

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA AUTONOMÍA CURRICULAR

Escuela:	Clave: 29DES00	Zona Escolar:	04
Turno: MATUTINO	Localidad:		
Ámbito¹: Ampliar la formación académica	Trimestre: Segundo	Periodos lectivos: 21	
Nombre Del Docente:			

Nombre del club	Logotipo/ Eslogan

Aprendizaje(s) esperado(s): Elabora uno de acuerdo al proceso formativo que corresponde	Practica la suma, resta y multiplicación de números con signo para confirmar el algoritmo y aplicarlo a través del juego “la conquista del Everest” reforzando el cálculo mental.
---	---

Tema: Números con signo
Subtemas: <ul style="list-style-type: none">• Números enteros con signo, suma, resta y multiplicación.• Números decimales con signo, suma, resta y multiplicación.• Fracciones con signo.
Producto(s) de aprendizaje: Registro de operaciones en libreta.

Estrategia metodológica:	Proyecto		Estudio de caso		Aprendizaje basado en juegos (ABJ)	
---------------------------------	----------	--	-----------------	--	------------------------------------	--

EVALUACIÓN

Técnica²:	OBSERVACIÓN
Instrumento:	GUIA DE OBSERVACIÓN (HABILIDADES, ACTITUDES Y VALORES)

¹ Ver anexo1

² Ver anexo 3

FICHA DE TRABAJO (11 sesiones)

Sesiones:	11	Número de semana:		Fecha:	
Subtema:	Números con signo, suma, resta y multiplicación				
Propósito de la actividad: Responde a la pregunta ¿Para qué? Este debe contribuir al cumplimiento del aprendizaje esperado	Practicar los algoritmos de suma, resta y multiplicación de números con signo.				
Recursos didácticos:	Tiras de cartulina, cartas numeradas del 1 al 9 positivos y del 1 al 9 negativos, dos cartas con el número 0. Fichas de colores.				

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

La conquista del Everest

Sesión 1 y 2. Elaborar materiales

Materiales: 1 pliego de papel cople, marcadores negro, azul y rojo.

1. El docente organiza al grupo en equipos de cuatro elementos.
2. Indicaciones para que los estudiantes elaboren la tira numérica.
3. Se toma el papel cople, se recortan 4 tiras de 16 cm por 90 cm, El cual mide 90 cm x 125 cm
4. A continuación se unen las tiras con cinta masking, procurando no empalmarlas.
5. La tira de papel que se ha formado se divide en 41 casillas 14 cm la primera y última casilla y de 8.5 cm las restantes aproximadamente.
6. Se realiza la numeración de las casillas desde un de los extremos de la tira de papel, iniciando su numeración desde el **-22** hasta el **18 positivo**, como si se tratara de una recta numérica, sin olvidar la casilla del cero.

-22	-21	----	-----	-1	0	1	-----	17	18
-----	-----	------	-------	----	---	---	-------	----	----

7. Indicaciones para que los estudiantes elaboren las cartas
8. Con el resto de papel cople se recortan 70 tarjetas de 5 cm x 8 cm.
9. Se toman 9 cartas y se numeran del 1 al 9 en color negro, se toman otras 9 fichas y se numeran del 1 al 9 en color rojo, se toman 2 cartas más y se escribe el 0 en color azul.
10. El resto de las cartas reservarlas para usarlas posteriormente.

Nota: Para elaborar las fichas

Queda a imaginación de cada alumno solo la indicación de que debe ser máximo de 5 cm de alto por 3 cm de ancho. (pueden usarse el resto del papel cople)

Sesión 3. Las reglas del juego

Materiales: Kit del juego Everest y lápiz dúo

I. El docente socializa las instrucciones con el grupo

Instrucciones del juego:

