es parte de la solución y se representa con un punto hueco. Los puntos críticos se pueden encontrar resolviendo la igualdad asociada a la desigualdad dada. Por ejemplo, la solución a la ecuación $2x = 6$ es $x = 3$, entonces la desigualdad $2x \geq 6$ tiene el punto crítico en 3. Un punto crítico a veces también se denomina “punto límite”.



punto decimal El punto que separa el número entero no negativo de la porción decimal, es decir, las posiciones de las unidades y las décimas en un número decimal.

radio Segmento de recta trazado desde el centro de un círculo hasta un punto en el círculo.

rango El rango de un conjunto de datos es la diferencia entre los valores más altos y los más bajos.

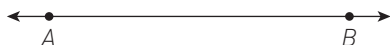
rango intercuartil (RIC) Manera de medir la dispersión de los datos. Se calcula restando el primer cuartil al tercer cuartil.

razón Una razón compara dos cantidades expresadas mediante división. Una razón puede escribirse usando dos puntos, pero es más habitual escribirla como una fracción. Por ejemplo, se puede comparar la razón del número de estudiantes mujeres en una escuela en particular al número total de estudiantes en la escuela. Esta razón podría escribirse como $1,521:2,906$ o como $\frac{1,521 \text{ estudiantes mujeres}}{2,906 \text{ estudiantes en total}}$.

razones equivalentes Dos razones son equivalentes si tienen el mismo valor cuando se simplifican.

recíproco El recíproco de un número distinto de cero es su inverso multiplicativo, es decir, el recíproco de x es $\frac{1}{x}$. Para un número con la forma $\frac{a}{b}$, donde a y b no son cero, el recíproco es $\frac{b}{a}$. El producto de un número y su recíproco es 1. Por ejemplo, el recíproco de 12 es $\frac{1}{12}$, porque $12 \cdot \frac{1}{12} = 1$.

recta Una recta es un término indefinido en geometría. Es unidimensional y continúa indefinidamente en dos direcciones. Una recta está compuesta de puntos y no tiene espesor. Una recta puede nombrarse con una letra (como l), pero también puede marcarse usando dos puntos, como $\overleftrightarrow{AB}$.

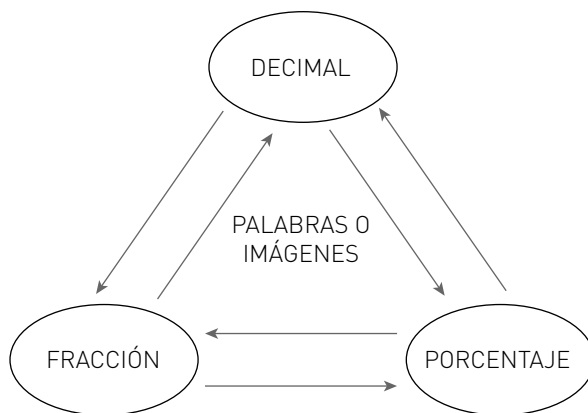


recta numérica Diagrama que representa todos los números reales como puntos en una recta. Todos los números se asignan a puntos. Los números se denominan coordenadas de los puntos, y el punto al que se le asigna el número 0 se denomina origen. Ver *punto crítico*.

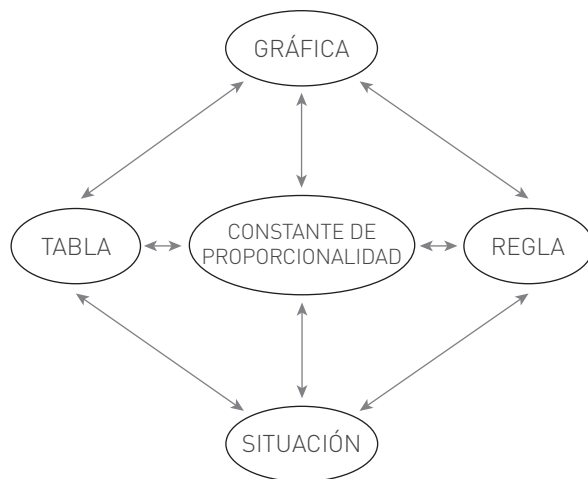
rectángulo Cuadrilátero con cuatro ángulos rectos.



