

## LOS PROBLEMAS Y EL VALOR DE LAS MONEDAS

### COMPETENCIA:

Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.

Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
- Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.



**VERSIÓN 1.** Exploración de los distintos valores de las monedas. Uso de las monedas de 1 peso para comprar en un mercado.

### DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN:

El docente inicia la actividad comentando con los niños que van a jugar al mercado y les pregunta ¿Quién ha ido al mercado?, ¿A qué han ido al mercado?, ¿Qué necesitan para poder comprar?

- Ⓞ La educadora monta el Mercado, sólo utiliza las tarjetas de verduras y frutas y los precios varían de 1 a 5 pesos.
- Ⓞ Se organizan equipos (vendedores y compradores)
- Ⓞ Se da un tiempo para que los niños intercambien sus conocimientos acerca de las monedas. Si la educadora observa que saben el valor de algunas de ellas, les pregunta por ejemplo: si quiero cambiar una moneda de 5 pesos por monedas de 1 peso, ¿Cuántas monedas de 1 peso necesito?
- Ⓞ Cuando han explorado las monedas, pide que separen solamente las de un peso.
- Ⓞ Pide a algunos niños que le ayuden a retirar las demás monedas.
- Ⓞ La educadora explica a los niños que con las monedas de 1 peso van a comprar en el mercado.
- Ⓞ Platican acerca de los alimentos que se venden en el mercado y el beneficio de comer frutas y verduras.
- Ⓞ Se organiza el grupo para que unos niños sean los que vendan y otros los que compren.
- Ⓞ Les explica que cuando paguen se van a quedar con la tarjeta de la fruta o verdura que hayan comprado; a su vez los niños que venden se van quedando con las monedas.

Los niños juegan y la educadora pasa por los “puestos” para verificar que todos hayan comprendido la consigna. Si hay dudas las resuelve. La actividad finaliza cuando se terminen las tarjetas o las monedas.

La educadora organiza una puesta en común para que los niños comenten:

- Ⓢ ¿Qué compraron? o ¿Qué vendieron?
- Ⓢ ¿Cómo le hicieron para comprar o vender?
- Ⓢ ¿Qué problemas tuvieron?
- Ⓢ ¿Cómo los resolvieron?

**MATERIALES:**

- Monedas para cada niño. (ocho de 1 peso, seis de 2 pesos y tres de 5 pesos).
- Tarjetas de verduras y frutas.
- Letreros con precios (varían de \$1 a \$5)

**VERSIÓN 2.** Exploración de los distintos valores de las monedas. Uso de las monedas de \$1, \$2 y \$5 para comprar en un mercado.

El docente inicia la actividad comentando con los niños que van a jugar al mercado y les menciona que ahora van a poder comprar con monedas de \$1, \$2 y \$5.

- Ⓢ La educadora monta el Mercado y utiliza las tarjetas de verduras, frutas, hierbas y legumbres. Los precios varían de 1 a 10 pesos.
- Ⓢ La educadora organiza al grupo en vendedores y compradores.
- Ⓢ Los niños juegan al mercado.
- Ⓢ La educadora hace preguntas que lleven a los niños a recordar el valor de las monedas. Por ejemplo, si tengo que pagar 7 pesos, ¿con cuales monedas puedo pagar?  
Mientras los niños compran, la educadora pasa por los “puestos”, observa si los intercambios de monedas son correctos (pagar con una moneda de \$5 algo de \$3, corresponde a un cambio de \$2- dos monedas de \$1 o una de \$2).
- Ⓢ Después de un tiempo, cambia de rol a los compradores y a los vendedores.
- Ⓢ La educadora pide a los niños que hagan un registro de lo que compraron y pagaron. Observa cómo registran (números, dibujos, etcétera).
- Ⓢ Organiza una puesta en común para revisar algunos de los registros.
- Ⓢ Los niños explican sus registros y comentan si algunos se parecen entre ellos.
- Ⓢ Comentan las dificultades que presentaron y cómo las resolvieron.

**MATERIALES:**

- Monedas de \$1, \$2 y \$5 para cada niño.
- Tarjetas de verduras, frutas, hierbas y legumbres.
- Letreros con precios (varían de \$1 a \$10).
- Hojas de máquina o cuaderno de registros.
- Pluma o marcadores.

### VERSIÓN 3.

El docente inicia la actividad comentando que van a jugar al mercado y les menciona que en esta ocasión los compradores solo tendrán monedas de \$5 y \$10 y que los vendedores tendrán de varias denominaciones. También les menciona que ahora los compradores solo podrán comprar tres cosas del mismo precio.

- Ⓜ La educadora monta el mercado y utiliza las tarjetas de verduras, frutas, hierbas y legumbres. Los precios varían de 3 a 10 pesos.
- Ⓜ Los niños juegan al mercado.
- Ⓜ Se les da a los compradores dos monedas \$5 y una de \$10, los vendedores tienen de todas las denominaciones.
- Ⓜ La docente les recuerda que tienen que comprar exactamente tres cosas del mismo precio. Mientras los niños juegan, la educadora pasa por los “puestos”, observa cómo deciden que comprar.
- Ⓜ Cuando los niños terminan de comprar se organiza una puesta en común.
  - ¿Pudieron comprar productos de \$10?
  - ¿Cuáles productos no se podían comprar?
  - ¿Alguien compró tres cosas distintas del mismo precio?Es necesario dar el tiempo suficiente para que los alumnos expliquen sus respuestas.

Esta actividad debe repetirse en otra ocasión, condicionando la compra, por ejemplo dos productos que en total cuenten 6 pesos.

### MATERIALES:

- Monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 para los vendedores
- Monedas de \$5 y \$10 para los compradores.
- Tarjetas de verduras, frutas, hierbas y legumbres.
- Letreros con precios (varían de \$1 a \$10).

**VERSIÓN 4.** Uso de las monedas de 1, 2, 5 y 10 pesos en la resolución de problemas utilizando la información de una imagen.

¿Qué puedes comprar con 5 pesos?

- Ⓜ La educadora lee el título de la imagen y para que los niños exploren la imagen, hace preguntas como:
  - ¿Están los alimentos que ustedes vendieron cuando jugaron?
  - ¿Cuestan lo mismo?
  - ¿Los plátanos ustedes los vendieron más caro o más baratos?
- Ⓜ La educadora plantea oralmente problemas que se solucionen con la información de la imagen. Por ejemplo:
  - ¿Cuestan más los duraznos o las papas?
  - ¿Si les doy \$5 qué pueden comprar para que les sobre un peso?
  - ¿Cuánto dinero tienen que pagar por los chícharos y el brócoli?

- Ⓢ Los niños usan las monedas para resolver los problemas que se les plantean. Cada vez que se propone un problema se da tiempo para que los niños resuelvan.
- Ⓢ Se pide a algunos que expliquen cómo usaron las monedas para resolver.

**MATERIALES:**

- Imagen con frutas, verduras y legumbres con precios.
- Monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 para cada dos niños.

**TIEMPO:**

Se recomienda que esta actividad se realice varias veces en el ciclo escolar.

Tomado de: Fuenlabrada, I., Ortega, J., Valencia, R. y Vivanco, B.  
“¿Cómo desarrollar el pensamiento matemático?  
Fichero de actividades para preescolar”.  
2ª. Edición, México, 2008