



EDOMEX



Acervo  
Digital  
Educativo

FERIA DE LAS MATEMÁTICAS  
AUTORA LIC. ROSA MARÍA HERNÁNDEZ  
DELUCIO  
JARDIN DE NIÑOS FEDERICO FROEBEL  
CCT 15PJN5348L  
FUENTES DEL VALLE, TULTITLAN, EDO. DE  
MÉXICO  
VIERNES 16 DE FEBRERO DE 2023  
LICENCIA C.C.



# FERIA DE LAS MATEMÁTICAS “VAMOS DE COMPRAS”

**MODALIDAD:** PROYECTO

**CAMPO FORMATIVO:** PENSAMIENTO MATEMÁTICO.

**ORGANIZADOR CURRICULAR 1:** NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN.

**ORGANIZADOR CURRICULAR 2:** NÚMERO.

**APRENDIZAJE ESPERADO:** IDENTIFICA ALGUNAS RELACIONES DE EQUIVALENCIA ENTRE MONEDAS DE \$1, \$2, \$5 Y \$10 EN SITUACIONES REALES FICTICIAS DE COMPRA Y VENTA.

## **JUSTIFICACIÓN:**

En el Jardín de Niños Federico Froebel uno de nuestros principales propósitos es que los niños potencialicen sus saberes y uno de ellos es la resolución de problemas a través del juego, de la interacción con sus pares y en equipo, para lograr nuestros objetivos de aprendizaje, es por ello que unas de las habilidades a desarrollar es el razonamiento lógico matemático que es base para lograr las capacidades superiores. *Jugar a pensar menciona que “Es evidente que esta habilidad debe estar presente en todas las actividades de la escuela.” (P. 115).* Siendo esta experiencia parte de su vida diaria ya que al salir de casa a realizar compras con sus familias lo podrá llevar a su entorno siendo así, un aprendizaje para la vida. Por ello *“la primera infancia no es muy pronto para empezar a animar a los niños a pensar de manera lógica, aunque en esa edad no les obliguemos a adquirir familiaridad con las reglas de la lógica, de hecho, ya los ponemos alertas sobre qué tipo de razonamiento aprobamos y cual desaprobamos, de manera que puedan empezar a darse cuenta de que hay formas de razonamientos mejores y peores.” (P. 150).*



En la educación preescolar se espera que los niños tengan contacto con el sistema monetario nacional, para que exploren los distintos valores de las monedas y comiencen a reconocer las relaciones de equivalencias, las cuales son cuando una o varias cosas valen lo mismo o representan lo mismo. Las equivalencias se consideran necesarias para introducir a los niños en la sociedad actual y favorecer los aspectos cognitivos y sociales, aprendan a hablar sobre el ahorro, el uso más eficiente del dinero para obtener bienes y servicios, el comprender que el dinero se utiliza para comprar, vender e intercambiar desde las necesidades cotidianas, sirve para calcular cuánto cuestan los diferentes bienes y servicios lo cual nos va permitir conocer y manejar mejor el dinero para mantener la riqueza, satisfacer las necesidades y mejorar la calidad de vida.

## **FERIA DE LAS MATEMÁTICAS “VAMOS DE COMPRAS” SECUENCIA DE APRENDIZAJE**

### **INICIO:**

Para iniciar el proyecto se indagó sobre los conocimientos previos que tienen los alumnos por medio de lluvia de ideas, cuestionándolos ¿sabías que existen monedas con diferente valor?, ¿para qué utilizamos las monedas?, ¿cuál de la moneda tiene más valor?, ¿qué necesitamos para ir a comprar?, ¿podemos comprar un producto con diferentes monedas?, ¿todo vale lo mismo?, ¿Si tienes una moneda de \$5 y 5 monedas de a \$1 puedes comprar lo mismo?, ¿con cuáles monedas puedes comprar una paleta de \$5 pesos, ¿ puedes comprar con otras monedas la misma paleta? ¿Qué monedas tienen más valor, una moneda de \$10 o dos de \$5?

Surgieron varias inquietudes de los niños, entre ellas: mencionaron ¿quién invento el dinero?, ¿siempre se ha pagado con dinero?, ¿de qué están hechas las monedas, eran de oro? Por lo que se investigó juntos para dar respuesta a todas esas dudas. Los niños se mostraron cada vez más interesados y participativos en el proyecto.

1. A partir de ahí, se les dio a conocer las monedas nacionales e identificaron su valor, para ello el grupo se organizó en 3 equipos y se les proporcionaron diversas monedas las cuales observaron, manipularon y clasificaron acorde a su valor, como primer paso para llegar a que los niños logren identificar la equivalencia de las monedas, y poderlo llevar a su vida diaria.