1. El juego se integra de tantas partidas sea posible, según el tiempo que se establezca para jugar, al final del tiempo se realiza un recuento del número de partidas y de los jugadores que ganaron cada partida, gana el jugador que con mayor frecuencia haya ganado las partidas.
2. Se extiende la tira, se mezclan las cartas de los 3 colores (rojas, negras, ceros) formando un solo mazo de cartas en un lugar accesible y a la vista de todos los jugadores y se colocan las fichas de los jugadores en la casilla marcada con el cero.
3. Cada jugador, para moverse, sacará una carta del mazo según el turno acordado por el equipo.
4. Deberán registrar el proceso de las operaciones de suma de números con signo en su libreta como en la siguiente tabla.
5. Desde ahí en la primera tirada cada jugador comenzará a desplazarse tantas casillas como indique el número que toque en suerte al sacar una carta, si el color es rojo el desplazamiento se hará hacia la izquierda si es negro, se hará al sentido contrario tantas casillas como lo indique la carta extraída.
6. A partir de la segunda tirada se realizara la operación correspondiente a la casilla donde se encuentre el jugador y la carta sacada, es decir, si el jugador se encuentra en la casilla -4 y sale la carta 4, se realiza la operación correspondiente $-4 + 4 = 0$, el jugador se posicionará en la casilla 0.
7. Si cae o pasa la casilla de las fosas marinas quedará eliminado de la partida. Gana la partida el primero que llegue o pase la casilla del Everest. Cuando quede un solo jugador en la tira del Everest y el resto de los jugadores caigan en las fosas marinas, el jugador que quede sobre la tira será el ganador.
8. Una vez que existe un ganador de la partida, todas las fichas regresarán a la casilla marcada con el cero.
9. Gana el juego quien haya llegado a la casilla del Everest el mayor número de ocasiones.

Nota: Se recomienda hacer uso del lápiz dúo para diferenciar números positivos (negros) de negativos (rojos)

Si hay tiempo suficiente puede practicar con las siguientes operaciones:

Tirada	carta sacada	Operación realizada en cuaderno	posición de la ficha (casilla)
1	sale carta roja 4	a. -4	retrocede la ficha a la casilla -4
2	sale carta negra 4	b. $-4 + 4 = 0$	avanza la ficha a la casilla 0
3	sale carta negra 2	c. $0 + 2 = +2$	avanza la ficha a la casilla 2
4	sale carta negra 1	d. $+2 + 1 = +3$	avanza la ficha a la casilla 3
5	sale carta roja 1	e. $+3 - 1 = +2$	retrocede a la casilla 2
6	sale carta roja 3	f. $+2 - 3 = -1$	retrocede a la casilla -1

-22	-21	----	-----	-----	0	-----	-----	+17	+18
-----	-----	------	-------	-------	---	-------	-------	-----	-----

↑
Fosas marinas.

↑
Everest

Sesión 4 y 5. A jugar

I. El docente socializa con el grupo el siguiente ejemplo:

Si el jugador se encuentra en la casilla -2 de la tira y extrae (una carta negra) de + 8 realizara la operación $(-2) + (+8) = +6$ colocando su ficha en la casilla 6 positivo de la tira. Cada jugador realizara la operación que le corresponda de acuerdo a la carta que saque, es decir, la partida continuara así hasta terminar. Sale de la partida el que caiga en la casilla -22 (fosas marinas) y gana la partida el primer jugador que llegue o pase la casilla del Everest.

Una vez que concluye la partida todas las fichas regresarán a la casilla marcada con el cero, y gana el juego quien haya llegado a la casilla del Everest mayor número de veces.

Recordar a los alumnos llevar el registro de las tiradas y operaciones en una tabla como la siguiente:

Tirada	carta sacada	Operación realizada en cuaderno	posición de la ficha (casilla)
1:			
2:			
...			

Sesión 6 y 7. A jugar con sumas

II. El docente explica al grupo la variante del juego (a jugar con sumas)

- Las reglas del juego permanecen, excepto que cada jugador en su turno sacara 2 tarjetas del mazo.
- Una vez que el jugador ha sacado sus tarjetas, procederá a realizar la **suma de ambas tarjetas** y el resultado obtenido se suma al valor de casilla en la que se encuentra el jugador, una vez realizada la suma se avanza según el resultado obtenido.

