

desarrolla
y evalúa
tu competencia
matemática



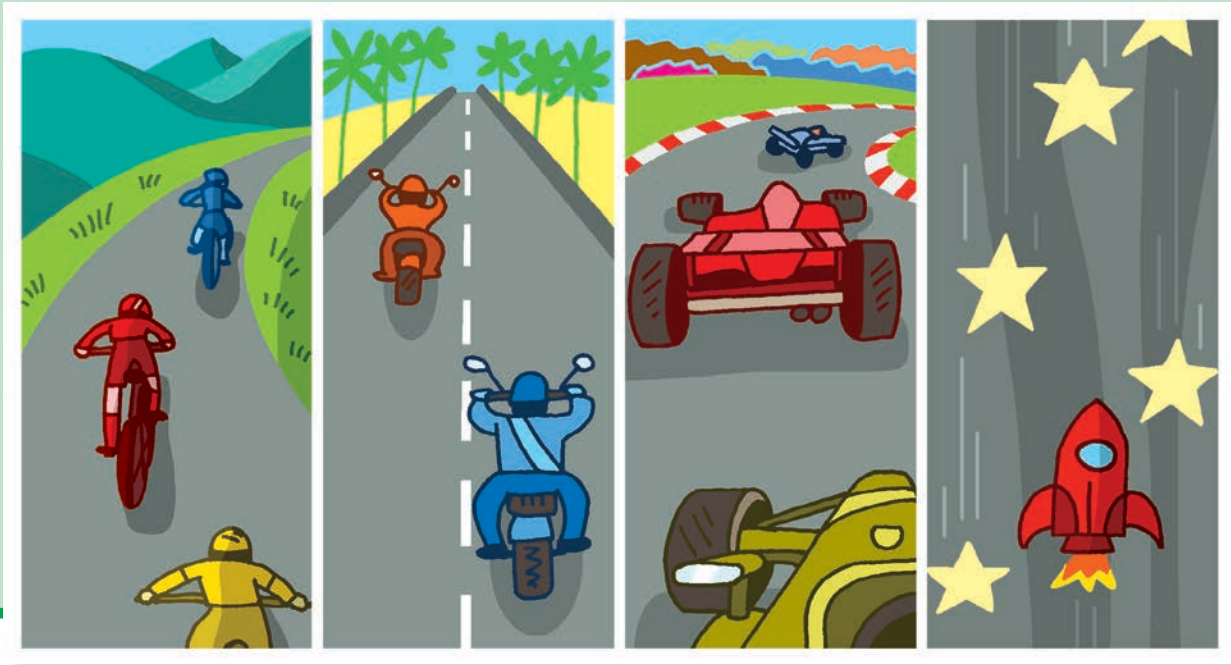
18
PRIMARIA

OPERACIONES DE NÚMEROS NATURALES CON FRACCIONES O DECIMALES • PROPORCIONALIDAD • POTENCIAS Y RADICALES
PRIMERAS ECUACIONES • POLÍGONOS Y POLIEDROS • ESCALAS • UNIDADES DE MEDIDA • GRÁFICA DE SECTORES



1. Juegos en línea (I)

Actualmente hay muchos juegos en Internet para jugar en la computadora, los celulares, etc. Se debe jugar con moderación a estos juegos, ya que pueden crear adicción.



- 1. Carlos descarga un juego de carreras para el celular. En el nivel 1 compite en bicicleta: consigue 15 puntos cada vez que rebasa a una bicicleta roja. Completa la tabla.

Bicicletas rojas	1	2	3	4	5
Puntos	15	30	45	60	

Puntuación

- 2. Necesita 150 puntos para obtener una moto y pasar al nivel 2. ¿Cuántas bicicletas rojas tiene que rebasar en el nivel 1 del juego?

Puntuación

- 3. En el nivel 2 consigue 25 puntos al pasar junto a un obstáculo sin chocar. Si consiguió 1850 puntos y le faltan 225 para alcanzar el nivel 3, ¿cuántos obstáculos necesita superar?

Puntuación

- 4. En el nivel 3 maneja un automóvil de Fórmula 1. Obtiene 100 puntos cada vez que rebasa a otro automóvil por la izquierda, pero recibe una penalización de 10 puntos si lo rebasa por la derecha. Observa la tabla; si necesita 3500 puntos para pasar al siguiente nivel, ¿lo consigue?