2. Se motivó a los niños a realizar con material reciclable una alcancía para que pudieran ahorrar sus monedas que pudieran llevar a la escuela, pero antes de introducirlas se les cuestionaría: ¿cuánto dinero tienes? ¿quién me quiere cambiar una moneda de \$10 por cambio? ¿Será lo mismo una moneda de \$10 que 2 de \$5? ¿Si compro una lechita con \$10 y cuesta \$7, cuánto me darán de cambio?

### DESARROLLO:

1. Posteriormente se les contó la siguiente historia:

Hoy llegué al trabajo y antes de llegar tuve que pasar a la Aurrera ya que olvidé mi desayuno, me compre un jugo y me costó \$5 pesos, y una naranja de \$1 peso en total cuanto creen que pague, pero mi problema fue que solo llevaba una moneda de \$5, una de \$2, y una de \$10, ¿cuáles monedas utilice para poder pagar?

Algunos lograron hacer la sumatoria y la equivalencia, algunos todavía no, a los que lograron realizarlo, se les cuestionó sobre como llegaron a esa resolución.

Uno de los pequeños menciono, que podemos pagar con una de \$5 y una de \$2 por que  $5 + 2 = 7$ , pero si le resto uno me quedan 6, así que me dan cambio \$1 peso y sí pude pagar. Otro de los niños contestó, si el jugo vale \$5 pesos, pago con la moneda de \$5 y con la de \$2 pago la naranja y compra otra.

2. Se trabajó con el recurso didáctico mostrando la lámina de libro álbum de SEP de tercero “Vamos de compras”.

Se les cuestionó, ¿con cuáles monedas podrían pagar?, ¿cuáles monedas nos dan la misma cantidad? ¿qué pueden comprar con \$10?, Se les mostró algunas imágenes entre ellas ¿Qué monedas equivalen a la moneda de \$5 pesos?, a lo que algunos niños observaron y fueron contando uno a uno, pero los niños que identificaron lo realizaron con ayuda de las imágenes y llegaron a la respuesta, la cual dijeron que 5 monedas de \$1 peso son las mismas que una moneda de \$5, esto mismo paso con los niños que lo realizaron por percepción.



3. Se motivó a los niños a ir de compras a un escenario muy parecido a lo real, elaborado con envases y bolsas de productos reales del supermercado.

(Anexo 1).

### **Escenario Superpeque “Vamos de Compras”**

Entraron los niños al supermercado donde encontraron productos de: abarrotes, limpieza del hogar y cuidado personal con sus precios. A cada niño previamente se les entregó sus monederos con \$30 pesos, en monedas de \$10, \$5, \$2 y de \$1, debiendo colocar dentro del carrito del supermercado los productos que se encontrarán en su lista de compras. Los niños pudieron decidir el rol a realizar, como cobrador en la caja o comprador y en determinado tiempo se intercambiaron. Los niños tuvieron que identificar el precio del producto, pagaron con sus monedas, identificando el precio y las monedas que correspondan a la equivalencia del precio y contaron la cantidad correspondiente. El cajero contó la cantidad que recibirá.

### **CIERRE:**

Se llevó a cabo las evidencias correspondientes para cada una de las actividades y de esta manera observar y constatar aprendizajes esperados y que llegaran los niños a la metacognición. Para lo cual se trabajó con ejercicios individuales donde tenían que resolver ¿con cuáles monedas podrían pagar para comprar determinados productos? ¿cuánto dinero tienen para comprar? y ¿De qué otra manera podría pagar? ¿Cuáles monedas son equivalentes a \$10 pesos?

(Anexo 2)

Para finalizar en plenaria se cuestionó a los alumnos sobre lo que les gustó de la feria de las matemáticas, lo que aprendieron, y lo que les gustaría seguir aprendiendo de las monedas.



