|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SITUACIÓN DIDÁCTICA** | | | | |
| **Las compras** | | | | |
| **Campo / Área** | **Organizador** | **Organizador curricular 2** | **Aprendizaje esperado** | |
| **curricular 1** |
| Lenguaje y Comunicación | Oralidad | Reconocimiento de la  diversidad lingüística y cultural | Explica cómo es, cómo ocurrió o como funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan | |
| Pensamiento Matemático | Número, álgebra y variación | Número | Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. | |
| 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. | |
| Exploración Y  Comprensión Del Mundo Natural Y Social | Cultura y vida social | Interacciones con el entorno social | Explica los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad. | |
| Educación  Socioemocional | Colaboración | Inclusión | Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y  actúa con apego a ellos. | |
| Educación Física | Competencia  motriz | Creatividad en la acción  motriz | Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en  actividades lúdicas. | |
| **ORGANIZACIÓN** | | **TIEMPO** | | **ESPACIO** |
| Grupal  Individual  Binas o equipos pequeños | | 5 días | | Salón de clases Patio cívico |
| **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN** | | **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN** | | |
| Rúbrica | | Evidencias gráficas  Observación del desempeño | | |
| **ACTIVIDADES PERMANENTES** | | | | |
| Registro de fecha, conteo la asistencia, actividad para empezar bien el día y lectura de cuentos | | | | |
| **PAUSAS ACTIVAS** | | | | |
|  | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Aprendizajes esperados:** | |
| * Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta. * Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. * Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. | |
| **RECURSOS NECESARIOS** | **RECURSOS NECESARIOS** |
| Proyector, computadora, video, láminas de monedas, papel bond, plumones, hojas de  trabajo impresas, crayolas o colores, lápices, monedas didácticas o fichas de plástico, pañuelos o  paliacates, palitos de madera (abatelenguas), cucharas, caja decorada (opcional). | Productos para vender (imágenes recortables o envases y empaques vacíos), cajas registradoras, monedas traídas por los alumnos, fichas de trabajo impresas, crayolas, lápices, |
|  |  |
| **INICIO**   * Invitar a los alumnos a que recolecten las monedas que encuentren pegadas debajo de   sus sillas. Una moneda por alumno de diferente denominación.   * Cuestionar ¿cómo se llaman esos objetos? ¿para qué sirven? ¿qué podemos comprar con ellas? ¿cuánto valen las monedas? Escuchar sus respuestas y escribirlas en el pizarrón * Pegar en el pizarrón imágenes de monedas de $1, $2, $5 y $10 pesos y platicar con los alumnos si las han visto o usado.   **DESARROLLO**   * Invitarlos a escuchar el cuento “Mony Monedas” para aprender un poco más sobre las monedas que usamos en nuestro país. Al finalizar el video cuestionar ¿qué podemos hacer con las monedas? ¿en qué lugares las podemos usar? ¿conocen otros lugares donde podemos usar las monedas? * Hacer una lista de los lugares en los que pueden usar o necesitan monedas y armar una agenda de trabajo para la semana: jugaremos a la tiendita, jugaremos al banco, a la juguetería y al restaurante. * Pedirles que en la hoja de trabajo coloreen/escriban el valor de las monedas que se piden. * Para finalizar la jornada invitarlos a realizar un juego con las monedas (monedas didácticas de plástico). La actividad consiste en que los alumnos transporten las monedas al banco (que será una caja como banco opcionalmente), presentarles algunos objetos que pueden usar como transporte: pañuelo o paliacate, cuchara, palitos de madera. E ir probando con cada uno, los alumnos deben proponer cómo usar el material para poder transportar las monedas.   **CIERRE**   * Platicar con los alumnos acerca de lo realizado el día de hoy, qué fue lo que aprendieron,   cuál fue la forma más fácil de transportar monedas, etc.  \*Solicitarles a los padres de familia elaborar una caja registradora con material reciclado y recortar y plastificar las monedas de hoja recortable (**NOTA: Solicitarles que marquen cada moneda con el nombre del alumno para evitar que se extravíen**). | **INICIO**   * Recordar con el grupo que estamos conociendo las monedas, recordar brevemente el valor de cada una usando las imágenes que están pegadas en el pizarrón. * Cuestionar ¿ustedes han ido a comprar a una tienda? ¿qué venden? ¿para comprar qué necesitamos? * Invitarlos a jugar a la tiendita.   **DESARROLLO**  \*Previamente haber recolectado envases o usar recortes.   * Entre todos acomodar los productos y ponerles precio. * Designar quién será el vendedor y comprador de la primera ronda de juego, ir intercambiando roles en cada ronda. * Solicitarles las monedas recortadas y reforzadas que trajeron de casa (de $1 y $2, agregar la de $5 y $10 si el grupo lo requiere) * Observar las formas de usar las monedas y cómo resuelven problemas que se les presenten. * Posteriormente explicarles que realizaremos un juego con su caja registradora y sus monedas, para ello se mostrará una lámina de un producto con cierto precio y los alumnos deberán sacar de su caja registradora las monedas para pagar. Se puede usar el interactivo de la tiendita para esta actividad. * Al finalizar pedirles que coloreen en una hoja de trabajo las monedas que pueden usar para comprar cada producto.   **CIERRE**  Platicar con los alumnos acerca de lo realizado durante el día, qué fue lo que más les gustó, si fue difícil comprar o vender, cómo supieron cuáles monedas usar, etc. |
