

Descubriendo el valor de las monedas: aprendemos jugando

Matemáticas | Aritmética | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) conozcan y usen las monedas en situaciones cotidianas, aprendiendo a identificar su valor y a representar equivalencias de manera sencilla y divertida. A través de actividades lúdicas y colaborativas, los estudiantes explorarán diferentes tipos de monedas, las compararán y las utilizarán para resolver pequeños retos de compra y cambio, lo que contribuirá a desarrollar su pensamiento lógico-matemático y habilidades sociales.

El aprendizaje se conecta con la vida diaria de los niños, pues les permitirá reconocer el dinero que ven en casa o en la tienda y entender cómo funciona en intercambios reales. Además, fomentará la autonomía y el trabajo en equipo, preparando a los estudiantes para situaciones futuras y promoviendo un acercamiento positivo hacia las matemáticas.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar diferentes monedas comunes en su entorno.
- Usar monedas para representar cantidades y realizar intercambios simples.
- Comparar monedas y reconocer equivalencias básicas entre ellas.
- Participar activamente en actividades colaborativas para resolver problemas con monedas.

Recursos Necesarios

- Monedas reales o fichas plásticas que representen monedas (al menos 10 de diferentes valores).
- Imágenes grandes y coloridas de monedas para mostrar en cartel o digital.
- Cartulinas y marcadores para crear tiendas o espacios de juego.
- Tarjetas con precios sencillos (de 1, 2, 5 y 10 unidades).
- Cajas pequeñas para simular cajas registradoras.
- Reproductor de audio para canciones relacionadas con las monedas (opcional).
- Hojas de actividades impresas para dibujo y coloreado.
- Cuento corto ilustrado sobre comprar con monedas.

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de números del 1 al 10.

- Habilidades motrices básicas para manipular objetos pequeños.
- Experiencia previa con juegos en grupo y escucha activa.
- Interés y curiosidad por objetos cotidianos como monedas o juguetes.

Actividades

Sesión 1: Conociendo las monedas que usamos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Descubrir qué son las monedas y para qué sirven en la vida diaria.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una moneda real y pregunta: «¿Saben qué es esto? ¿Dónde la han visto?»
- **Estudiantes:** Responden y comparten experiencias con monedas o dinero que hayan visto en casa o la tienda.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un breve cuento ilustrado sobre un niño que va a la tienda a comprar con monedas.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y observan imágenes.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona el cuento con su entorno diciendo: «Así como el niño del cuento, nosotros también usamos monedas para comprar cosas que nos gustan».
- **Estudiantes:** Comentan si han ido a comprar con un adulto y qué compraron.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presentan diferentes monedas reales o fichas plásticas, mostrando su tamaño, color y valor, explicando con palabras sencillas que cada moneda tiene un valor que sirve para comprar cosas.

Actividad 1: "Exploramos las monedas"

- **Objetivo:** Identificar y nombrar monedas comunes.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Distribuye las monedas entre los niños y dice: «Vamos a tocar y mirar estas monedas. ¿Quién puede decir cómo se llama esta moneda? ¿De qué color es?».
- **Estudiantes:** Manipulan las monedas, observan detalles y responden.
- **Docente:** Ayuda a nombrar y mostrar cada moneda.
- **Organización:** Individual y plenaria.
- **Producto:** Identificación verbal y manipulación de monedas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva preguntas, corrige nombres y refuerza el vocabulario.

Actividad 2: "La tienda de monedas"

- **Objetivo:** Usar monedas para representar cantidades en un juego simbólico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza una "tienda" con cartulinas y tarjetas de precios (1, 2, 5 unidades). Explica: «Vamos a comprar y vender usando estas monedas. Si quieres esta manzana que cuesta 2 monedas, ¿qué monedas puedes usar?»
 - **Estudiantes:** En grupos pequeños simulan compras usando las monedas para pagar el precio indicado.
 - **Docente:** Observa y guía el uso correcto de monedas para alcanzar la cantidad del precio.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Compras simbólicas con monedas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, pregunta «¿Cuántas monedas usaste?», y corrige si se confunden.

Actividad 3: "¿Qué monedas son iguales?"

- **Objetivo:** Comparar monedas y reconocer equivalencias básicas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Muestra dos monedas y pregunta: «¿Son iguales o diferentes? ¿Por qué?» Luego presenta monedas diferentes que sumen el mismo valor (ej. dos de 1 unidad y una de 2 unidades) y pregunta: «¿Cuántas monedas hay? ¿Cuánto valen?»
 - **Estudiantes:** Responden y manipulan las monedas para comparar y contar.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Comparación y verbalización de equivalencias.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Formula preguntas guía y fomenta el diálogo entre parejas.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que creen un dibujo con las monedas que más les gustaron y expliquen su valor.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajar con monedas de mayor tamaño o fichas con colores y números visibles, y recibir ayuda individual para manipularlas y contar.

Transiciones

Al terminar la exploración, el docente conecta diciendo: «Ahora que conocemos las monedas, vamos a usarlas para jugar y aprender más en la próxima sesión».

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los niños que nombren una moneda que recuerden y qué valor tiene.
- **Estudiantes:** Responden e interactúan en plenaria.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué moneda te gustó más y por qué?
- ¿Para qué crees que sirven las monedas?
- ¿Aprendiste algo nuevo sobre las monedas hoy?

Retroalimentación:

Docente: Elogia respuestas, corrige con paciencia y refuerza el uso del vocabulario aprendido.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión jugarán más con las monedas para comprar y contar juntos.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a observar con su familia las monedas que tienen en casa y traer a la siguiente sesión alguna moneda para compartirla.

