

Experiencia exitosa

Categoría: Contenidos y Materiales Educativos Nivel educativo: Preescolar

Estado: ESTADO DE MÉXICO Cargo: Docente Otro cargo: _____

Nombre CLAUDIA CORONA BECERRIL

Nombre de la estrategia: USANDO LAS MONEDAS PARA COMPRAR

Objetivo de este material: POTENCIAR EL CONOCIMIENTO Y USO DEL VALOR REAL DE LAS MONEDAS

Descripción de la práctica ES UNA SITUACIÓN DIDÁCTICA QUE BRINDA OPORTUNIDADES DE PONER EN JUEGO EL CONOCIMIENTO DEL USO DE LAS MONEDAS EN SITUACIONES DE COMPRA-VENTA, USANDO ESTRATEGIA DEL JUEGO DE EQUIVALENCIA QUE IMPLICA TRABAJAR LAS EQUIVALENCIAS CON RESPECTO AL VALOR REAL DE LAS MONEDAS Y DE LA ESTRATEGIA DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Acciones realizadas: EL JUEGO DE LA TIENDA U OTRO QUE PROPICIE EL USO DE LAS MONEDAS, JUEGO DEL CAJERO UTILIZANDO DIVERSOS MATERIALES TALES COMO: REGLETAS DE COLORES, CÍRCULOS DE FOAMI, MONEDAS DIDÁCTICAS, DADO DE PUNTOS, TRABAJAR COMO ACTIVIDAD PARA EMPEZAR BIEN EL DÍA LA COMPRA PARA COMPARTIR ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN ORGANIZARLOS DE DIFERENTES FORMAS

Conclusiones: RECONOCEN EL VALOR REAL DE LAS MONEDAS Y DE FAVORECIÓ EL RAZONAMIENTO MATEMÁTICO A TRAVÉS DEL PLANTEAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, REFLEXIONAN, RELACIONAN LOS DATOS NUMÉRICOS COMO SON LOS PRECIOS Y EL DINERO A GASTAR PARA SOLUCIONARLOS Y SABER CUANTO DEBEN PAGAR Y RECIBIR DE CAMBIO EN CASO NECESARIO

Evidencia: PLANIFICACIÓN, IMÁGENES FOTOGRÁFICAS DEL JUEGO DE COMPRA-VENTA EN LA TIENDA CON SU DESCRIPCIÓN

Evidencia 2 <http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2299-2-Juego de la tiendita.docx>

Evidencia 1 <http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2299-1-planificacion monedas 1.pdf>



Experiencia exitosa

