|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **“Ahorros en mi cochinito”** | | | | | | | | | | | |
| **Jardín de Niños** | | | **C.T.T** | | | | **Docente:** | | | **Grado/Grupo:** | |
| **Benemérito de las Américas** | | | **10DJN1052Z** | | | | **MALENY HAROS** | | | **2 Y 3 C** | |
| **Tiempo: 10 DÍAS** | | | | | | | | | | | |
| **PROPÓSITOS PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR** | | | | | | | | | | | |
| Pensamiento matemático.  \*Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.  Educación socioemocional.  \*Valorar sus logros individuales y colectivos. | | | | | | | | | | | |
| **CAMPO/ÁREA** | **ORGANIZADOR CURRICULAR 1** | | | | **ORGANIZADOR CURRICULAR 2** | | | **APRENDIZAJES ESPERADOS/INDICADORES DE LOGRO** | | | |
| \*Pensamiento matemático. | \*Número. | | | | \*Número, álgebra y variación. | | | \*Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.  \*Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan. | | | |
| \*Educación socioemocional. | \*Autonomía. | | | | \*Iniciativa personal. | | | \*Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita. | | | |
| **OTROS APRENDIZAJES QUE SE FAVORECEN** | | | | | | | | | | | |
| \*Lenguaje y comunicación. | \*Oralidad. | | | | \*Descripción | | | \*Menciona características de objetos y personas que conoce y observa. | | | |
| \*Exploración y comprensión del mundo natural y social. | \*Cultura y vida social. | | | | \*Interacciones con el entorno social. | | | \*Explicar los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad. | | | |
| **CONOCIMIENTOS** | | **PRÁCTICAS** | | | | **HABILIDADES** | | | **ACTITUDES** | | **VALORES** |
| \*Sistema monetario.  \*Equivalencias.  \*Tipo de ahorros. | | \*Juega.  \*Investiga.  \*Cuestiona.  \*Dialoga.  \*Expone.  \*Registra.  \*Cuenta. | | | | \*Resuelve.  \*Compara.  \*Clasifica.  \*Identifica.  \*Observa.  \*Describe. | | | \*Colabora.  \*Trabaja.  \*Acuerda.  \*Participa. | | \*Perseverancia.  \*Confianza.  \*Solidaridad. |
| **ACTIVIDADES PERMANENTES** | | Escritura de la fecha  Conteo de los alumnos  Juego de la tiendita (cajero y comprador)  Juego de la pirinola. | | | | | | | | | |
| **SITUACIÓN DIDÁCTICA** | | | | | | | | | | | |
| **Día # 1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **INICIO:**  \*Formar equipos de 4 integrantes y entregar a los alumnos folletos de publicidad donde se aprecie el costo de algunos productos: frutas, juguetes, pan, ropa, electrodomésticos, dulces, alimentos, etc. Permitir que los exploren y conversen entre ellos sobre lo que observan en dichas propagandas. Cuestionar ¿Qué productos son los que se venden? ¿Dónde se pueden comprar? ¿Quién ha ido de compras con sus padres? ¿Qué se necesita para comprar algo?  \*Registrar en un pliego de papel bond las aportaciones de los niños: ¿Para qué sirven las monedas? ¿Qué cosas has comprado utilizando monedas? ¿Qué te gustaría comprar? ¿Cuáles billetes y monedas conocen? ¿Cómo se puede saber el valor de cada moneda y billete? etc.  \*Formar equipos de 4 integrantes y entregarles una caja con suficientes monedas de diferente denominación (monedas de 1,2, 5 y 10 pesos). Pedir que las exploren y manipulen. Posteriormente solicitarles que de manera individual busquen 4 monedas diferentes. Cuestionarles ¿por qué dicen que son diferentes?, ¿tienen diferente valor?, ¿cuál vale más y cuál vale menos?, etc. Mostrarles algunos productos (paquete de galletas, chicles, un jugo, una paleta, etc.) y realizar algunos cuestionamientos como los siguientes:   * Esta paleta cuesta 4 pesos, ¿con cuáles monedas se puede comprar? * Las galletas tienen un valor de 7 pesos, ¿cuáles monedas se necesitan para comprarlas? * El jugo vale 9 pesos, ¿cuáles monedas se necesitan?   Invitar a los niños que seleccionen de la caja las monedas necesarias para comprar cada uno de los productos que se le mencionen. Propiciar que socialicen sus respuestas y compartan sus reflexiones.  \***Jugar a la tiendita.