

**SITUACION DIDÁCTICA**  
**“JUGUEMOS CON LAS MONEDAS”**



Jardín de Niños: Ezequiel Ordóñez Acuña | Grado: 3° Grupo: “C” | Maestra: Vanesa Vences Ramírez

Componente curricular: Campo de Formación Académica.

Campo de Formación Académica. Pensamiento matemático.

**Aprendizajes Esperados**  
Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.  
Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.  
Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

**Organizador Curricular 1** | Número, álgebra y variación.

**Organizador Curricular 2** | Numero

**APRENDIZAJES ESPERADOS** | **Organizador Curricular 1** | **Organizador Curricular 2**

Articulación con otros campos y áreas.	Campos de Formación académica.	Lenguaje y comunicación	Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.	Oralidad.	Explicación.
		Pensamiento matemático	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan	Numero.	Número, álgebra y variación.
	Áreas de desarrollo personal y social.	Exploración y Comprensión del mundo natural y social	Explica los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad.	Cultura y vida social.	Interacciones con el entorno Social.
		Artes	Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.	Expresión artística.	Familiarización con los elementos básicos de las artes.
		Educación socioemocional	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.	Autonomía.	Toma de decisiones y compromiso.
		Educación física	Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.	Competencia motriz.	Creatividad en la acción motriz.

**Propósito general:** 2. Adquirir actitudes positivas y críticas hacia las matemáticas: desarrollar confianza en sus propias capacidades y perseverancia al enfrentarse a problemas; disposición para el trabajo colaborativo y autónomo; curiosidad e interés por emprender procesos de búsqueda en la resolución de problemas.

**Propósito por nivel:** 1. Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.  
2. Comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.

**Enfoque Pedagógico:** Razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos.

**Principio pedagógico** | **Rasgo del perfil de egreso**

2. Tener en cuenta los saberes previos del estudiante.  
3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje.  
5. Estimular la motivación intrínseca del alumno.

**Pensamiento matemático.**  
Cuenta al menos hasta 20. Razona para solucionar problemas de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas).

**Tiempo:** 2 semana. | Fecha de inicio: 13 de enero 2020 | Fecha de término: 24 de enero 2020.

**Recursos:** Cartulina, marcadores, hojas, crayones, monedas de juguete o reales, envases y cajas de productos de abarrotes, limpieza e higiene, juguetes, ropa, etc.

		Fichas de trabajo, libro Mi álbum, listas de precios, etiquetas de precios, cajas registradoras de juguete o elaboradas de cajas de cartón. , frutas de plástico, papel bond, cortometrajes, boletos, etiquetas.		
Actividades de apoyo	Actividades complementarias	Organización del grupo	Espacios	Estrategias para favorecer aprendizajes:
Educación Física Educación Artística /musical.	Refrigerio, Activación física Pausas activas. Lectura Juegos con diversos materiales, rincones	( x ) Grupal ( x ) Equipos ( x ) Individual	( x ) Aula ( x ) Patio cívico	(X) Juego. (X) Intervención didáctica (X) Puesta en común.
<b>ACTIVIDADES</b>				
<b>INICIO:</b>				
<p><u>Lunes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En el aula se presentará la situación didáctica a los niños mediante unas monedas colgantes en las que se puntualizará que va a aprender, como lo van a aprender, para que les va a servir, ¿qué y cómo se les va a evaluar?</li> <li>- Se les contará una anécdota en donde ellos me ayudarán a resolver un problema , se colocará un paquete de galletas en el pizarrón la cual tendrá colocado un precio de \$7.00 pesos y una moneda de \$10.00 pesos cuestionándolos sobre: ¿Creen ustedes que puedo comprar esta paleta con una moneda de \$10.00? ¿Cómo puedo saber si me alcanza o no? ¿Cómo puedo pagarla?</li> <li>- En el salón de cantos se rescatarán saberes previos a través de un juego en donde se colocaran monedas en el piso de diferente denominación, se les darán monedas de \$1.00 peso manera individual, los niños bailaran dentro del aula al ritmo de una canción y cuando esta pare deberán de colocar la cantidad que indique la moneda sobre la que estén parados. Se estarán monitoreando la cantidad de fichas que coloque cada uno de ellos. Al finalizar la actividad se les cuestionará sobre lo realizado. En un papel bond se anotaran las respuestas dadas a las actividades de desarrollo, rescatando las participaciones de los alumnos recordaremos las características que tienen las monedas.</li> </ul> <p>Tarea: traer monedas de diferente denominación de tamaño real, enmicadas y recortadas.</p>				
<b>DESARROLLO:</b>				
<p><u>Martes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconociendo las monedas por equipos, se les proporcionarán monedas de diferente denominación, las cuales deberán describir algunas de sus características y se les pedirá que las clasifiquen de acuerdo a como ellos consideren que se puede realizar, mientras se realiza y las van identificando se les cuestionará ¿Cuáles conocen? ¿Cuánto valen? ¿Para qué sirven?, ¿Qué podemos hacer con ellas?, ¿A que podemos jugar?</li> <li>- Con lupas observamos las monedas ¿cómo son?, ¿Qué tienen?, porque ¿De dónde salen? ¿Por qué tienen esos dibujos?, ¿Podemos hacer nosotros las monedas?</li> <li>- Hacemos torres de monedas de diferente denominación comparamos las torres ¿Cuál tiene más?¿cuál menos?, y posteriormente se les proporcionará una tabla para que registren la cantidad de monedas que tiene cada torre.</li> <li>- En una hoja de papel bond se realizará una lista de juegos a los que podemos jugar con las monedas, se les propondrá jugar a la recaudería, a la panadería, al cine, a la dulcería, etc</li> </ul> <p>Tarea: traer folletos de supermercado y distintitas envolturas de productos</p>				
<p><u>Miércoles:</u></p> <p>Cuestionar si conocen un supermercado, que supermercado han visitado que hay en el, que venden, con que pagan, como saben cuánto cuesta, quién vende, quién compra, Registrar sus respuestas en el pizarrón, solicitar que en su cuaderno dibujen como es un supermercado.</p>				

