



Evaluación por competencias

Matemáticas 4

El cuaderno Evaluación por competencias de Matemáticas, para cuarto curso de Primaria, es una obra colectiva, concebida, diseñada y creada por el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por **Teresa Grence Ruiz**.

TEXTO Y EDICIÓN

Pilar García Atance

ILUSTRACIÓN

Eduardo Leal Uguina

EDICIÓN EJECUTIVA

José Antonio Almodóvar Herráiz

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Domingo Sánchez Figueroa

DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN EDITORIAL DE PRIMARIA

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero



Dirección de arte: José Crespo González.

Proyecto gráfico: Estudio Pep Carrió.

Jefa de proyecto: Rosa Marín González.

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera Sevillano.

Ilustración: José María Valera Estévez.

Jefe de desarrollo de proyecto: Javier Tejeda de la Calle.

Desarrollo gráfico: Raúl de Andrés González y Jorge Gómez Tobar.

Dirección técnica: Jorge Mira Fernández.

Subdirección: José Luis Verdasco Romero.

Coordinación técnica: Alejandro Retana Montero.

Confección y montaje: Victoria Lucas Díaz, Eva Hernández Malye y Marisa Valbuena Rodríguez.

Corrección: Cristina Durán González y Nuria del Peso Ruiz.

Documentación y selección fotográfica: Nieves Marinas Mateos.

Fotografías: ARCHIVO SANTILLANA.

Presentación

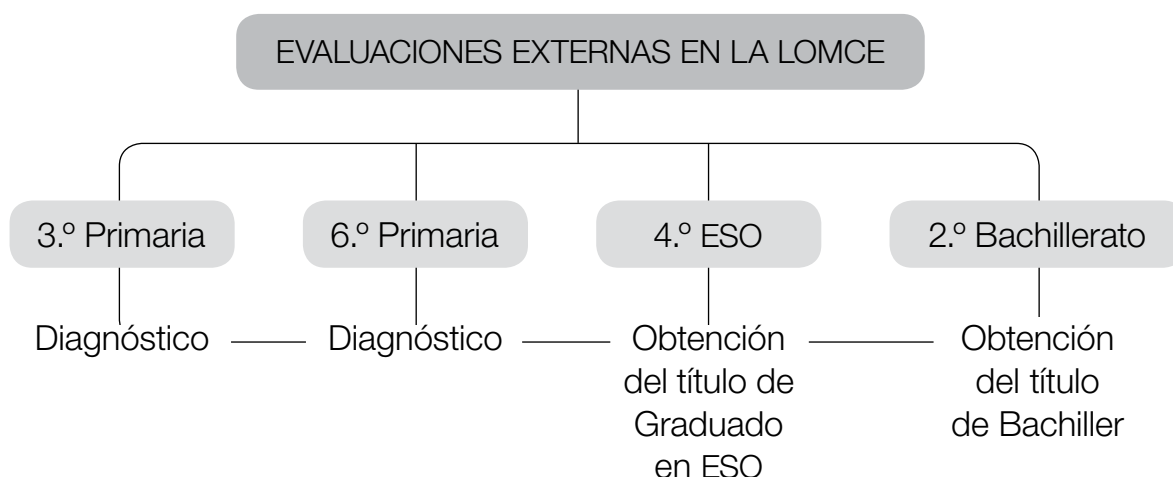
La evaluación constituye una fase fundamental del proceso educativo:

- Nos informa del grado de adquisición de los contenidos y del desarrollo de las competencias por parte del alumnado.
- Es un instrumento fundamental para orientar la labor docente, pues, a raíz de sus resultados, es posible elaborar planes específicos para que cada alumno desarrolle mejor sus capacidades o habilidades, reforzando y mejorando en determinados campos en unos casos, o profundizando y abarcando nuevos contenidos en otros.

La evaluación en la LOMCE

La Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) plantea importantes innovaciones relacionadas con el proceso de evaluación, la principal de las cuales es, sin duda, el establecimiento de cuatro evaluaciones externas, al finalizar los cursos de 3.º y 6.º de Primaria, 4.º de Educación Secundaria Obligatoria y 2.º de Bachillerato.

Las pruebas de Primaria son evaluaciones de diagnóstico que tienen como objetivo comprobar la adquisición de destrezas y de competencias por parte de los alumnos, de modo que, si se detectase alguna carencia, se puedan establecer planes específicos de mejora. Sin embargo, las pruebas de 4.º de ESO y 2.º de Bachillerato tienen importantes efectos académicos: si no se superan, los alumnos no obtendrán los títulos de Graduado en ESO y de Bachiller, respectivamente.



Un completo sistema de evaluación

Los profesores utilizan procedimientos de evaluación variados: observación en el aula, revisión de las actividades diarias de los alumnos, realización de trabajos específicos, controles y pruebas de evaluación...

El proyecto **Saber Hacer** ofrece un amplio conjunto de recursos para facilitar la labor del profesorado y responder a sus necesidades, atendiendo a todos los aspectos de la evaluación:

- **Evaluaciones externas: introducción y pruebas liberadas.** Análisis de las evaluaciones externas de ámbito autonómico, nacional e internacional destinadas a los alumnos de Educación Primaria, y muestras de las pruebas de años anteriores que se encuentran liberadas.
- **Evaluación de contenidos.** Pruebas de control para cada unidad didáctica y pruebas de evaluación trimestrales y finales, para comprobar el nivel de adquisición de los principales conceptos y procedimientos.
- **Evaluación por competencias.** Pruebas que evalúan el grado de adquisición de las competencias.
- **Rúbricas de evaluación.** Documento en el que se proporcionan, para cada unidad didáctica, criterios para la observación y el registro del grado de avance de los alumnos, de acuerdo con los estándares de aprendizaje.
- **Generador de pruebas de evaluación.** Herramienta informática que permite elaborar pruebas de evaluación personalizadas mediante la selección de actividades a través de un sistema de filtros.
- **Gestor de evaluación.** Aplicación informática que está conectada a un gestor de programación y que facilita llevar un registro detallado de las calificaciones de los alumnos.
- **Informes y estadísticas.** Herramienta que permite elaborar informes de evaluación, así como gráficos comparativos a partir de los datos del gestor.

Las competencias en la LOMCE

Las competencias son un conjunto integrado de capacidades (conocimientos, estrategias, destrezas, habilidades, motivaciones, actitudes...) que los alumnos han de poner en juego para dar respuesta a problemas cotidianos, aunque complejos, de la vida ordinaria.

La nueva ley de educación, basándose en el Marco de Referencia Europeo para las competencias clave en el aprendizaje permanente, ha definido siete competencias que los alumnos deben haber adquirido al finalizar su trayectoria académica.

Estas competencias son las siguientes:

- **Comunicación lingüística.** Es la habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral o escrita (escuchar, hablar, leer y escribir), y de interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los contextos.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** Integra la habilidad de aplicar los conceptos matemáticos, con el fin de resolver problemas en situaciones cotidianas, junto con la capacidad de aplicar el conocimiento y el método científico para explicar la naturaleza.
- **Competencia digital.** Implica el uso seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación en el trabajo y el ocio.
- **Aprender a aprender.** Engloba las habilidades necesarias para aprender, organizar el propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea de forma individual o en grupo.
- **Competencia social y cívica.** Recoge los comportamientos que preparan a las personas para participar de manera eficaz y constructiva en la vida social, profesional y cívica, en una sociedad cada vez más diversificada y plural.
- **Sentido de iniciativa y emprendimiento.** Hace referencia a la habilidad de cada persona para transformar las ideas en actos, poniendo en práctica su creatividad, a la capacidad de innovación y de asunción de riesgos, y a las aptitudes necesarias para la planificación y la gestión de proyectos.
- **Conciencia y expresión cultural.** Implica apreciar la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de distintos medios (música, literatura, artes escénicas, artes plásticas...).

La incorporación de las competencias al currículo hace necesario integrarlas en las tareas y actividades didácticas que se desarrollan en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, tienen una relación directa con la evaluación del alumnado. Esto requiere que los estándares de aprendizaje evaluables hagan referencia no solo a los contenidos propios de las distintas áreas, sino también a la contribución de dichas áreas al logro de las competencias.

Recursos para la evaluación por competencias

Entre los recursos para la evaluación que se incluyen en el proyecto **Saber Hacer**, se proporcionan pruebas diseñadas para evaluar el desarrollo y la adquisición de las competencias educativas por parte de los alumnos.

Estas pruebas de evaluación por competencias son complementarias a las que se proponen para la evaluación de contenidos. Tanto unas como otras evalúan los procesos cognitivos y el progreso en el aprendizaje, aunque las segundas están más guiadas por el currículo de las áreas y las primeras, por la contribución de tales áreas al logro de las competencias educativas.

En el área de Matemáticas, nuestro proyecto editorial ofrece los siguientes elementos:

- **Pruebas de evaluación por competencias.** Para cada unidad didáctica se ofrece una prueba referida fundamentalmente a la competencia matemática.
- **Estándares de aprendizaje.** Los estándares de aprendizaje del perfil de la competencia y sus indicadores de logro se ponen en relación con las actividades de la prueba.
- **Soluciones.** Se incluyen las respuestas a todas las actividades planteadas en cada prueba.
- **Niveles.** Para cada prueba se proporcionan cuatro niveles de logro, con el fin de ayudar al profesorado a corregir y valorar el trabajo realizado por los alumnos.
- **Hojas de registro.** Se ofrece una hoja de registro de puntuaciones para cada una de las pruebas, en la que se incluyen los criterios para su valoración cualitativa.

Índice

PRUEBAS DE EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Unidad 1	10
Unidad 2	12
Unidad 3	14
Unidad 4	16
Unidad 5	18
Unidad 6	20
Unidad 7	22
Unidad 8	24
Unidad 9	26
Unidad 10	28
Unidad 11	30
Unidad 12	32
Unidad 13	34
Unidad 14	36
Unidad 15	38
Estándares de aprendizaje e indicadores de logro	41



Pruebas
de evaluación
por competencias

El radio de los planetas

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y contesta.

David está haciendo un trabajo sobre los planetas y estos son algunos de los datos que ha encontrado.



Planeta	Radio en km
Mercurio	2.440
Venus	6.052
Tierra	6.378
Marte	3.397
Júpiter	71.493
Saturno	60.267
Urano	25.557
Neptuno	24.766

- Escribe con número y letra el radio de estos planetas.

Venus ► _____

Tierra ► _____

Saturno ► _____

Júpiter ► _____

- Escribe el radio de cada planeta y completa su descomposición.

Marte ► _____

Venus ► _____

Neptuno ► _____

Saturno ► _____

2 Lee y contesta.

- ¿Qué planetas tienen un radio menor que 4 unidades de millar?
Ordénalos de menor a mayor.

- ¿Qué planetas tienen un radio mayor que 2 decenas de millar?
Ordénalos de mayor a menor.