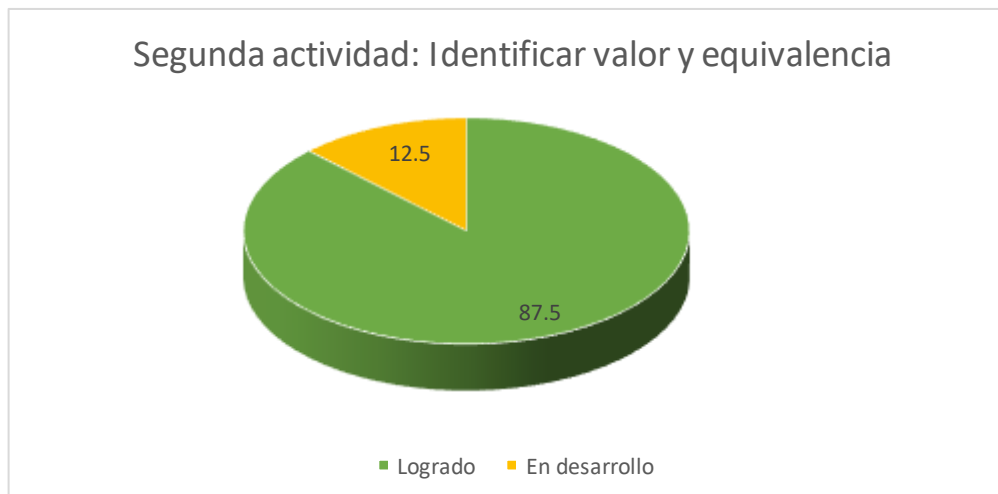
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con base los instrumentos de evaluación que se utilizaron como el registro de observación, fotografías y hojas de evidencias, se observó que el 100% de los alumnos lograron identificar las diferentes monedas que se utilizan en México.



Gráfica 1. Hernández Delucio, R. M. (2023). *Feria de las matemáticas "Vamos de compras"*. Tultitlán. Estado de México: Acervo Digital Educativo.

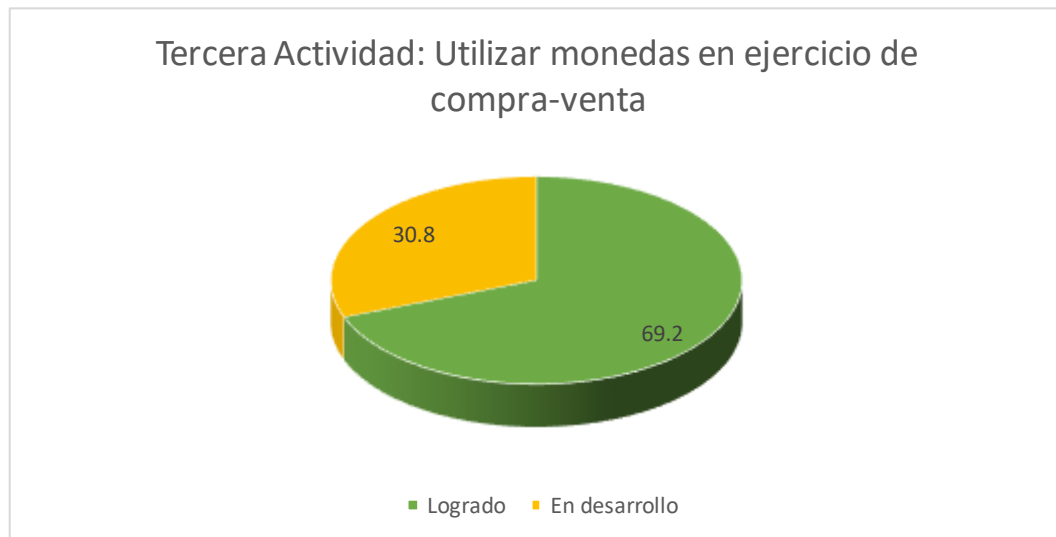
El siguiente indicador de nivel de desempeño en el cual el 87.5% de los alumnos lograron comprender e identificar el valor de cada una de las monedas, algunas de sus equivalencias, y utilizaron diferentes estrategias de conteo para lograrlo, otros mediante la percepción, algunos de los niños observaron las monedas y lograron pagar, otros tenían que contar uno a uno para llegar al precio indicado y otros realizaron la sumatoria con diversas monedas para llegar a la cantidad requerida.



Gráfica 2. Hernández Delucio, R. M. (2023). *Feria de las matemáticas "Vamos de compras"*. Tultitlán. Estado de México: Acervo Digital Educativo.

