

<b>PUZLES DE NÚMEROS ENTEROS</b>			
Curso/s: 1º ESO		UD: 4 ENTEROS	
Objetivos didácticos	Motivar los alumnos hacia los números y sus propiedades.		
	Afianzar destrezas numéricas.		
	Mejorar las destrezas operativas del producto y la división de números enteros, y consolidar la regla de los signos.		
Criterios de evaluación	<p>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.</p> <p>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.</p>		
Competencias Clave	Véase en cas criterio de evaluación.		
Proyección pedagógica	<input type="checkbox"/> <i>Asimilación y refuerzo</i>	<input type="checkbox"/> <i>Consolidación</i>	<input type="checkbox"/> <i>Ampliación</i>
Nº de jugadores	<input type="checkbox"/> <i>Individual o parejas</i>	<input type="checkbox"/> <i>GM (3-6)</i>	<input type="checkbox"/> <i>GG (&gt;6)</i>
Tiempo aproximado por partida	<input type="checkbox"/> <i>&lt; 10 min</i>	<input type="checkbox"/> <i>10-30 min</i>	<input type="checkbox"/> <i>&gt; 30 min</i>

## PUZZLES DE NÚMEROS ENTEROS



Se trata de unos puzzles pensados para mejorar las destrezas operativas del producto y la división de números enteros, y consolidar la regla de los signos. Es un verdadero puzzle. El alumno recibe las 16 piezas juntas en una hoja DIN A4, pero completamente desordenadas. Debe primero recortar las piezas y a continuación realizar las operaciones propuestas en cada pieza, escribiendo el resultado obtenido sobre ellas.

Una vez realizadas las operaciones y escrito el resultado, se coloca cada pieza en su lugar correspondiente de la hoja Soporte, obteniendo la figura correspondiente al puzzle. Se presentan puzzles con la cabeza de un tigre, la cabeza de un perro, un gato y un perro y un perro San Bernardo. Se ha procurado que la figura sea suficientemente compleja para que los alumnos difícilmente puedan realizar el puzzle sin resolver las pequeñas operaciones matemáticas que se presentan.

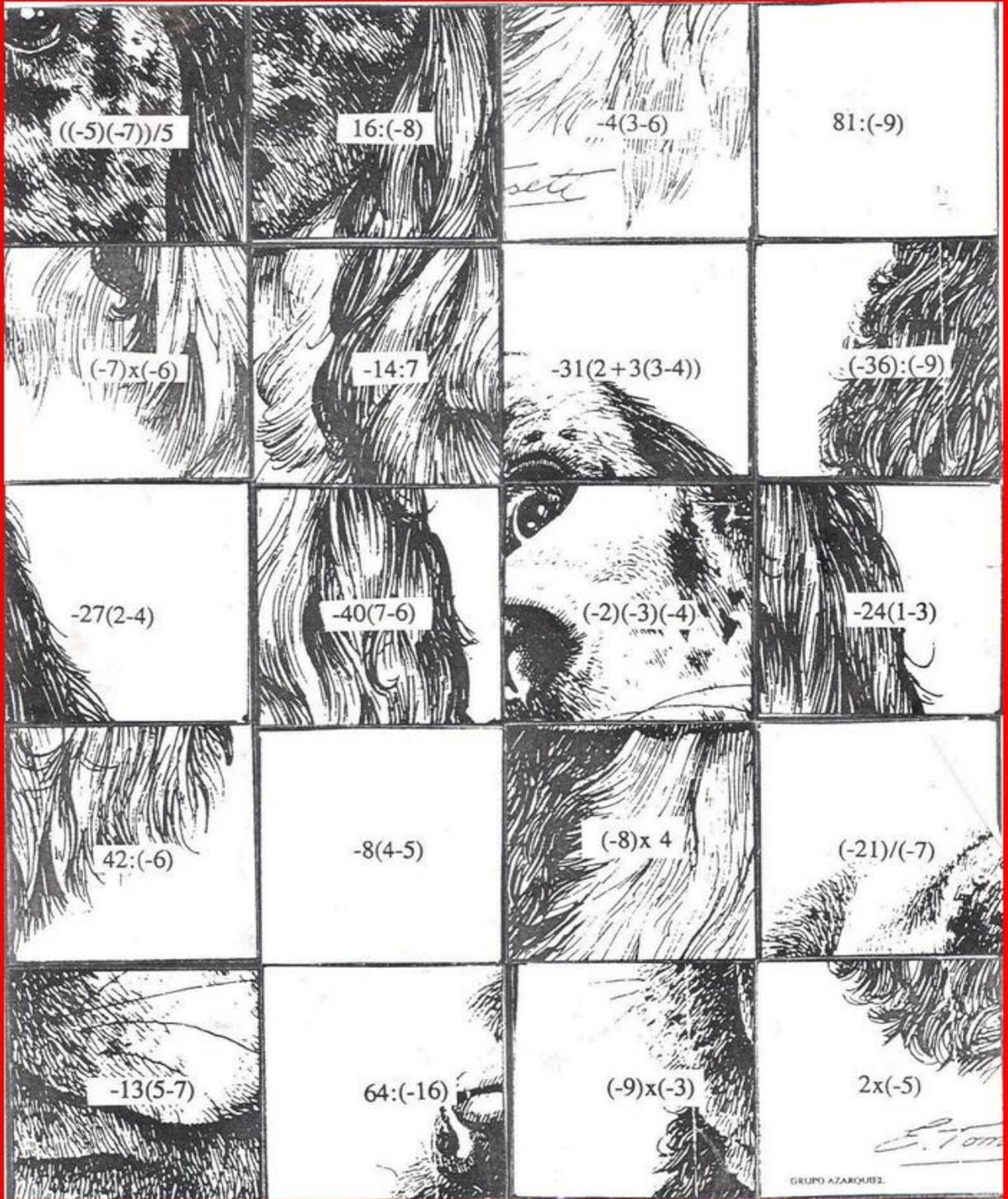
La actividad se realiza individualmente, intentando terminarla en el menor tiempo posible. Al alumno se le darán la hoja con las piezas desordenadas y la hoja de Soporte fotocopiadas.