3 Resuelve.

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántos kilómetros aproximadamente mide el radio de Mercurio?
¿Y el de Venus?
Aproxima a las centenas y los millares. | <ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántos kilómetros aproximadamente mide el radio de Marte?
¿Y el de la Tierra?
Aproxima a las centenas y los millares. |
| <ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántos kilómetros aproximadamente le faltan al radio de Urano para medir 50.000 kilómetros? | <ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántos kilómetros aproximadamente le faltan al radio de la Tierra para medir 7.000 kilómetros? |
-
- Si el radio de un nuevo planeta es mayor que el radio de Marte y mide aproximadamente 3.400 km, ¿cuánto puede medir su radio?
Escribe dos posibles medidas.

Revisando las cuentas

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y contesta.

Daniel revisa los movimientos que hizo en su cuenta durante los primeros cuatro días del mes de octubre.

Fecha	Movimiento
1 - octubre	Ingresó 450 €
2 - octubre	Pagó 35 €
3 - octubre	Pagó 135 €
4 - octubre	Ingresó 80 €



- Daniel tenía en su cuenta el 30 de septiembre 2.785 €. ¿Cuánto dinero tenía Daniel en su cuenta cada día?

1 de octubre

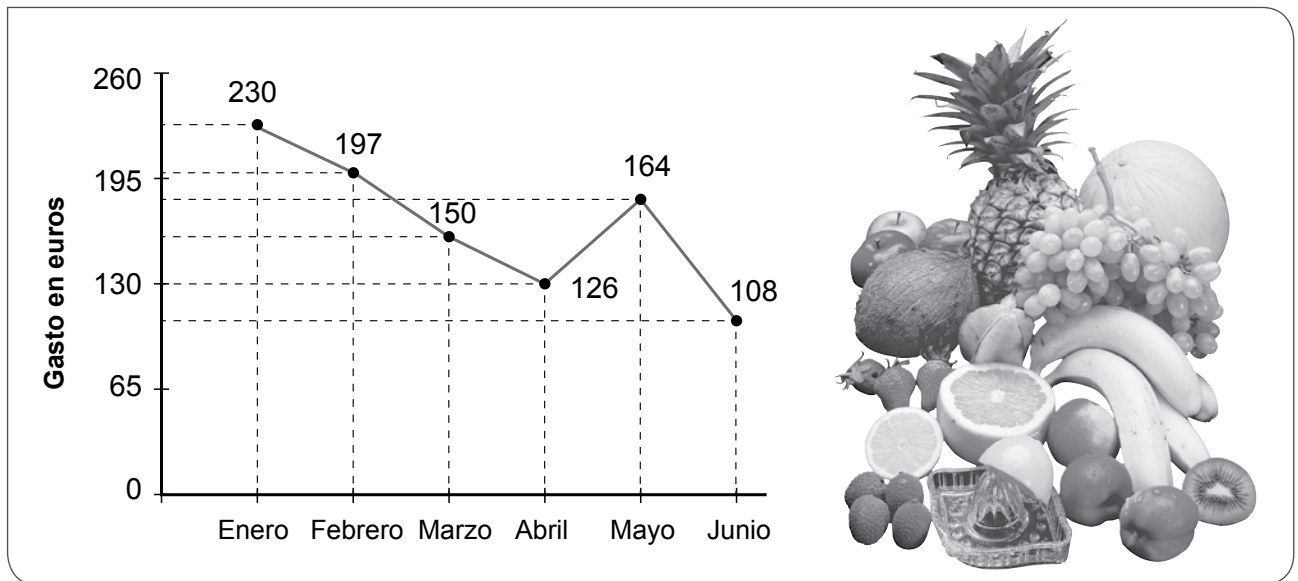
2 de octubre

3 de octubre

4 de octubre

- El día 4 de octubre Daniel tuvo que pagar una letra de 175 € y una factura de 96 €. ¿Cuánto dinero le quedó en su cuenta?

2 En el gráfico aparece lo que gastó Daniel en fruta cada mes.



- ¿Cuánto gastó aproximadamente en total en abril y junio? ¿Y en enero y marzo?

Abril y junio

Enero y marzo

- ¿Cuánto gastó en junio menos que en febrero?
- ¿Cuánto gastó aproximadamente en mayo más que en abril?
- ¿Cuánto gastó Daniel en los tres primeros meses más que en los tres últimos?

Botellas en *packs*

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y contesta.

Un hipermercado recibe las botellas de agua en *packs* de 36 botellas cada uno. En la tabla aparece el número de *packs* que recibió los cuatro primeros días de la semana.

Lunes	96
Martes	123
Miércoles	146
Jueves	83



- ¿Qué día recibió menos *packs*?
¿Cuántas botellas recibió ese día?
- ¿Qué día recibió más *packs*?
¿Cuántas botellas recibió ese día?
- ¿Cuántas botellas aproximadamente compró Juan si se llevó 7 *packs*?
- ¿Cuántas botellas aproximadamente compró Laura si se llevó 9 *packs*?
- ¿Cuántas botellas recibió en total en los cuatro días?

2 Utiliza potencias y calcula el número de botellas de cada lote.

LOTE 1

36 *packs*

LOTE 2

36 palés de
36 *packs* cada uno

LOTE 3

36 camiones con
36 palés de
36 *packs* cada uno**3 Resuelve.**

- En el taller de coches del hipermercado, hoy han cambiado las 4 ruedas a 4 coches. En cada rueda han puesto 4 tornillos. ¿Cuántos tornillos han puesto en total?
- En el almacén hay 5 cajas con 5 bidones de aceite cada una. Cada bidón contiene 5 litros. ¿Cuántos litros de aceite hay en el almacén?
- En la estantería de la sección de libros hay 12 bolsas con 12 sobres cada una. Cada sobre contiene 12 cromos y cada cromo cuesta 12 céntimos. ¿Cuántos céntimos cuestan los cromos que hay en la estantería?
¿Cuántos euros y céntimos son?

¡Vamos al delfinario!

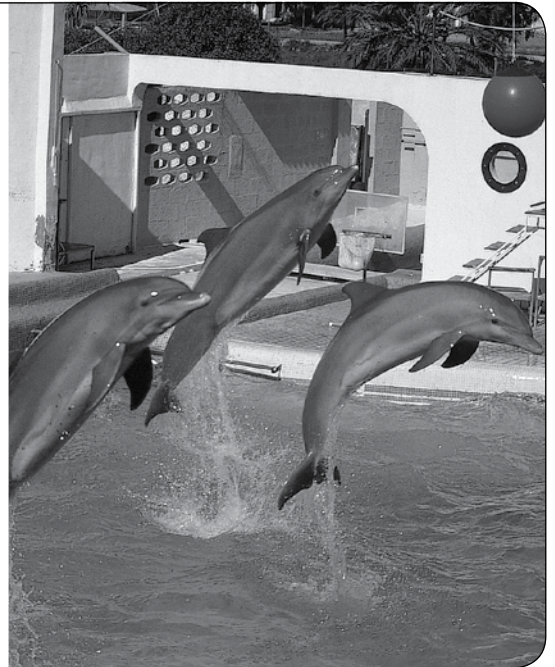
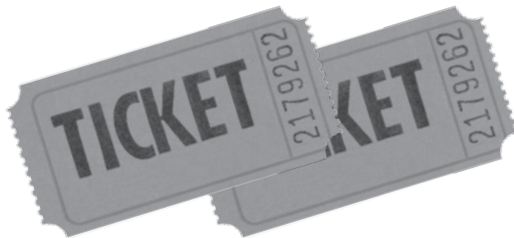
Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y contesta.

Hoy hace un magnífico día y varios amigos han quedado para ir a visitar un delfinario.

Los delfines son una de las especies más inteligentes de la Tierra. Pueden llegar a medir cerca de 4 m y pesar hasta 300 kilos.

Tienen entre 200 y 260 dientes y son los animales más juguetones que hay en el mar.

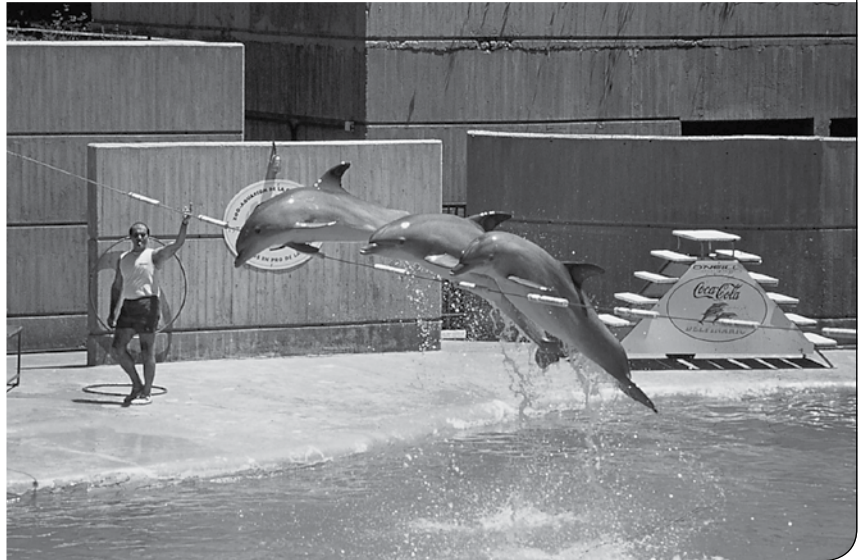


- Ayer David sacó por internet 8 entradas de adulto y pagó un total de 144 €. ¿Cuánto pagó por una entrada?
- Hoy Sara ha comprado en taquilla 9 entradas de adulto y ha pagado un total de 198 €. ¿Cuánto ha pagado por una entrada?
- Marina ha comprado en taquilla 6 entradas infantiles y una de adulto por 130 €. Si la entrada de adulto cuesta 22 €, ¿cuánto cuesta una entrada infantil en taquilla?
- Leandro ha comprado por internet 7 entradas infantiles y 2 de adulto por 141 €. Si la entrada de adulto cuesta 18 €, ¿cuánto cuesta una entrada infantil en internet?

2 Resuelve.

En la tabla aparecen los kilos de pescado preparados para los delfines cada día.

Lunes	120
Martes	340
Miércoles	480
Jueves	590



- El lunes, el cuidador del zoo repartió el pescado en partes iguales entre 5 delfines. ¿Cuántos kilos de pescado dio a cada uno?
- El martes, el cuidador añadió 12 kg y el total lo repartió en partes iguales entre 8 delfines. ¿Cuántos kilos de pescado dio a cada uno?
- Los kilos de pescado del miércoles, el cuidador los repartió en partes iguales entre 9 delfines. ¿Cuántos kilos dio a cada uno? ¿Cuántos kilos le sobraron?
- El viernes repartió pescado a 7 delfines. A cada uno le dio 23 kg y le sobraron 5 kg. ¿Cuántos kilos de pescado repartió en total?
- Un día el cuidador repartió pescado a 5 delfines. A 3 de los delfines les dio 32 kg a cada uno, y al resto, 45 kg a cada uno. ¿Cuántos kilos de pescado repartió en total?

Llevar las cuentas de una tienda

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y resuelve.

