JDN: MIGUEL ANGEL GRADO: 3° A FECHA: Lunes 21 al Jueves 25/ FEBRERO / 2022

La tiendita

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CAMPO O AREA DE DESARROLLO | ORGANIZADOR CURRICULAR 1 | ORGANIZADOR CURRICULAR 2 | APRENDIZAJE ESPERADO |
| Pensamiento matemático | * Número, algebra y variación. | * Numero. | * Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones reales o ficticios de compra y venta. * Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende que significan. |
| Lenguaje y comunicación | * Participación social | * Producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos. | * Escribe instructivos, cartas, recados y señalamientos utilizando recursos propios. |
| Educación Socioemocional | * Autonomía | * Toma de decisiones y compromiso. | * Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluirlas. |
| Exploración del mundo natural y social. | * Cultura y vida social. | * Interacciones con el entorno social. | * Explica los beneficios de los servicios con que se cuentan su localidad. * Comenta en como participa en conmemoraciones cívicas y tradicionales. |
| ¿Cómo es una tienda? | | | MATERIALES |
| Lunes  Inicio:   * Se organizará el grupo en asamblea y se comentara si conocen las tiendas, qué son las tiendas, cómo son, que hay en ellas, quien vende, que se necesita para ir a una tienda, cerca de su casa hay una tienda, que significa este signo $, etc. * Se registrarán sus ideas por medio de dibujos en un cuadro que estará pegado en el pintarron. * Realizaran un dibujo de una tienda.   Desarrollo:   * Como una necesidad importante se utiliza el dinero para ir a la tienda, se cuestionará ¿cómo es el dinero que usamos?, se mostrara una imagen de las monedas del $1, $2, $5, $10. Se cuestionará ¿cuánto vale cada una? * En el pizarrón colocare imágenes de las monedas reales de $1, $2, $5, $10, preguntare cuantas monedas vale $1 peso, cuantas $2, cuantas $5, y $10, e iremos dibujando las monedas de un peso que se necesitan, por medio de participaciones, luego lo podrán realizar individualmente. * Se propondrá jugar a la tiendita, primero comentaremos de lo que ya pusimos en la tabla si tenemos los objetos para vender, los precios, la caja, etc. Se propondrá formar equipos unos se encargarán de hacer los precios, otros de hacer los carteles para los productos, y sacaremos los roles del juego (la vendedora, los clientes) * Se les repartirá monedas parecidas a las reales, se pedirá que las observen, las exploren, y vean como son. Se cuestionará cual es la de $1, $2, $5, $10. * Una vez listos los roles por esta ocasión yo seré la vendedora, para observar la dinámica, el conteo y la utilización de las monedas.   Cierre:   * Comentar que les pareció aprendimos a contar con monedas, que podemos hacer para aprender. * Se llevarán una tarea a casa preguntar a mamá y papá ¿Por qué son importantes las tiendas en la comunidad? Y una entrevista para realizar con una persona que tenga una tienda. | | | * Hojas * Imágenes monedas * Monedas individuales de cartón * Hoja de trabajo monedas * Objetos diferentes * Máquina registradora |

|  |  |
| --- | --- |
| La juguetería | MATERIALES |
| Martes.  Inicio:   * Se iniciará comentando con los alumnos sobre la entrevista que realizaron en casa, organizaremos nuevamente equipos para montar una juguetería con los juguetes que trajeron de casa.   Desarrollo   |  | | --- | | * Se pedirá que un equipo haga los carteles de la tienda, otro haga los precios, y otro acomodara clasificara los juguetes, si son de niño, niña, si son de comida, etc. Se elegirá quien será el vendedor. Y utilizaran su monedero con las monedas del día anterior. * Después de jugar se comentará ¿Cómo los hicimos? ¿te agrado jugar a la juguetería? ¿Qué te hubiera gustado hacer?, etc. * Observar el libro mi álbum la imagen de la juguetería y se va señalando y preguntando el precio de los objetos de la imagen, Ahora les pregunto con qué monedas puedes pagar el barco, el conejo etc., si dicen alguna propuesta plantearles de qué otra manera por ejemplo si dicen con tres pesos, les pregunto hay otras monedas con las que se pueda pagar, ejemplo moneda de dos y de un peso etc. Utilizar las monedas de cartón para emplearlo. * De manera individual dibujan en el apartado de su página uno de los objetos que puede comprar con diez pesos, pedirles que de manera voluntaria nos platiquen que dibujaron y entre todos apoyar a ver si estuvo correcto o no lo que escogieron, Preguntar si solo hay una manera de pagar las cosas o diferentes opciones empleando monedas. |   Cierre   * Comentaremos les agrado jugar, que fue lo que les pareció mas interesante. | * Entrevista. * Juguetes * Monedas de cartón * Libro mi álbum * Monederos * Bolsas * Cartulinas * Marcadores * Crayones * Lápices |