Con las envolturas que trajeron de tarea deberán clasificarlas para comenzar a realizar nuestro supermercado, Por equipos elaborarán letreros de acuerdo a la clasificación realizada, con diferente material. Elaborar las etiquetas con los precios de acuerdo a lo que sugieran los niños y pegárselas a los productos. Se les dará la consigna de que elijan los precios de cada producto con cantidades no mayores a \$6.00 pesos. Ordenar mobiliario, productos y letreros, elegirán el nombre de nuestro supermercado.

Jueves:

Jugaremos al supermercado, a cada niño se le asignará la cantidad de \$6.00 pesos en monedas únicamente de a \$1.00 y se les dará determinado tiempo, para que elijan los productos que comprará cada uno de ellos, recordándoles la consigna que deberán seguir para no gastar más del dinero que llevan en sus carteras.

Al finalizar el tiempo de compra mediante una puesta en común compartiremos los objetos que pretendemos comprar, se pedirá que pasen a la caja a pagar sus productos cuestionándoles cuánto cuesta los productos elegidos, cuestionaremos si les alcanzó o no con lo que se les asignó.

De acuerdo a lo observado la docente cuestionará la manera en que eligieron los productos.

Se les cuestionará si ellos ¿Conocen el cine? ¿Qué hay? ¿Qué venden? ¿Conocen el cine? ¿Qué hay? ¿Qué venden?

- Realizamos una lista de lo que necesitamos para jugar al cine

Tarea: traer una bolsa de palomitas y un chocolate pequeño.

Viernes:

- Jugaremos a la dulcería del cine, se elegirán 5 niños que serán los encargados de la dulcería, así como el encargado de la venta de boletos de acuerdo a lo observado el día anterior.

- A cada niño se les proporcionará la cantidad de \$10.00 pesos en monedas de \$1.00 y \$2.00.

- Se abrirá la dulcería del cine, se les dará tiempo determinado para realizar sus compras de dulces

- Se abrirá la taquilla para la compra de sus boletos para poder pasar a la sala de cine.

- La docente observará como realizan sus intercambios entre ellos, cuestionando constantemente a los niños.

- Pasaremos al aula a ver cortometrajes infantiles con los productos que ellos compraron.

- Cerraremos la actividad dándoles una tabla para que ellos registren los objetos adquiridos en la dulcería del cine.

Lunes

Iniciaremos la semana cuestionando sobre las monedas y lo realizado la semana anterior, posteriormente se les cuestionará sobre la equivalencia de las monedas de a \$1.00, \$2.00 y \$5.00 ¿cuántas monedas de \$1.00 peso necesitan para representar la moneda de \$2.00 y \$5 pesos?

- Dentro del aula jugaremos a la recaudería, en donde los niños deberán comprar las diferentes frutas y verduras disponibles que tendrán diferentes precios que varían entre \$1 y \$5 pesos.

Se les proporcionará la cantidad de \$10.00 pesos en monedas de \$1.00, \$2.00 y \$5.00 pesos para realizar la compra- venta de insumos, y se les dará la consigna que gasten únicamente \$7.00 pesos. Se monitoreará a cada equipo para ver cómo se realiza la actividad.

Se observará a cada equipo el cómo realiza el intercambio, cuestionando:

“si una manzana cuesta \$2 pesos cuánto debo pagar si quiero llevarme 2?”

Si compro una pera que cuesta \$3 pesos y una manzana que cuesta \$2 ¿cuánto debo pagar?

8.- En plenaria se platicará sobre las frutas y verduras que compraron con los \$7.00 y explicarán cómo realizaron su compra con el objetivo de no gastar más de la cantidad otorgada.