Marina tiene una tienda de ropa y hoy comprueba el pedido que ha recibido.

Artículo	Cantidad	Precio total
Chándal	18	432 €
Deportivas	24	864 €
Sudadera	75	2.325 €
Camisetas	93	1.395 €



• ¿Cuál es el precio de un chándal?

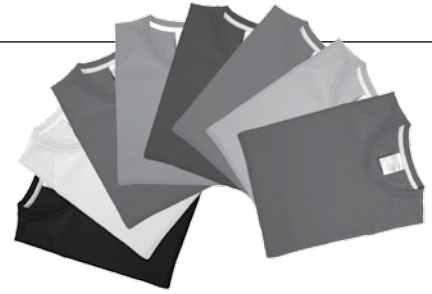
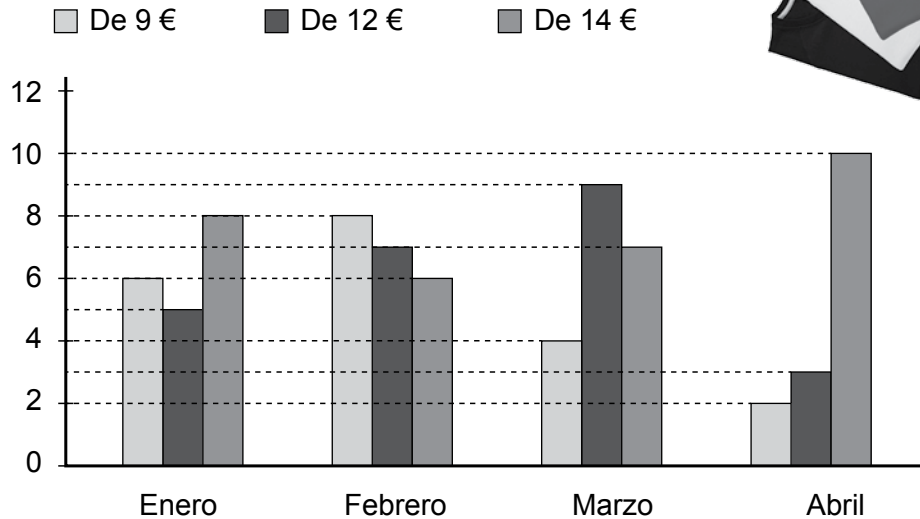
• ¿Cuál es el precio de una sudadera?

• ¿Cuánto pagó por un chándal y unas deportivas?

• ¿Cuánto pagó por una sudadera y una camiseta?

2 Observa el gráfico y calcula.

En el gráfico ha representado las camisetas de cada precio que vendió en los tres primeros meses.



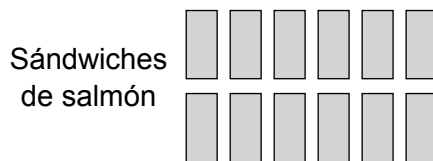
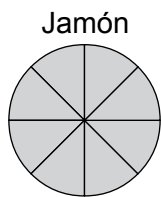
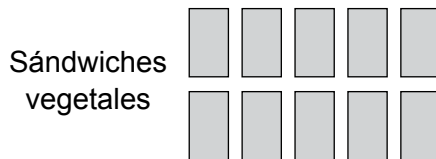
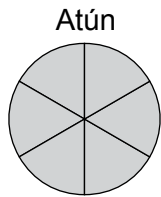
- ¿Cuánto recaudó en enero por todas las camisetas vendidas?
- ¿Cuánto recaudó en total por las camisetas de 14 € vendidas en los cuatro meses?
- Por las camisetas de 12 € vendidas en mayo recaudó un total de 1.500 €. ¿Cuántas camisetas de 12 € vendió?
- Por las camisetas de 14 € vendidas en junio recaudó un total de 1.358 €. ¿Cuántas camisetas de 14 € vendió?

Una fiesta de cumpleaños

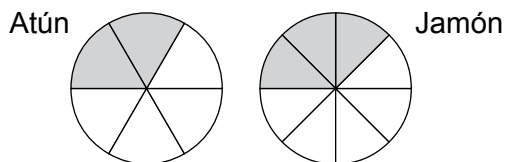
Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y resuelve.

Paula celebra su cumpleaños. Ha preparado *pizza* y sándwiches para invitar a sus amigos.



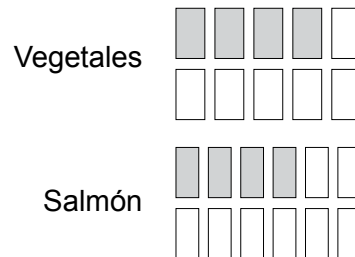
- ¿Qué fracción representa la parte de *pizza* de cada clase que ha quedado?



- ¿Qué fracción representa la parte de *pizza* de cada clase que se han comido?

Atún ► Jamón ►

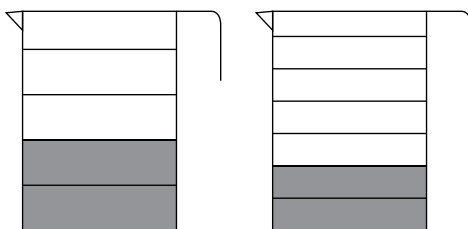
- ¿Qué fracción representa la parte de los sándwiches de cada clase que han quedado?



- ¿Qué fracción representa la parte de sándwiches de cada tipo que se han comido?

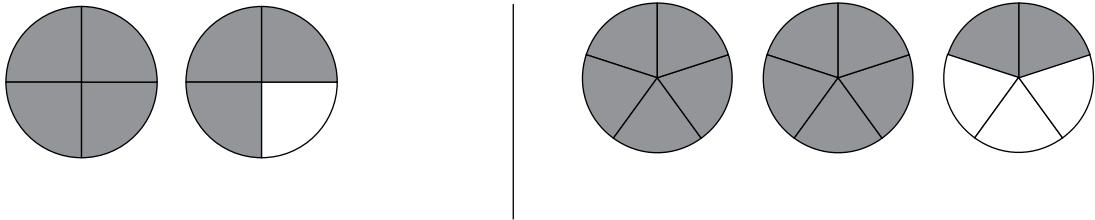
Vegetal ► Salmón ►

- Escribe la fracción que representa el zumo que contiene cada jarra y contesta.



¿Qué jarra contiene más cantidad de zumo?
Explica por qué.

- 2** Escribe el número mixto y la fracción que representan las partes de *pizza* que sirvió Paula el año pasado.



- 3** ¿Cuántos caramelos ha preparado Paula de cada sabor? Calcula.



60 caramelos

- Un tercio de los caramelos son de fresa.
- Dos quintos de los caramelos son de naranja.
- El resto de los caramelos son de limón.

- 4** Resuelve.

- Paula y su padre salieron a comprar con 200 €. Gastaron un cuarto del dinero en la frutería y tres octavos en la carnicería. ¿Cuánto dinero les quedó?
- A una carrera ciclista se apuntaron 160 personas. Dos quintos tenían menos de 15 años; tres octavos, entre 15 y 45 años, y el resto eran mayores de 45 años. ¿Cuántos mayores de 45 años se apuntaron?



Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y resuelve.

Manuela quiere comprarse una mochila y estos son los modelos que ha encontrado.



- Escribe cómo se lee el número decimal que expresa el precio de cada mochila.

MODELO A ► _____

MODELO B ► _____

MODELO C ► _____

MODELO D ► _____

- Observa el precio de las mochilas y contesta.

¿Qué precio tiene la mochila más cara?

¿Qué precio tiene la mochila más barata?

2 Descompón estos números decimales.

$$3,095 = 3 \text{ U} + \dots = 3 + \dots$$

$$5,406 =$$

$$7,083 =$$

$$62,179 =$$

3 Aproxima cada número decimal al orden que se indica.

A las unidades

2,8 ▶

5,34 ▶

7,602 ▶

A las décimas

3,27 ▶

5,076 ▶

9,148 ▶

A las centésimas

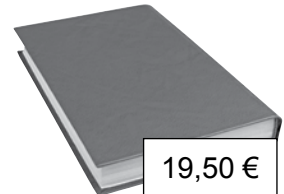
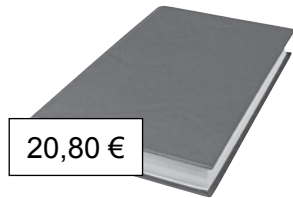
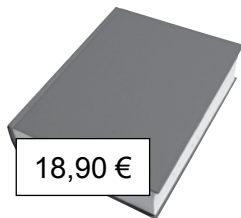
1,962 ▶

7,053 ▶

8,437 ▶

4 Resuelve.

Miguel y Carla fueron a comprar libros.



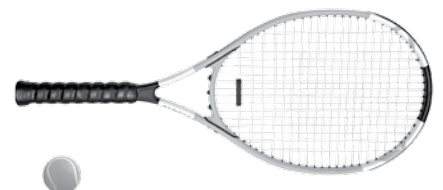
- De los dos libros más caros, Miguel eligió el libro más barato. ¿Qué precio tiene el libro que eligió Miguel?
- De los dos libros más baratos, Carla eligió el libro más caro. ¿Qué precio tiene el libro que eligió Carla?

5 Lee y relaciona cada artículo con su precio.

La aproximación a las unidades del precio del patinete es 24 €.

La aproximación a las décimas del precio del balón es 18,5 €.

La aproximación a las décimas del precio de la raqueta es 24,6 €.



18,52 €

24,59 €

24,30 €

18,59 €

Enmarcando fotos

Nombre _____ Fecha _____

1 Mide y calcula.

Miguel quiere enmarcar estas dos fotos con un listón fino de madera.



- Halla los centímetros de listón necesarios para poner un marco a cada foto.



- ¿Cuántos centímetros mide un marco más que el otro?

2 Ayuda a Miguel calculando esas operaciones.

• $5,3 + 1,56 - 2,7$

• $12,89 - 7,5 - 2,52$

• $32,6 - (4,6 + 3,68)$

• $1,754 \times 54$

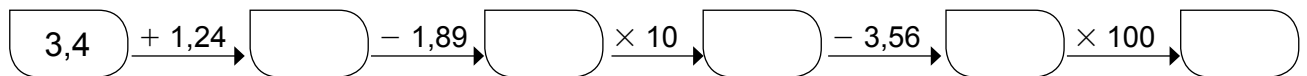
• $23,7 \times 0,16$

• $1,467 \times 10 =$

• $6,89 \times 100 =$

• $1,23 \times 1.000 =$

• $0,14 \times 1.000 =$

3 Completa la serie.**4 Resuelve.**

- En su monedero Miguel tiene 10 billetes de 5 €, 4 monedas de 20 cts. y 2 monedas de 5 cts. ¿Cuánto dinero tiene Miguel?

- Una viga de madera medía 10,75 m. Miguel cortó primero un trozo de 2,5 m y después otro de 1,75 m. ¿Cuánto medía el trozo de viga que quedó?

- Miguel compra 10 láminas a 1,75 € cada una. Para pagar entrega un billete de 20 €. ¿Cuánto dinero le sobra?