Ejemplo. Si sale primero una tarjeta 3 negra y después una 5 roja, la ficha del alumno tendrá que retroceder 2 casillas, si sale una tarjeta 2 negra y una 3 negra, la ficha del alumno avanzará 5 casillas con respecto a la casilla en donde se encuentra, si sale una tarjeta 2 roja y una 3 roja, la ficha del alumno retrocederá 5 casillas con respecto a la casilla en donde se encuentra.

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno		posición de la ficha (casilla)
	1	2	cartas	casilla	
1	Negra 3	Roja 5	$3 - 5 = -2$		Se ubica en la casilla -2
2	Negra 2	Negra 3	$2 + 3 = 5$	$-2 + 5 = 3$	Se ubica en la casilla 3
3	Roja 2	Roja 3	$-2 - 3 = -5$	$3 - 5 = -2$	Se ubica en la casilla -2

c. Ver tabla anexa de posibles resultados.

III. El docente pide al grupo que se organice por equipos y los invita a poner en práctica la nueva modalidad del Everest.

No olvide llevar el registro en una tabla como la siguiente

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno		posición de la ficha (casilla)
	1	2	cartas	casilla	
1					
2					
...					

Sesión 7 y 8. A jugar con multiplicaciones

Materiales: 1 kit completo del Everest

6 cartas, numeradas con: 1 y 2 rojas, 1 y 2 negra y 2 con el número cero en azul.

De preferencia colorear el reverso de estas cartas que conformarán el mazo 2, con el propósito de diferenciarlas del mazo 1.

I. El docente explica al grupo la variante del juego (a jugar con multiplicaciones)

- Para jugar esta versión se necesita un juego de cartas y solo se jugaran con las cartas del 1 al 6 de ambos colores. Estas cartas se colocan en el mazo principal.
- Adicionalmente se utilizaran las 6 cartas, numeradas con: 1 y 2 rojas, 1 y 2 negra y 2 con el número cero en azules. Las seis cartas se colocan en un mazo diferente (mazo 2).
- En su turno cada jugador extraerá del mazo principal una carta (el que contiene las cartas numeradas del 1 al 6) y a continuación tomara una carta del mazo 2 (que contiene 6 cartas).
- Una vez que el jugador ha sacado sus tarjetas, procederá a realizar la **multiplicación de ambas tarjetas respetando la ley de los signos** y el resultado obtenido se suma al valor de casilla en la que se encuentra el jugador, una vez realizada la suma se avanza según el resultado obtenido

Ley de los signos
$+ \times + = +$
$+ \times - = -$
$- \times + = -$
$- \times - = +$

e. Ejemplo

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno		posición de la ficha (casilla)
	mazo 1	mazo 2	cartas	casilla	
1	Negra 3	Roja 2	$3 \times (-2) = -6$		Se ubica en la casilla -6
2	Negra 2	Negra 1	$2 \times 1 = 2$	$-6 + 2 = -4$	Se ubica en la casilla -4

3	Roja 2	Roja 0	$- 2 \times 0 = 0$	$- 4 + 0 = - 4$	Se ubica en la casilla - 4
---	---------------	---------------	--------------------	-----------------	-----------------------------------

f. Ver tabla anexa de posibles resultados.

II. El docente pide al grupo que se organice por equipos y los invita a poner en práctica la nueva modalidad del Everest.

No olvide llevar el registro en una tabla como la siguiente

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno		posición de la ficha (casilla)
	mazo 1	mazo 2	cartas	casilla	
1					
2					
...					