Las reglas del juego a entregar a los alumnos podrían ser las siguientes:

- a) Aquí tienes las 16 piezas de un puzle. Recórtalas.
- b) Cada pieza lleva escrita una operación. Realiza todas las operaciones y escribe el resultado encima de la pieza.
- c) Vete a continuación a la HOJA SOPORTE y coloca cada pieza en el lugar correspondiente, es decir, en el cuadrado que lleva escrito el resultado de las operaciones de la pieza.

## **PUZLES**

### **EL AMIGI FIEL**



$((-5)(-7))/5$

$16:(-8)$

$-4(3-6)$

$81:(-9)$

$(-7)x(-6)$

$-14:7$

$-31(2+3(3-4))$

$(-36):(-9)$

$-27(2-4)$

$-40(7-6)$

$(-2)(-3)(-4)$

$-24(1-3)$

$42:(-6)$

$-8(4-5)$

$(-8)x 4$

$(-21)/(-7)$

$-13(5-7)$

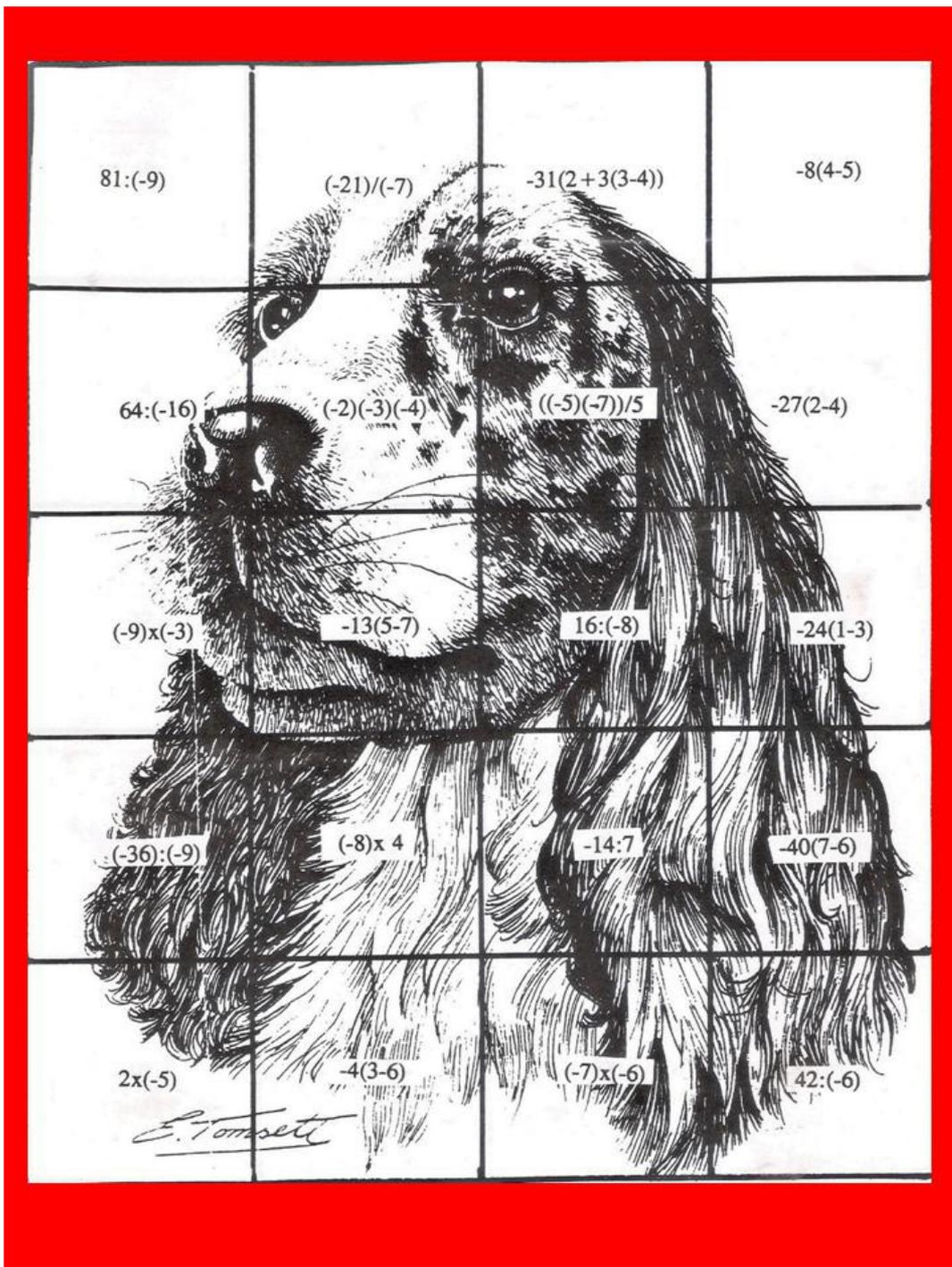
$64:(-16)$

$(-9)x(-3)$

$2x(-5)$

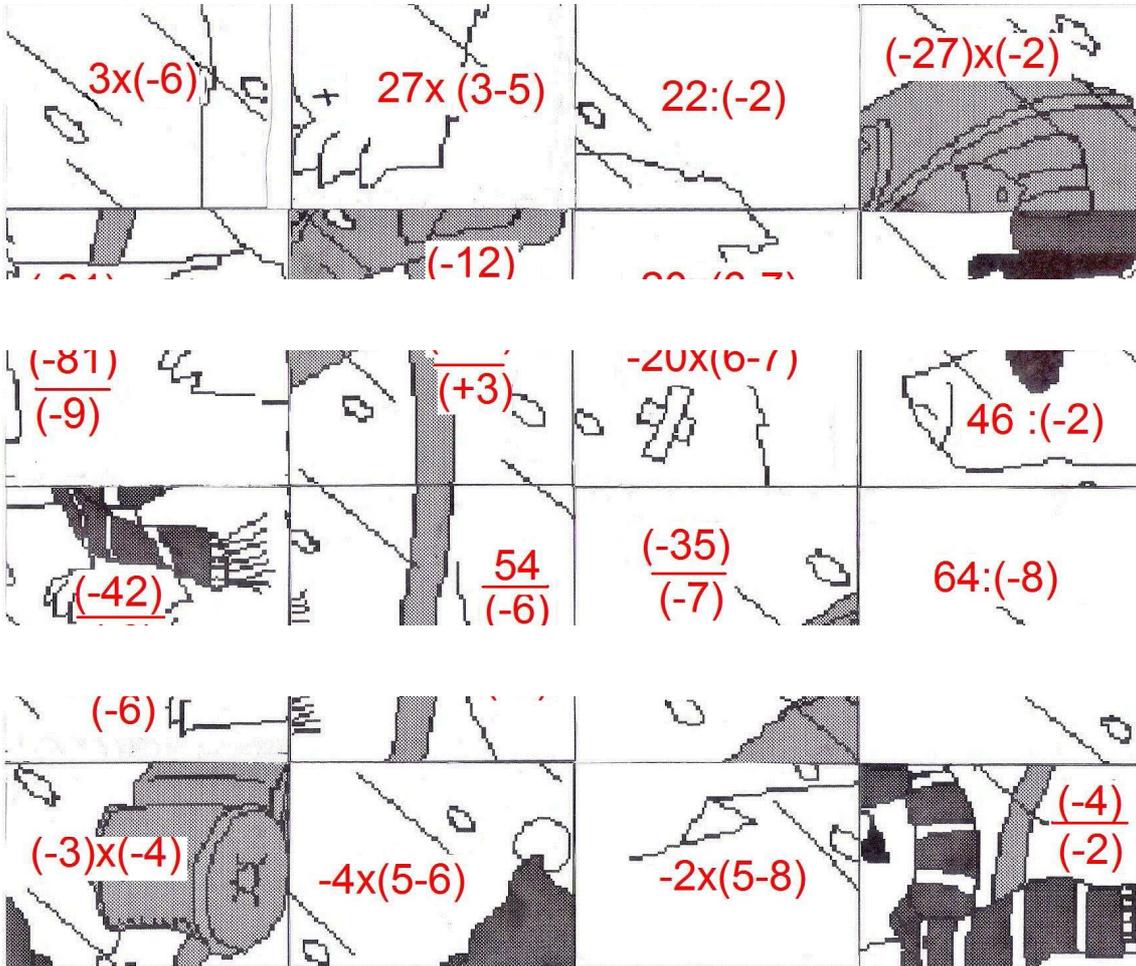
-9	3	31	8
-4	-24	7	54
27	26	-2	48
4	-32	-2	-40
-10	12	42	-7

## SOLUCIÓN



# PUZLE

## DOS AMIGOS



-8	5	54	-11
4	12	-4	20
-23	2	-9	-18
6	7	9	-54

**SOLUCIÓN**