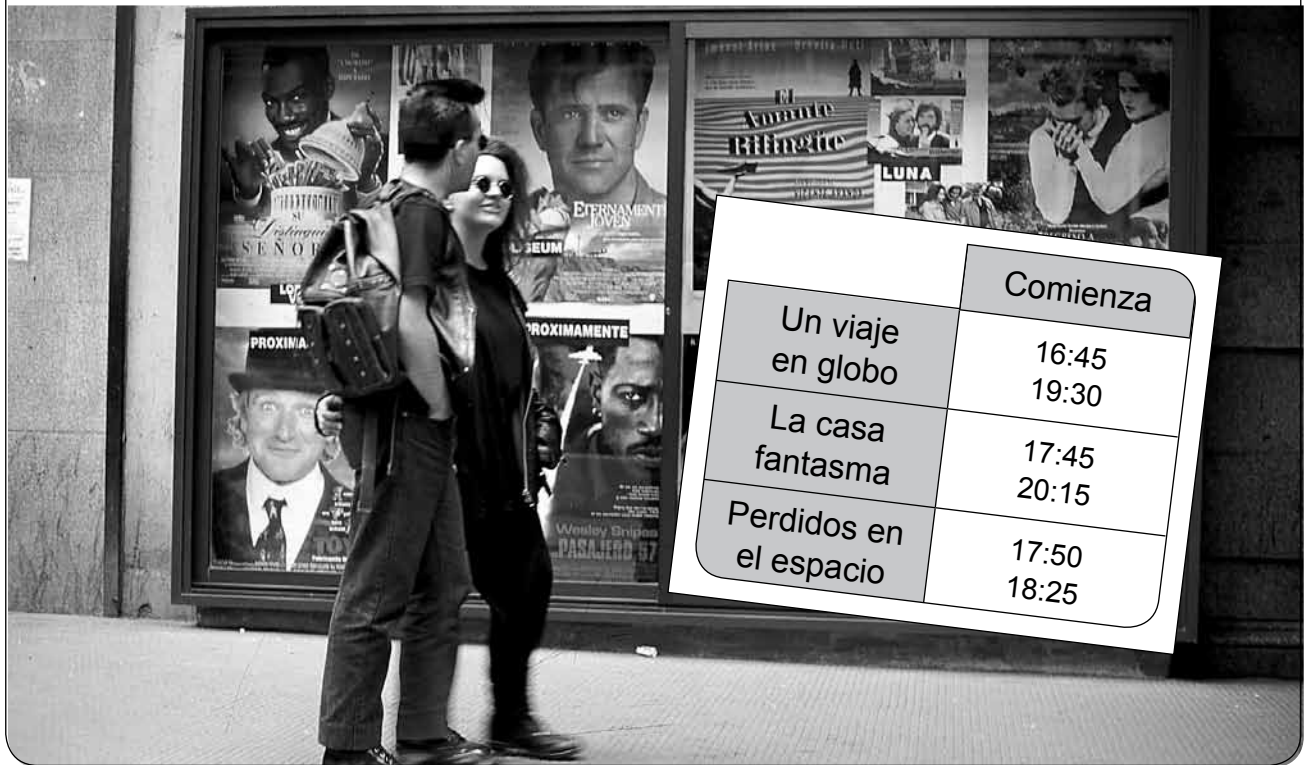
- Todos los días, Miguel compra una barra de pan de 0,65 €. ¿Cuánto gastará en pan en un mes? ¿Y en un año?

¿A qué hora empieza la película?

Nombre _____ Fecha _____

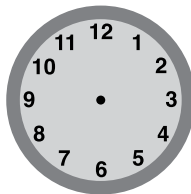
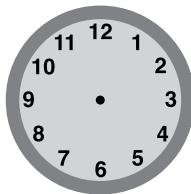
1 Lee y contesta.

Alejandra y Pablo consultan el horario de las películas que quieren ver.

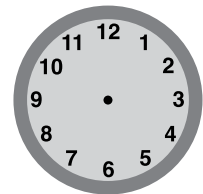
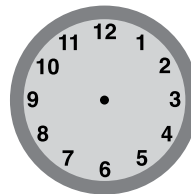


- Representa en un reloj de agujas la hora a la que comienza cada película.

Un viaje en globo

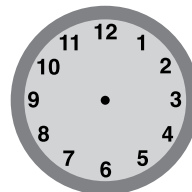


La casa fantasma

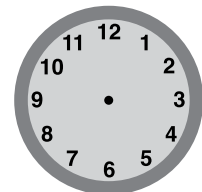


- La película *Perdidos en el espacio* dura 1 hora y 35 minutos.
¿A qué hora terminará la sesión que empieza a las 17:50?
Representa las horas en un reloj de agujas.

EMPIEZA



TERMINA



2 Calcula y contesta.

- Alejandra tiene 4 lustros. ¿Cuántos trimestres hay en un lustro?
¿Cuántos trimestres ha vivido Alejandra?

- Pablo ha alquilado una bicicleta de 10:15 a 13:45 y de 16:30 a 18. Cada hora de alquiler cuesta 7 €. ¿Cuánto pagará Pablo en total?



- La madre de Alejandra tiene un almacén en alquiler. Cada trimestre paga 2.250 €. ¿Cuánto paga cada mes?
¿Cuánto pagará de alquiler al año?

- El padre de Pablo compra un coche por 6.480 €. Primero entrega 660 € y el resto lo paga en partes iguales en un año. ¿Cuánto pagará cada mes?



- Alejandra y Pablo, después del cine, han ido a ver una exposición sobre la invención de la imprenta. La imprenta fue un invento del alemán Gutenberg, que nació en 1398. ¿Cuántos siglos, décadas y años hace que nació?

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y calcula.

Alberto conduce una línea de autobuses. Hace distintos recorridos cada día.



- Hoy Alberto sale de Madrid y va a Sevilla. Cuando lleva recorrido un cuarto del camino, para a desayunar. ¿Cuántos kilómetros le faltan para llegar a Sevilla?
- Ayer Alberto recorrió 710 km. Salió de Madrid y regresó a Madrid. ¿A qué ciudad de las que aparecen en el mapa fue con su autocar?
- Un autobús sale de A Coruña hacia Madrid. Cuando lleva recorridos 5 km, 8 hm y 4 dam, para a echar gasolina. ¿A cuántos metros de Madrid paró?
- Alberto llena de gasoil el depósito de su autocar y echa 320 litros. Si el litro de gasoil cuesta 1,28 €, ¿cuánto dinero gastó?
- Inventa un trayecto en autobús con dos tramos y calcula los metros que recorres en total.

2 Descompón cada distancia usando el mayor número de unidades posible.

- 746 m =
- 953 m =
- 2.175 m =

3 Resuelve.

- La longitud de un autobús es de 12,5 m. ¿Cuántos decámetros ocupan cuatro de estos autobuses colocados en línea?



- La longitud de un autobús es de 13,4 m. ¿Cuántos autobuses como este se pueden colocar en línea en un tramo de 1 km?
¿Cuántos metros sobran?

- La rueda del autobús avanza 30 dm en una vuelta completa. ¿Cuántas vueltas completas dará la rueda en 15 hm?



- Una pieza del autobús mide 10 mm de ancho y 1 dm de largo. ¿Cuántos centímetros mide la pieza de largo más que de ancho?

Perfume para todos

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y calcula.

Una empresa fabrica frascos de distintos modelos y distinta capacidad para envasar perfume.



15 cl

25 cl

45 cl



- ¿Cuál es la capacidad de cada frasco en decilitros y centilitros?



- ¿Cuántos frascos de cada tipo se pueden llenar con 1 litro de perfume?



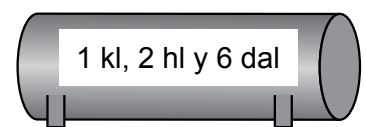
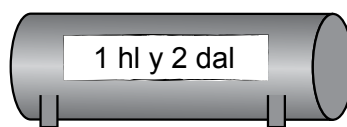
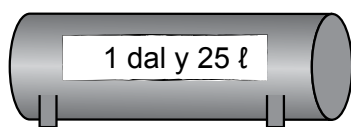
- Rosana envasa un litro y medio de perfume en frascos de 25 cl.
¿Cuántos frascos llena? ¿Cuántos centilitros le sobran?

2 **Calcula.**

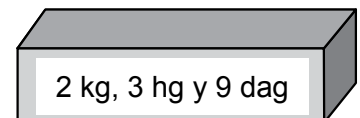
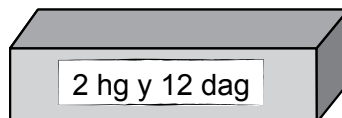
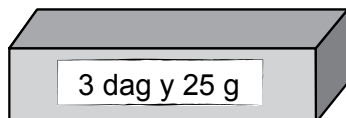
- Natalia compra una caja con 6 jabones iguales, con un peso total de 270 g. ¿Cuántos gramos pesa cada jabón?
- Jorge compra 1 bote de crema de medio kilo y 2 botes de un cuarto de kilo cada uno. ¿Cuántos gramos de crema ha comprado?

3 **Calcula y contesta.**

- ¿Cuántos litros contiene cada depósito de perfume?



- ¿Cuántos gramos pesa cada caja de jabones?

**4** **Resuelve.**

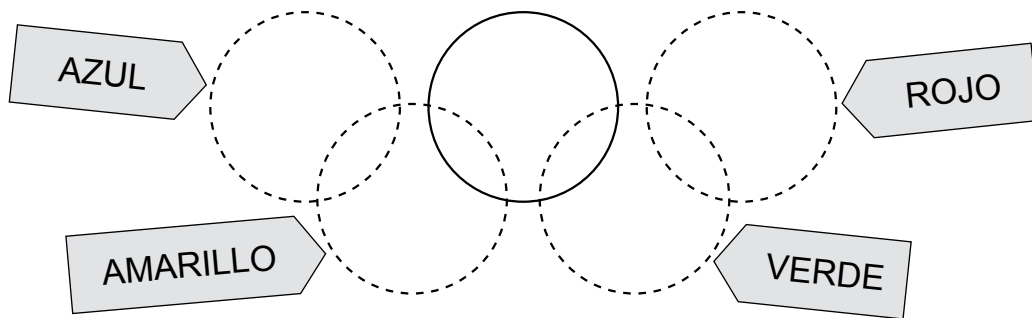
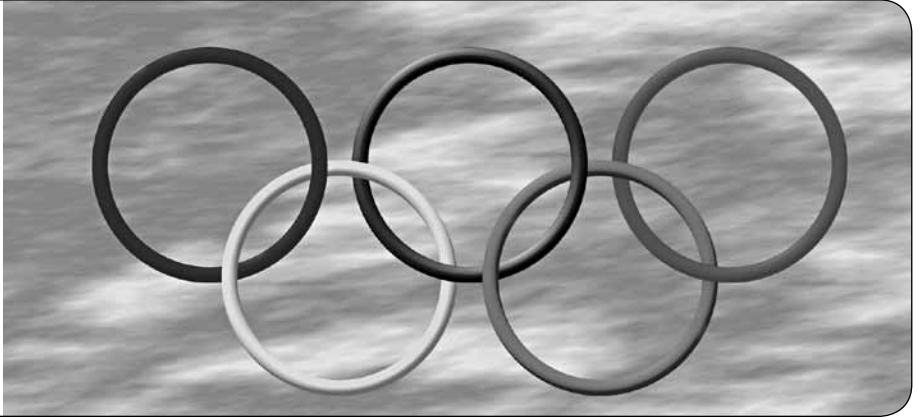
Un camión sin carga pesa 9 t y 750 kg. Transporta 12 cajas de jabón de 25 kg cada una y 2 palés de 175 kg cada uno.

