

desenvolupa  
i avalua la teva  
competència  
matemàtica



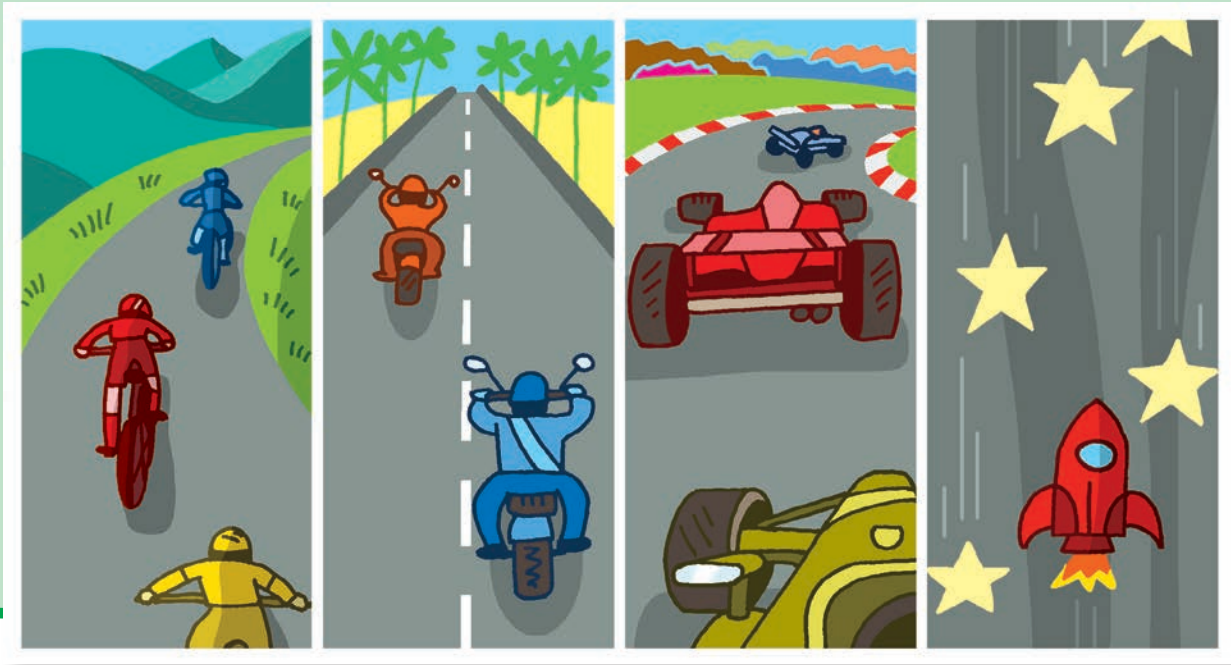
**18**  
PRIMÀRIA

OPERACIONS DE NOMBRES NATURALS AMB FRACCIONS O DECIMALS • PROPORCIONALITAT • POTÈNCIES I RADICALS  
PRIMERES EQUACIONS • POLÍGONS I POLÍEDRES • ESCALES • UNITATS DE MESURA • GRÀFICS DE SECTORS



## 1. Jocs en línia (I)

Actualment, hi ha molts jocs a Internet que permeten jugar-hi amb els ordinadors, amb els telèfons mòbils, etc. Cal jugar-hi amb moderació, perquè aquests jocs poden crear addicció.



- 1. En Carles es descarrega un joc de curses. En el nivell 1 les curses són de bicicletes: s'aconsegueixen 15 punts cada cop que s'avança una bicicleta vermella. Completa la taula.

Bicicletes vermelles	1	2	3	4	5
Punts	15	30	45	60	

Puntuació

- 2. En Carles necessita 150 punts per obtenir una moto i poder passar al nivell 2. Quantes bicicletes vermelles ha d'avançar en el nivell 1 del joc?

Puntuació

- 3. En el nivell 2 s'aconsegueixen 25 punts si es passa pel costat d'un obstacle i no s'hi topa. Si en Carles aconsegueix 1850 punts i encara li'n falten 225 per assolir el nivell 3, quants obstacles encara ha de superar?

