



EDOMÉX  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



# Uso de las monedas dentro y fuera del contexto escolar

Autores(as): Nancy González Domínguez  
Lucila María del Carmen Valdés Hernández  
Lilia Leonor Montesinos García  
Erika Villamar Montes de Oca

Instituto México de Toluca, A.C. P152 5PPR0664I09

09 de diciembre de 2022



## **INTRODUCCIÓN**

Este proyecto es una estrategia didáctica, una propuesta para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva de interés apegado a la realidad de los estudiantes.

Se pretende ejercitar el cálculo matemático haciendo uso del valor monetario. Y las actividades se eligieron para fortalecer la participación grupal e individual. Por lo que se favorecerá la Autoevaluación, la coevaluación y la hetero-evaluación.

## JUSTIFICACIÓN

Por ser el Pensamiento Matemático uno de los once ámbitos del perfil de egreso que la educación obligatoria ha de lograr a su término y en el entendido que hoy en día es de suma importancia generar estrategias que faciliten su aprendizaje y que lleven a los estudiantes a llegar a ser mexicanos que alcancen su máximo potencial a través de una educación de calidad, se pensó en esta actividad para que apoye y genere el gusto por aprender y adquirir conocimientos matemáticos tomando al juego como instrumento de aprendizaje.

Como se ha visto a través de los tiempos el proceso de la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas ha ido evolucionando de acuerdo a las necesidades de la sociedad y es por eso que hoy en día se contextualiza en el Programa de estudio como un elemento esencial en los campos de Formación Académica.

En la educación básica, la resolución de problemas es tanto una meta de aprendizaje como un medio para aprender contenidos matemáticos y fomentar el gusto con actitudes positivas hacia su estudio (pág. 227 Aprendizajes Clave para la Educación Integral)

La actividad matemática tiene la finalidad de propiciar procesos para desarrollar otras capacidades cognitivas, como clasificar, analizar, inferir, generalizar y abstraer, así como fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento inductivo, el deductivo y el analógico. (pág. 225 Aprendizajes Clave para la Educación Integral)

Pensamiento matemático se denomina a la forma de razonar para resolver problemas provenientes de diversos contextos ya sea que surjan de la vida diaria, en las ciencias o en las propias matemáticas. (pág. 222 Aprendizajes Clave para la Educación Integral)

Al crear juegos y actividades que ayudan a desarrollar el pensamiento matemático se favorece la forma de razonar, en las y los estudiantes desde temprana edad, y logra que de una mejor

solución a problemas en diversos contextos que surjan en la vida, en la ciencia y hasta en las propias matemáticas. (pág. 222 Aprendizajes Clave para la Educación Integral)

Mediante actividades que utilizan herramientas tecnológicas es posible promover en los estudiantes la exploración de ideas y conceptos matemáticos. (pág. 229 Aprendizajes Clave para la Educación Integral)

## SITUACIÓN DIDÁCTICA:

EJE: Número, algebra y variaciones. TEMA: Número.

En la presente situación didáctica se pretende que los alumnos identifiquen algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, y \$10 pesos en situaciones de compraventa.

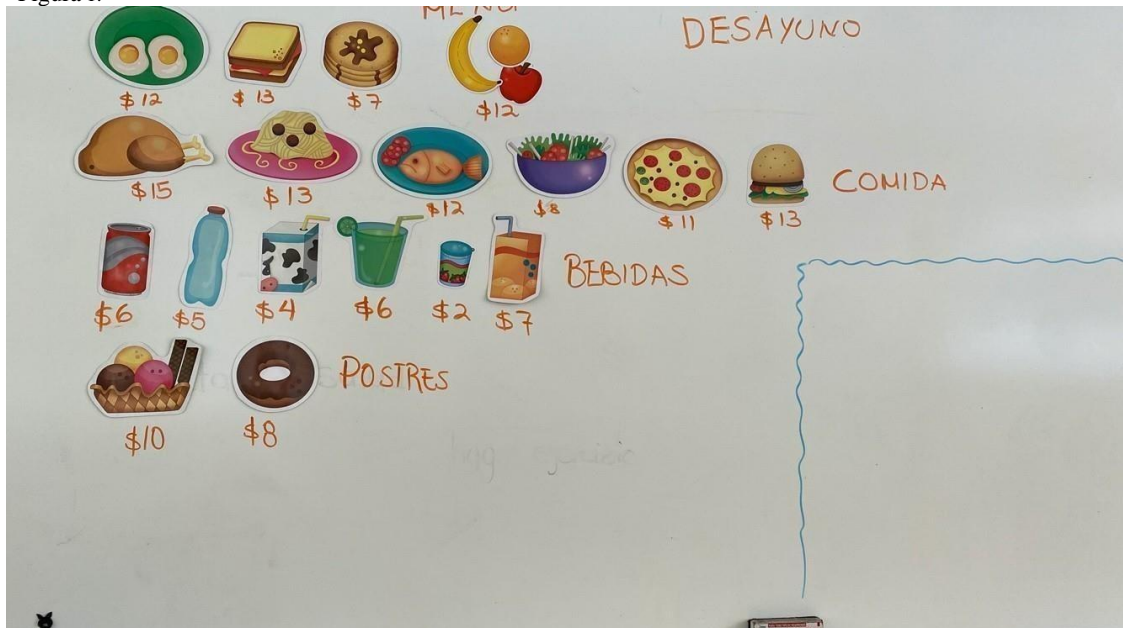
### INICIO:

Comente con sus alumnos el uso de las monedas, en que situaciones de la vida son utilizadas. Cuál es el valor de cada moneda y las equivalencias entre ellas.