- ¿Cuántos kilos pesa la carga que lleva?
- ¿Cuántos kilos en total pesan el camión y la carga?

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y repasa las circunferencias del color que se indica.

Los anillos olímpicos son el principal símbolo de los Juegos Olímpicos. Están formados por cinco circunferencias de colores azul, negro, rojo, amarillo y verde.



2 En las circunferencias de la actividad 1 dibuja:

- Una recta exterior a la circunferencia roja y secante a la circunferencia verde.
- Una recta secante a la circunferencia azul y exterior a la circunferencia amarilla.
- Una recta exterior a la circunferencia amarilla y a la circunferencia verde.
- Una recta secante a la circunferencia roja y a la circunferencia verde.

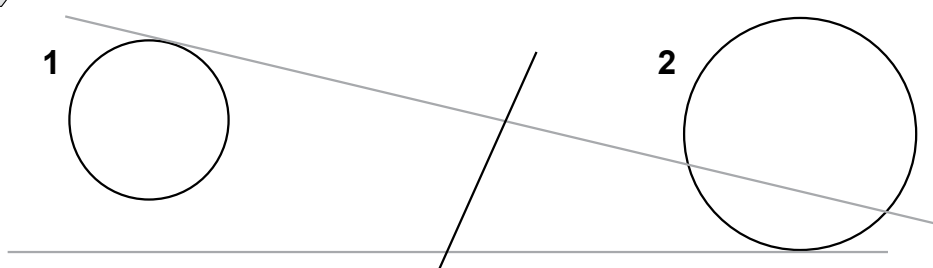
3 Lee y colorea.

ROJO

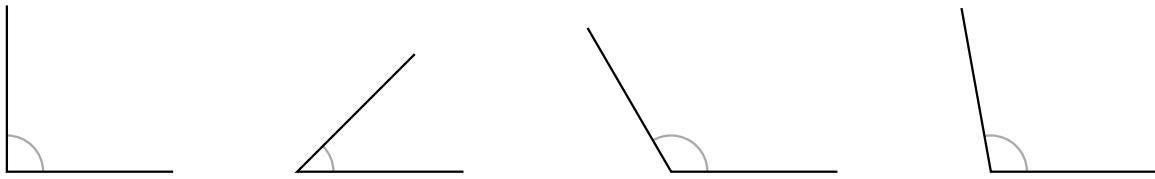
La recta tangente a la circunferencia 1 y secante a la circunferencia 2.

AZUL

La recta tangente a la circunferencia 2 y exterior a la circunferencia 1.



4 Mide con el transportador y escribe la medida de cada ángulo.



5 Dibuja con regla y transportador los ángulos que se indican.

- Un ángulo de 90° con vértice en el punto A.
- Un ángulo de 65° con vértice en el punto B.
- Un ángulo de 110° con vértice en el punto C.

B



C

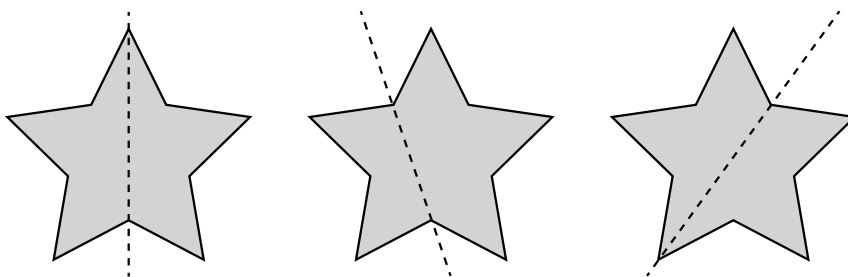


A



6 Lee y dibuja.

Ricardo le ha enseñado a su amiga Laura esta foto de una estrella de mar. Ricardo dice que ha dibujado una línea tal que, al doblar por la línea las dos partes de la estrella, coinciden. Averigua qué líneas ha podido dibujar Ricardo y repásalas de rojo.



- ¿Podrías dibujar tú otra línea tal que al doblar por esa línea las dos partes de la estrella coincidan? Explica cómo lo harías.

¿Cuál es su perímetro?

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa las dimensiones de cada cuadro que ha visto Marcos y calcula.



La cometa
GOYA

285 cm

269 cm

- ¿Cuántos metros y centímetros de largo mide este cuadro? ¿Y de ancho?
- ¿Cuál es en centímetros el perímetro de este cuadro?



Baltasar Carlos
a caballo
VELÁZQUEZ

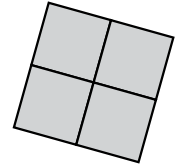
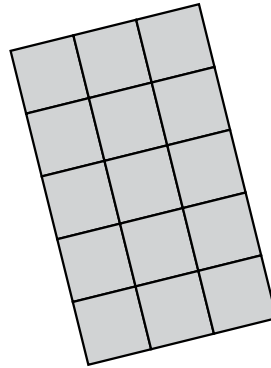
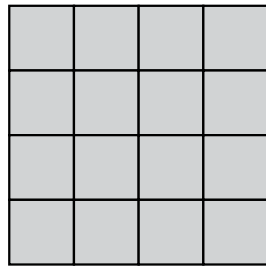
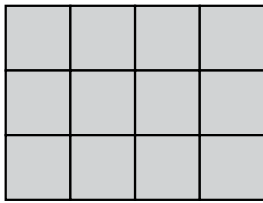
1,73 m

2,09 m

- ¿Cuántos centímetros de largo y de ancho mide este cuadro?
- ¿Cuál es en centímetros el perímetro de este cuadro?


- En la exposición todos los cuadros son paralelogramos. ¿Qué formas pueden tener?

2 Cuenta y escribe cuál es el área de cada lámina que ha comprado Marcos.

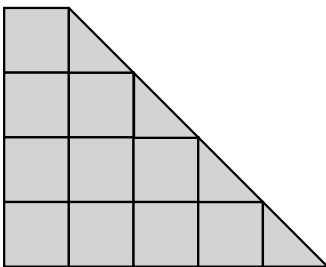


Área = _____ 

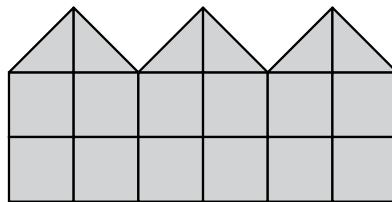
Área = _____ 

Área = _____ 

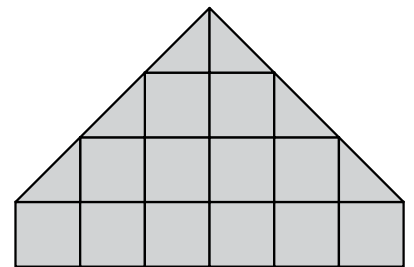
3 Calcula el área de cada mosaico y contesta.



Área = _____ 






Área = _____ 




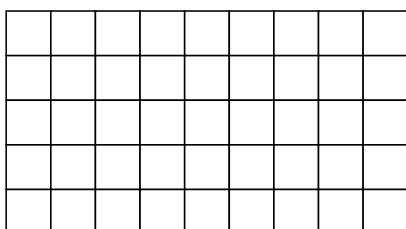
Área = _____ 

• ¿Qué mosaico tiene mayor área? ¿Y menor?

• Si  = 4 , ¿cuál es el área de cada mosaico tomando como cuadrado unidad ?

4 Haz un dibujo y resuelve.

Marcos ha dibujado un cuadrado de área igual a 16 .
 Lucía ha dibujado un triángulo de área igual a la mitad del cuadrado.
 ¿Cuál es el área total de las dos figuras?

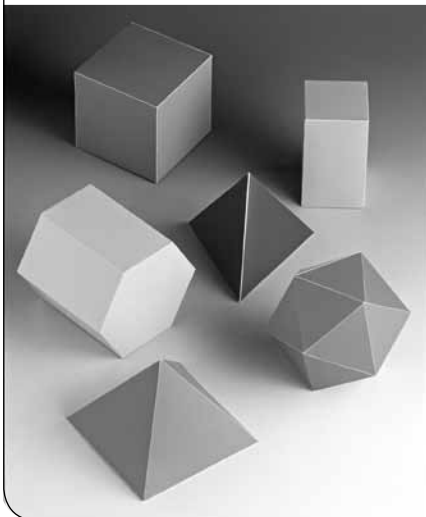


Construcciones con poliedros

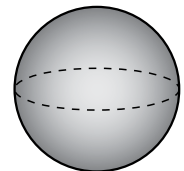
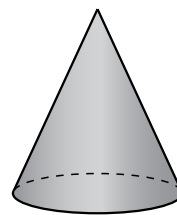
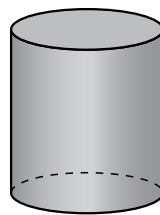
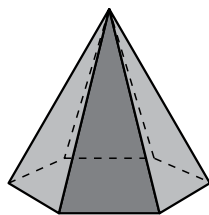
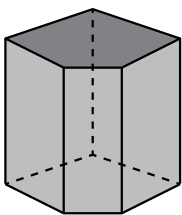
Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y escribe.

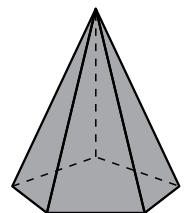
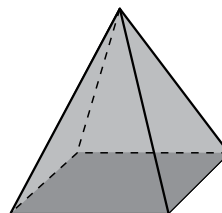
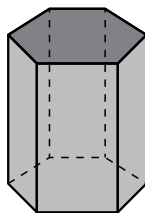
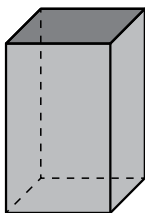
Paula y sus amigos están haciendo figuras con las piezas de un juego de construcción.



• Clasifica según su forma estas piezas del juego.



• Observa cada pieza y escribe cuántas caras, vértices y aristas tiene.



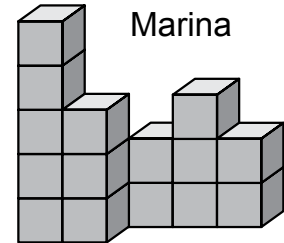
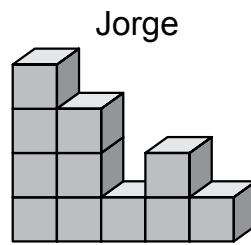
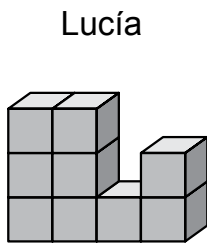
Caras ▶
Vértices ▶
Aristas ▶

Caras ▶
Vértices ▶
Aristas ▶

Caras ▶
Vértices ▶
Aristas ▶

Caras ▶
Vértices ▶
Aristas ▶

2 Observa la construcción que ha hecho cada persona y contesta.



- ¿Cuántos cubos ha utilizado cada uno para hacer su construcción?

