|  |
| --- |
| **EL ASCENSOR DE LOS ENTEROS** |
|  Curso/s: 1º ESO |  UD: 4 ENTEROS |
| Objetivos didácticos | Motivar los alumnos hacía los números  |
| Iniciación a los números enteros con operaciones básicas |
|  |
| Criterios de evaluación | 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.3.Desarrollar, en casos sencillos, la competencia en el uso de operaciones combinadas como síntesis de la secuencia de operaciones aritméticas, aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones o estrategias de cálculo mental. CMCT. |
| Competencias Clave | Véase en cada criterio de evaluación |
| Proyección pedagógica  | 🗹*Asimilación y refuerzo*  | *□ Consolidación*  | *□ Ampliación* |
| Nº de jugadores | 🗹*Individual o parejas* | *□ GM (3-6)* | *□ GG (>6)* |
| Tiempo aproximado por partida | 🗹*< 10 min*  | *□ 10-30 min* | *□ > 30 min* |

**EL ASCENSOR DE LOS ENTEROS**

**Para el profesor**

**Observaciones:**

Uno de los conceptos más importantes en el inicio deltrabajo con los números enteros, es sin duda el de larecta numérica y los desplazamientos a lo largo deella. El ejemplo de un rascacielos con varios sótanosy que tiene un ascensor que va recorriendo lasdistintas plantas es un contexto real que permitehacer una analogía clara con el cero de la rectanumérica, la planta baja del edificio, y de un lado aotro del cero los pisos del edificio, que serán losnúmeros enteros positivos y los diversos sótanos quese corresponden con los negativos.

**Nivel:** 1º de ESO

**Material necesario:**

- Un tablero con el edificio.

- Una ficha de distinto color para cada jugador.

- Dos dados de colores diferentes. Por ejemplo un dadorojo que dará los resultados como números negativos, (-1),(-2) ... (-6) y un dado blanco que dará los resultados positivos(+1), (+2) ... (+6).

**Reglas del juego:**

- Juego para dos jugadores.

- Para empezar los jugadores colocan sus fichas en el tercer piso (+3).

- Por turno lanzan los dos dados y desplazan la ficha tantos pisos como, y en elsentido que, indique el resultado obtenido al sumar los dos valores obtenidoscon los dados.

Por ejemplo, si el dado rojo marca 1, y el dado blanco marca 6 será:

(+6) + (-1) = (+5)

El jugador debe ascender 5 pisos.

- Si el resultado de una tirada supone que el ascensor se sale del edificio, eljugador pierde el turno y no se mueve.

**- Gana el que consigue llevar al ascensor a la planta baja.**

En cada jugada, los jugadores deben rellenar una tabla como la siguiente:

**PRIMER JUGADOR**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Planta de salida | Resultado del dado rojo | Resultado del dado blanco | Suma | Planta de llegada |
| 3 | (-2) | +5 | (-2)+5 | 3 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**SEGUNDO JUGADOR**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Planta de salida | Resultado del dado rojo | Resultado del dado blanco | Suma | Planta de llegada |
| 3 | (-1) | +4 | (-1)+4 | 3 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**TABLERO**

****