### DESARROLLO:

Plantee a los alumnos el juego del restaurante. Que los alumnos observen el menú de alimentos y elijan los que va a comprar.

Figura 1.



Fuente: elaboración propia.

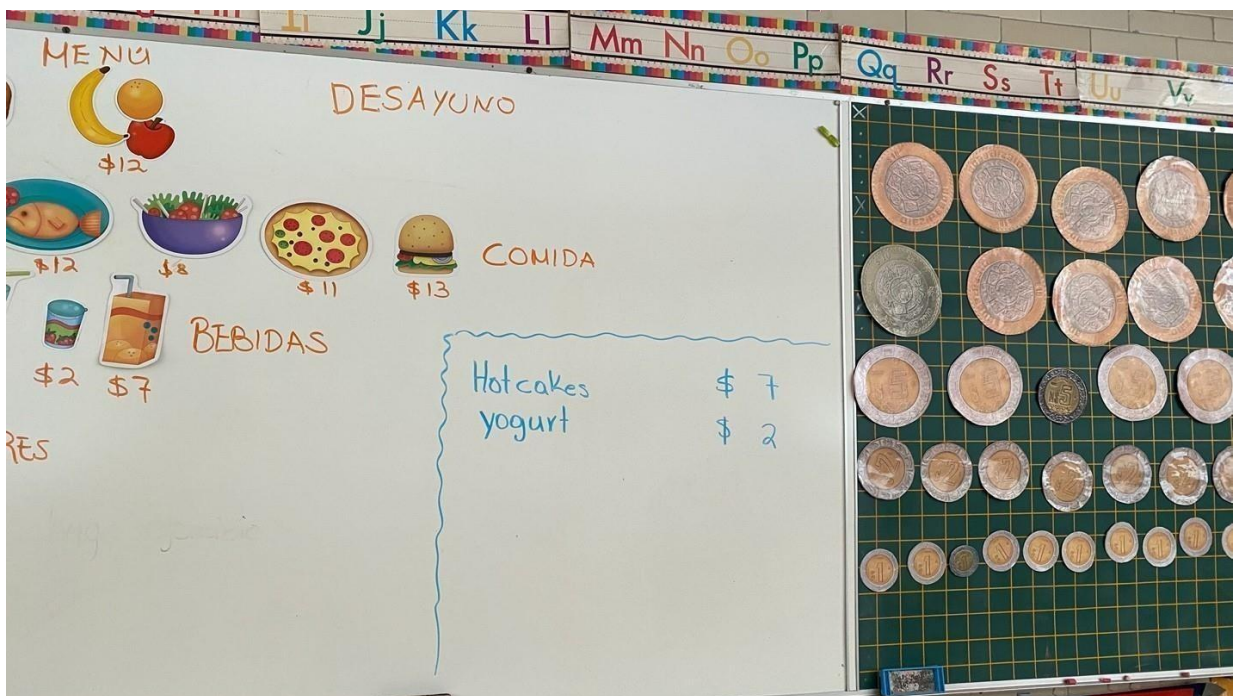
Figura 2.