Sesión 9 y 10. En busca de un ganador

- I. El docente pide a los estudiantes que dividan en dos columnas una hoja de su libreta, para ir registrando sus tiradas y operaciones. En la primera columna el alumno registrará las operaciones realiza como lo ha venido haciendo en las diferentes modalidades del juego Everest. En la segunda columna el escribirá la carta o cartas que deberá sacar en su siguiente tirada para llegar a la meta, es decir, después de cada tirada cada jugador buscará una jugada que le hará ganar el juego.
- II. El docente solicita a los equipos que **determine el orden de la modalidad del juego** Everest a jugar (tradicional, suma y multiplicaciones).
- III. Una vez determinado el orden de la modalidad, el docente pide a los equipos poner en práctica la modalidad seleccionada y aclara que por cada sesión deberán jugar una modalidad.
- IV. El docente recuerda al grupo la importancia de llevar el registro de las operaciones.
- V. En docente comenta a los diferentes equipos: que en esta ocasión ganará aquel jugador que llegue a la meta en el menor número de tiradas posibles durante los dos días. Para determinar al ganador, cada jugador sumará el número de tiradas que hizo para llegar a la meta cada día, ganará en el grupo el jugador que haya hecho el menor número.

Sesión 11. conteo rápido

Materiales: Reloj.

Cronometro.

- I. El docente socializa con los estudiantes las instrucciones.
 - a. El objetivo de la actividad es que los estudiantes cuente en voz alta del 1 al 100 en el menor tiempo posible.
 - b. El docente pide a los estudiantes que se organicen en equipos de 6 integrantes y determinen un orden de participación.

- c. Uno de los estudiantes es el responsable de cronometrar el tiempo que cada uno de los integrantes de su equipo tarda en decir los números del 1 al 100.
 - d. Una vez que todos los integrantes del equipo han concluido, seleccionaran a un integrante del equipo para que los represente ante la clase.
- II. El docente pide a los representantes de cada equipo, que pasen al frente
 - III. El docente sortea el orden de participación de los estudiantes y procede a escuchar y cronometrar el tiempo que cada estudiante tarda en decir los números del 1 al 100.

Producto de aprendizaje

Registro del número de movimientos y operaciones realizadas para obtener el triunfo del juego.

Registro del número de movimientos y operaciones realizadas que impidieron llegar al triunfo del juego.

FICHA DE TRABAJO (5 sesiones)

Sesiones:	5	Número de semana:		Fecha	
Subtema:	Suma, resta y multiplicación de números decimales.				
Propósito de la actividad: Responde a la pregunta ¿Para qué? Este debe contribuir al cumplimiento del aprendizaje esperado	Practicar los algoritmos de suma, resta y multiplicación de números decimales.				
Recursos didácticos:	Tira de cartulina, cartas numeradas del 0 al 9 positivos y del 0 al 9 negativos, cartas numeradas del 0.1 al 0.9 positivos y del 0.1 al 0.9 negativos, Fichas de colores, lápiz d'uro.				

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

La conquista del Everest

Sesión 1. Elaboración de materiales y reglas del juego

Material: 1 Kit del juego Everest (la tira y las 20 cartas de los números enteros)

9 cartas numeradas con (0.1, 0.2., 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8 y 0.9) en color negro.

9 cartas numeradas con (0.1, 0.2., 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8 y 0.9) en color rojo.

- **El docente pide a los equipos que tomen 18 cartas en blanco de las 96 que recortaron en la primera sesión del segundo periodo de evaluación y les solicita:**
 - Enumerar 9 de las cartas con **color negro** (0.1, 0.2., 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8 y 0.9), colocando un número por tarjeta.
 - Enumerar 9 de las cartas con **color rojo** (0.1, 0.2., 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8 y 0.9), colocando un número por tarjeta.
- **El docente comparte con la clase las reglas:**

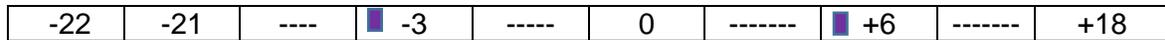
Reglas del juego:

