

desarrolla  
y evalúa  
tu competencia  
matemática



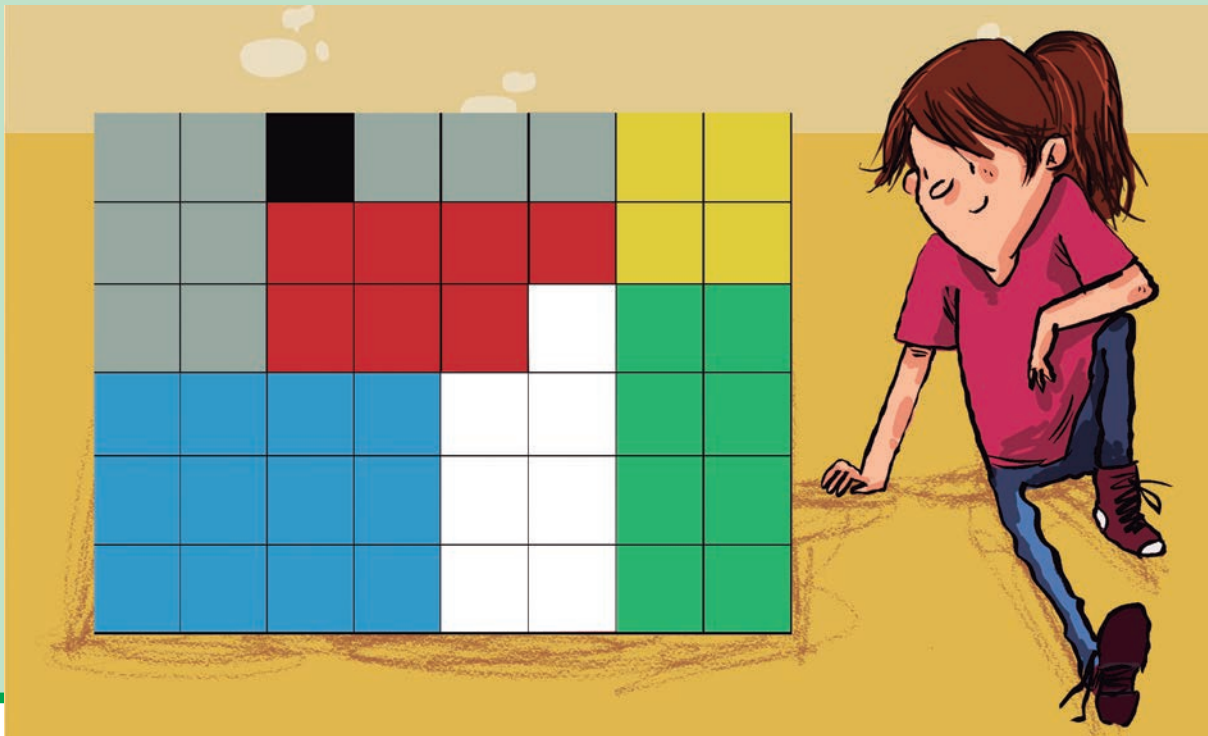
**17**  
PRIMARIA

OPERACIONES CON FRACCIONES Y DECIMALES • PORCENTAJES • COORDENADAS UTM • LONGITUD DE LA CIRCUNFERENCIA  
SUPERFICIE DE CUERPOS GEOMÉTRICOS • VARIABLES ESTADÍSTICAS Y CÁLCULO DE PROBABILIDADES



## 1. Descubrimos fracciones

¡Hay fracciones en todas partes! Vamos a descubrir las fracciones que hay en este tablero:



1. Observa el tablero e indica cuántos cuadrados hay en total. Después, escribe cuántos cuadrados hay de color amarillo y cuántos de color verde.

Puntuación

2. Escribe en forma de fracción la parte del tablero que ocupa el cuadrado negro y la que ocupan los cuadrados amarillos.

Puntuación

- 3. En los casos en los que sea posible, escribe las fracciones irreducibles de la tarea anterior.

Puntuación

- 4. Suma la parte del total que ocupan los cuadrados blancos y los cuadrados negros. Después, escribe la fracción irreducible.

Puntuación

- 5. Busca en el tablero cuadrados de un solo color que ocupen la cuarta parte del tablero. Indica de qué color y cuántos cuadrados son y la fracción del total que ocupan.



Puntuación

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

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

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.

## 2. En el restaurante

En un restaurante sirven comida desde la una del mediodía hasta las tres y media de la tarde.



- 1. El plato con más éxito es un cuarto de pollo con papas. Si piden este plato 16 personas, pinta la operación correcta para saber cuántos pollos enteros consumen en total. Después, indica el resultado de esta operación.

$16 + \frac{1}{4}$

$\frac{1}{4} \times 16$

$12 : \frac{1}{4}$

$16 - \frac{1}{4}$

$\frac{1}{4} \times 24$

$24 - \frac{1}{4}$

$\frac{1}{4} \times 12$

$12 - \frac{1}{4}$

Puntuación

- 2. El cocinero avisa a los meseros de que en la cocina solo quedan 3 pollos enteros. ¿Cuántos cuartos de pollo más se pueden servir?

Puntuación

- 3. En el restaurante sirven 64 botellas de medio litro, ¿a cuántas botellas de un cuarto de litro equivalen?

Puntuación

- 4. Para los postres sirven flan. Si en cada plato ponen  $\frac{1}{3}$  de un flan grande y solo quedan  $\frac{4}{6}$  partes para repartir, ¿cuántos platos de flan pueden servir?



Puntuación

- 5. Durante las 3 últimas medias horas van más clientes a comer al restaurante. ¿Cuántos cuartos de hora son?

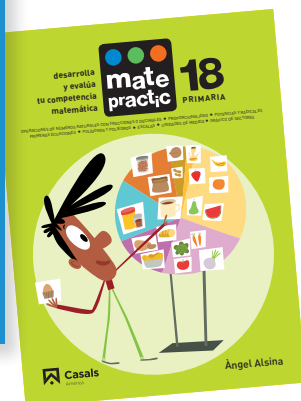
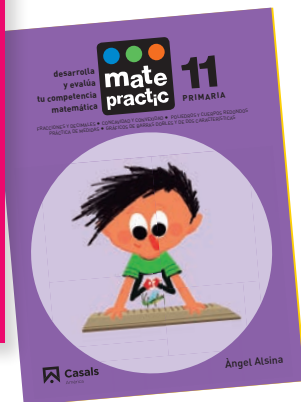
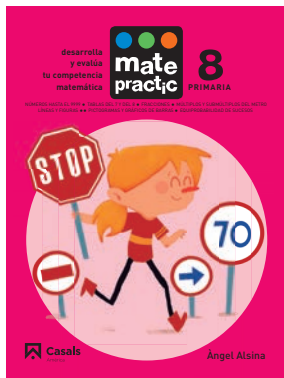
Puntuación

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							× 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.



## 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 la matemática 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.com](http://matepractic.com)

- 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.