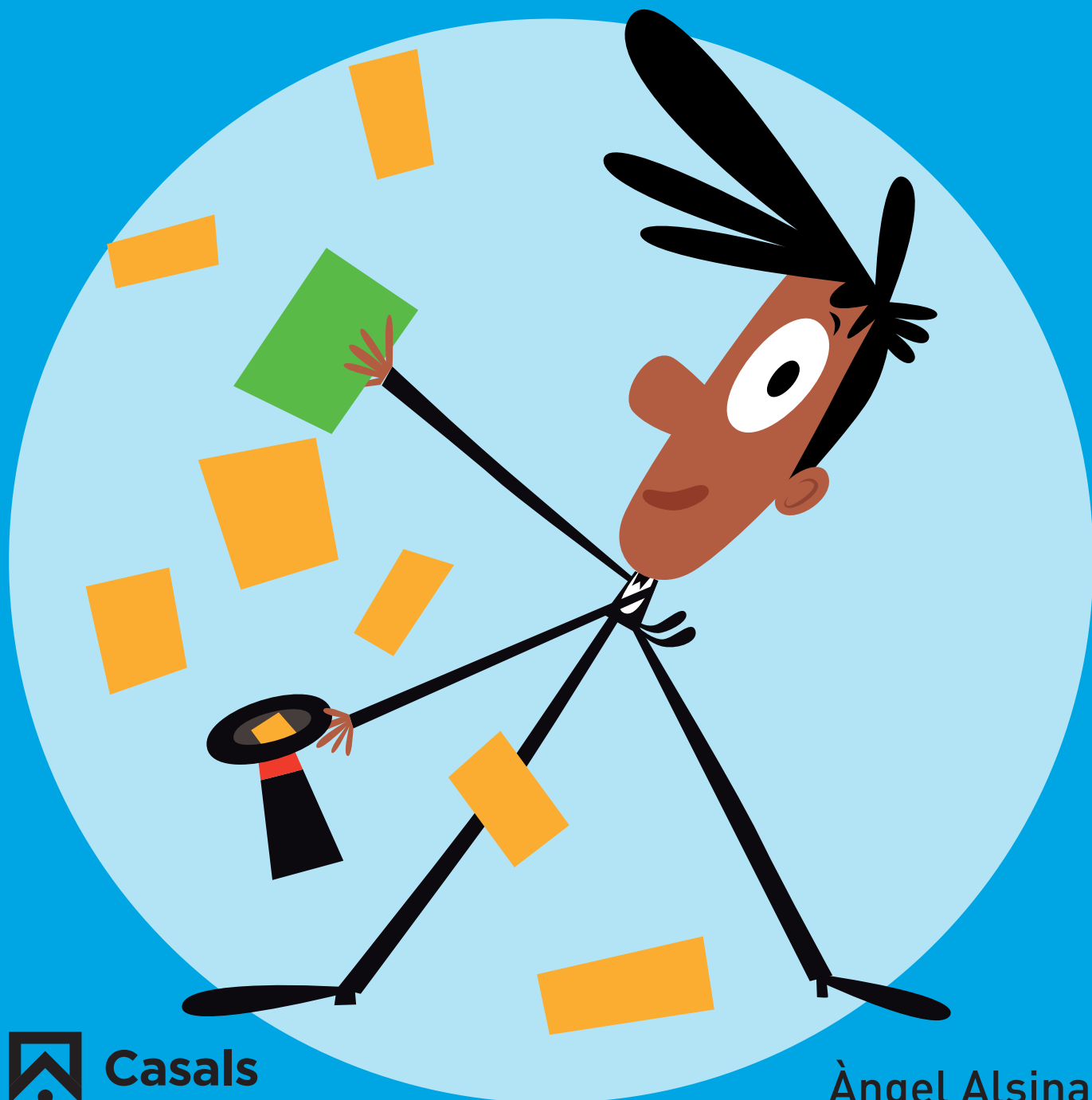


desenvolupa
i avalua la teva
competència
matemàtica



15
PRIMÀRIA

FRACCIONS, DECIMALS FINS A LA MIL·LÈSIMA I PERCENTATGES • TRANSFORMACIONS GEOMÈTRIQVES
PLÀNOLS, ÀREA I ESCALES • UNITATS DE MESURA • GRÀFICS LINEALS • COMBINATÒRIA



Casals

Àngel Alsina

1. Grans xifres en l'entorn

En el nostre entorn hi ha grans xifres: el nombre d'habitants de les ciutats més poblades, la longitud dels rius més llargs, els premis més importants de la història atorgats en diners, els anys de vida animal a la Terra, el pes de les piràmides d'Egipte, etc.



- 1. Consulta aquesta taula que conté les tres ciutats més poblades del món i escriu amb paraules el nombre d'habitants de Tòquio.

Posició	Ciutat (inclou l'àrea metropolitana)	Població
1	Tòquio	35,676 milions
2	Nova York	19,040 milions
3	Mèxic D. F.	19,028 milions

Puntuació

- 2. Consulta aquesta taula que conté els tres rius més llargs del món i escriu la longitud en metres del riu Amazones.