- Se contara con dos mazos para las cartas del juego. El primer mazo agrupara las cartas con los números enteros (negros y rojos) y el segundo mazo estará compuesto por números decimales (rojos y negros).
- El juego inicia mezclando las cartas del mazo de los números enteros (rojas y negras).
- Se mezclan las cartas del mazo de los números decimales (rojas y negras). Es importante recordarles a los estudiantes que los mazos se mezclan por separado y que por ningún motivo se pueden juntar sus cartas.
- Cada uno de los participantes coloca su ficha en la casilla marcada con el número cero. Los jugadores determinan el orden de participación.
- El jugador toma una carta del mazo de los números enteros y una del mazo de los números decimales; el jugador realiza la operación correspondiente (**suma o resta**). Al resultado obtenido de la operación se le aplica el método del redondeo y se determina el número de casillas a desplazarse.
- Si cae en la casilla de las fosas marinas quedará eliminado de la partida. Gana la partida el primero que llegue o pase la casilla del Everest, en este caso todos los jugadores colocaran sus fichas en la casilla marcada con el número cero para dar inicio a otra partida.
- Deberán registrar el proceso de las operaciones de suma de números con signo en su libreta como en la siguiente tabla.

Se recomienda hacer uso del lápiz dúo para diferenciar números positivos (negros) de negativos (rojos)

Si hay tiempo suficiente puede practicar con las siguientes operaciones:

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno			posición de la ficha (casilla)
1	Roja 4	0.9 Negra	$-4 + 0.9 = -3.1$	-3		Se ubica en la casilla -3
2	Negra 9	0.2 Roja	$9 - 0.2 = 8.8$	9	$-3 + 9 = 6$	Se ubica en la casilla 6



Fosas marinas.

Everest

Sesión 2 y 3. Jugando el Everest Decimal

- El docente invita a los diferentes equipos a jugar el Everest Decimal y pide a los jugadores que no olviden registrar sus operaciones en su cuaderno, en una tabla como la siguiente:

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno			posición de la ficha (casilla)
	mazo 1	mazo 2	Cartas	redondeo	casillas	(casilla)

Sesión 4 y 5. Everest decimal con multiplicación

I. El docente comparte con la clase las reglas:

- El juego inicia mezclando las cartas del mazo de los números enteros (rojas y negras).
- Se mezclan las cartas del mazo de los números decimales (rojas y negras). Es importante recordarles a los estudiantes que los mazos se mezclan por separado y que por ningún motivo se pueden juntar sus cartas.
- Cada uno de los participantes coloca su ficha en la casilla marcada con el número cero. Los jugadores determinan el orden de participación.
- El jugador toma una carta del mazo de los números enteros y una del mazo de los números decimales; el jugador realiza la multiplicación correspondiente. Al producto obtenido se le aplica el método del redondeo y se determina el número de casillas a desplazarse.

Ley de los signos
$+ \times + = +$
$+ \times - = -$
$- \times + = -$
$- \times - = +$

- Si cae en la casilla de las fosas marinas quedará eliminado de la partida. Gana la partida el primero que llegue o pase la casilla del Everest, en este caso todos los jugadores colocaran sus fichas en la casilla marcada con el número cero para dar inicio a otra partida.

Si hay tiempo suficiente puede practicar con las siguientes operaciones:

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno			posición de la ficha (casilla)
	mazo 1	mazo 2	Cartas	redondeo	casillas	
1	Roja 4	0.9 Negra	$-4 \times 0.9 = -3.6$	-4		Se ubica en la casilla - 4
2	Negra 9	0.2 Roja	$9 \times -0.2 = -1.8$	-2	$-4 - 2 = -6$	Se ubica en la casilla - 6



Fosas marinas.

Everest

- II. El docente invita a los diferentes equipos a jugar el Everest Decimal con Multiplicación y les pide que registren el proceso de las operaciones de *multiplicación y suma de números con signo* en su libreta como en la siguiente tabla.

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno			posición de la ficha (casilla)
	mazo 1	mazo 2	Cartas	redondeo	casillas	
1						
2						
...						

Producto de aprendizaje

Registro del número de movimientos y operaciones realizadas para obtener el triunfo del juego.

Registro del número de movimientos y operaciones realizadas que impidieron llegar al triunfo del juego.

