|  |  |
| --- | --- |
| Situación didáctica  | La juguetería  |
| Fecha  | 28 de junio |
| Campo de formación  | Pensamiento matemático  |
| Organizador curricular 1 | Número, álgebra y variación  |
| Organizador curricular 2 | Número  |
| Aprendizajes esperados: | • Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta. |
| Otros aprendizajes esperados que de favorecen | • Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. • Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. • Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. • Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30. |
| Recursos | Libro mi álbum, hojas de trabajo, monedas recortadas  |
| **INICIO:** Previamente solicitar algunos juguetes de casa Dar la bienvenida con un canto, invitarlos a comentar si conocen algunas tiendas, qué venden en estas, qué usan para hacer las compras Preguntar si conocen las tiendas de juguetes, es decir, la juguetería, indagar a través de preguntas qué conocen sobre las jugueterías **DESARROLLO:** Observar la lámina del libro “Mi álbum” y describirlaIr cuestionando ¿Qué juguetes hay?, ¿cuánto cuesta…? (Preguntarles por cada juguete, para saber si identifican el número que indica el precio)Plantear las siguientes consignas:¿Cuáles son los juguetes que cuestan más?, ¿Cuáles son los juguetes que cuestan menos?, ¿Cuáles juguetes cuestan lo mismo?Realizar los siguientes planteamientos para trabajar en grupo:Si tengo 5 pesos, ¿cuánto me falta para poder comprar la piñata? ¿Cuántas pelotas puedo comprar con 5 pesos? Si tengo 5 pesos, ¿cuánto me tienen que dar de cambio si compro el barco? Realizar los planteamientos para resolver de manera individual:Si tengo 5 pesos y me los tengo que gastar todos. ¿Qué puedo comprar para que no me sobre? ¿Puedo comprar dos barcos si tengo 5 pesos? ¿Cuánto me falta para comprar la muñeca, si tengo 5 pesos?  Juan quiere comprar el robot y José quiere comprar el gato de peluche. ¿Quién pagaría más dinero? Etc. -Plantearle el problema de la lámina ¿Qué puedo comprar con una moneda de 10 pesos y cuánto me dan de cambio? Reunir los juguetes en el centro del salón y montar una juguetería, reunir monedas o elaborarlas si nos las tenemosJugar a comprar y vender los juguetes cambiando de roles, permitir el juego libre y observar el juego y la resolución de problemas de los niños.Entregar la hoja de la juguetería, daré las indicaciones para resolver los problemasPor ejemplo: La muñeca cuesta $6.00 coloca la cantidad de monedas que necesitas El oso cuesta $9.00 coloca la cantidad de monedas que necesitas La pelota cuesta $3.00 coloca la cantidad de monedas que necesitas El auto cuesta $7.00 coloca la cantidad de monedas que necesitas  **ACTIVIDADES PARA SEGUIR APRENDIENDO EN CASA**Jugar a comprar y vender usando las monedas o billetes reales **CIERRE:** Reunir a los niños en la asamblea en la que mostraron su hoja de actividades y se les preguntara si les resultó fácil o complicado realizar la actividad,Evaluar con ellos las actividades propuestas y analizar de qué manera pudieron resolver la situación planteada |

