

desarrolla
y evalúa
tu competencia
matemática



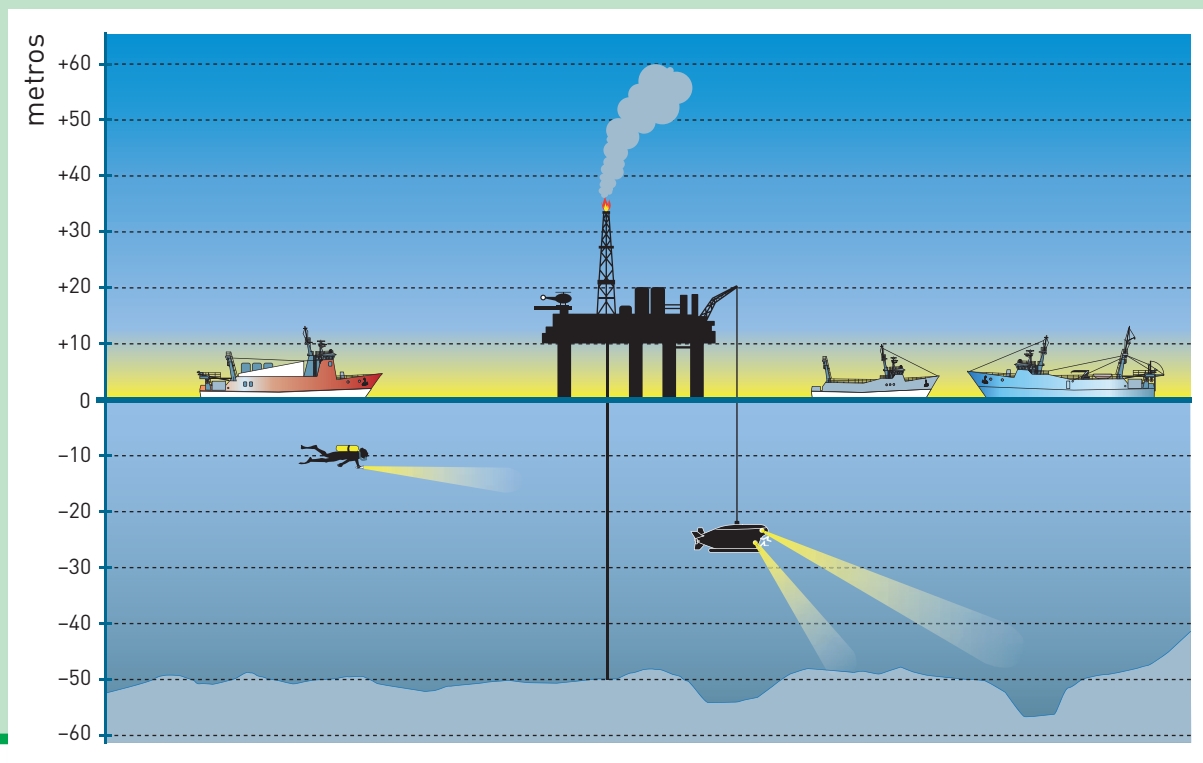
16
PRIMARIA

NÚMEROS ENTEROS, FRACCIONES Y DECIMALES • MÚLTIPLOS Y DIVISORES: MCM Y MCD • POTENCIAS • SIMETRÍA
ÁREA DE FIGURAS • MEDIDA DE ÁNGULOS • GRÁFICOS LINEALES Y DIAGRAMAS DE TALLO Y HOJAS



1. La plataforma petrolífera

Las plataformas petrolíferas extraen petróleo del subsuelo marino. El fondo del mar está por debajo del nivel 0, y para expresar su profundidad se usan números negativos. Los números negativos y los positivos forman la familia de los números enteros.



- 1. Expresa con un número entero el nivel de profundidad del buceador.

Puntuación

- 2. Compara los siguientes pares de números negativos con los signos $<$ y $>$.

-10 -12 -9 -15

-20 -14 -23 -45

Puntuación

3. Ordena los siguientes números enteros del menor al mayor.

-10 +10 -2 +2 +3 -3 0

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Puntuación

4. Marca los siguientes números enteros en la recta numérica.

-5 +3 +5 -1 +8



Puntuación

5. Indica el nivel de profundidad a la que estará el buceador de la presentación si baja 8 m más.

Puntuación

Consulta el solucionario y completa esta tabla con la puntuación obtenida en cada tarea.

