Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**MATEMÁTICA**

**I.E N° 6026 “VIRGEN DE FATIMA”**

**JULIO C. TELLO - LURÍN**

1. **DATOS INFORMATIVOS**

|  |  |
| --- | --- |
| PROYECTO | N° 3 |
| PROYECTO DE APRENDIZAJE | ***“Fomentamos la Educación Financiera Realizando una Feria de Emprendimiento”*** |
| ÁREA | MATEMÁTICA |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD | **Venta y manejo de dinero.** |
| FECHA DE EJECUCIÓN | Miércoles 18 de Setiembre de 2024. |
| GRADO Y SECCIÓN | 1° Grado “A” |
| PROFESORA | Ceci Gladys Malásquez Corrales. |
| DIRECTORA | Ofelia Loyola Reyes. |

1. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| COMPETENCIA Y CAPACIDADES | ESTÁNDAR | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | ¿QUÉ NOS DARÁ DE EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
| * Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio * Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generale | * Emplea estrategias heurísticas y estrategias de cálculo (como el conteo, el ensayo error y la descomposición aditiva) para encontrar equivalencias o crear, continuar y completar patrones. * Explica por qué debe sumar o restar en una situación y su proceso de resolución. | 1. Resuelve problemas relacionados con el manejo de dinero, identificando correctamente los valores de las monedas y billetes utilizados.  2. Realiza operaciones básicas de suma y resta con cantidades de dinero para determinar cambios y precios totales en situaciones de compra.  3. Explica su razonamiento al comparar precios y decidir sobre la compra más conveniente entre otros. | Los estudiantes demostrarán su aprendizaje a través de la creación de un juego de tienda donde simularán la compra y venta de productos. También se les pedirá que resuelvan problemas matemáticos relacionados con el dinero y que compartan sus reflexiones sobre la importancia de ser responsables al manejarlo. | Lista de cotejo |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.   * Define metas de aprendizaje. * Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas | * Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. | * Planifica las metas de la experiencia de aprendizaje teniendo en cuenta sus necesidades e intereses |
| SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.   * Personaliza entornos virtuales: * Gestiona información del entorno virtual * Interactúa en entornos virtuales | Configura aplicaciones y herramientas di­gitales cuando desarrolla actividades de aprendizaje   * Realiza diversas búsquedas de información y selecciona y utiliza lo más relevante según el propósito de aprendizaje. | * Observa videos motivadores o informativos en las sesiones de aprendizaje. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ENFOQUE TRANVERSAL | VALOR | ACTITUD QUE LO DEMUESTRA |
| ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN | Diálogo y concertación. | Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas. |