|  |  |
| --- | --- |
| La frutería | MATERIALES |
| Miércoles.  Inicio:   * Recordamos el juego anterior de la juguetería y motivare al grupo a ordenar los espacios nuevamente ahora con la consigna de que sería una tienda de verduras.   Desarrollo   |  | | --- | | * Se pedirá que acomoden los precios y organizados en equipos conformados por afinidad escribieran los números que indican los precios en hojas de colores llamativas y pegándolos en los diversos productos. * Designamos roles para el juego, les di monedas diversas y las colocaron en sus monederos y les otorgare un tiempo para el juego libre. * Durante el juego libre se aprovechará para continuar con la observación de sus capacidades y habilidades con relación a el uso de monedas, la correspondencia de su valor según los precios de las frutas, así como la resolución de problemas y sus habilidades para el razonamiento numérico y el conteo. * Pedirles que observen la imagen de la página 40 y preguntar el nombre de cada fruta o verdura y los precios. Observar la imagen y pedir a diferentes niños que dibujen las monedas que necesitan para pagar cada imagen. Por ejemplo, dibujar siete pesos en la imagen de la papaya y pedir al grupo que haga el conteo oral en voz alta. Hacer lo mismo con todas las imágenes. * Pedir a los niños que dibujen su fruta favorita de la imagen anterior, escriban el precio y dibujen las monedas que necesitan para pagarlo. Pedir a los niños de manera libre que muestren su trabajo. Preguntar que aprendieron hoy y si le gustaron las actividades. |   Cierre   * Comentamos el juego con los niños de forma grupal cuestionando qué les pareció, qué nos faltó, qué se les hizo difícil y lo que podríamos hacer para continuar jugando a la tiendita. | * Frutas, verduras de juguetes. * Monedas de cartón * Monedero * Cartulinas de colores * Crayones * Marcadores * Libro mi álbum * Lápiz |

|  |  |
| --- | --- |
| Contando con monedas | MATERIALES |
| Jueves.  Inicio:   * Recordamos el juego anterior de la frutería, la tiendita y la juguetería.   Desarrollo   * Se propondrá a los niños distintas situaciones problema de comprar y que ellos muestren como pagar con las monedas. * Por ejemplo, la pelota cuesta $3 pesos cuantas monedas se ocupan para pagar la pelota, un cuaderno de $5, un lápiz $1, una lapicera de $10, etc. * Se dibujarán en una lámina y por medio de participaciones dibujarán las monedas. Si es preciso se les observara si ellos llegan a mencionar que pueden utilizar monedas y combinarlas para completar precios por ejemplo para completar $10 se utiliza una de $5 más una de $1 y dos de $2 pesos. * Realizar la hoja de trabajo comprando. * Realizaremos una actividad con referencia al día de la bandera, donde identificaremos los colores de nuestra bandera, el símbolo patrio, etc. Crearemos una bandera.   Cierre   * Comentaremos con los niños de forma grupal cuestionando qué les pareció, qué nos faltó, qué se les hizo difícil y lo que podríamos hacer para continuar xmnjgxkdjugando a la tiendita. | * Frutas, verduras de juguetes. * Monedas de cartón * Monedero * Cartulinas de colores * Crayones * Marcadores * Lápiz |