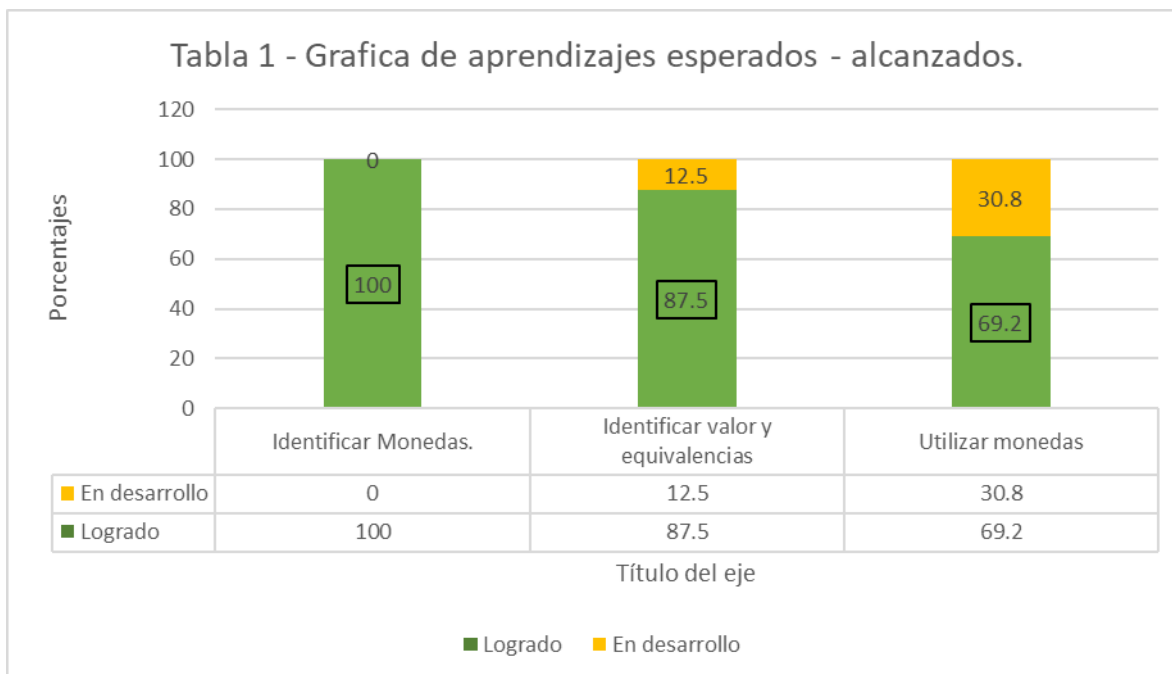


En un tercer nivel de desempeño los niños lograron identificar, razonar y llegar a una resolución de problemas planteados utilizando las equivalencias de las monedas con la cantidad, la mayoría del grupo lograron el aprendizaje esperado, el cual es identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1,\$2,\$5, y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta, mediante diferentes estrategias y tomando decisiones de cuales monedas podrían utilizar y para que les alcanzaban.



Gráfica 3.Hernández Delucio, R. M. (2023). *Feria de las matematicas "Vamos de compras"*. Tultitlán. Estado de México: Acervo Digital Educativo.





Gráfica General de aprendizajes alcanzados 4. Hernández Delucio, R. M. (2023). *Feria de las matemáticas "Vamos de compras"*. Tultitlán. Estado de México: Acervo Digital Educativo.

Con esta situación de aprendizaje se adquirió la habilidad de razonamiento, al lograr que la mayoría de los niños alcanzaran el aprendizaje esperado de identificar algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta en el supermercado.

*Jugar a aprender ha concluido que "Razonar es un proceso mental gracias al cual ordenamos y coordinamos la información que poseemos: por parte la que nos llega a través de las habilidades de investigación y, por la otra la que tenemos almacenada en la memoria" (p. 150).*

El estar en una situación real, influye con mayor potencialidad ante el nuevo conocimiento que se adquiere al ser palpable, y así poder tener un aprendizaje para la vida.

La adquisición de estas nuevas habilidades nos da como respuesta a todos los estímulos que se trabajaron de acuerdo al aprendizaje esperado, dando paso al interés por el aprender aún más allá de lo que se ha realizado, y su motivación ha sido el poder salir con mamá o papá para comprar diversos productos o al recibir dinero, ellos podrán realizar las equivalencias correspondientes para poder pagar y comparar algún producto de su vida diaria. Siendo esta situación de aprendizaje de impacto hacia los niños ya que el contexto de la comunidad algunos padres de familia de nuestra comunidad educativa trabajan en el comercio y queda muy cerca la central de abastos donde algunos padres de nuestra comunidad laboran.

Secretaría de educación pública. (2011). *Jugar a pensar*. En S. d. pública, *Jugar a pensar* (págs. 7-275). México.

