

3. Cuantificar aquellos aspectos de la realidad que permitan interpretarlo mejor; utilizar técnicas de recogida de información y procedimientos de medida, realizar el análisis de los datos mediante el uso de distintas clases de números y la selección de los cálculos apropiados a cada situación.

1.3. Emplea adecuadamente los distintos tipos de números y sus operaciones, para resolver problemas cotidianos contextualizados, representando e interpretando mediante medios tecnológicos, cuando sea necesario, los resultados obtenidos

Los alumnos completan los cuestionarios elaborados por otros compañeros.
Temporalización: 1 sesión

1. Utilizar números naturales, enteros, fraccionarios, decimales y porcentajes sencillos, sus operaciones y propiedades para recoger, transformar e intercambiar información y resolver problemas relacionados con la vida diaria. CCL, CMCT, CSC.

Visualización de un Vídeo de Troncho y Poncho sobre números enteros y realización de un resumen por grupos del video visto.
Temporalización: 1 sesión

Criterio de Evaluación 1: 1. Utilizar números naturales, enteros, fraccionarios, decimales y porcentajes sencillos, sus operaciones y propiedades para recoger, transformar e intercambiar información y resolver problemas relacionados con la vida diaria.			
Instrumento/s de evaluación: Cuestionario de respuestas escritas Observación de la producción de la Tarea 1			
Estándares de aprendizaje evaluables: 1.1. Identifica los distintos tipos de números (naturales, enteros, fraccionarios y decimales) y los utiliza para representar, ordenar e interpretar adecuadamente la información cuantitativa. 1.2. Calcula el valor de expresiones numéricas de distintos tipos de números mediante las operaciones elementales y las potencias de exponente natural aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones. 1.3. Emplea adecuadamente los distintos tipos de números y sus operaciones, para resolver problemas cotidianos contextualizados, representando e interpretando mediante medios tecnológicos, cuando sea necesario, los resultados obtenidos			
NIVEL 4	NIVEL 3	NIVEL 2	NIVEL 1
Identifico de forma correcta los números enteros, y los utilizo correctamente para representar, ordenar e interpretar información. Opero con números enteros de forma correcta, teniendo en cuenta la jerarquía de operaciones Resuelvo de forma brillante y correcta problemas de la vida cotidiana	Identifico de forma adecuada los números enteros, y los utilizo adecuadamente para representar, ordenar e interpretar información. Opero con números enteros de una forma adecuada, teniendo en cuenta casi siempre la jerarquía de operaciones Resuelvo de forma adecuada problemas de la vida cotidiana	Identifico de forma irregular los números enteros, y los utilizo algunas veces para representar, ordenar e interpretar información. Opero con números enteros de una forma irregular, teniendo en cuenta a veces la jerarquía de operaciones Resuelvo de forma irregular problemas de la vida cotidiana	Identifico de forma escasa los números enteros, y los utilizo pocas veces para representar, ordenar e interpretar información. Opero con números enteros de una forma escasa, teniendo en cuenta muy pocas veces la jerarquía de operaciones Resuelvo de forma escasa problemas de la vida cotidiana



Cartulinas de colores, o caja de cartón, tijeras y rotuladores.

El profesor publica las fotos de los ascensores en el blog de aula y los cuestionarios elaborados por todos los grupos.

1.1. Identifica los distintos tipos de números (naturales, enteros, fraccionarios y decimales) y los utiliza para representar, ordenar e interpretar adecuadamente la información cuantitativa.

Escala de estimación para autoevaluación del resumen.

Individual, escolar y familiar

Completar una tabla con diferentes enunciados de cantidades donde se debe elegir las positivas y las negativas.

Temporalización: $\frac{1}{2}$ sesión

1.2. Calcula el valor de expresiones numéricas de distintos tipos de números mediante las operaciones elementales y las potencias de exponente natural aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones.

Bloque 2. Números y Álgebra
Números negativos. Significado y utilización en contextos reales. Números enteros. Representación, ordenación en la recta numérica y operaciones. Operaciones con calculadora.

Diseño de un cuestionario con cinco preguntas por grupos para saber dónde estaría un vecino que se mueve de una planta a otra de un edificio como ésta: Si estoy en la planta -1 y subo 3, ¿en qué planta me encuentro?

Temporalización: 1 sesión

Dibujo en una cartulina de un edificio con un ascensor de al menos 9 plantas sobre el suelo y 4 de garaje bajo el suelo.

Temporalización: 1 sesión

Gamificación: dinámicas de juego para adquirir desarrollar competencias.

1. Utilizar números naturales, enteros, fraccionarios, decimales y porcentajes sencillos, sus operaciones y propiedades para recoger, transformar e intercambiar información y resolver problemas relacionados con la vida diaria. CCL, CMCT, CSC.

EL ASCENSOR MATEMÁTICO

Diseño en cartulina de un edificio con un ascensor de al menos 9 plantas sobre el suelo y 4 de garaje bajo el suelo y se diseñarán diversas situaciones posibles para los vecinos del inmueble.

Realización de un juego que consiste en sumar puntos o restar según aciertos o fallos en lanzamientos a canasta. Hacer un supuesto de tres lanzamientos.

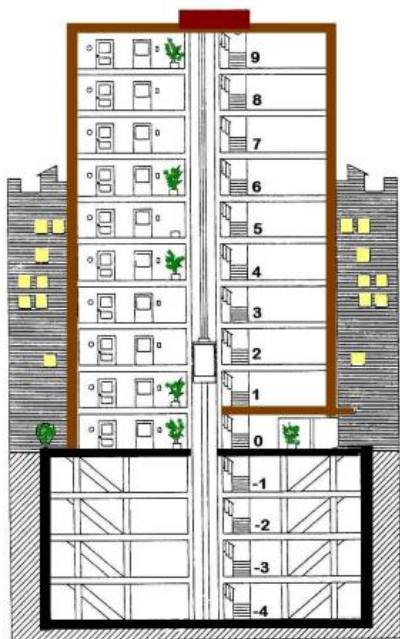
Temporalización; ½ sesión

El profesor presenta la tarea, comenta cómo será evaluada y cómo realizar el semáforo y el cuestionario realizando varias preguntas que les servirá de modelo a los alumnos.

Temporalización: ½ sesión

Docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado.

Evaluación de lo aprendido con rúbrica.



1.3. Emplea adecuadamente los distintos tipos de números y sus operaciones, para resolver problemas cotidianos contextualizados, representando e interpretando mediante medios tecnológicos, cuando sea necesario, los resultados obtenidos.

Papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Dos dados de colores diferentes, uno para los números negativos y otro para los positivos y fichas de colores para movernos por el edificio.

Juego con dos dados en el que se lanzan dos dados y desplazan el ascensor elaborado en cartulina tantos pisos como, y en el sentido que, indique el resultado obtenido al sumar los dos valores obtenidos con los dados. Por ejemplo, si el dado rojo marca 1, y el dado blanco marca 6 será: $(+6) + (-1) = (+5)$
Temporalización: 1/2 sesión