

SITUACIÓN DIDÁCTICA "VAMOS AL MERCADO"

NOMBRE DE LA PROFESOR: Esmeralda Pérez Pérez

NIVEL: Preescolar

GRADO: Tercero

Componente curricular		Org. curricular 1	Org. curricular 2	Aprendizaje esperado
Campo de formación académica.	Pensamiento Matemático.	Número Algebra y variación.	* Número	*Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.
Nombre de la situación "Vamos al mercado"		EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca diferentes denominaciones de las monedas y las utilice al comprar algunos productos. • Cuente monedas de diferentes denominaciones para comprar 		
Tiempo: Cinco días:		<ul style="list-style-type: none"> • Organización: Grupal, en equipo e individual 		

"Vamos al mercado"

INICIO

PRIMER DIA

- Responda al cuestionamiento, través de lluvia de ideas sobre ¿Sabe para qué sirven las monedas? ¿Y qué monedas conocen?, la docente colocará las respuestas en el pizarrón para conocer que saberes previos tiene acerca de ello
- Agrúpanse en equipos con el juego de coctel de colores, de acuerdo a su color y ubíquense en una mesa, la docente les dará una caja con monedas de diferentes denominaciones.
- Busque en su caja de manera individual diferentes monedas y responda ¿por qué son diferentes?, (con ello se observa si se fijan es sus diferentes denominaciones o solo en su tamaño)

DESARROLLO

- Observe una moneda que la docente les mostrará (de 5 \$) quien preguntará, si alguien desea cambiarle una moneda, por varias, pero que junten 5 pesos.
- Observe la lámina de "día de plaza", de segundo grado de preescolar e identifique que es lo que sucede ahí y comente sobre ello.
- Comente sobre la tarea que se dejó mencionando lo que compraron con cinco pesos, saque la envoltura de lo que compraron y péguela en el pizarrón.
- Tome una bolsita con monedas para comprar algún producto que desee de los que están pegados en el pizarrón.
- Cuando escuche su nombre deberá tomar un matamoscas de la mesa que se encuentra enfrente y pegará a una envoltura de las que están en el pizarrón para comprarla.
- Saque las monedas que utilizará para pagar el producto.

SEGUNDO DIA

- Trabaje con la lámina del libro de mi álbum "de compras en la juguetería", contestando a los cuestionamientos de ¿qué monedas debo de utilizar al comprar cierto juguete?, ¿con qué otras monedas las puedo comprar?
- Realice el trabajo gráfico, observando el dibujo y pegando las monedas con las que puede comprar ese producto.
- Organice la actividad de jugar a ir de compras al mercado, decidiendo quienes serán los compradores y quienes estarán en la caja.
- Coloque la mercancía (Con apoyo de los padres de familia para llevar los artículos en venta) para hacer un supermercado en el aula.
- Realice las etiquetas que dan cuenta de los precios de cada artículo, escribiendo el número y en frente la palabra pesos.

TERCER DIA.

- Juegue a ir de compras a un mercado, manejando las monedas con las que va a comprar.
- Al término del juego realice un recuento de lo que compraron algunos niños y con qué monedas pagaron.

CIERRE

- Trabaje con la lámina "vamos a comprar" del libro de mi álbum y observe algunas equivalencias de las monedas de 1,2,5 y 10 pesos.