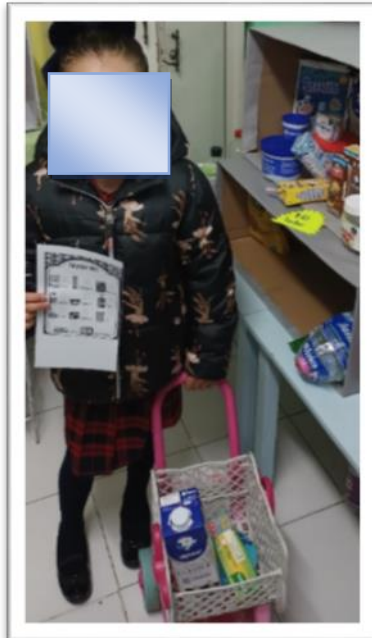




## SUPERMERCADO



Fotografía 1 se hizo el conteo de monedas de acuerdo a la equivalencia del precio



Fotografía 3 El comprador fue de compras siguiendo la lista indicada



Fotografía 4 Cada producto tenía marcado el precio



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

<b>REGISTRO DE OBSERVACIÓN</b>	
<b>Aprendizaje Esperado:</b> Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	
Alumno	Observación
1.Renata	Identifico las monedas y su valor para poder pagar los productos, logro contar cuánto dinero tiene tocando cada moneda para comprar. Sin embargo, presento dificultad para poder resolver problemas al no recurrir a equivalencias con las monedas, en lo cual requiere de mayor apoyo.
4.Mia	Muestra gran interés por contar cuánto dinero tiene y que puede comprar ya que menciona que en casa también ahorra, logra identificar los productos que puede comprar, pero requirió un poco de apoyo para pagar con equivalencia pues ya se le habían terminado las de \$10
5.Alexia	Identifica en valor de las monedas y cuenta cuánto dinero tiene, toca y marca con un punto cada moneda para no volver a contar ya que varias veces equivoca el conteo, solo con apoyo logra relacionar equivalencias entre monedas
6.Sarah	Se observó que es capaz de identificar el valor de las monedas, resolver problemas que se le presenten al comprar, identifico y propuso algunas equivalencias entre las monedas, sin ningún apoyo al observar y contar el valor de cada moneda
7.María José	Se observó una buena capacidad para contar cuánto dinero tiene y para que le alcanza, logra identificar la equivalencia entre monedas para pagar y a la hora de vender
10.Regina	Presenta gran capacidad de razonamiento, al identificar el valor de las monedas tocando y marcando según su valor, propone equivalencias al comparar con las demás monedas para poder comprar
16.Carlo	Muestra gran interés por conocer las monedas, y por seguir ahorrando en casa. Presenta gran capacidad de razonamiento, al identificar el valor de las monedas tocando según su valor, propone equivalencias al comparar con las demás monedas para poder comprar





**Fotografía 1 Se llevó a cabo del ejercicio para evidencia**

**¿Cuánto dinero tengo?**



**Fotografía 2 Evidencia**

**¿Cuáles monedas necesito para comprar?**



## SUGERENCIAS:

1. Realizar algunas actividades previas con redes de apoyo con padres de familia que brinden mayores herramientas a los niños al realizar compras en escenarios reales.
2. Dar seguimiento a este proyecto al Implementar acciones con toda la comunidad educativa utilizando monedas reales, ya que es importante aplicar el conocimiento a su vida cotidiana que les permita a los niños tomar decisiones en lo relacionado a la compra o venta, conozcan y utilicen el dinero de la mejor manera y con ello construir en su futuro, una mayor productividad, desarrollar una cultura financiera y de ahorro.
3. En el proceso de aprendizaje, los conceptos lógico matemáticos constituyen un instrumento fundamental y útil, porque a través de estos los niños expresan cada día sus conocimientos en cada una de las experiencias de formación educativa. En este conglomerado de experiencias de formación, la familia, así como los docentes, son también protagonistas, en virtud de que deben trabajar en conjunto para la búsqueda y aplicación de las más eficientes estrategias didácticas que ayuden al niño a entender todo lo que observa.





EDOMEX



## BIBLIOGRAFÍA

Secretaría de educación pública. (2011). *Jugar a pensar*. En S. D. Publica, *jugar a pensar* (págs. 7-275). México.

Plan y Programas de Estudio para la educación Básica SEP (2017)

Libro de la Educadora Educación Preescolar SEP (2021)

Mi Álbum 3° de Preescolar SEP (2023)

<https://youtu.be/JOdc1az2aJ8> Video didáctico ¿quién inventó el dinero?

Hernández Delucio, R. M. (2023). *Feria de las matemáticas "Vamos de compras"*. Tultitlán. Estado de México: Acervo Digital Educativo.