Sesión 2: Jugamos a comprar y contar con monedas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar las monedas y preparar para usarlas en un juego de compra y venta.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra las monedas que los niños trajeron y pregunta: «¿A qué valor corresponde esta moneda?»
- **Estudiantes:** Responden y se sienten motivados por compartir sus monedas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Canta una canción corta sobre monedas y compras.
- **Estudiantes:** Cantan y bailan animados.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy usarán las monedas para comprar en su propia tienda y contar cuánto gastan.
- **Estudiantes:** Se preparan y organizan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se explica que cada producto tiene un precio y deben juntar monedas para pagarlo, fomentando la suma de valores y la representación de equivalencias.

Actividad 1: "Mi compra en la tienda"

- **Objetivo:** Usar monedas para sumar valores y hacer pagos sencillos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Distribuye tarjetas con precios y monedas. Dice: «Elijan un producto y junten las monedas que necesitan para pagar».
 - **Estudiantes:** En grupos, seleccionan productos, cuentan monedas y realizan compras simbólicas.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Compras realizadas con monedas correctas.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, pregunta «¿Cuánto cuesta? ¿Cuántas monedas usaste?» y ayuda con conteos.

Actividad 2: "Equivalencias con monedas"

- **Objetivo:** Reconocer equivalencia entre diferentes combinaciones de monedas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta ejemplos: «Miren, dos monedas de 1 valen igual que una de 2. ¿Pueden hacer otras combinaciones iguales?»
 - **Estudiantes:** Experimentan con monedas para formar diferentes combinaciones que sumen igual valor.

- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Combinaciones equivalentes de monedas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Formula preguntas y brinda apoyo para entender equivalencias.

Diferenciación

- Para estudiantes adelantados: Proponer pequeños retos de equivalencias con monedas mayores.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Acompañamiento individual para contar y comparar monedas.

Transiciones

Docente: Finaliza diciendo: «Muy bien, ahora sabemos cuánto valen nuestras compras y que hay varias formas de pagar lo mismo».

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a varios niños explicar una forma de pagar un producto.
- **Estudiantes:** Comparten y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Pudiste juntar las monedas para comprar tu producto?
- ¿Encontraste diferentes formas de pagar lo mismo?
- ¿Qué aprendiste hoy sobre las monedas?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación y corrige con ejemplos claros.

Transferencia:

Docente: Anima a practicar contar monedas en casa con la familia.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a contar monedas en casa y traer ejemplos para la próxima clase.

Sesión 3: Contamos y agrupamos monedas

Fase de Inicio

Recordar las monedas y el valor, con preguntas y canción breve.

Fase de Desarrollo

- Actividad para agrupar monedas iguales y contar en conjunto.
- Juego para formar grupos de monedas que sumen 5 o 10.
- Uso de tarjetas para identificar cantidades.

Fase de Cierre

Resumen con dibujo colectivo y reflexión sobre el valor de agrupar y contar monedas.

Sesión 4: Resolviendo retos con monedas

Fase de Inicio

Presentar un reto sencillo: «¿Cuántas monedas necesito para comprar dos cosas?»

Fase de Desarrollo

- Juego colaborativo para resolver retos de compra con monedas.
- Comparar diferentes soluciones y discutir resultados.
- Registrar las compras con dibujos o marcas.

Fase de Cierre

Compartir aprendizajes y preguntas metacognitivas sobre la experiencia.

Sesión 5: Creando nuestra tienda de monedas

Fase de Inicio

Recordar las funciones de las monedas y la tienda.

Fase de Desarrollo

- Construcción colaborativa de una tienda con precios y monedas.
- Simulación de compra y venta con roles rotativos.
- Registro de transacciones sencillas con dibujo.

Fase de Cierre

Reflexión grupal sobre la experiencia y aprendizajes.

Sesión 6: Nuestro proyecto: Feria de monedas y compras

Fase de Inicio

Preparar la feria y organizar equipos.

Fase de Desarrollo

- Montaje de puestos con productos y precios.
- Juego libre dirigido de compra y venta usando monedas.
- Registro y conteo de monedas usadas en la feria.

Fase de Cierre

- Actividad de síntesis: Cada niño dice qué aprendió.
- Preguntas de reflexión:
 - ¿Qué fue lo más divertido de la feria?
 - ¿Cómo usaste las monedas para comprar?
 - ¿Qué aprendiste sobre el valor de las monedas?
- Retroalimentación positiva del docente.
- Invitación a seguir observando monedas en casa y en la calle.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: En la sesión 1, durante la activación de conocimientos previos.
- Formativa: Durante todas las actividades de desarrollo en cada sesión mediante observación y preguntas guía.
- Sumativa: En la sesión 6, mediante la participación en la feria y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra monedas comunes (Objetivo 1).
- Usa monedas para representar cantidades y realizar pagos simbólicos (Objetivo 2).
- Identifica equivalencias entre diferentes combinaciones de monedas (Objetivo 3).
- Participa activamente y colabora en actividades grupales relacionadas con monedas (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar manipulación y reconocimiento de monedas.
- Rúbrica sencilla para evaluar participación y comprensión en juegos de compra.
- Observación directa durante actividades y reflexiones orales.
- Portafolio con dibujos y registros de actividades.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación en las actividades de identificación y manipulación de monedas.

- Productos de juegos simbólicos de compra con monedas.
- Combinaciones y representaciones de equivalencias hechas en actividades.
- Expresiones orales en reflexiones y respuestas a preguntas metacognitivas.