** Instalar puestos con “productos” (envases o envolturas), etiquetados con precios entre 1 y 10 pesos, con la palabra “pesos” en lugar del signo de “$”. Distribuir al grupo en dos equipos: compradores y vendedores. Los vendedores atienden cada puesto y reciben cinco monedas de 1 pesos. Los compradores reciben 10 monedas de 1 peso y 5 monedas de 2 pesos. Plantear a los compradores que deberán gastarse todo el dinero que recibieron, que observen qué quieren comprar, cuál es su precio y si tienen dinero suficiente para hacerlo. En cambio, los vendedores deben fijarse en el precio de sus productos para que sepan cuánto deben cobrar o dar cambio en caso de ser necesario. Intercambiar roles entre compradores y vendedores.  Mientras los niños realizan la actividad, observar cómo se dan los intercambios entre vendedores y compradores, intervenir sólo en caso de conflicto. Esta actividad permitirá observar el conocimiento que tienen los niños con relación al sistema monetario y si logran establecer equivalencias entre las monedas.  \*Al finalizar la actividad propiciar la socialización de su experiencia, ¿cómo se sintieron al comprar o vender?  **\*Jugar al cajero. (Actividad permanente).** Formar equipos de 4 integrantes. Un integrante del equipo tomará el rol de “cajero” y recibirá una caja con suficientes monedas de 1 peso. Se recomienda que las monedas sean de plástico o elaboradas en cartón duro. También se entregará un dado por equipo. Por turnos, cada jugador lanzará el dado y dependiendo de la cantidad de puntos solicitarán al cajero la cantidad de monedas de 1 peso. Intercambiar roles para que todos los integrantes del equipo tengan la posibilidad de fungir como “cajero”. Una vez que se aprecie el dominio en el juego.  \*TAREA: Solicitar que lleven al salón de clases algunas envolturas o envases para formar la tiendita del salón.  **Día # 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **DESARROLLO:**  \*Formar equipos de 5 o 6 integrantes y entregarles monedas reales de diferente denominación (1,2, 5 y 10 pesos), además de ser posible, proporcionar algunas monedas antiguas, para que realicen una comparación entre las monedas actuales y las que se utilizaban hace años. De no contarse con monedas antiguas en físico, se pueden proporcionar impresas en una hoja blanca. Observar en las monedas el número que tienen, los signos, tamaño, color, etc. Establecer semejanzas y diferencias entre las monedas antiguas y las actuales.  \*Comentar que en nuestro país existe un lugar donde se elaboran las monedas, llamada la Casa de Moneda en México. Invitar a los niños a inventar y producir monedas. El salón de clases se convertirá en el lugar donde fabricarán su propio dinero, para esto se les entregarán círculos de diferentes tamaños en cartón u opalina gruesa. Los niños registrarán el número de cada una e incluso podrán dibujar algunas de las imágenes de acuerdo a sus posibilidades. Compartir con el resto de sus compañeros sus monedas y guardarlas en una bolsa para posteriormente utilizarlas en situaciones de juego.  \*Reunir los envases y envolturas que llevan de casa para formar la tiendita del salón. Ponerse de acuerdo en el valor que se le asignará a cada producto, mismo que deberá ser menor a 10 pesos. Entregar etiquetas (calcomanías) para que escriban el precio de los productos y lo peguen sobre las envolturas o envases. Una vez etiquetados todos los productos, reunirlos y organizarlos destinando un espacio del salón que será la tienda.  **\*Jugar al cajero. (Actividad permanente).** Formar equipos de 4 integrantes. Un integrante del equipo tomará el rol de “cajero” y recibirá una caja con suficientes monedas de 1 peso. Se recomienda que las monedas sean de plástico o elaboradas en cartón duro. También se entregará un dado por equipo. Por turnos, cada jugador lanzará el dado y dependiendo de la cantidad de puntos solicitarán al cajero la cantidad de monedas de 1 peso. Intercambiar roles para que todos los integrantes del equipo tengan la posibilidad de fungir como “cajero”. Una vez que se aprecie el dominio en el juego.  \*Realizar una actividad gráfica donde los alumnos identifiquen el costo de cada producto y coloreen las monedas de 1 peso que necesitan para comprarlo.  TAREA: Llevar al salón de clases un pequeño recipiente de plástico transparente, de cuello ancho y de preferencia con tapa de rosca para poder abrirlo sin dificultad.  **Día # 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  \*Mostrar a los alumnos una alcancía y realizar los siguientes planteamientos: ¿Qué tengo en mis manos? ¿Quién tiene una alcancía en casa? ¿Para que la utilizan? ¿Qué ahorran? ¿Para qué sirve ahorrar? ¿Quién les da el dinero para sus ahorros? ¿Dónde más se puede tener ahorros? ¿Qué se puede hacer con los ahorros? etc.  \*Mostrarles algunos dulces, galletas o pequeños juguetes. Indicarles que dichos productos los podrán comprar con dinero que la maestra les dará y que ellos deberán ahorrar para comprarlos.  \*Solicitar que saquen el recipiente que se les encargó de tarea. Comentarles que lo utilizarán como alcancía para ahorrar monedas que se les darán por sus participaciones, asistencia, cumplimiento de reglas, trabajo en clase, etc. Ayudarles a personalizar su alcancía escribiendo su nombre para diferenciarla del resto.  \*La maestra previamente elaborará monedas de 1, 2, 5 y 10 pesos en cartón u opalina gruesa. *Estas monedas deberán tener un distintivo, pues dichas monedas sólo serán utilizadas para ahorrar y que los niños puedan comprar con ellas al finalizar la situación didáctica.* Se recomienda que al finalizar cada jornada se entregue a cada estudiante el dinero acorde a su desempeño y éste lo guarde en su alcancía.  \***El Banco Escolar.** Destinar un área del salón para guardar las alcancías y los niños puedan recurrir a ellas para ir guardando las monedas que se ganan por su buen desempeño.  \***Jugar a la perinola (actividad permanente).** Formar equipos de 5 integrantes. Reunir a los jugadores en una mesa y entregar a cada uno 12 monedas de 1 peso (monedas de plástico o cartón). Explicar las reglas del juego. Por turnos, cada jugador lanza la perinola y deberá llevar a cabo la acción que le salga: pon 1, pon 2, toma 1, toma 2, todos ponen o toma todo. Una variante en este juego es entregar los 12 pesos en dos denominaciones (1 y 2 pesos). Al final del juego, cada jugador cuenta la cantidad de dinero que tiene.  **\*Jugar al cajero. (Actividad permanente).** Formar equipos de 4 integrantes. Un integrante del equipo tomará el rol de “cajero” y recibirá una caja con suficientes monedas de 1 peso. Se recomienda que las monedas sean de plástico o elaboradas en cartón duro. También se entregará un dado por equipo. Por turnos, cada jugador lanzará el dado y dependiendo de la cantidad de puntos solicitarán al cajero la cantidad de monedas de 1 peso. Intercambiar roles para que todos los integrantes del equipo tengan la posibilidad de fungir como “cajero”. Una vez que se aprecie el dominio en el juego.  \*Entregar una actividad gráfica donde los alumnos identifiquen el costo de cada producto y coloreen las monedas de 1 peso que necesitan para comprarlo.  \*Entregar las monedas a cada niño de acuerdo a su desempeño en las actividades e invitarlos a acudir al banco para guardar su dinero en la alcancía. Pues este dinero le servirá para comprar productos en la “venta especial” que se llevará a cabo el último día de la situación didáctica.  \*Solicitar que realicen un dibujo de qué es lo que les gustaría comprar con el dinero que van a ahorrar en su alcancía. Compartir su dibujo con el resto de los compañeros.  **Día # 4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  \*Comentar en qué situaciones cotidianas utilizan las monedas ellos o sus familiares, cómo es que obtienen el dinero y para qué es necesario, mencionar cuáles son las monedas que usan más. Realizar algunos planteamientos que comuniquen dichas experiencias, por ejemplo: qué monedas necesitan para pagar una paleta si cuesta 4 pesos, los niños buscan la solución utilizando las monedas de juguete. Propiciar que los niños compartan todas las formas posibles de pagar los 4 pesos: 4 monedas de 1 peso, 2 monedas de 2 pesos, 1 moneda de 2 pesos y 2 monedas de 1 peso). Compartir sus resoluciones al resto de los compañeros de manera verbal y gráfica.  \*Recordar a los niños sobre cómo ganar sus monedas para ahorrarlas en su alcancía, esto a través de la participación que tengan. Se les muestran las monedas que se podrán ganar ese día: monedas de 2 pesos. Comentar en grupo el valor de la moneda de 2 pesos. Reflexionar que una moneda de 2 pesos tiene el mismo valor que dos monedas juntas de 1 peso.  **\*Jugar al cajero. Versión 2 (Actividad permanente).** Formar equipos de 5 integrantes. Un integrante del equipo tomará el rol de “cajero” y recibirá una caja con 20 o 30 monedas de 2 pesos y 20 monedas de 1 peso. Se recomienda que las monedas sean de plástico o elaboradas en cartón duro. También se entregará un dado por equipo. Por turnos, cada jugador lanzará el dado y dependiendo de la cantidad de puntos solicitarán al cajero las monedas necesarias para formar dicha cantidad. Por ejemplo si al lanzar el dado a un jugador le salen 3 puntos, el cajero podrá utilizar una moneda de 2 pesos y una de 1 peso. Es importante apoyar al cajero a comenzar a establecer las equivalencias. Intercambiar roles para que todos los integrantes del equipo tengan la posibilidad de fungir como “cajero”. Una vez que se aprecie el dominio en el juego, en sesiones posteriores se deben ir incorporando monedas 5 pesos. Esto con la finalidad de que los estudiantes vayan logrando establecer otras equivalencias.  \***La tiendita del salón (versión 3).** Dividir al grupo en dos equipos: compradores y vendedores. Asignar un área a cada vendedor y entregarle 10 monedas de 1 peso, mientras que **cada comprador recibirá 20 pesos sólo en monedas de 2 pesos**. Plantear a los compradores que deberán gastarse todo el dinero que recibieron, que observen qué quieren comprar, cuál es su precio, si tienen dinero suficiente para hacerlo o si les deberán de dar cambio. En cambio los vendedores deben fijarse en el precio de sus productos para que sepan cuánto deben cobrar y cuánto deben de dar cambio en caso de ser necesario. Intercambiar roles entre compradores y vendedores. Mientras los niños realizan la actividad, observar cómo se dan los intercambios entre vendedores y compradores, intervenir sólo en caso de conflicto. Observar el conocimiento que tienen los niños con relación al sistema monetario y si logran establecer equivalencias entre las monedas 2 pesos y 1 peso. De ser necesario incluir más productos a la tienda del salón.  \*Entregar una actividad gráfica donde los alumnos identifiquen el costo de cada producto y coloreen las monedas de 1 y 2 pesos que necesitan para comprarlo.**.**  \*Entregar las monedas a cada niño de acuerdo a su desempeño en las actividades e invitarlos a acudir al banco para guardar su dinero en la alcancía. Pues este dinero le servirá para comprar productos en la “venta especial” que se llevará a cabo el último día de la situación didáctica.  **Día # 5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  \*Recordar a los niños sobre cómo ganar sus monedas para ahorrarlas en su alcancía, esto a través de la participación que tengan en las actividades del día. Se les muestran las monedas que hoy se podrán ganar: monedas de 5 pesos. Ver algunas de sus características y su valor.  \*Trabajar el valor de la moneda de 5 pesos. Se les brinda a los niños monedas de 1 y 2 pesos para realizar las equivalencias a 5 pesos. En un primer momento se les deja solos y después interviene la maestra apoyando a través de preguntas que pueden ser guía del conocimiento, resaltar la importancia de solicitar ayuda cuando lo requieran.  **La casa de cambio.** Formar equipos de 4 integrantes. Un integrante del equipo será la casa de cambio y se le entregará una caja con monedas de 2 y 5 pesos. Al resto de los integrantes se les entregarán monedas de 1 peso. Las cantidades que se entreguen a cada alumno pueden variar entre los 6 y los 10 pesos, dependiendo el rango de conteo. Se solicita a los niños que cuenten el total de dinero que se les entregó. Posteriormente, por turnos deberán pedir al cajero que les cambie sus monedas de 1 peso por monedas de 2 o 5 pesos. Volver a contar su dinero después de haber realizado los cambios. Cuestionar ¿Cuánto dinero tienes ahora? ¿Tienes más o menos dinero? ¿Tienes lo mismo que al principio? ¿Por qué?  **\*Jugar al cajero. (Actividad permanente).