Martes:

- Jugaremos a la dulcería utilizando de escenario el patio de la escuela, se colocará un puesto de dulces con diferentes precios que oscilaran entre \$1.00, \$2.00, \$3.00, \$4.00, \$5.00 y \$6.00 pesos, los niños se dividirán en 6 equipos, cada equipo designará a un vendedor

- Se realizará la compra de dulces entre estos, se les dará la cantidad de \$8.00 pesos en monedas de \$1.00 y \$2.00 pesos dando la consigna que solo pueden comprar los dulces que les alcance con los \$8.00 sin que les falte

Se les proporcionará una hoja en donde registrarán las monedas que ellos gastaron y los dulces que compraron

- Al concluir la actividad en plenaria se comentarán que hicieron para no gastar dinero de más y los dulces que pudieron comprar.

Miércoles:

Jueves:

En plenaria se explorará la lámina del libro Mi álbum “De compras en la juguetería” y se les preguntará:

¿Qué lugar es? ¿Qué son los números que se ven? ¿Qué juguetes hay? ¿Cuánto cuestan?

¿Qué juguete cuesta más?

¿Cuáles son los juguetes que cuestan menos?

¿Cuáles cuestan lo mismo?

Jugaremos a la juguetería dentro del aula, utilizando los mismos objetos que están dentro de la lámina del libro “mi álbum”, se le colocará a cada objeto su precio. A cada alumno se le entregará la cantidad de \$10.00 en monedas de \$1.00, \$2.00 y \$5.00 para que realicen sus compras dando la consigna que no les debe sobrar ninguna moneda.

Con apoyo de 2 madres de familia quienes participaran como cajeras se realizará la compra de juguetes. Se observará como los niños eligen sus juguetes.

Durante la actividad se les plantearán los siguientes problemas de manera verbal:

Si tengo \$10 pesos ¿cuánto dinero me falta para poder comprar la piñata?

¿Cuántas pelotas puedo comprar con \$7.00 pesos?

Si tengo \$5 pesos ¿Cuánto me tiene que dar de cambio si compro el barco?

Tengo \$8.00 pesos y me los quiero gastar todos, ¿qué puedo comprar para que no me sobre?

¿Puedo comprar dos barcos si tengo \$6.00 pesos?

Quiero comprar la muñeca pero solo tengo \$5 pesos, ¿me alcanza? ¿Cuánto me falta?

15.- Al finalizar comentaremos los objetos que compramos mediante una puesta en común en el teatro al aire libre de la escuela, donde los niños deberán hacer una autoevaluación donde registrarán si realizaron correctamente las compras.

#### CIERRE:

16.- Dentro del aula vincularemos la actividad del día anterior “De compras en la juguetería” utilizando el libro “Mi álbum” página 20 y en forma grupal comentaremos sobre los objetos que en el observamos, se les cuestionará a los niños:

- ¿qué lugar es ese?

- ¿qué son los números que hay ahí?

- ¿para qué nos sirven?

- En el aula de manera individual, los niños responderán el problema planteado en la página 20 de su libro “Mi álbum” ¿Qué puedo comprar con una moneda de \$10.00 peso y cuánto me darían de cambio?

Comentaremos las respuestas de algunos niños de forma grupal

Se retomará el mismo problema del inicio del proyecto sobre la compra del paquete de galletas para verificar si el aprendizaje fue asimilado, retomando las respuestas que nos dieron en la primera sesión

17.- Saldremos al área verde del jardín donde en plenaria se abrirá un espacio de reflexión sobre lo aprendido, y mediante el juego “la papa caliente” se harán los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué aprendimos acerca de la denominación de las monedas?

- ¿Lograron resolver los problemas?

- ¿Qué se les facilitó más?

- ¿Qué se les dificultó?

- ¿Qué les gusto?

- ¿Qué no les gustó?

Criterios de evaluación	<p>Comprende los problemas numéricos que se le exponen a manera de juegos.</p> <p>Utiliza procedimientos propios para resolver problemas, tales como estimar cantidades, resultados de agregar, quitar, cómo igualar, etc.</p> <p>Representa a través de dibujos, letras o números las soluciones a los problemas que se le plantean.</p> <p>Reconoce las monedas y el valor real, y es capaz de utilizarlas en el juego del supermercado, teniendo claro lo que completa y/o le sobra de dinero.</p> <p>Participa en el juego simbólico, a partir del tema del supermercado.</p> <p>Respeto reglas y normas de convivencia a, al participar en juegos.</p>	Técnicas de evaluación	<p>Registros de observación</p> <p>Fichas de evidencia.</p> <p>Rúbrica de evaluación</p>
<b>Ajustes Razonables</b>			
<p>Realizaremos juegos de diferentes niveles de desempeño para niños que vayan más adelantados o más atrasados.</p> <p>Se brindará acompañamiento individual a los alumnos que más lo requieran. (Joab, Karim)</p> <p>Podrán tener un compañero tutor para que les apoye con la actividad, sobre todo en aquellas actividades que impliquen la resolución de problemas con materiales concretos.</p>			

**ATENTAMENTE:**

\_\_\_\_\_  
**Profra: Vanesa Vences Ramírez**