FICHA DE TRABAJO (5 sesiones)

Sesiones:	5	Número de semana:		Fecha	
Subtema:	Suma, resta y multiplicación de fracciones.				
Propósito de la actividad: Responde a la pregunta ¿Para qué? Este debe contribuir al cumplimiento del aprendizaje esperado	Practicar los algoritmos de suma, resta y multiplicación de fracciones.				
Recursos didácticos:	Tira de cartulina, cartas de fracciones positivas y de fracciones negativas, fichas de colores, lápiz dúo				

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

La conquista del Everest

Sesión 1. Elaborar materiales y reglas del juego

Materiales:

- Tira numérica.
- 12 cartas numeradas con las fracciones $(\frac{3}{1}, \frac{6}{2}, \frac{9}{3}, \frac{12}{4}, \frac{4}{1}, \frac{8}{2}, \frac{12}{3}, \frac{16}{4}, \frac{5}{1}, \frac{10}{2}, \frac{15}{3}, \frac{20}{4})$ en color negro.
- 12 cartas numeradas con las fracciones $(\frac{3}{1}, \frac{6}{2}, \frac{9}{3}, \frac{12}{4}, \frac{4}{1}, \frac{8}{2}, \frac{12}{3}, \frac{16}{4}, \frac{5}{1}, \frac{10}{2}, \frac{15}{3}, \frac{20}{4})$ en color rojo.

I. El docente solicita al grupo que elabore las 40 cartas que corresponden a las fracciones.

- Para elaborar las cartas. Se toman 18 cartas del material de la sesión 1 y 2 (de las 96 cartas elaboradas al inicio del trimestre).
- Se colocan las fracciones $(\frac{3}{1}, \frac{6}{2}, \frac{9}{3}, \frac{12}{4}, \frac{4}{1}, \frac{8}{2}, \frac{12}{3}, \frac{16}{4}, \frac{5}{1}, \frac{10}{2}, \frac{15}{3}, \frac{20}{4})$ en color negro
- Se colocan las fracciones $(\frac{3}{1}, \frac{6}{2}, \frac{9}{3}, \frac{12}{4}, \frac{4}{1}, \frac{8}{2}, \frac{12}{3}, \frac{16}{4}, \frac{5}{1}, \frac{10}{2}, \frac{15}{3}, \frac{20}{4})$ en color rojo

II. Docente explica brevemente las reglas del juego:

Reglas del juego:

- El juego inicia mezclando las cartas de fracciones de los dos colores (rojas y negras), colocando dos cartas de ceros en un solo mazo.
- Cada uno de los participantes coloca su ficha en la casilla marcada con el número cero. Los jugadores determinan el orden de participación.
- El jugador toma una carta del mazo desplazándose según la fracción que indique la carta, a partir de la segunda el jugador realizará la operación correspondiente (**suma o resta**) determinando el número de casillas a desplazarse.
- Si cae en la casilla de las fosas marinas quedará eliminado de la partida. Gana la partida el primero que llegue o pase la casilla del Everest, en este caso todos los jugadores colocaran sus fichas en la casilla marcada con el número cero para dar inicio a otra partida.
- Deberán registrar el proceso de las operaciones de suma y resta de fracciones en su libreta como en la siguiente tabla.

Tirada	Carta sacada	Operación realizada en cuaderno	Posición de la ficha (casilla)
1			
2			
3			

d. Se recomienda elaborar una tabla de equivalencias como la siguiente:

Fracciones				Entero	Fracciones				Entero
$\frac{3}{1}$	$\frac{6}{2}$	$\frac{9}{3}$	$\frac{12}{4}$	3	$\frac{3}{1}$	$\frac{6}{2}$	$\frac{9}{3}$	$\frac{12}{4}$	-3
$\frac{4}{1}$	$\frac{8}{2}$	$\frac{12}{3}$	$\frac{16}{4}$	4	$\frac{4}{1}$	$\frac{8}{2}$	$\frac{12}{3}$	$\frac{16}{4}$	-4
$\frac{5}{1}$	$\frac{10}{2}$	$\frac{15}{3}$	$\frac{20}{4}$	5	$\frac{5}{1}$	$\frac{10}{2}$	$\frac{15}{3}$	$\frac{20}{4}$	-5