Red de porciones El diagrama de red que se muestra explica que las fracciones, los decimales y los porcentajes son diferentes formas de representar una porción de un número. Las porciones también pueden representarse con palabras, como “cuatro quintos” o “siete cuartos”, o como diagramas.



red de proporciones El diagrama de red que se muestra explica las conexiones entre diferentes representaciones de la misma relación proporcional.



redondear (un número) Expresar un valor aproximado de un número que es exacto con las posiciones decimales dadas. Por ejemplo, cuando 1,234.56 se redondea hasta el número entero más cercano, el resultado es 1,235. Cuando 1,234.56 se redondea hasta la centena más cercana, el resultado es 1,200.

reducción de términos semejantes Al reducir dos o más términos semejantes, se simplifica una expresión sumando constantes y sumando los términos variables en los que las mismas variables se elevan a la misma potencia. Por ejemplo, reducir términos semejantes en la expresión $3x + 7 + 5x - 3 + 2x^2 + 3y^2$ da $8x + 4 + 2x^2 + 3y^2$. Cuando se trabaja con fichas algebraicas, la reducción de términos semejantes incluye agrupar fichas que tienen las mismas dimensiones.

reducir Hacer más pequeño.

reescribir Reescribir una ecuación o expresión es escribir una ecuación o expresión equivalente. Reescribir puede incluir el uso de la propiedad distributiva, reducción de términos semejantes o eliminación de fracciones. Normalmente, reescribimos para modificar las expresiones o ecuaciones y que su forma sea más útil o, a veces, más simple.

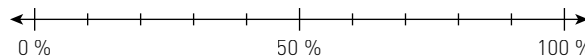
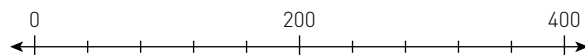
regla

a) Ecuación o desigualdad que representa la relación entre dos cantidades numéricas. Suele usarse para representar la relación entre cantidades en una tabla, un patrón, una situación del mundo real, o una gráfica.

b) Instrumento que se usa como guía para trazar rectas, semirrectas y segmentos.

regla de porcentajes Diagrama como el que se muestra. Se usa para ayudar visualmente a determinar una cantidad que es el porcentaje de un entero.

NÚMERO DE ESTUDIANTES



PORCENTAJE

relación proporcional Dos valores tienen una relación proporcional si se puede establecer una proporción que los relacione.

representaciones múltiples de una porción

Ver *Red de porciones*.

residuo La cantidad que queda cuando el divisor no divide exactamente al dividendo. Por ejemplo, $63 \div 5$ es 12 con un residuo de 3.

resolver Determinar todas las soluciones a una ecuación o una desigualdad. Las soluciones pueden ser números, variables o una expresión.

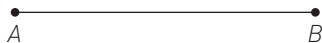
resta (–) Operación en la que se obtiene la diferencia entre dos números.

resultado Resultado posible en un experimento o consecuencia de una acción.

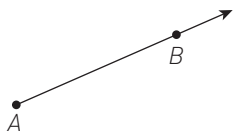
rombo Cuadrilátero con cuatro lados congruentes. Ver *equilátero*.

sección transversal La intersección de un sólido tridimensional y un plano.

segmento de recta La porción de una recta entre dos puntos. Un segmento de recta se nombra usando sus puntos extremos. Por ejemplo, el segmento de recta que se muestra puede nombrarse $\overline{AB}$ o $\overline{BA}$.



semirrecta Una semirrecta es parte de una recta que empieza en un punto y se extiende indefinidamente en una dirección. En el ejemplo que se muestra, la semirrecta $\overrightarrow{AB}$ es parte de $\overleftrightarrow{AB}$ que empieza en A y contiene todos los puntos de $\overleftrightarrow{AB}$ que están en el mismo lado de A como punto B, incluyendo A. El punto A es el punto inicial de $\overrightarrow{AB}$.



sesgada (visualización de datos) Ver *forma (de una visualización de datos)*.

símbolo de comparación Ver *símbolo de desigualdad*.

símbolos de desigualdad El símbolo $\leq$ leído de izquierda a derecha significa "menor o igual a", el símbolo $\geq$ leído de izquierda a derecha significa "mayor o igual a", y los símbolos $<$ y $>$ significan "menor que" y "mayor que" respectivamente. Por ejemplo, " $7 < 13$ " significa que 7 es menor que 13.

simétrica Ver *forma (de una visualización de datos)*.

simulación (probabilidad) Cuando se hace un experimento con un evento que es poco realista de hacer, se puede usar una simulación. Una simulación es un experimento similar que tiene las mismas probabilidades que el experimento original.

solución El número o los números que, cuando se sustituyen en una ecuación o desigualdad, satisfacen la ecuación o desigualdad. Por ejemplo, $x = 4$ es una solución a la ecuación $3x = 12$ porque $3x$ es igual a 12 cuando $x = 4$.

subproblemas Estrategia de resolución de problemas que divide el problema en partes más pequeñas que deben resolverse para encontrar la solución al problema original, más complejo.

suma El resultado de sumar dos o más números. Por ejemplo, la suma de 4 y 5 es 9.