| **EVIDENCIAS** | **EVIDENCIAS** |
| Participaciones de los alumnos y actividades gráficas. | Participaciones de los alumnos y actividades gráficas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Aprendizajes esperados:** | |
| * Explica como es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan. * Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta. * Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. * Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. | |
| **RECURSOS NECESARIOS** | **RECURSOS NECESARIOS** |
| Juguetes, monedas didácticas. | Alimentos llevados como refrigerio de los alumnos, monedas didácticas. |
|  |  |
| **INICIO**   * Iniciar una plática con los alumnos acerca de cómo se llaman los lugares donde venden juguetes. Escuchar sus respuestas y comentarles que jugaremos a la juguetería, realizarles algunos cuestionamientos como ¿qué hay en una juguetería? ¿quién trabaja allí? ¿cómo podemos organizar una? ¿qué necesitamos? Escuchar sus respuestas y anotarlas en el pizarrón.   **DESARROLLO**   * Explicarles que armaremos una tienda de juguetes con juguetes que ellos traerán de su casa (sus 2 juguetes favoritos) * Los niños deberán pasar al frente de sus compañeros y mostrar sus juguetes explicando cómo funcionan, con quien juegan y su procedencia, se irá dando el tiempo necesario para que ordenan sus ideas. * Luego se establecerá un precio para cada tipo de juguete e irán pasando los niños a comprar pudiendo adquirir el juguete que ellos decidan. Se harán el pago con monedas didácticas.   **CIERRE**   * Cuestionar a los alumnos si lograron realizar la compra con sus dineros, les falto, les sobro, como supieron con cuales monedas pagar. | **INICIO**   * Recordar con los alumnos lo realizado el día anterior, explicarles que este día platicarán y jugarán al restaurante.   **DESARROLLO**   * Organizarlos en semicírculo y cuestionarlos sobre si ellos han ido a comer a algún restaurante, dónde y con quien, que fue lo que pidieron y quien pago la cuenta. * Después platicar con los alumnos que, así como existen las tienditas de abarrotes, las jugueterías, fruterías, etc. * Explicarles que también hay otros comercios o servicios en los que podemos pagar con monedas, uno de ellos son los restaurantes, por lo que jugaremos a estar dentro de un restaurante, escogeremos un platillo (su propio refrigerio) y deberán pagar al cajero. * Designar a los que serán vendedores y los que comprarán, turnándose para que todos participen en ambos. Observar su interacción durante el juego, por ejemplo, si el que compra cuenta adecuadamente sus monedas, la manera en que dan cambio ya sea correcto o erróneo y si el que recibe lo acepta o se da cuenta que está incorrecto      * Platicar sobre los servicios con los que cuentan cerca de su casa, platicar sobre quienes trabajan allí, la importancia de esos lugares y qué pasaría si no existieran. * .   **CIERRE**  Platicar con los alumnos sobre lo que aprendieron hoy. |
| **EVIDENCIAS** | **EVIDENCIAS** |
| Participaciones de los alumnos y actividades gráficas. | Participaciones de los alumnos y actividades gráficas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Aprendizajes esperados:** | |
| * Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado. * Explica los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad. | |
| **RECURSOS NECESARIOS** |  |
| Monedas reales, distintos objetos para venta (dulces, Libros de colorear, slime, burbujas, etc) |  |
| **PRESENCIAL** |  |
| **INICIO**   * Recordar con los alumnos lo realizado el día anterior explicarles que este día platicarán y jugarán a ir de compras.   **DESARROLLO**   * Organizarlos en semicírculo frente al pizarrón, y con etiquetas se pondrá precio a cada artículo que se venderá, se cuestionará a los alumnos sobre su valor. * Después platicar con los alumnos que, así como existen las tienditas de abarrotes, las panaderías, también hay otros comercios o servicios en los que podemos pagar con monedas. * Realizar una hoja de trabajo en la cual deberán colorear las tiendas o servicios con las que cuentan cerca de su casa o bien hayan visitado en Durango. * Organizar una fila para que en orden pasen y digan que comprarán ahí se pondrá especial atención en ver sus conteos, y si compran varios objetos saber có9mo agregan o suman. (apoyarlos en caso necesario)   **CIERRE**   * Platicar con los alumnos sobre lo que han aprendieron sobre el uso del dinero. recordar brevemente los beneficios que nos ofrecen el saber distinguir el valor del dinero y saber usar adecuadamente. |  |
| **EVIDENCIAS** |  |
| Participaciones de los alumnos y actividades gráficas. |  |