|  |  |
| --- | --- |
| 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 describirla  Ir 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 tenemos  Jugar 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 problemas  Por 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 | |