Veces que rebasa por la izquierda	Veces que rebasa por la derecha
23	5

Puntuación

- 5. En el último nivel pilota un cohete por el espacio. Cada vez que rebasa a un cometa obtiene 500 puntos, pero cuando choca pierde 200. Si choca 5 veces y consigue los 10 000 puntos necesarios para ganar, ¿con cuántos cometas se encontró?

Puntuación

Consulta la hoja de respuestas y completa esta tabla con la puntuación obtenida en cada ejercicio.

DOMINIO DE LOS CONTENIDOS	EJERCICIO					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. Juegos en línea (II)

En algunos juegos de Internet se pueden canjear puntos por elementos para jugar de forma más rápida o eficaz. Observa las reglas del siguiente juego, que consiste en construir una ciudad con bloques de ladrillos. La clave del juego es incorporar profesionales al equipo para construir más rápido.

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
Puntos por cada ladrillo	50	100	200	300	500
Elementos que se pueden conseguir	Por cada 100 puntos, un albañil	Por cada 500 puntos, un arquitecto	Por cada 1000 puntos, una empresa con 15 trabajadores	Por cada 1500 puntos, un equipo de 4 arquitectos	Por cada 2500 puntos, una empresa con 25 trabajadores
Finalización del nivel	1 manzana de edificios	2 manzanas de edificios	4 manzanas de edificios	8 manzanas de edificios	16 manzanas de edificios
Regalo adicional		1 hotel	2 hoteles 1 escuela	3 hoteles 2 escuelas	4 hoteles 3 escuelas 2 hospitales 1 restaurante

- 1. Laura empieza el nivel 1. Coloca 6 ladrillos y gasta 200 puntos en contratar albañiles. Calcula cuántos puntos tiene ahora.



Puntuación

- 2. A medida que va contratando albañiles tarda menos en construir una manzana de edificios. Observa la tabla y complétala.

Equipo	Laura	Laura más 1 albañil	Laura más 2 albañiles
Tiempo (h)	12	6	

Puntuación

3. Laura llega al final del nivel 2 con 2 albañiles y 1 arquitecto. ¿Cuánto tiempo van a tardar ella y su equipo en construir 2 manzanas de edificios?



Puntuación

4. Laura había contratado a 1 empresa de construcción y a 1 equipo de arquitectos, pero cuando termina el nivel 4 devuelve 8 albañiles para recuperar algunos puntos. ¿Cuántos miembros son ahora en el equipo?

Puntuación

5. Con los miembros que son en el equipo, ¿cuánto puede tardar en construir las 16 manzanas de edificios del nivel 5 y completar la construcción de la ciudad?

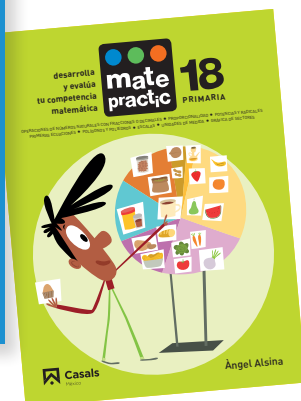
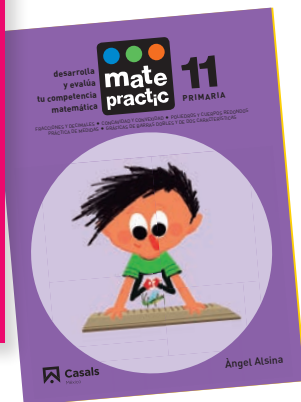
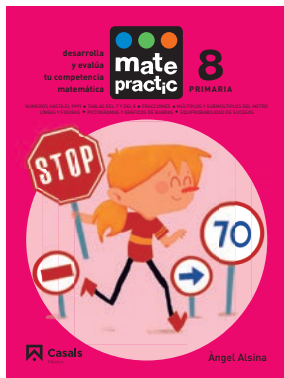
Puntuación

Consulta la hoja de respuestas y completa esta tabla con la puntuación obtenida en cada ejercicio.

DOMINIO DE LOS CONTENIDOS	EJERCICIO					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 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.com.mx

- Prueba de diagnóstico para conocer el nivel de inicio más aconsejado.
- Hoja de respuestas para corregir y calificar las tareas.
- Hojas de cálculo para introducir las calificaciones y conocer los logros del alumno.
- Guía didáctica.

ADQUIRIENDO LA LICENCIA DIGITAL

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