Puntuació

- 4. En el nivell 3 s'ha de conduir un cotxe de Fórmula 1. S'obtenen 100 punts cada vegada que s'avança un altre cotxe per l'esquerra, però es rep una penalització de 10 punts si s'avança per la dreta. Observa la taula; si es necessiten 3500 punts per passar al següent nivell, ho aconsegueix en Carles?

Avançaments per l'esquerra	Avançaments per la dreta
23	5

Puntuació

- 5. En l'últim nivell s'ha de pilotar un coet. Cada cop que s'avança un cometa s'obtenen 500 punts, però quan s'hi col·lideix se'n perden 200. Si en Carles hi topa 5 vegades i aconsegueix els 10 000 punts necessaris per guanyar, amb quants cometes s'ha trobat?

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

HABILITATS MATEMÀTIQUES	1	2	3	4	5	TOTAL	FINAL
Conèixer							× 10 = C
Utilitzar							× 1,6 = U
Raonar							× 3,33 = R

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

## 2. Jocs en línia (II)

En alguns jocs d'Internet es poden bescanviar punts per elements que permeten jugar d'una forma més ràpida i eficaç. Observa les regles del joc següent, que consisteix a construir una ciutat amb blocs de totxanes. La clau del joc és incorporar professionals a l'equip per poder construir més ràpid.

	Nivell 1	Nivell 2	Nivell 3	Nivell 4	Nivell 5
Punts per cada totxana	50	100	200	300	500
Elements que es poden aconseguir	Per cada 100 punts, un paleta	Per cada 500 punts, un arquitecte	Per cada 1000 punts, una empresa amb 15 treballadors	Per cada 1500 punts, un equip de 4 arquitectes	Per cada 2500 punts, una empresa amb 25 treballadors
Finalització del nivell	1 illa d'edificis	2 illes d'edificis	4 illes d'edificis	8 illes d'edificis	16 illes d'edificis
Regal addicional		1 hotel	2 hotels 1 escola	3 hotels 2 escoles	4 hotels 3 escoles 2 hospitals 1 restaurant

- 1. La Laura comença el nivell 1. Col·loca 6 totxanes i es gasta 200 punts en la contractació de paletes. Calcula quants punts té ara.



Puntuació

- 2. A mesura que contracta paletes va trigant menys a construir una illa d'edificis. Observa la taula i completa-la.

Equip	Laura	Laura més 1 paleta	Laura més 2 paletes
Temps (h)	12	6	

Puntuació

3. La Laura arriba al final del nivell 2 amb 2 paletes i 1 arquitecte. Quant temps trigaran ella i el seu equip a construir 2 illes d'edificis?



Puntuació

4. La Laura havia contractat 1 empresa de construcció i 1 equip d'arquitectes, però quan acaba el nivell 4 torna 8 paletes per recuperar alguns punts. Quants membres hi ha ara a l'equip?

Puntuació

5. Amb els membres que hi ha a l'equip, quant poden trigar a construir les 16 illes d'edificis del nivell 5 i completar la construcció de la ciutat?

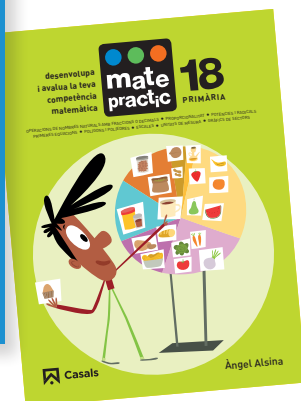
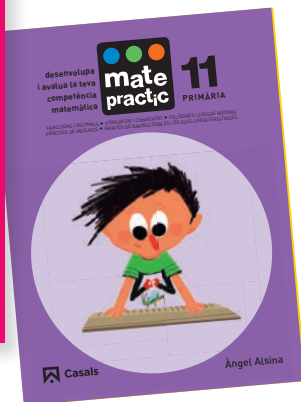
Puntuació

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							A2

HABILITATS MATEMÀTIQUES	1	2	3	4	5	TOTAL	FINAL	
Conèixer							$\times 10 =$	C
Utilitzar							$\times 1,6 =$	U
Raonar							$\times 3,33 =$	R

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 LLICÈNCIA DIGITAL

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