



Acervo Digital Educativo

Con qué monedas pagamos

Autor(a): Leticia Arellano García
Jardín de Niños: “Gabriela Mistral” C.C.T. 15EJN3757W
TENANCINGO ESTADO DE MÉXICO
14 de Febrero 2023



INTRODUCCIÓN

Hay tantas formas de resolver un problema matemático como personas en el mundo, cada uno lo realiza de acuerdo a su contexto y con las herramientas que le rodean y es así como lo plantea el PEP 2017 en donde los niños, niñas “resuelvan problemas provenientes de diversos contextos” y con ello se utilicen diversas estrategias de manera convencional y no convencional.

El docente juega un papel muy importante ya que debe crear un ambiente de confianza y en donde el alumno se interese en la actividad, así como permitir que manifiesten sus conocimientos previos y utilizar herramientas que sean necesarias para la resolución de problemas.

Con esta situación didáctica el alumno identificará el valor de las monedas, así como también resolverá problemas analizando diversas opciones de pago de una misma cantidad, pero diferentes monedas.

APRENDIZAJES ESPERADOS

CAMPO DE FORMACION ACADEMICA	ORGANIZADOR CURRICULAR 1	ORGANIZADOR CURRICULAR 2	APRENDIZAJES ESPERADOS
PENSAMIENTO MATEMATICO	Número, Álgebra y Variación	Número	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales y ficticias de compra y venta.
LENGUAJE Y COMUNICACION	Oralidad	Conversación	Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de los demás.

PLANEACIÓN DE SITUACIÓN DIDÁCTICA

Campo de Formación Académica: PENSAMIENTO MATEMATICO

ORGANIZACIÓN: GRUPAL, INDIVIDUAL Y POR PAREJAS

APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

ACTIVIDADES	MATERIALES
<p>INICIO: Conversar con los alumnos sobre el uso de las monedas: quién las conoce, dónde las han visto, para que sirven y cómo son.</p> <p>Mostrar las monedas para que las observen y comenten sus características.</p> <ul style="list-style-type: none">- Investigar en casa que monedas existen y cuál es su valor real, traer una de cada valor, elaborada en casa.- Formar equipos y compartir el valor de sus monedas- Invitarlos a la tiendita. (juego digital)	<p>- Monedas de distinto valor en cartón</p>
<p>DESARROLLO:</p> <p>- Comentar que es una tienda, quién ha asistido, qué venden, qué personas hay ahí, que necesitamos para vender a las personas, los consumidores con qué pagan las cosas.</p> <p>Registrar sus ideas en papel bond.</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizar roles para desarrollar el juego y establecer las normas- Preparar los materiales para el juego. <p>Clasificar monedas por equipos de acuerdo a su valor.</p> <ul style="list-style-type: none">- Elaborar una revista con las imágenes de los productos que ahí se venden y colocarles el precio.- Traer los productos que se colocaron en la revista de manera física y organizarlas dentro del salón.- Registrar las cosas que nos hacen falta para tener una tienda.	<ul style="list-style-type: none">- Papel bond- marcadores- papeles diversos- monedas de cartón- Imágenes de productos

- En grupo observar uno de los productos que se venden, su costo y plantear el problema mediante preguntas como; ¿Con qué monedas podemos pagarlo? Y así se realizará consecutivamente con todos los productos.

-Aplicación de la ruleta (juego digital): ¿Con qué monedas pagamos? La cual consiste en que un alumno, alumna pasará a girar la ruleta que se presentará en el dispositivo y se proyectará en el cañón para todo el grupo, y el número que salga oprimirá la tarjeta y aparecerá un producto de la tienda y el costo de éste y se le cuestionará al alumno con que monedas me puede pagar, lo cual representará con las monedas que tiene, y así sucesivamente se realizará hasta que no haya tarjetas.

- Se pueden cambiar los productos de la ruleta y el precio para que se pueda utilizar otro día y no se repitan.

-Una variante es que se organice al grupo en equipos y den solución al cuestionamiento ¿con que monedas pagarían determinado producto? Dependiendo de la imagen que salga en la ruleta, si aciertan se puede dar una ficha y al terminar todas las tarjetas de la ruleta se contarán cuantas fichas tiene cada equipo, siendo el ganador el que tenga más.

EVALUACIÓN

Se registrarán las manifestaciones de los niños durante el desarrollo de las actividades, poniendo mayor énfasis con que monedas pagan determinados productos, así como su capacidad oral para argumentar porque lo está haciendo de ese modo.

Se tomara en cuenta si el alumno es capaz de relacionar la equivalencia de las monedas con diferentes denominaciones, y como logra representar las cantidades bajo sus propias soluciones, utilizando el material representativo (monedas) y explicando en la compra de productos.

CONCLUSIÓN

Las actividades que se realizan dentro del aula, permiten que los niños y niñas tengan la oportunidad explorar nuevas estrategias de solución de problemas, mediante el trabajo en equipo, en parejas e individual. Motivo por el cual es importante proporcionar diferentes organizaciones de trabajo, materiales novedosos y con diferentes modalidades permitiendo a los alumnos experiencias nueva.

La ruleta es un juego atractivo a través del cual se mantiene la atención del alumno, lo que permite involucrar a los alumnos en la practica del uso de las monedas para identificar la equivalencia que pueden tener las monedas al realizar actividades de la vida cotidiana. Ejemplo 1.

Se muestra la imagen del juego digital, el cual se puede trabajar desde el programa de PowerPoint, abriendo la presentación, dando click en el recuadro de inicio y posterior presionando en la flecha para elegir el numero y así nos salga el producto con el precio. De esta manera el alumno practica algunas habilidades de observación, atención, registro de datos que le permiten lograr el aprendizaje esperado planeado.

EJEMPLO 1



REFERENCIAS

Imagen de Zucaritas. <https://arcus-www.amazon.com.mx/ZUCARITAS-KELLOGGS-Contenido-Delicioso-Desayuno/dp/B08X47H97Y>

Imagen de refresco Coca Cola. <https://panoli.mx/products/refresco-coca-cola-2500-ml>

Imagen de Sabritas. <https://super.walmart.com.mx/ip/papas-sabritas-original-original-160-g/00750101113388>

Imagen de Suavitel. [Suavizante cs Aroma sol Suavitel 850 ml \\$ 25 en Tiendas 3B \(etiendas3b.com.mx\)](http://Suavizante cs Aroma sol Suavitel 850 ml $ 25 en Tiendas 3B (etiendas3b.com.mx))

Imagen de frijol. <https://mayoreo.online/products/frijol-bayo-bxn-25-kilos>

Imagen de Sopa la Moderna. <https://www.amazon.com.mx/Moderna-Sopa-Fideo-200/dp/B07R9R5RTC>

Imagen de Zest Lavanda. <https://www.amazon.com.mx/Zest-Jab%C3%B3n-Lavanda-150gr/dp/B09HX71C44>

Imagen de Leche Alpura. <https://www.scorpion.com.mx/mayorista/alpura-2000-leche-tetra-clasica-12-1-lt.html>