

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Es imprescindible que los alumnos entiendan el significado y la utilización de los números enteros. Para ello:

- Es conveniente introducir los números enteros con ejemplos de situaciones cotidianas para los alumnos. Podemos llevar al aula recortes de la sección del tiempo de un periódico en los que aparezcan temperaturas negativas. Aprovechando el periódico, también podemos usar la sección de economía para indicar que las bajadas y subidas de las acciones se reflejan con números negativos y positivos, respectivamente.
- Para que los alumnos asimilen bien la ampliación de la recta numérica con los números negativos, es interesante llevar al aula un termómetro graduado, para que así aprecien la *simetría* entre números positivos y negativos.
- A la hora de realizar operaciones con números enteros conviene introducirlas tal y como se indica en las orientaciones metodológicas de cada epígrafe, haciendo referencia siempre al desplazamiento de un móvil. Si con este ejemplo les cuesta entenderlas, podemos hacer una analogía con subir y bajar escaleras.

ACTIVIDAD DE GRUPO

Tiro al blanco: un juego con números enteros

El material necesario para este juego es un tablero como el de la figura y dos dados de distinto color.

1	2	3	4	5	6	7	8
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
1	2	3	4	5	6	7	8
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
1	2	3	4	5	6	7	8
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
1	2	3	4	5	6	7	8
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8

Se divide la clase en grupos de tres o cuatro alumnos cada uno.

El juego consiste en obtener, mediante sumas de números del tablero, el número entero que se obtiene al lanzar los dados.

Uno de los dados se utilizará para indicar el valor absoluto del número que hay que obtener, y el otro dado, para determinar el signo según el resultado del dado sea par o impar. Por ejemplo, se puede establecer que si en ese dado sale un número par, el signo será positivo, y si sale un número impar, el signo será negativo.

En cada turno, el jugador tachará del tablero los números empleados para obtener el número que le ha salido al tirar los dados.

El juego terminará cuando se hayan tachado todos los números del tablero. Gana el jugador que más números haya tachado, por lo que puede resultar útil que cada jugador utilice un código diferente para tachar los números que él haya utilizado (círculos, aspas, sombreado...) o bien un color diferente para hacer sus anotaciones en el tablero.

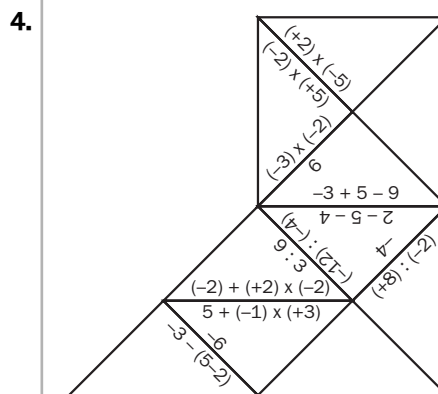
SOLUCIONES DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

1. a) $-3\text{ }^{\circ}\text{C}$ b) $+20\text{ m}$

2.

-5 S A L I D A						
6	5	2	-3	5	2	5
10	-1	-6	-1	3	-1	-4
-12	-8	-4	1	6	4	-3
-8	-3	-2	1	2	-2	7
-2	-7	-2	3	0	-4	1
1	-5	1	4	7	-2	3
M E T A						

3. $\begin{array}{cccccccc} -8 & -6 & -4 & -2 & 0 & 2 & 4 & 6 & 8 \\ R & E & C & O & N & O & C & E & R \end{array}$



En el CD Banco de actividades se pueden encontrar más propuestas de actividades de refuerzo.