Fuente: elaboración propia

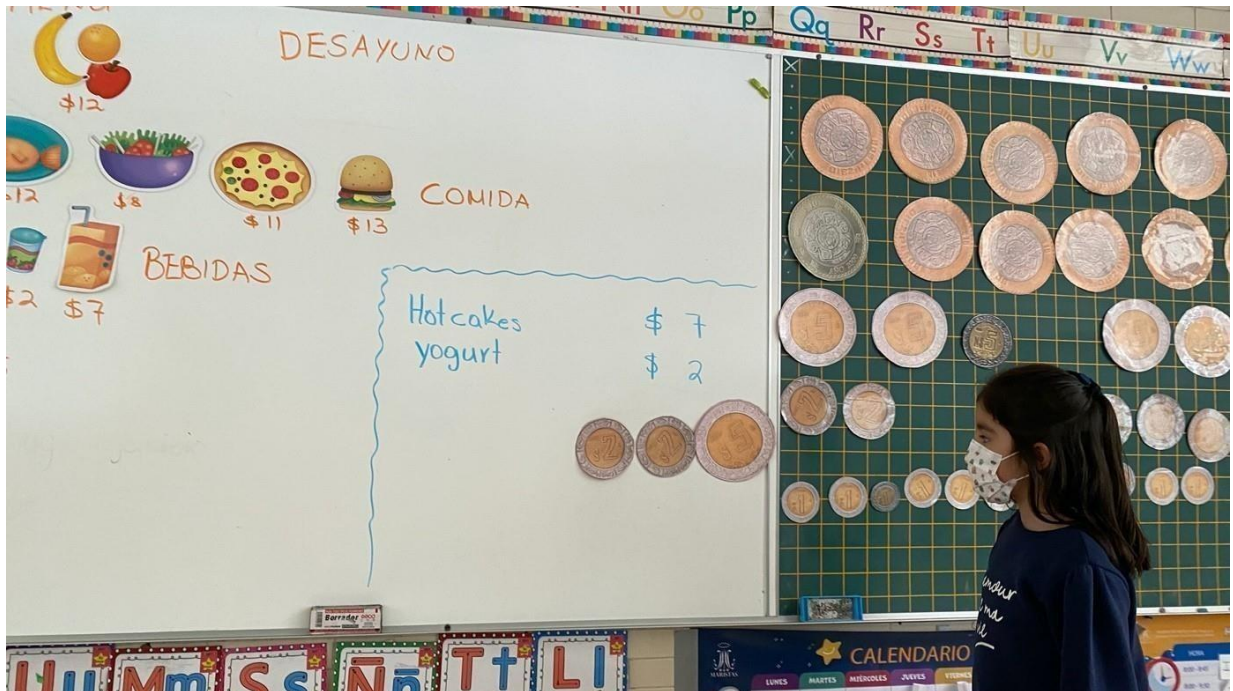
Después de seleccionar los alimentos, realizara el cálculo de costo de manera mental

Figura 3 y 4.



Fuente: elaboración propia

Figura 5 y 6.



Fuente: elaboración propia



CIERRE: Que los alumnos ingresen a la plataforma wordwall.net a la liga: <https://wordwall.net/es/resource/39034980>

Figura 7.



Fuente: elaboración propia

Que los alumnos observen el juego y seleccionen el producto que desean comparar con las monedas que indican el precio del producto. Hagan lo mismo con los siguientes nueve productos

Figura 8.



Fuente: elaboración propia

Al finalizar la misma aplicación evaluará el resultado y lo arrojará para que el alumno pueda verificaren que puede mejorar.

Figura 9.



Fuente: elaboración propia

El alumno podrá realizar la actividad las veces que desee

## CONCLUSIÓN.

El Perfil de Egreso de la educación obligatoria en el Ámbito del Pensamiento matemático pretende que los alumnos (as) comprendan conceptos y procedimientos para resolver problemas matemáticos diversos. Por lo que favorecer este desarrollo cobra gran importancia en el quehacer educativo al inicio de la Educación Primaria.

Para lograr lo anterior es necesario desarrollar habilidades de observación, comunicación, análisis y reflexión de lo que se ha realizado.

El presente trabajo colaborativo en Primer Grado propone vivir una experiencia ligada a la realidad y que permita llevar a cabo acciones que colaboren a adquirir aprendizajes dentro de los seis propósitos del nivel de Educación Primaria:

\*Utilizar de manera flexible la estimación, el cálculo mental y el cálculo escrito en las operaciones.

\*Buscar, organizar, analizar e interpretar datos con un propósito específico y luego comunicar la información que resulte de este proceso.

El Libro de Texto Matemáticas Primer Grado propone como forma de aprendizaje la resolución de problemas. Permitiendo la presente propuesta, diversas formas de solución con la temática “El restaurante”, el uso de monedas semejantes a las reales y permitiendo el trabajo individual y en equipo.

Esta propuesta también diversifica las actividades de conteo, cálculo, suma y resta, así como la representación del valor monetario. La situación didáctica permite desarrollar habilidades haciendo uso de imágenes, precios y monedas de 10, 5, 2 y 1 peso. Por lo que esta estrategia es una adecuación de la realidad al aula.

Aprendizajes esperados que inspiraron esta propuesta:

Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100. Calcula mentalmente sumas y restas de números de una cifra y múltiplos de 10. Recomendaciones.

Adquirir imágenes de platillos y productos de venta en un restaurante. Adquirir imágenes de monedas amplificadas

Implementar estrategias y actividades de acuerdo al contexto del grupo y escuela

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

Secretaría de Educación Pública. Comisión Nacional de Textos Gratuitos.2019.Matemáticas

Primer Grado. Libro del Maestro págs. 1-28.

Secretaría de Educación Pública. Comisión Nacional de Textos Gratuitos.2019.Matemáticas

Primer Grado. Libro del alumno págs.35, 115, 141, 154.

Secretaría de Educación Pública. Comisión Nacional de Textos Gratuitos.2017.

APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL págs.24 a27, 44,  
225,226, 234,235.