**III.- DESARROLLO DE LA SESIÓN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS DIDÀCTICOS/ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS | RECURSOS/  MATERIALES |
| INICIO  15 minutos | * Se recibe a los estudiantes con un saludo que considere característico para crear un clima cálido: palmada, abrazo, bailecito, choque de palmas. * Saludo, oración y bienvenida a los estudiantes. * Cantamos una canción conocida. * El dinero es un medio de intercambio que utilizamos para comprar bienes y servicios. En nuestra vida diaria, usamos monedas y billetes para realizar transacciones. Es fundamental que los niños comprendan el valor del dinero, ya que esto les permitirá tomar decisiones informadas al gastar y ahorrar. Además, aprender sobre el dinero les ayuda a desarrollar habilidades matemáticas esenciales, como la suma y la resta. * Hoy aprenderemos sobre la venta y el manejo de dinero. Es importante saber cómo usar el dinero porque nos ayuda a comprar cosas que necesitamos y queremos. Además, ser responsables con el dinero es una habilidad que nos acompañará toda la vida.   **Motivación:**  Para despertar su curiosidad, les haré algunas preguntas:  ¿Qué comprarían si tuvieran 20 pesos?  ¿Cómo se sentirían si tuvieran que dar cambio a alguien?  Juego de la Tienda: Los estudiantes formarán grupos y crearán una pequeña tienda con productos de juguete. Cada grupo tendrá un presupuesto de 20 pesos para gastar en la tienda de sus compañeros.  Preguntas: ¿Qué productos eligieron y por qué? ¿Cómo decidieron cuánto gastar?  Caza del Tesoro de Monedas: Esconda diferentes monedas en el aula y pida a los estudiantes que las encuentren. Luego, deberán contar cuántas monedas encontraron y su valor total.  Preguntas: ¿Cuántas monedas encontraron? ¿Cuál fue el valor total de las monedas que encontraron?  Recojo de saberes previos:  ¿Alguien puede decirme qué es el dinero?  ¿Cómo usamos el dinero en nuestra vida diaria?  ¿Qué saben sobre las monedas y los billetes?  Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.    **El propósito del día de hoy es:**   |  | | --- | | **• “**los estudiantes aprenderán sobre la venta y el manejo de dinero, comprendiendo su importancia en la vida cotidiana. A través de actividades prácticas, los alumnos desarrollarán habilidades para resolver problemas relacionados con el dinero, identificar equivalencias y aplicar estrategias de conteo y cálculo.**”.** |   **Se da a conocer los criterios que deben lograr en esta actividad.**   * Utilizan estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, para resolver problemas de ejercicios de suma y resta con billetes de juguete. * Emplea estrategias para contar usando monedas y billetes. * Explica el procedimiento que utilizo para contar. | * Cuaderno u hojas de reúso * Lápiz, borrador, colores, tijeras y goma * Cuadernillo del MINEDU 1 |
| DESARROLLO  65 minutos | **Problematización:**  **Actividad de la Tienda: Plantear una situación en la que un niño quiere comprar un juguete que cuesta 15 pesos, pero solo tiene 10 pesos. Preguntar: ¿Qué puede hacer para conseguir el dinero que le falta?**  **Juego de Cambio: Simular una situación en la que un estudiante debe dar cambio a un compañero que le compra un producto de 8 pesos, y el compañero le da un billete de 10 pesos. Preguntar: ¿Cuánto cambio debe darle y cómo lo calcularía?**  **Estas actividades fomentarán el conflicto cognitivo y permitirán a los estudiantes reflexionar sobre el manejo del dinero de manera práctica y significativa.**    **Familiarización con el problema:**  Para iniciar la clase, se presentará el siguiente problema:  "María tiene 5 monedas de 1 peso y quiere comprar un dulce que cuesta 3 pesos. ¿Cuánto dinero le sobra después de comprar el dulce?"  Los estudiantes analizarán la situación, identificando las operaciones matemáticas que deben realizar para resolver el problema. Se les guiará a que reconozcan que deben restar el costo del dulce del total de dinero que tiene María.  **Búsqueda y ejecución de estrategias:**  Los estudiantes se dividirán en grupos pequeños y se les pedirá que propongan diferentes estrategias para resolver el problema. Por ejemplo, algunos pueden contar las monedas que tiene María y restar 3, mientras que otros pueden usar dibujos para representar las monedas y el dulce. Se les animará a que utilicen el conteo y la descomposición aditiva para encontrar la respuesta. Un ejemplo de estrategia podría ser: "Si María tiene 5 monedas y gasta 3, puede contar 1, 2, 3 para ver cuánto le queda"  **Socialización de la representación:**  Después de que los grupos hayan trabajado en sus estrategias, se realizará una puesta en común donde cada grupo compartirá su proceso de resolución. Los estudiantes podrán explicar cómo resolvieron el problema, qué estrategias utilizaron, las dificultades que encontraron y cualquier duda que aún tengan. Este intercambio de experiencias permitirá que los estudiantes aprendan unos de otros y vean diferentes enfoques para resolver el mismo problema.  **REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:**  Una vez que todos los grupos hayan compartido sus soluciones, se llevará a cabo una reflexión conjunta. Se consolidarán los conceptos de suma y resta, y se discutirá la importancia de saber manejar el dinero y resolver problemas relacionados con él. Se enfatizará cómo estas habilidades son útiles en la vida diaria, como al comprar cosas en la tienda. Se les recordará que, al resolver problemas, es importante ser responsables y verificar sus respuestas.  **PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS**  Finalmente, se les propondrá a los estudiantes que creen sus propios problemas relacionados con el manejo del dinero. Algunos ejemplos podrían ser:  "Juan tiene 10 pesos y quiere comprar dos galletas que cuestan 4 pesos cada una. ¿Cuánto dinero le queda después de comprar las galletas?"  "Ana tiene 8 monedas de 2 pesos. Si compra un juguete que cuesta 10 pesos, ¿cuántas monedas le faltan?"  "Carlos quiere comprar un libro que cuesta 15 pesos, pero solo tiene 12. ¿Cuánto dinero necesita para poder comprarlo?"  Con estos problemas, se busca que los estudiantes apliquen lo aprendido y continúen desarrollando su habilidad para resolver problemas de regularidad, equivalencia y cambio.  **Preguntas para la metacognición de los alumnos**  ¿Qué estrategias utilizaste para resolver el problema de María?  ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo?  ¿Hubo alguna estrategia que te resultó más fácil que otra? ¿Por qué?  ¿Qué aprendiste sobre el manejo del dinero a través de esta actividad?  ¿Cómo podrías aplicar lo que aprendiste hoy en situaciones de la vida real? |  |
| CIERRE  10 minutos | Preguntas para que se hagan los alumnos sobre lo aprendido en clase  ¿Qué fue lo más interesante que aprendí hoy sobre el dinero?  ¿Cómo puedo usar lo que aprendí en clase para ayudarme a comprar algo la próxima vez que vaya a la tienda?  ¿Qué problema relacionado con el dinero me gustaría resolver en el futuro?  ¿Cómo puedo explicar a un amigo lo que aprendí hoy sobre sumar y restar dinero?  ¿Qué dudas me quedaron sobre el manejo del dinero y cómo puedo resolverlas?  Con estas preguntas y reflexiones, esperamos que los estudiantes continúen pensando sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicar ese conocimiento en su vida cotidiana. |  |