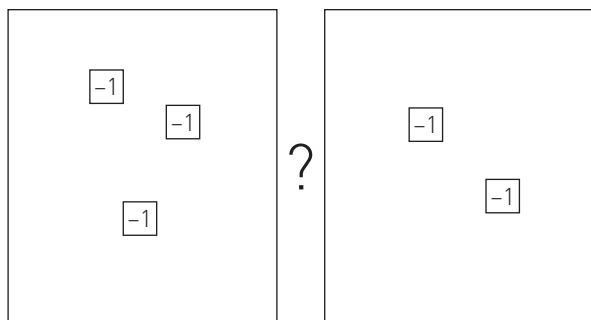
suma (+) Operación que dice cuántos objetos hay cuando se combinan dos conjuntos. El resultado es el número de objetos de los dos conjuntos combinados, lo que se denomina suma. En aritmética, la palabra "objeto" normalmente significa "número".

sustitución Reemplazar un símbolo por un número, una variable u otra expresión algebraica del mismo valor. La sustitución no cambia el valor de la expresión completa. Por ejemplo, supón que la expresión $13x - 6$ debe evaluarse para determinar si $x = 4$. Dado que x tiene el valor 4, cada vez que la x aparezca se podrá sustituir con un 4 para obtener la expresión equivalente $13(4) - 6$.

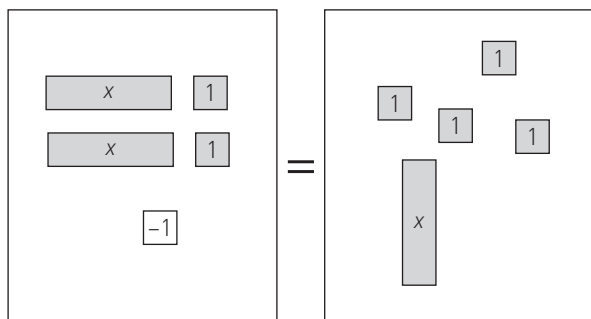
tabla de probabilidad Ver *modelo de área*.

Tapete para comparación de expresiones

Dos expresiones se pueden comparar dividiendo un tapete a la mitad para crear un Tapete para comparación de expresiones. Las expresiones se ubican una junto a la otra y se comparan para ver cuál es más grande. Por ejemplo, en el Tapete que se muestra, el lado izquierdo representa -3 , mientras que el lado derecho representa -2 . Dado que $-2 > -3$, el lado derecho es más grande.



Tapete para ecuaciones En un Tapete para ecuaciones, se ubican dos Tapetes para expresiones uno junto al otro para formar una ecuación. Haciendo movimientos matemáticamente válidos, puedes determinar el/los valor(es) que hace(n) que las expresiones sean iguales. Por ejemplo, el Tapete que se muestra representa la ecuación $2(x + 1) - 1 = x + 4$ y se puede resolver para determinar que cuando $x = 3$ los dos lados son iguales. Ver *movimientos válidos*.



Tapete para expresiones Herramienta de organización que se usa para representar visualmente una expresión con fichas algebraicas.

tasa Razón que compara dos cantidades, a menudo una comparación de tiempo. Por ejemplo, millas por hora.

tasa unitaria Tasa con un denominador de uno cuando se simplifica.

tercer cuartil (Q3) La mediana de la mitad superior de un conjunto ordenado de datos.

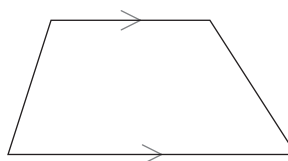
término Un término es un único número o variable, o el producto de números y variables, como -45 , $1.2x$, y $3xy^2$.

término constante Número que no se multiplica por una variable. En la expresión $2x + 3(5 - 2x) + 8$, el número 8 es una constante. El número 3 no es un término constante, porque está multiplicado por una variable que está entre paréntesis.

términos semejantes Dos o más términos que contienen las mismas variables, con variables correspondientes elevadas a la misma potencia. Por ejemplo, $5x^2$ y $2x^2$ son términos semejantes. Ver *reducción de términos semejantes*.

transportador Instrumento de geometría que se usa para medir físicamente el número de grados en un ángulo.