Lloc	Nom	Longitud (km)	Ubicació
1	Amazones	7020	Amèrica del Sud
2	Nil	6671	Àfrica
3	lang-tsé	6380	Àsia

Puntuació

3. Escriu el premi més gran que s'ha aconseguit en el sorteig d'EuroMilions i, a continuació, els números anterior i posterior.

Els premis més grossos de la història



190 milions
Regne Unit - 2012



590 milions
Estats Units - 2013



640 milions
Estats Units - 2012

Anterior	Premi	Posterior

Puntuació

4. Els dinosaures van aparèixer a la Terra fa uns 240 milions d'anys i van desaparèixer fa uns 65 milions d'anys. Durant quants anys van poblar la Terra els dinosaures?

Puntuació

5. La Gran Piràmide d'Egipte està formada per uns 2 300 000 blocs de pedra, cadascun dels quals té un pes aproximat de 2,5 tones. Quantes tones pesa en total la piràmide?

Puntuació

Consulta el solucionari i completa aquesta taula amb la puntuació obtinguda en cada tasca.

DOMINI DELS CONTINGUTS	TASCA					TOTAL	
	1	2	3	4	5		
Nombres							A1

CONSULTA LES TAULES DE PUNTUACIÓ DE LA PÀGINA 27 PER CONÈIXER EL TEU GRAU D'ASSOLIMENT.

2. Juguem al bingo

Observa aquests cartrons del bingo. Pinta els resultats de les operacions de les diferents tasques per descobrir el cartró guanyador.

Cartró 1

	80000	921820
23561		
	92174	2187100

Cartró 2

4568		1802580
	70321	
15000		3766940

Cartró 3

3568		607250
	79701	
50000		652140

1. Resol la suma $23\,456 + 34\,520 + 12\,345$. Després, busca el cartró que contingui el resultat i pinta'l de color verd.

Puntuació

2. Resol la resta $65\,312 - 4\,587$. Després, busca el cartró que conté un nombre 10 vegades més gran que el resultat i pinta'l de color blau.

Puntuació

3. Busca el cartró que conté el resultat de l'operació combinada $12 \times (45\,370 + 8975)$ i pinta'l de color vermell.

Puntuació

4. Indica quin cartró conté el resultat de la divisió $114\,200 : 25$ i pinta'l de color groc.

Puntuació

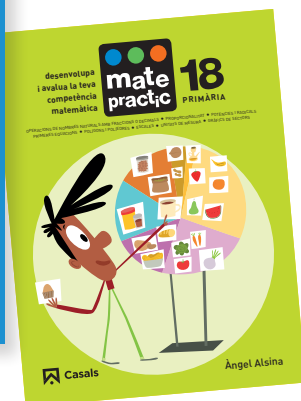
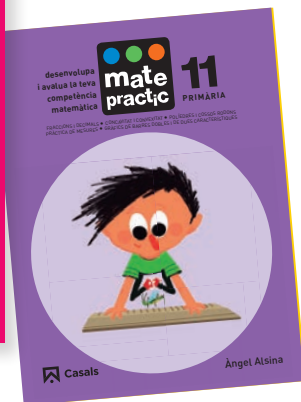
5. Localitza en els cartrons el resultat de l'operació $\frac{2}{3}$ de 75 000, pinta'l de color gris i indica quin és el cartró guanyador.

Puntuació

Consulta el solucionari i completa aquesta taula amb la puntuació obtinguda en cada tasca.

DOMINI DELS CONTINGUTS	TASCA					TOTAL	A2
	1	2	3	4	5		
Nombres							

CONSULTA LES TAULES DE PUNTUACIÓ DE LA PÀGINA 27 PER CONÈIXER EL TEU GRAU D'ASSOLIMENT.



Els nostres objectius

- Que l'alumne sigui matemàticament competent, és a dir, que sigui capaç d'utilitzar els seus coneixements i les seves destreses matemàtiques per fer front als reptes de la vida real.
- Diagnosticar, millorar i avaluar els continguts, les habilitats i la competència matemàtica segons els paràmetres curriculars i internacionals del TIMSS i la NCTM.

Aquest mètode ofereix

- 18 quaderns seqüenciats per nivells, de 6 a 11 anys, per treballar la matemàtica de forma globalitzada a partir de contextos reals.
- Un programa de tasques que inclou tots els blocs temàtics i les habilitats matemàtiques per desenvolupar la competència matemàtica.

A matepractic.cat

- Prova de diagnòstic per conèixer el nivell de partida més aconsellat.
- Solucionaris per corregir i puntuar les tasques.
- Fulls de càlcul per introduir les puntuacions i conèixer el progrés de l'alumne.
- Guia didàctica.

ADQUIRINT LA L·LICÈNCIA DIGITAL

Accés a tots els nivells.
Avaluació automàtica.
Adaptació al ritme d'aprenentatge.