Lucía ►

Jorge ►

Marina ►

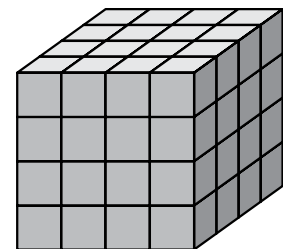
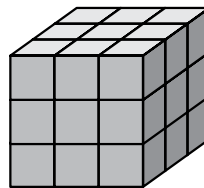
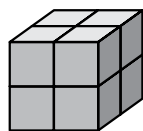
- ¿Cuántos centímetros de largo y de alto mide cada construcción si la arista de cada cubo mide 8 cm?

Lucía

Jorge

Marina

3 Observa la serie y escribe el número de cubos que forman cada figura.



- ¿Cuántos cubos formarán la figura que ocupa el quinto lugar?
¿Y la que ocupa el sexto? Explica cómo lo has averiguado.



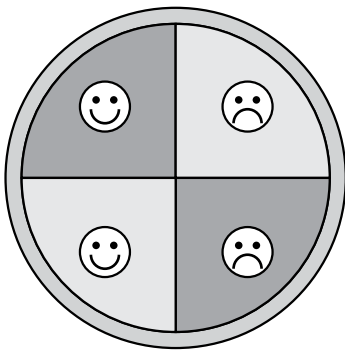
Nombre _____ Fecha _____



1 Observa las ruletas y contesta.

Clara y Ramiro son muy aficionados a los juguetes antiguos y están jugando a lanzar varias ruletas que tienen en su colección. ¿Qué resultado les saldrá?

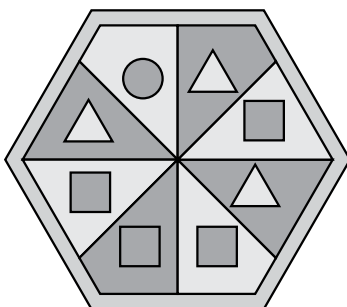


Clara gira esta ruleta:



- ¿En cuántas partes iguales está dividida?
- ¿Cuántas caras de cada tipo hay?
 ▶  ▶
- ¿Qué tipo de cara es más probable que salga? ¿Por qué?

Ramiro gira esta ruleta:



- ¿En cuántas partes iguales está dividida?
- ¿Qué es más probable: que saque un círculo o que saque un triángulo? ¿Por qué?
- ¿Qué es menos probable: que saque un triángulo o que saque un cuadrado? ¿Por qué?

2 Piensa y contesta.

Clara y Ramiro son de un equipo de fútbol. En la tabla aparece la altura y el peso de algunos de sus componentes.

	Peso (en kg)	Altura (en cm)
Mario	48	165
Lucía	54	166
Jaime	51	169
Andrea	46	168
Carla	51	170
Pablo	50	170



- ¿Cuál es su peso medio en kilos?

- ¿Cuál es su altura media en centímetros?

3 Resuelve.

El número de espectadores que asistieron a los partidos finales de la liga de fútbol que jugó el equipo de Clara y Ramiro durante los cuatro primeros días de esta semana fueron 1.590, 2.730, 3.800 y 3.800. La media de espectadores al día ¿fue mayor o menor que 3.000?



Estándares
de aprendizaje
e indicadores de logro

Prueba 1. El radio de los planetas

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)*	INDICADORES DE LOGRO**	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-1.2. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números (naturales, enteros, fracciones y decimales hasta las milésimas) utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Lee, escribe y ordena números naturales de hasta siete cifras.	1, 2
	B2-2.3. Descompone, compone y redondea números naturales y decimales, interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Descompone y aproxima números naturales de hasta siete cifras.	1, 2, 3
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2, 3
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B2-1.2. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números (naturales, enteros, fracciones y decimales hasta las milésimas) utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Lee, escribe y ordena números naturales de hasta siete cifras.	1, 2, 3

* El perfil de la competencia comprende todos los estándares del currículo oficial de las distintas áreas que contribuyen a la adquisición de dicha competencia. En cada prueba se consignan solo aquellos estándares que se evalúan.

** Concreción de los estándares de aprendizaje para cada curso.

Prueba 1. El radio de los planetas

1

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • 6.052 ► Seis mil cincuenta y dos. 6.378 ► Seis mil trescientos setenta y ocho. 60.267 ► Sesenta mil doscientos sesenta y siete. 71.493 ► Setenta y un mil cuatrocientos noventa y tres. • $3.397 = 3 \text{ UM} + 3 \text{ C} + 9 \text{ D} + 7 \text{ U} =$ $= 3.000 + 300 + 90 + 7$ • $6.052 = 6 \text{ UM} + 5 \text{ D} + 2 \text{ U} = 6.000 + 50 + 2$ • $24.766 = 2 \text{ DM} + 4 \text{ UM} + 7 \text{ C} + 6 \text{ D} + 6 \text{ U} =$ $= 20.000 + 4.000 + 700 + 60 + 6$ • $60.267 = 6 \text{ DM} + 2 \text{ C} + 6 \text{ D} + 7 \text{ U} =$ $= 60.000 + 200 + 60 + 7$ 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mercurio y Marte. $2.440 < 3.397$ • Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno. $71.493 > 60.267 > 25.557 > 24.766$ 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mercurio: 2.400 km y 2.000 km. Venus: 6.100 km y 6.000 km. • Marte: 3.400 km y 3.000 km. Tierra: 6.400 km y 6.000 km. • $50.000 - 30.000 = 20.000$ Le faltan unos 20.000 km. • $7.000 - 6.000 = 1.000$ Le faltan unos 1.000 km. • Puede medir 3.398 km, 3.399 km... 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-6.1. Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Calcula sumas y restas de números naturales.	1, 2
	B2-8.13. Estima y redondea el resultado de un cálculo valorando la respuesta.	Estima sumas y restas de números naturales.	2
	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve problemas reales utilizando sumas, restas y estimaciones.	1, 2
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-4.1. Capta el propósito de los textos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Reconoce la estructura de diferentes textos informativos y obtiene informaciones de ellos.	1, 2
APRENDER A APRENDER	B2-9.2. Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto, buscando otras formas de resolverlos.	Revisa la resolución de los problemas, tanto sus fases como los cálculos realizados.	1, 2

Prueba 2. Revisando las cuentas

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • 1 de octubre ► $2.785 + 450 = 3.235 \text{ €}$ • 2 de octubre ► $3.235 - 35 = 3.200 \text{ €}$ • 3 de octubre ► $3.200 - 135 = 3.065 \text{ €}$ • 4 de octubre ► $3.065 + 80 = 3.145 \text{ €}$ • $3.145 - 175 - 96 = 2.874$ Le quedaron 2.874 €. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Abril y junio ► $100 + 100 = 200 \text{ €}$ Enero y marzo ► $200 + 200 = 400 \text{ €}$ • $197 - 108 = 89$ Gastó 89 € menos en junio que en febrero. • $200 - 100 = 100$ Gastó 100 € aproximadamente en mayo más que en abril. • $230 + 197 + 150 - (126 + 164 + 108) = 179$ Gastó 179 € más en los tres primeros meses que en los tres últimos. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba 3. Botellas en packs

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-6.1. Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Calcula multiplicaciones de números naturales.	1, 3
	B2-5.3. Estima y comprueba resultados mediante diferentes estrategias.	Estima productos de números naturales.	1
	B2-6.4. Calcula cuadrados, cubos y potencias de base 10.	Calcula potencias.	2, 3
	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve problemas reales utilizando multiplicaciones, estimaciones de productos y potencias.	1, 2, 3
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2, 3
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B2-6.1. Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Utiliza con iniciativa las multiplicaciones de números naturales, estimaciones de productos y potencias, aplicándolas a la solución de problemas reales.	1, 2, 3

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • Recibió menos <i>packs</i> el jueves. $83 \times 36 = 2.988$ Recibió 2.988 botellas. • Recibió más <i>packs</i> el miércoles. $146 \times 36 = 5.256$ Recibió 5.256 botellas. • $40 \times 7 = 280$ Se llevó 280 botellas aproximadamente. • $40 \times 9 = 360$ Se llevó 360 botellas aproximadamente. • $(96 + 123 + 146 + 83) \times 36 = 16.128$ Recibió 16.128 botellas en los cuatro días. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
2	<p>Lote 1 = $36^2 = 1.296$ botellas. Lote 2 = $36^3 = 46.656$ botellas. Lote 3 = $36^4 = 1.679.616$ botellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
3	<ul style="list-style-type: none"> • $4^3 = 64$ Han puesto 64 tornillos. • $5^3 = 125$ En el almacén hay 125 l. • $12^4 = 20.736$ céntimos = = 207 € y 36 céntimos. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-6.1. Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Calcula divisiones de números naturales.	1, 2
	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve problemas reales utilizando las operaciones con números naturales.	1, 2
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-4.1. Capta el propósito de los textos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Reconoce la estructura de diferentes textos informativos y obtiene informaciones de ellos.	1, 2
APRENDER A APRENDER	B2-9.2. Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto, buscando otras formas de resolverlos.	Revisa la resolución de los problemas, tanto sus fases como los cálculos realizados.	1, 2

Prueba 4. ¡Vamos al delfinario!