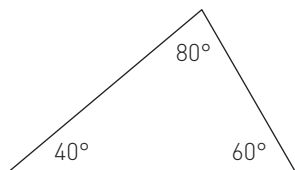
trapecio Cuadrilátero con al menos un par de lados paralelos.



trapezio isósceles Un trapezio con dos lados (no paralelos) de igual longitud.

triángulo Polígono con tres lados.

triángulo agudo Triángulo en el que los tres ángulos miden menos de 90° .

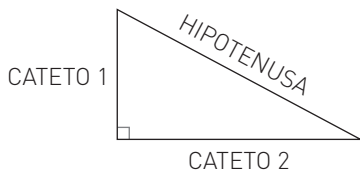


triángulo escaleno Triángulo sin lados congruentes.

triángulo isósceles Triángulo con dos lados de igual longitud.

triángulo obtuso Triángulo con un ángulo obtuso.

triángulo rectángulo Triángulo que tiene un ángulo recto. El lado de un triángulo rectángulo opuesto al ángulo recto se denomina "hipotenusa", y los dos lados adyacentes al ángulo recto se denominan "catetos".



tridimensional Objeto que tiene altura, ancho y profundidad.

unidad cúbica Cubo en el que cada arista mide 1 unidad de largo. El volumen se mide en unidades cúbicas.

unidad de medida Cantidad estándar (como un centímetro, segundo, pie cuadrado o galón) que se usa para medir y describir un objeto. Un solo objeto se puede medir usando diferentes unidades de medida. Por ejemplo, un lápiz puede medir 80 milímetros de largo, lo que significa que el lápiz es 80 veces más largo que una unidad de 1 milímetro. Sin embargo, el mismo lápiz mide 8 centímetros de largo, de manera que su longitud es igual a 8 centímetros colocados de un extremo a otro. Esto es porque 1 centímetros tiene la misma longitud que 10 milímetros.

unidades cuadradas Las unidades que se usan para medir el área. Representan un cuadrado de 1×1 unidades.

unidimensional Algo que no tiene ancho ni profundidad. Las rectas y las curvas son unidimensionales.

uniforme Ver forma (de una visualización de datos).

unimodal Ver forma (de una visualización de datos).

Uno Gigante Fracción igual a 1. Multiplicar cualquier fracción por un Uno Gigante creará una nueva fracción equivalente a la fracción original. En la ecuación que se muestra, $\frac{2}{2}$ es un Uno Gigante.

$$\frac{2}{3} \cdot \frac{2}{2} = \frac{4}{6}$$

Uno Súper Gigante Un Uno Gigante en el que el numerador, el denominador o los dos son fracciones.

valor absoluto El valor absoluto de un número es la distancia entre ese número y el cero. Dado que el valor absoluto representa una distancia, independientemente de la dirección, el valor absoluto es siempre no negativo. Por lo tanto, el valor absoluto de un número negativo es su opuesto, mientras que el valor absoluto de un número no negativo es simplemente el número en sí mismo. El valor absoluto de x normalmente se escribe " $|x|$ ". Por ejemplo, $|-5| = 5$ y $|22| = 22$.

valor atípico Número en un conjunto de datos que es mucho más grande o mucho más pequeño que los demás números del conjunto.

valor posicional El número asignado a cada lugar que ocupa un dígito.

variabilidad Ver *dispersión*.

variable Símbolo que se usa para representar uno o más números. En este curso, las letras del alfabeto en inglés se usan como variables. Por ejemplo, en la expresión $3x - (8.6xy + z)$, las variables son x , y , z .

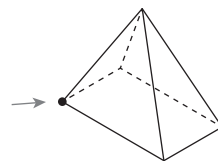
vertical En ángulo recto con el horizonte. En una gráfica de coordenadas, el eje y se extiende de forma vertical.

vértice

a) Para una forma geométrica bidimensional, un vértice es un punto donde se unen dos o más segmentos de recta o semirrectas para formar una esquina, como en un polígono o ángulo.



b) Para un poliedro tridimensional, un vértice es un punto donde se unen las aristas del sólido.



visualización de datos Forma visual para organizar la información. Las visualizaciones de datos que se usan en este curso son gráficos de barras, diagramas de caja, diagramas de puntos, histogramas, diagramas de dispersión y diagramas de Venn.

volumen Medida del tamaño de la región tridimensional que está en el interior de un objeto. El volumen se expresa como el número de cubos unitarios de $1 \times 1 \times 1$ (o partes de cubos) que caben dentro de un sólido.