III. El docente socializa con el grupo las siguientes operaciones:

Tirada	Carta sacada	Operación realizada en cuaderno	posición de la ficha (casilla)
1	Roja $\frac{4}{2}$		Se ubica en la casilla -2
2	Negra $\frac{12}{4}$	$\frac{4}{2} + \frac{12}{4} = \frac{-8+12}{4} = \frac{4}{4} = 1$ ó $-2 + 3 = 1$	Se ubica en la casilla 1
3	Roja $\frac{6}{3}$	$\frac{4}{4} - \frac{6}{3} = \frac{12-24}{12} = -\frac{12}{12} = -1$ ó $1 - 2 = -1$	Se ubica en la casilla -1

-22	----	-3	■ -2	■ -1	0	■ +1	+2	-----	+18
-----	------	----	------	------	---	------	----	-------	-----



Fosas marinas.



Everest

Sesión 2 y 3. Jugando la conquista del Everest con fracciones

- I. El docente pide al grupo que se organice por equipos y los invita a poner en práctica el juego del Everest.
- II. El docente le pide a los jugadores que no olviden registrar sus operaciones en una tabla como la siguiente:

Tirada	Carta sacada	Operación realizada en cuaderno	posición de la ficha (casilla)
1			
2			
3			

Sesión 4 y 5. Everest decimal con multiplicación de fracciones

I. El docente explica brevemente las instrucciones del juego

- El juego inicia mezclando las cartas de los dos colores (rojas y negras), colocando las cartas de fracciones rojas y negras en un mazo, de igual manera se procede a realizar la misma actividad con los números enteros 1 y 2 rojos y negros, y los ceros en otro mazo.
- Cada uno de los participantes coloca su ficha en la casilla marcada con el número cero. Los jugadores determinan el orden de participación.
- El jugador toma una carta del mazo de fracciones y una del mazo de los números enteros; el jugador realiza la multiplicación correspondiente y se determina el número de casillas a desplazarse.

Ley de los signos
$+ \times + = +$
$+ \times - = -$
$- \times + = -$
$- \times - = +$

- Si cae en la casilla de las fosas marinas quedará eliminado de la partida. Gana la partida el primero que llegue o pase la casilla del Everest, en este caso todos los jugadores colocaran sus fichas en la casilla marcada con el número cero para dar inicio a otra partida.

II. El docente invita a los jugadores a poner en práctica el juego del Everest con multiplicación de fracciones.

III. El docente pide a los jugadores que registren el proceso de las operaciones de *multiplicación* y *suma* de números con signo en su libreta como en la siguiente tabla.

Tirada	carta sacada		Operación realizada en cuaderno		posición de la ficha (casilla)
	1	2			
1	Roja 1	Negra $\frac{4}{2}$	$-1 \times \frac{4}{2} = -\frac{4}{2}$	- 2	Se ubica en la casilla - 2
2	Negra 2	Roja $\frac{6}{3}$	$2 \times -\frac{6}{3} = -\frac{12}{3}$	- 4	- 2 - 4 = - 6 Se ubica en la casilla - 6



Fosas marinas.

Everest

Producto de aprendizaje

Registro del número de movimientos y operaciones realizadas para obtener el triunfo del juego.
 Registro del número de movimientos y operaciones realizadas que impidieron llegar al triunfo del juego.

Acciones de la ruta de mejora escolar y EGME.

Observaciones Generales.

Anexa Instrumento(s) de evaluación a emplear.

Guía de observación

Indicadores	Si	No
Conoce el procedimiento para encontrar la solución.		
Aportan ideas para resolver sobre el problema.		
Autorregula sus emociones y sentimientos.		
Muestra dominio suficiente del juego		

Docente

Coordinador

Director

Jefe de enseñanza