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • $144 : 8 = 18$ Pagó 18 € por una entrada. • $198 : 9 = 22$ Ha pagado 22 € por una entrada. • $(130 - 22) : 6 = 18$ Una entrada infantil en taquilla cuesta 18 €. • $141 - 2 \times 18 = 105$ $105 : 7 = 15$ € Una entrada infantil en internet cuesta 15 €. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • $120 : 5 = 24$ Dio 24 kg a cada delfín. • $(340 + 12) : 8 = 44$ Dio a cada delfín 44 kg. • $480 : 9 \blacktriangleright c = 53, r = 3$ A cada delfín le dio 53 kg y le sobraron 3 kg. • $23 \times 7 + 5 = 166$ Repartió 166 kg de pescado. • $3 \times 32 + 2 \times 45 = 186$ Repartió 186 kg de pescado. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba 5. Llevar las cuentas de una tienda

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-6.1. Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Calcula divisiones de números naturales con divisor de dos cifras.	1, 2
	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve problemas reales utilizando las operaciones con números naturales.	1, 2
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B2-6.1. Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Resuelve problemas de la vida cotidiana realizando operaciones con números naturales.	1, 2

Prueba 5. Llevar las cuentas de una tienda

5

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • $432 : 18 = 24$ Un chándal cuesta 24 €. • $2.325 : 75 = 31$ Una sudadera cuesta 31 €. • $864 : 24 = 36$ $36 + 24 = 60$ Pagó en total 60 €. • $1.395 : 93 = 15$ $31 + 15 = 46$ Pagó en total 46 €. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
2	<ul style="list-style-type: none"> • $9 \times 6 + 12 \times 5 + 14 \times 8 = 226$ En enero recaudó 226 €. • $(8 + 6 + 7 + 10) \times 14 = 434$ En total recaudó 434 €. • $1.500 : 12 = 125$ Vendió 125 camisetas. • $1.358 : 14 = 97$ Vendió 97 camisetas. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-1.2. Lee, escribe y ordena en textos numéricos y de la vida cotidiana, números (naturales, enteros, fracciones y decimales hasta las milésimas) utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Lee, escribe y representa fracciones.	1, 3
	B2-2.4. Ordena números enteros, decimales y fracciones básicas por comparación, representación en la recta numérica y transformación de unos en otros.	Compara fracciones.	1
	B2-3.1. Reduce dos o más fracciones a común denominador y calcula fracciones equivalentes.	Representa números mixtos y reconoce su relación con las fracciones.	2
	B2-6.6. Calcula el producto de una fracción por un número.	Obtiene la fracción de un número.	3, 4
	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Aplica las fracciones a la resolución de problemas reales.	1, 2, 3, 4
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-4.1. Capta el propósito de los textos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Reconoce la estructura de diferentes textos informativos y obtiene informaciones de ellos.	1, 2, 3, 4
APRENDER A APRENDER	B2-9.2. Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto, buscando otras formas de resolverlos.	Revisa la resolución de los problemas, tanto sus fases como los cálculos realizados.	1, 2, 3, 4

Prueba 6. Una fiesta de cumpleaños

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • $\frac{2}{6} < \frac{3}{8}$ • $\frac{4}{10} < \frac{4}{12}$ • $\frac{4}{6} < \frac{5}{8}$ • $\frac{6}{10} < \frac{8}{12}$ • $\frac{2}{5} > \frac{2}{7}$ <p>Son fracciones con igual numerador y es mayor la que tiene el denominador menor.</p>	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • $1 \frac{3}{4} = \frac{7}{4}$ • $2 \frac{2}{5} = \frac{12}{5}$ 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> • Fresa: $\frac{1}{3}$ de 60 = 20 • Naranja: $\frac{2}{5}$ de 60 = 24 • Limón: $60 - 20 - 24 = 16$ 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> • $\frac{1}{4}$ de 200 = 50; $\frac{3}{8}$ de 200 = 75 <p>$200 - 50 - 75 = 75$ Les quedaron 75 €.</p> <ul style="list-style-type: none"> • $\frac{2}{5}$ de 160 = 64; $\frac{3}{8}$ de 160 = 60 <p>$160 - 64 - 60 = 36$ Se apuntaron 36 mayores de 45 años.</p>	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba 7. Comparando precios

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-1.2. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números (naturales, enteros, fracciones y decimales hasta las milésimas) utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Lee y escribe números decimales.	1, 4
	B2-8.10. Descompone números decimales atendiendo al valor posicional de sus cifras.	Obtiene la descomposición de un número decimal en sus órdenes y en forma de suma.	2
	B2-3.2. Redondea números decimales a la décima, centésima o milésima más cercana.	Aproxima números decimales a un orden dado.	3, 5
	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve problemas reales utilizando los números decimales.	1, 4, 5
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2, 3, 4, 5
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Utiliza con iniciativa los números decimales para entender y resolver situaciones cotidianas.	1, 2, 3, 4, 5

Prueba 7. Comparando precios

7

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • MODELO A ► 24 unidades y 95 centésimas • MODELO B ► 19 unidades y 75 centésimas • MODELO C ► 24 unidades y 85 centésimas • MODELO D ► 19 unidades y 50 centésimas • Mochila más cara: 24,95 €. • Mochila más barata: 19,50 €. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • $3 U + 9 c + 5 m = 3 + 0,09 + 0,005$ • $5 U + 4 d + 6 m = 5 + 0,4 + 0,006$ • $7 U + 8 c + 3 m = 7 + 0,08 + 0,003$ • $6 D + 2 U + 1 d + 7 c + 9 m =$ $= 60 + 2 + 0,1 + 0,07 + 0,009$ 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> • A las unidades: 3 5 8 • A las décimas: 3,3 5,1 9,1 • A las centésimas: 1,96 7,05 8,44 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> • Eligió el libro de 20,80 €. • Eligió el libro de 19,50 €. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
5	<ul style="list-style-type: none"> • Patinete: 24,30 €. • Balón: 18,52 €. • Raqueta: 24,59 €. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B2-1.2. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números (naturales, enteros, fracciones y decimales hasta las milésimas) utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Lee y escribe números decimales.	1, 2, 3, 4
	B2-6.7. Realiza operaciones con números decimales.	Lleva a cabo sumas, restas y multiplicaciones de números decimales.	1, 2, 3, 4
	B2-9.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Aplica los números decimales y sus operaciones a la resolución de problemas reales.	1, 4
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-4.1. Capta el propósito de los textos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Reconoce la estructura de diferentes textos informativos y obtiene informaciones de ellos.	1, 2, 3, 4
APRENDER A APRENDER	B2-9.2. Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto, buscando otras formas de resolverlos.	Revisa la resolución de los problemas, tanto sus fases como los cálculos realizados.	1, 4

Prueba 8. Enmarcando fotos

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • $9,5 \text{ cm} \times 4 = 38 \text{ cm}$ $9,8 \times 2 + 6,5 \times 2 = 32,6 \text{ cm}$ • $38 - 32,6 = 5,4$ Mide 5,4 cm más. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
2	<ul style="list-style-type: none"> • 4,16 • 2,87 • 24,32 • 94,716 • 3,792 • 14,67 • 689 • 1.230 • 140 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
3	$3,4 \rightarrow 4,64 \rightarrow 2,75 \rightarrow 27,5 \rightarrow 23,94 \rightarrow 2.394$	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
4	<ul style="list-style-type: none"> • $10 \times 5 + 4 \times 0,20 + 2 \times 0,05 = 50,9$ Tiene 50,90 €. • $10,75 - 2,5 - 1,75 = 6,5$ El trozo que quedó medía 6,5 m. • $20 - 1,75 \times 10 = 2,5$ Le sobran 2,50 €. • $0,65 \times 30 = 19,5$ Al mes gasta 19,50 €. $365 \times 0,65 = 237,25$ Al año gasta 237,25 €. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

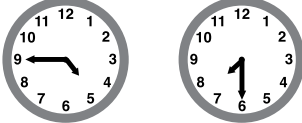
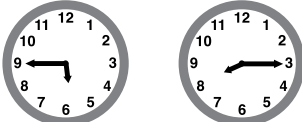
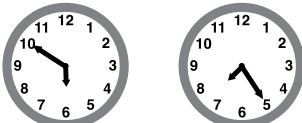
Nivel D. 5 puntos

Prueba 9. ¿A qué hora empieza la película?

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B3-5.3. Lee en relojes analógicos y digitales.	Interpreta y representa horas en relojes analógicos y digitales.	1
	B3-5.1. Conoce y utiliza las unidades de medida del tiempo y sus relaciones (segundo, minuto, hora, día, semana y año).	Utiliza las equivalencias entre unidades de tiempo para resolver problemas.	1, 2
	B3-5.4. Resuelve problemas de la vida diaria utilizando las medidas temporales y sus relaciones.	Resuelve situaciones cotidianas en las que aparezcan medidas de tiempo.	1, 2
	B3-7.1. Conoce la función, el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea, utilizándolas tanto para resolver problemas en situaciones reales como figuradas.	Resuelve problemas reales donde aparezcan cantidades de dinero.	2
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B3-8.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Reflexiona sobre los procesos empleados en la resolución de los problemas y revisa el trabajo realizado.	1, 2

Prueba 9. ¿A qué hora empieza la película?

9

Actividades	Soluciones	Niveles
<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un viaje en globo  • La casa fantasma  • Termina a las 19:25.  	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • $5 \times 4 = 20$ En un lustro hay 20 trimestres. $4 \times 20 = 80$ Alejandra ha vivido 80 trimestres. • $3 \text{ h y media} + 1 \text{ h y media} = 5 \text{ h}$ $5 \times 7 = 35$ En total pagará 35 €. • $2.250 : 3 = 750$ Cada mes paga 750 €. $750 \times 12 = 9.000$ Paga 9.000 € al año. • $(6.480 - 660) : 12 = 485$ Pagará 485 € cada mes. • $2015 - 1398 = 617 \text{ años} =$ $= 6 \text{ siglos, } 1 \text{ década y } 7 \text{ años}$ 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B3-1.1. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal: longitud, capacidad, masa, superficie y volumen.	Utiliza las equivalencias entre unidades de longitud para resolver situaciones reales.	1, 3
	B3-3.2. Expresa en forma simple la medición de longitud, capacidad o masa dada en forma compleja y viceversa.	Pasa de forma compleja a incompleja y viceversa.	1, 2
	B3-4.3. Resuelve problemas, utilizando las unidades de medida más usuales, convirtiendo unas unidades en otras de la misma magnitud, expresando los resultados en las unidades de medida más adecuadas, explicando oralmente y por escrito el proceso seguido.	Resuelve situaciones de la vida cotidiana en las que aparezcan unidades de medida de longitud.	1, 3
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-4.1. Capta el propósito de los textos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Reconoce la estructura de diferentes textos informativos y obtiene informaciones de ellos.	1, 2, 3
APRENDER A APRENDER	B3-8.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Reflexiona sobre los procesos empleados en la resolución de los problemas y revisa el trabajo realizado.	1, 2, 3

Prueba 10. En la estación de autobuses

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> $\frac{1}{4}$ de 532 = 133 km 532 - 133 = 399 Le faltan 399 km para llegar. 710 : 2 = 355 El viaje fue de 355 km, luego fue a Valencia. 580.000 m - 5.840 m = 574.160 Paró a 574.160 m de Madrid. $320 \times 1,28 = 409,6$ Gastó 409,60 €. R.L. (Respuesta libre). 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> 7 hm + 4 dam + 6 m 9 hm + 5 dam + 3 m 2 km + 1 hm + 7 dam + 5 m 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> $12,5 \text{ m} \times 4 = 50 \text{ m} = 5 \text{ dam}$ Ocuparán 5 dam. 1 km = 1.000 m = 10.000 dm 13,4 m = 134 dm $10.000 : 134 \blacktriangleright c = 74, r = 84$ Se pueden colocar 74 autobuses en línea y sobran 8,4 m. 15 hm = 15.000 dm $15.000 : 30 = 500$ Dará 500 vueltas completas. 10 mm = 1 cm; 1 dm = 10 cm $10 - 1 = 9$ Mide 9 cm más de largo que de ancho. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba 11. Perfume para todos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B3-1.1. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal: longitud, capacidad, masa, superficie y volumen.	Utiliza las equivalencias entre unidades de capacidad y masa para resolver situaciones reales.	1, 2, 4
	B3-3.2. Expresa en forma simple la medición de longitud, capacidad o masa dada en forma compleja y viceversa.	Pasa de forma compleja a incompleja y viceversa.	1, 3
	B3-4.3. Resuelve problemas, utilizando las unidades de medida más usuales, convirtiendo unas unidades en otras de la misma magnitud, expresando los resultados en las unidades de medida más adecuadas, explicando oralmente y por escrito el proceso seguido.	Resuelve situaciones cotidianas en las que aparezcan medidas de capacidad y de masa.	1, 2, 4
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2, 3, 4
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B3-8.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Reflexiona sobre los procesos empleados en la resolución de los problemas y revisa el trabajo realizado.	1, 2, 3, 4

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • $15 \text{ cl} = 1 \text{ dl y } 5 \text{ cl}$ $25 \text{ cl} = 2 \text{ dl y } 5 \text{ cl}$ $45 \text{ cl} = 4 \text{ dl y } 5 \text{ cl}$ • $1 \text{ l} = 100 \text{ cl}$ $100 : 15 \blacktriangleright c = 6, r = 10$ Se llenan 6 frascos y sobran 10 cl. $100 : 25 = 4$ Se llenan 4 frascos. $100 : 45 \blacktriangleright c = 2, r = 10$ Se llenan 10 frascos y sobran 10 cl. • $1 \text{ l y medio} = 150 \text{ cl}$ $150 : 25 = 6$ Llena 6 frascos. No sobra nada. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • $270 : 6 = 45$ Cada jabón pesa 45 g. • $500 \text{ g} + 2 \times 250 \text{ g} = 1.000 \text{ g}$ Ha comprado 1.000 g de crema. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> • 35 l 120 l 1.260 l • 55 g 320 g 2.390 g 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> • $12 \times 25 + 175 \times 2 = 650$ La carga pesa 650 kg. • $9.750 + 650 = 10.400$ El camión con la carga pesa 10.400 kg. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

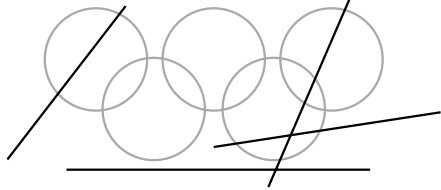
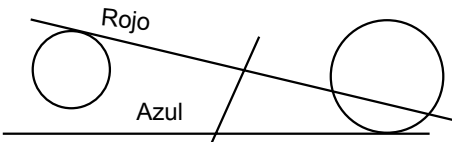
Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B4-1.1. Identifica y representa posiciones relativas de rectas y circunferencias.	Reconoce las posiciones relativas de rectas y circunferencias y traza rectas que cumplan una descripción dada.	1, 2, 3
	B3-6.2. Mide ángulos usando instrumentos convencionales.	Utiliza el transportador para medir ángulos y para trazar ángulos de una medida dada que cumplan unas ciertas condiciones.	4, 5
	B4-2.2. Utiliza instrumentos de dibujo y herramientas tecnológicas para la construcción y exploración de formas geométricas.	Realiza construcciones geométricas utilizando el transportador.	4, 5
	B4-1.6. Traza una figura plana simétrica de otra respecto de un eje.	Reconoce y traza ejes de simetría en figuras.	6
	B4-6.1. Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana, e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos, croquis de itinerarios, maquetas...), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro, superficie).	Resuelve situaciones de la vida cotidiana en las que aparezcan conceptos geométricos.	5, 6
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-4.1. Capta el propósito de los textos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Reconoce la estructura de diferentes textos informativos y obtiene informaciones de ellos.	1, 2, 3, 4, 5, 6
APRENDER A APRENDER	B4-6.1. Comprende y describe situaciones de la vida cotidiana, e interpreta y elabora representaciones espaciales (planos, croquis de itinerarios, maquetas...), utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro, superficie).	Utiliza sus conocimientos geométricos para resolver diferentes situaciones reales.	1, 2, 3, 4, 5, 6

Prueba 12. Los anillos olímpicos

Actividades	Soluciones	Niveles
1	Compruebe que los alumnos colorean correctamente las circunferencias indicadas.	A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
2	R. M. 	A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
3		A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
4	90° 45° 120° 100°	A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
5	R. L.	A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
6	Son ejes de simetría las líneas de la primera y tercera figuras por la izquierda. • R. L.	A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba 13. ¿Cuál es su perímetro?

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B4-3.1. Calcula el área y el perímetro de: rectángulo, cuadrado y triángulo.	Conoce la noción de perímetro y calcula el perímetro de distintas figuras planas en la realidad.	1
		Calcula el área de distintas figuras planas utilizando un cuadrado unidad.	2, 3, 4
	B4-4.1. Clasifica cuadriláteros atendiendo al paralelismo de sus lados.	Conoce los tipos de cuadriláteros y paralelogramos y los distingue unos de otros.	1
	B4-4.4. Utiliza la composición y descomposición para formar figuras planas y cuerpos geométricos a partir de otras.	Dibuja figuras planas que corresponden a una descripción dada.	4
	B4-7.1. Resuelve problemas geométricos que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento, creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve situaciones cotidianas en las que aparecen perímetros y áreas.	1, 4
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2, 3, 4
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B4-7.1. Resuelve problemas geométricos que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento, creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Utiliza con autonomía sus conocimientos sobre polígonos, perímetros y áreas para resolver situaciones reales.	1, 2, 3, 4

Prueba 13. ¿Cuál es su perímetro?

13

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • Largo: 269 cm = 2 m y 69 cm Ancho: 285 cm = 2 m y 85 cm • $2 \times 269 + 2 \times 285 = 1.108$ Su perímetro es 1.108 cm. • Largo: 2,09 m = 209 cm Ancho: 1,73 m = 173 cm • $2 \times 209 + 2 \times 173 = 764$ Su perímetro es 764 cm. • Pueden tener forma de cuadrado, rectángulo, rombo y romboide. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
2	<p>Área = 12 <input type="checkbox"/> Área = 16 <input type="checkbox"/></p> <p>Área = 15 <input type="checkbox"/> Área = 4 <input type="checkbox"/></p>	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
3	<p>Área = 12 <input type="checkbox"/> Área = 15 <input type="checkbox"/> Área = 15 <input type="checkbox"/></p> <ul style="list-style-type: none"> • El segundo y el tercer mosaico tienen la mayor área. El primero, la menor. • Área = 48 <input type="checkbox"/> Área = 60 <input type="checkbox"/> Área = 60 <input type="checkbox"/> 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
4	<p>El área total es 20 <input type="checkbox"/>.</p>	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B4-5.2. Reconoce e identifica poliedros, prismas, pirámides y sus elementos básicos: vértices, caras y aristas.	Clasifica prismas y pirámides y reconoce sus elementos.	1
	B4-5.3. Reconoce e identifica cuerpos redondos (cono, cilindro y esfera) y sus elementos básicos.	Clasifica cuerpos redondos y reconoce sus elementos.	1
	B4-2.2. Utiliza instrumentos de dibujo y herramientas tecnológicas para la construcción y exploración de formas geométricas.	Reconoce los cuerpos geométricos que forman una figura y establece reglas de formación de una serie de cuerpos geométricos.	2, 3
	B4-7.1. Resuelve problemas geométricos que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento, creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve situaciones de la vida cotidiana en las que aparezcan cuerpos geométricos.	3
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-4.1. Capta el propósito de los textos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Reconoce la estructura de diferentes textos informativos y obtiene informaciones de ellos.	1, 2, 3
APRENDER A APRENDER	B4-7.1. Resuelve problemas geométricos que impliquen dominio de los contenidos trabajados, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento, creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Utiliza sus conocimientos geométricos para resolver diferentes situaciones.	1, 2, 3

Prueba 14. Construcciones con poliedros

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • Prisma pentagonal; pirámide hexagonal; cilindro; cono; esfera • Caras = 6, vértices = 8, aristas = 12 Caras = 8, vértices = 12, aristas = 18 Caras = 5, vértices = 5, aristas = 8 Caras = 6, vértices = 6, aristas = 10 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Lucía: 9 cubos. Jorge: 11 cubos. Marina: 15 cubos. • Lucía: Largo ► $8 \times 4 = 32$ cm Alto ► $8 \times 3 = 24$ cm Jorge: Largo ► $8 \times 5 = 40$ cm Alto ► $8 \times 4 = 32$ cm Marina: Largo ► $8 \times 5 = 40$ cm Alto ► $8 \times 5 = 40$ cm 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.
3	<p style="text-align: center;">1 8 27 64</p> <ul style="list-style-type: none"> • La figura que ocupa el quinto lugar tendrá: $5 \times 5 \times 5 = 125$ cubos. La figura que ocupa el sexto lugar tendrá: $6 \times 6 \times 6 = 216$ cubos. 	<ul style="list-style-type: none"> A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

Prueba 15. Jugando con ruletas

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMPETENCIA MATEMÁTICA	B5-4.1. Identifica situaciones de carácter aleatorio.	Determina si un suceso es más probable que otro.	1
	B5-2.2. Aplica de forma intuitiva a situaciones familiares, las medidas de centralización: la media aritmética, la moda y el rango.	Halla la media de un conjunto de datos.	2
	B5-5.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos propios de la estadística y la probabilidad, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Resuelve situaciones cotidianas en las que aparecen la probabilidad y la media de un conjunto de datos.	1, 2
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	B2-2.2. Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios (expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos) y de textos de la vida cotidiana.	Comprende y recuerda detalles importantes de diferentes tipos de textos: informativos, descriptivos, mensajes de la vida diaria...	1, 2
INICIATIVA Y EMPRENDIMIENTO	B5-5.1. Resuelve problemas que impliquen dominio de los contenidos propios de la estadística y la probabilidad, utilizando estrategias heurísticas, de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos), creando conjeturas, construyendo, argumentando, y tomando decisiones, valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia de su utilización.	Utiliza con autonomía sus conocimientos sobre la probabilidad y la media para resolver situaciones reales.	1, 2

Actividades	Soluciones	Niveles
1	<ul style="list-style-type: none"> • La ruleta está dividida en cuatro partes iguales. • 😊 ▶ 2 ☹️ ▶ 2 • Es igual de probable que salga ☹️ que 😊 porque hay el mismo número de caras de cada tipo. • La ruleta está dividida en ocho partes iguales. • Es más probable que saque un triángulo porque hay mayor número. • Es menos probable que saque un triángulo porque hay menor número. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • $\frac{48 + 54 + 51 + 46 + 51 + 50}{6} = 50$ El peso medio es 50 kg. • $\frac{165 + 166 + 169 + 168 + 170 + 170}{6} = 168$ La altura media es 168 cm. 	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>
3	$\frac{1.590 + 2.730 + 3.800 + 3.800}{6} = 2.980$ La media de espectadores al día fue menor de 3.000.	<p>A. No lo intenta. B. Lo hace erróneamente. C. Lo hace correctamente con ayuda. D. Lo hace correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