** Formar equipos de 4 integrantes. Un integrante del equipo tomará el rol de “cajero” y recibirá una caja con suficientes monedas de 1 peso. Se recomienda que las monedas sean de plástico o elaboradas en cartón duro. También se entregará un dado por equipo. Por turnos, cada jugador lanzará el dado y dependiendo de la cantidad de puntos solicitarán al cajero la cantidad de monedas de 1 peso. Intercambiar roles para que todos los integrantes del equipo tengan la posibilidad de fungir como “cajero”. Una vez que se aprecie el dominio en el juego.  \*Entregarles una actividad gráfica donde deberán contar el dinero que tienen ahorrado algunos niños. En una primera etapa contarán el dinero con sólo monedas de 1 peso y en otra actividad deberán contar el dinero ahorrado con monedas de 1, 2 y 5 pesos.  \*Entregar las monedas a cada niño de acuerdo a su desempeño en las actividades e invitarlos a acudir al banco para guardar su dinero en la alcancía. Pues este dinero le servirá para comprar productos en la “venta especial” que se llevará a cabo el último día de la situación didáctica.  \*Mostrar de nuevo los productos (dulces, galletas, juguetes, etc.) que estarán a la venta al final de la situación didáctica. Mostrar las etiquetas con el costo de cada producto.  \*Solicitar que abran su alcancía y cuenten el dinero que llevan ahorrado. Cuestionarles ¿Qué productos quieren comprar? ¿Les alcanza con el dinero que tienen ahorrado? ¿Cuánto les falta? etc.  **Día # 6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  \*Recordar a los niños sobre cómo ganar sus monedas para ahorrarlas en su alcancía, esto a través de la participación que tengan. Se les muestran las monedas que hoy se pueden ganar, las cuales son monedas de 10 pesos, se mencionan sus características, su valor y sus equivalencias.  \***Jugar al cajero y a la perinola (actividades permanentes).** Incluir monedas con valor de 1, 2, 5 y 10 pesos dependiendo el nivel de dominio con el que cuenten los estudiantes.  \*Colocar dos mesas al centro del salón y reunir a los alumnos alrededor de ellas. Colocar todas las frutas que se llevaron y organizarlas por su tipo. Realizar conteo de las frutas que se reunieron y cuántas son de cada una. ¿De cuál fruta hay más? ¿Qué hay más, plátanos o naranjas?, etc.  **\*Organizar el juego de la frutería.** Los niños junto con la maestra acondicionan el aula como una frutería con las mesas, rejas, cajas, básculas, fruta, canastas, bolsas, precios, cajas registradoras, etc. Se observan los objetos y se identifican dónde hay números y cuál es su función en ellos. Acordar entre todo el grupo el costo que tendrá cada fruta, por ejemplo: mandarinas a 4 pesos, guayabas a 2 pesos, mangos a 5 pesos, naranjas a 3 pesos, etc. Colocarles etiquetas con el precio. Asignar los roles de vendedores y compradores, proceder al juego donde los alumnos utilicen las monedas en la situación de juego. Entregar 10 pesos con monedas de 5, 2 y 1 peso, indicarles que sólo podrán comprar dos productos. Intercambiar roles para que todos tengan la oportunidad de comprar y vender. Al final socializar cuáles frutas compraron, cuál les costó más que otra, con qué monedas pagaron, les quedó dinero. Es importante comentar a los niños sobre el valor que tiene el dinero para satisfacer necesidades básicas como la alimentación y es por eso que se deben utilizar bien el dinero que se gana.  \*Disfrutar a la hora del receso las frutas que se llevaron. Retomar la importancia de lavarlas con agua y jabón para desinfectarlas, así como lavarse las manos antes de comer.  \*Reflexionar sobre la importancia de no gastar el dinero en cosas que no sean muy necesarias, invitar a los niños a expresar cuáles cosas si son necesarias y cuáles no.  \*Cuestionar a los alumnos qué negocios hay en su comunidad donde se venda algún producto, enlistarlos en un pliego de papel bond. Reflexionar sobre los beneficios de estos servicios con los que cuenta su comunidad, por ejemplo: fruterías, carnicerías, papelerías, tortillerías, farmacias, tiendas de ropa, etc.  \*Entregar las monedas a cada niño de acuerdo a su desempeño en las actividades e invitarlos a acudir al banco para guardar su dinero en la alcancía.  \*TAREA: Solicitar a los padres para que junto con sus hijos hagan una visita por los alrededores de su casa buscando establecimientos donde se comercialicen productos. De ser posible, entrar a uno de ellos por algunos minutos para que observen como es el intercambio de dinero en la compra y venta de productos.  \*TAREA: Solicitar que lleven al salón de clases algunos folletos o recortes donde se puedan apreciar los diferentes usos que se les da a los números. Por ejemplo: para señalar el precio de las cosas, en un control remoto, en una calculadora, para marcar la hora en un reloj, para indicar un número telefónico, la edad de una persona en un pastel, el número en la playera de un jugador, etc.  **Día # 7. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  \*Formar equipos de 4 o 5 integrantes y reunir todos los recortes donde se pueda apreciar el uso de los números.  \*Conversar acerca de los usos de los números en su vida cotidiana, enlistar algunas situaciones en las que necesiten los números y en qué objetos los visualizan retomando algunos conocimientos de las actividades anteriores, por ejemplo: en la báscula, precios de los productos, monedas, billetes, reloj, etc. Analizar su uso en cada uno de las cosas mencionadas.  \*Jugar a colocar el número donde corresponda. Se les da una hoja con imágenes de varios objetos o situaciones en los que se pueden encontrar los números, para que los alumnos los escriban, por ejemplo: una playera de futbol, colocar el precio a un producto, en las monedas, un teléfono, etc. Comentar el significado que tienen los números en cada objeto o situación.  \*Observar la lámina didáctica ¿Con qué monedas pagamos? de Tercer Grado Preescolar. Con base a la información de la lámina, realizar algunos planteamientos: ¿Qué productos se venden? ¿Cuál es el costo de una rebanada de pastel? ¿Cuál es el alimento más caro? ¿Cuál es el que cuesta menos? ¿Cuáles son las monedas que se necesitan para comprar un helado? ¿Si se compran unos tacos dorados con una moneda de 10 pesos, cuánto me deben dar de cambio? ¿Cuáles monedas necesito para comprar una gelatina? ¿Y para un arroz? ¿Cuánto dinero necesito para comprar dos bolillos?, etc. Ofrecer monedas de juguete o entregar una hoja para que los alumnos puedan hacer sus registros dibujando sus monedas.  \*Cuestionar a los niños quién ha ido a un restaurante, fonda, lonchería, taquería, etc. Intercambiar conocimientos acerca de lo que se hace en estos lugares, si creen ellos que los números se utilicen en estos espacios, en qué los observan.  \*Jugar al restaurante (la maestra reúne previamente en el aula lo necesario para el juego). Invitarlos a convertir el salón de clases en un restaurant, en el cual se elaboren tarjetas para enumerar las mesas y así puedan saber para quiénes son los platillos de comida que se hacen, diseñar cartas de restaurante donde se registren los platillos y bebidas que se venden marcando los precios, colocar una caja registradora para cobrar, realizar la cuenta de lo que se consume. Se utilizan las mesas y sillas del aula, se colocan manteles. Algunos niños serán los comensales, algunos los meseros, otros los cocineros y algunos más los que cobran. A cada comensal se le entregan 10 pesos en monedas de diferente denominación y se les indica que sólo podrán pedir un alimento o bebida. Los comensales verán las cartas identificando los platillos y los precios, el mesero toma la orden y la lleva a los cocineros para que preparen los alimentos, los meseros regresan a llevarlos para el número de mesa que los solicitó, al final le realizan la cuenta de lo que se comieron y pagan los comensales utilizando monedas de juguete. Intercambiar roles y continuar jugando. Dependiendo el grado de dominio de los estudiantes se puede dar más dinero a los comensales e indicar pida dos alimentos o bebidas.  \*Socializar la actividad cuestionando en qué situaciones y objetos se utilizan los números y cuál es su significado, desde enumerar las mesas, contar los platillos que se pidieron, realizar la cuenta, las monedas con las que se paga. Reflexionar sobre los usos del número en la vida cotidiana.  \*Entregar las monedas a cada niño de acuerdo a su desempeño en las actividades e invitarlos a acudir al banco para guardar su dinero en la alcancía. Pues este dinero le servirá para comprar productos en la “venta especial” que se llevará a cabo el último día de la situación didáctica.  TAREA: Pedir a los alumnos una caja pequeña de cartón (zapatos, galletas) para utilizarla como alcancía. Si algún niño tiene la posibilidad de comprar una alcancía de yeso para pintar, la puede llevar al salón para decorarla. De ser posible solicitar la presencia de los padres de familia que puedan asistir a apoyar en la actividad al día siguiente para la elaboración de alcancías.  **Día # 8. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  \*A través de una puesta en común platicar acerca de lo que conocen del ahorro, qué es, cómo se lleva a cabo, si hay espacios determinados para esta acción, cuándo y para qué se lleva a cabo, mencionar si alguno de ellos ahorra y dónde. Analizar la utilidad del dinero empleándose por ejemplo: para comprar comida, vestirse, medicinas, casa, escuela, diversión, compra de objetos necesarios, etc.  \*Elaborar y decorar la alcancía. Formar equipos pequeños y reunirlos en una mesa, entregarles pinceles, pinturas, pegamento y materiales diversos para decorar la alcancía. Apoyar a los niños con los cuáles su papá o mamá no tuvo la oportunidad de asistir. Brindar el tiempo necesario y la libertad de que cada alumno decore su alcancía utilizando su creatividad.  \*Mientras que la alcancía se seca y aprovechando la presencia de los padres de familia, **jugar al cajero y a la perinola (actividades permanentes).** Incluir monedas con valor de 1, 2, 5 y 10 pesos dependiendo el nivel de dominio con el que cuenten los estudiantes.  \*Comentar que la alcancía elaborada la podrán utilizar con dinero real. Invitarlos a que mencionen alguna cosa que deseen comprar con estos ahorros. Fomentar la cultura y la importancia del ahorro.  \*En plenaria comentar qué fue lo que se les dificultó al momento de elaborar su alcancía, qué pudieron hacer solos y en qué necesitaron ayuda. Platicar sobre la importancia de solicitar ayuda cuando la necesiten. Agradecer la asistencia y el apoyo a los padres de familia.  \*Entregar una actividad gráfica donde los niños puedan identificar las monedas necesarias para comprar algunos productos.  \*Entregar las monedas a cada niño de acuerdo a su desempeño en las actividades e invitarlos a acudir al banco para guardar su dinero en la alcancía. Pues este dinero le servirá para comprar productos en la “venta especial” que se llevará a cabo el último día de la situación didáctica.  TAREA: Solicitar a los niños lleven al salón de clases 2 o 3 juguetes pequeños para compartir.  **Día # 9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  \*Comentar en grupo que los juguetes que llevaron al salón de clases sólo serán utilizados para jugar a la compra y venta, pero que al final del día, los juguetes serán regresados a sus dueños. Por lo tanto se debe tener mucho cuidado de no dañarlos.  \*Formar equipos 4 o 5 integrantes. Reunir los juguetes y permitir que jueguen libremente durante algunos minutos con ellos.  \*Contar cuántos juguetes reunieron en cada equipo. Entregarles etiquetas para que coloquen los precios a sus juguetes. Los precios deben ser menor a 10 pesos.  \*Entre todos formar “La juguetería”. Distribuir al grupo en dos equipos: compradores y vendedores. Asignar un área a cada vendedor y entregarle 10 pesos. A cada comprador se le entregarán 20 pesos en monedas de 5, 2 y 1 peso. Intercambiar roles entre compradores y vendedores. Mientras los niños realizan la actividad, observar cómo se dan los intercambios entre vendedores y compradores, intervenir sólo en caso de conflicto. Observar el conocimiento que tienen los niños con relación al sistema monetario y si logran establecer equivalencias entre las monedas 5, 2 y 1 peso.  \*Después de la actividad, permitir que los niños jueguen libremente con los juguetes que adquirieron. Posteriormente regresar los juguetes a sus dueños.  \*Jugar al memorama de equivalencias.  \*Con la finalidad de consolidar las relaciones de equivalencias entre monedas de 1, 2, 5 y 10, se puede elegir jugar al “cajero” o a la “casa de cambio”, actividades que se vinieron llevando a cabo a lo largo de la situación didáctica.  \*Presentar algunas actividades gráficas acerca del uso de las monedas en situaciones de compra.  \*Entregar las monedas a cada niño de acuerdo a su desempeño en las actividades e invitarlos a acudir al banco para guardar su dinero en la alcancía. Pues este dinero le servirá para comprar productos en la “venta especial” que se llevará a cabo el último día de la situación didáctica.  \*Organizar la gran venta especial. Solicitar a los padres de familia la donación de algunos artículos atractivos para los niños, por ejemplo: carritos, pelotas, plastilinas, cajitas de colores, lápices, dulces, pinturas, entre otros regalos sencillos de bajo costo, incluso pueden ser algunos juguetes usados. Invitar a algunos padres de familia a apoyar en la actividad del día siguiente.  **Día # 10. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **CIERRE:**  \*Dar la bienvenida a los padres de familia y agradecer su presencia para el apoyo de las actividades. Reunir todos los artículos donados para organizarlos y colocarle etiquetas con sus precios. Acondicionar los puestos dentro del salón de clases.  \*Entregar a los niños las alcancías con las monedas que obtuvieron a lo largo de la situación didáctica, las cuales podrán utilizar para comprar artículos en la “gran venta especial”. Reflexionar sobre la importancia de trabajar y ahorrar para utilizarlos cuando se quiera comprar algo o cuando se necesite. Revisar sus ahorros e identificar las monedas que obtuvieron y de cuál tienen más o menos.  \*Indicar a los niños den un breve recorrido por los puestos ubicando las cosas que se venderán y el costo que tiene cada artículo. Sugerir a los niños primero realicen una revisión general de lo que puede comprar con el dinero que obtuvo, para evitar se compre sin pensar y que posteriormente exista frustración.  \*Participar en la gran venta especial, donde los padres y madres que asistieron serán los vendedores, los niños van a comprar con sus ahorros los productos que quieran y que les alcance tomado como referencia los letreros de los precios, poniendo en práctica los aprendizajes trabajados. Pedir a los padres de familia a que apoyan a los niños a establecer el proceso de compra con todo lo que implica, desde ver el precio, reconocer con cuáles monedas pagar, si deben esperar cambio o cuánto les hace falta para completar su compra.  \*Realizar una coevaluación con padres e hijos acerca de la experiencia de la actividad.  **EVALUACIÓN:**  \*Recuperar los aprendizajes esperados a través del análisis y reflexión de las siguientes preguntas: ¿Qué monedas conocieron? ¿Cuál vale más? ¿Para qué sirven? ¿En qué juego les gustó más comprar? ¿Qué se les dificultó y como lo resolvieron? ¿Les gusta jugar con sus amigos? ¿Qué y cómo se ahorra? ¿Por qué es importante ahorrar? ¿Qué otras cosas se pueden ahorrar? | | | | | | | | | | | |
| **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN** | | | | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | | | | | | | |
| \*Tabla de verificación.  \*Rúbrica. | | | | \*Aprendizajes esperados. | | | | | | | |
| **EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE** | | | | | | | | | | | |
| Actividades gráficas, monedas elaboradas, pliegos de papel bond con las aportaciones de los niños. | | | | | | | | | | | |
| **RECURSOS** | | | | | | | | | | | |
| Cajas pequeñas de cartón, monedas de plástico o cartón, dados, perinolas, volantes y folletos publicitarios, pliegos de papel bond, envases o envolturas de productos, círculos de cartón para elaborar monedas, etiquetas para los precios, actividades gráficas, recipiente pequeño de plástico para usar como alcancía, alcancía, dulces, galletas, juguetes pequeños, fruta de temporada, folletos o recortes donde se aprecie el uso de los números, láminas didácticas, cartas de restaurante, hojas blancas, lápices, colores, sillas, mesas, manteles, pinceles, pinturas, pegamento y materiales diversos para colorear la alcancía. | | | | | | | | | | | |
| **AJUSTES CURRICULARES** | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **OBSERVACIONES GENERALES** | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |