

¡Vamos a Comprar y Jugar con Monedas!

Matemáticas | Aritmética | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito introducir a los estudiantes de preescolar (3-5 años) al uso y reconocimiento de las monedas y billetes en contextos cotidianos y de juego. A través de actividades lúdicas y colaborativas, los niños aprenderán a identificar el valor de diferentes monedas y billetes, y a estimar para qué les alcanza el dinero que tienen, fomentando habilidades básicas de aritmética y sentido numérico.

Esta experiencia es relevante porque conecta el aprendizaje matemático con situaciones reales que los niños pueden observar en su entorno, como ir de compras o intercambiar objetos. Además, promueve competencias sociales como la comunicación y el trabajo en equipo, ya que participarán en un proyecto conjunto donde simularán un mercado o tienda. Así, el aprendizaje se vuelve significativo y divertido, estimulando la curiosidad y la autonomía de los niños.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer el valor de diferentes monedas y billetes mediante la manipulación directa.
- Usar monedas y billetes en actividades de juego simbólico que simulan situaciones reales de compra.
- Estimar para qué alcanza una cantidad determinada de dinero en contextos sencillos.
- Colaborar con los compañeros para realizar un proyecto de mercado o tienda dentro del aula.

Recursos Necesarios

- Monedas y billetes de juguete (al menos 20 monedas variadas y 10 billetes de diferente valor).
- Tarjetas con imágenes y valores de monedas y billetes reales (2 juegos).
- Canasta o caja para simular tienda/mercado.
- Productos para la tienda (juguetes pequeños, frutas de plástico o dibujos de alimentos).
- Papel, crayones o marcadores para hacer etiquetas de precios.
- Carteles con dibujos grandes de monedas y billetes para la presentación inicial.
- Alfombra o espacio delimitado para organizar la zona del mercado.
- Reloj o temporizador para controlar tiempos de actividades.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de números del 1 al 10.
- Habilidad para identificar colores y formas básicas.
- Experiencia previa con juegos simbólicos o dramatizaciones simples.

- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y participar en actividades en grupo.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy vamos a aprender a conocer y usar las monedas y billetes para jugar a comprar cosas, como cuando vamos con mamá o papá al mercado.

Estudiantes: Escuchan atentos y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes grandes de monedas y billetes y pregunta: “¿Alguien ha visto estas monedas o billetes? ¿Para qué creen que sirven?”

Estudiantes: Responden con ideas o cuentan experiencias breves.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta una canasta con monedas y billetes de juguete y dice: “¡Hoy vamos a jugar a ser compradores y vendedores! ¿Quieren ver qué podemos comprar con estas monedas?”

Estudiantes: Expresan entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

Docente: Explica que el dinero es algo que usamos para comprar cosas que necesitamos o queremos, y que hoy aprenderán cómo usarlo jugando.

Estudiantes: Asienten y se preparan para participar en el juego.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Muestra las monedas y billetes de juguete, nombrando cada uno y señalando su valor. Invita a los niños a tocar y observar las monedas y billetes para familiarizarse con ellos.

Estudiantes: Manipulan los objetos, repiten los nombres y valores con ayuda del docente.

Actividad 1: “Exploramos el dinero”

- **Objetivo:** Reconocer el valor de diferentes monedas y billetes.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a explorar estas monedas y billetes. ¿Quién quiere mostrarme una moneda de un peso?”
 - El docente invita a cada niño a elegir una moneda o billete y decir su valor con ayuda.
 - Se usan las tarjetas de imágenes para reforzar el reconocimiento.
- **Organización:** Individual, con guía del docente.
- **Producto:** Cada niño identifica y muestra monedas o billetes correctos.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Pregunta, corrige suavemente y anima a los niños a participar.

Actividad 2: “La tiendita del aula”

- **Objetivo:** Usar monedas y billetes en situaciones de juego simbólico para comprar.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Ahora vamos a armar una tiendita. Aquí hay productos con precios. Ustedes serán compradores y vendedores.”
 - Se forman grupos de 3-4 niños para montar y jugar en la tiendita.
 - Los niños usan monedas y billetes para ‘comprar’ productos, estimando con ayuda cuánto dinero necesitan.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 niños).
- **Producto:** Juego de compra-venta con uso de monedas y billetes.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, hace preguntas como “¿Cuánto cuesta este juguete? ¿Cuántas monedas necesitas?” y apoya a quienes tienen dudas.

Actividad 3: “¿Para qué me alcanza?”

- **Objetivo:** Estimar para qué alcanza una cantidad determinada de dinero.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Si tienes estas dos monedas, ¿qué puedes comprar? ¿Y si tienes un billete?”
 - Los niños eligen productos y el docente les ayuda a comparar precios con el dinero que tienen.
- **Organización:** Parejas o individual.
- **Producto:** Selección de productos que pueden ‘comprar’ con dinero limitado.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Guía la estimación con preguntas sencillas y refuerza conceptos de cantidad y valor.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Proponer que creen etiquetas de precios para nuevos productos o inventen un nuevo producto para la tiendita.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Trabajar en pareja con el docente o un compañero para identificar monedas y contar monedas pequeñas para comprar productos.

Transiciones:

Después de explorar monedas, el docente invita a montar la tiendita para aplicar lo aprendido. Luego, tras el juego, se pasa a la actividad de estimación para consolidar el uso práctico del dinero.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los niños que compartan con el grupo una cosa que aprendieron sobre las monedas y billetes y para qué sirven.

Estudiantes: Expresan en oraciones cortas o señalan objetos.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué moneda o billete te gustó más y por qué?”
- “¿Para qué usaste las monedas cuando jugaste en la tiendita?”
- “¿Crees que con tus monedas podías comprar muchas cosas o solo algunas? ¿Por qué?”

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por su participación, corrige errores suavemente y refuerza los aprendizajes con comentarios positivos y ejemplos concretos.

Transferencia:

Docente: Invita a los niños a observar las monedas y billetes cuando vayan con sus familias a comprar y a contar cuánto dinero tienen para estimar qué pueden comprar.

Tarea o reto:

Docente: Propone que en casa, con ayuda de un adulto, los niños identifiquen monedas o billetes reales y cuenten pequeñas cantidades para comprar algún objeto sencillo, y que lo cuenten al grupo la próxima vez.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Durante la fase de inicio, con preguntas sobre conocimientos previos y observación de respuestas.
- Formativa: En la fase de desarrollo, mediante la observación directa durante las actividades prácticas y el juego.
- Sumativa: En la fase de cierre, a través de la participación en la síntesis y respuestas a las preguntas de reflexión.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente el valor de al menos tres monedas o billetes diferentes durante la exploración.
- Usa monedas y billetes de juguete para ‘comprar’ productos en el juego simbólico con guía del docente.
- Estima adecuadamente para qué alcanza una cantidad determinada de dinero en actividades prácticas.
- Participa activamente y colabora con compañeros en la actividad grupal de la tiendita.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar reconocimiento y uso de monedas.
- Registro anecdótico de participación y estimación durante el juego.
- Portafolio con productos elaborados, como etiquetas de precios (opcional).

Evidencias de aprendizaje:

- Demostración oral y práctica de reconocimiento de monedas y billetes.
- Producto tangible del juego de compra-venta con uso adecuado del dinero.
- Respuestas a preguntas de reflexión que evidencian comprensión del valor y uso del dinero.