DOMINIO DE LOS CONTENIDOS	TAREA					TOTAL	
	1	2	3	4	5		
Números							A1

HABILIDADES MATEMÁTICAS	1	2	3	4	5	TOTAL	FINAL
Conozco							× 10 = C
Empleo							× 1,6 = E
Razono							× 3,33 = R

CONSULTA LAS TABLAS DE PUNTUACIÓN DE LA PÁGINA 27 PARA CONOCER TU GRADO DE LOGRO.

2. La tabla de Eratóstenes

Eratóstenes fue un matemático, astrónomo y geógrafo griego que vivió hace unos 2300 años. Inventó muchas cosas, entre ellas la tabla de Eratóstenes, para poder investigar y descubrir curiosidades de los números.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



- **1.** Rodea con un círculo los números de la tabla de 2 en 2, a partir del 2. Después, marca cómo se llaman los números que has rodeado.

Múltiplos Divisores Primos

Puntuación

- **2.** Marca con una cruz los números de la tabla que son múltiplos de 3. Después, escribe los números de la tabla que a la vez son múltiplos de 2 y de 3. ¿Cuál es el mínimo común múltiplo de 2 y de 3?

Puntuación

- 3. Pinta de color naranja los números de la tabla que son múltiplos de 5 y de color azul los que son múltiplos de 7.

Puntuación

- 4. Haz una lista de los números de la tabla que quedan por marcar.

Puntuación

- 5. A partir de las tareas anteriores, investiga y escribe todos los números de la tabla que no son múltiplos. Después, pinta cómo se denominan estos números.

Primos

Compuestos

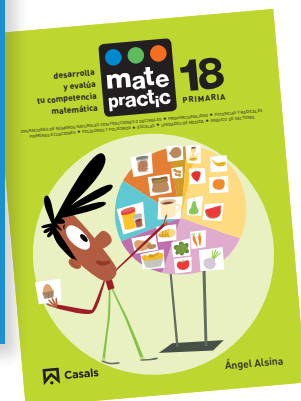
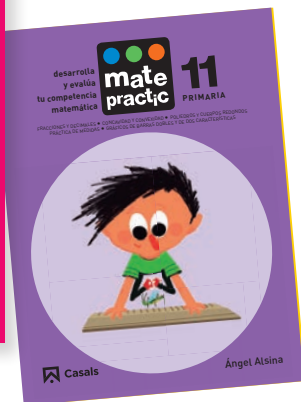
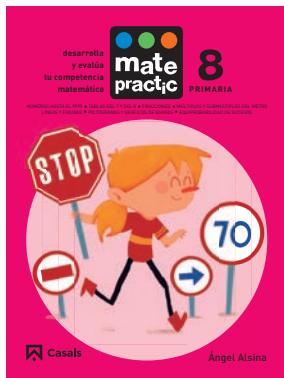
Puntuación

Consulta el solucionario y completa esta tabla con la puntuación obtenida en cada tarea.

DOMINIO DE LOS CONTENIDOS	TAREA					TOTAL	
	1	2	3	4	5		
Números							A2

HABILIDADES MATEMÁTICAS	1	2	3	4	5	TOTAL	FINAL	
Conozco							$\times 10 =$	C
Empleo							$\times 1,6 =$	E
Razono							$\times 3,33 =$	R

CONSULTA LAS TABLAS DE PUNTUACIÓN DE LA PÁGINA 27 PARA CONOCER TU GRADO DE LOGRO.



Nuestros objetivos

- Que el alumno sea matemáticamente competente, es decir, que sea capaz de utilizar sus conocimientos y destrezas matemáticas para enfrentarse a los desafíos de la vida real.
- Diagnosticar, mejorar y evaluar los contenidos, las habilidades y la competencia matemática según los parámetros curriculares e internacionales del TIMSS y la NCTM.

Este método ofrece

- 18 cuadernos secuenciados por niveles, de 6 a 11 años, para trabajar las matemáticas de forma globalizada a partir de contextos reales.
- Un programa de tareas que abarca todos los bloques temáticos y las habilidades matemáticas para desarrollar la competencia matemática.

En matepractic.es

- Prueba de diagnóstico para conocer el nivel de partida más aconsejado.
- Solucionarios para corregir y puntuar las tareas.
- Hojas de cálculo para introducir las puntuaciones y conocer los logros del alumno.
- Guía didáctica.

ADQUIRIENDO LA LICENCIA DIGITAL

Acceso a todos los niveles.
Evaluación automática.
Adaptación al ritmo de aprendizaje.