**IV.- BIBLIOGRAFÍA**

* 1. Del estudiante: Información de internet.
  2. Del docente: Libros del MINEDU e información de internet.

**V.- ANEXOS**

* 1. Instrumentos de evaluación: Lista de cotejo

………………………………… ……………………………………… **OFELIA LOYOLA REYES CECI GLADYS MALÁSQUEZ CORRALES**

**DIRECTORA DOCENTE**

**LISTA DE COTEJO 18-09-24**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMA** | | **Venta y manejo de dinero.** | | | | | |
| **COMPETENCIA** | | | **• Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio** | | | | |
| **EVIDENCIA** | | | Los estudiantes demostrarán su aprendizaje a través de la creación de un juego de tienda donde simularán la compra y venta de productos. | | | | |
| ***EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE*** | | | | 1. Resuelve problemas relacionados con el manejo de dinero, identificando correctamente los valores de las monedas y billetes utilizados. | 2. Realiza operaciones básicas de suma y resta con cantidades de dinero para determinar cambios y precios totales en situaciones de compra. | 3. Explica su razonamiento al comparar precios y decidir sobre la compra más conveniente entre otros. |
| ***N°*** | ***NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES*** | | |
|  | AÑEZ GUARENAS, Andribel Josyebelis | | |  |  |  |
|  | BANCES LARCO, Julio Jeico de Jesús | | |  |  |  |
|  | BOLIVAR CARUNAMA, Eliannis Leonelis | | |  |  |  |
|  | BRUNO NÚÑEZ, Dereck Aaron | | |  |  |  |
|  | CAHUANTICO CANALES Dylan Valentino | | |  |  |  |
|  | CHACÓN LEGUÍA, Evam Drake | | |  |  |  |
|  | CHACÓN PÁEZ Mia Nazareth | | |  |  |  |
|  | CONDORI VILA, Ryan Rafael | | |  |  |  |
|  | CORO CHUMPITAZ, Briana Alexa | | |  |  |  |
|  | CUMANA ROMERO, Rodrigo Jesús | | |  |  |  |
|  | CUMAPA CUMAPA, Karlita Mileydi | | |  |  |  |
|  | CURMAYARI TORRES Bruno Marcelo | | |  |  |  |
|  | FERNÁNDEZ GUERRERO, Renzo Thiago | | |  |  |  |
|  | GONZALES CHUMPITAZ, Hugo Raúl Felipe | | |  |  |  |
|  | HERNÁNDEZ GARRIDO, Abdías Melquisedec. | | |  |  |  |
|  | HERRERA LOPEZ, Alessandra Camila | | |  |  |  |
|  | HERRERA MALLQUI, Thiago Lionel | | |  |  |  |
|  | MARDALES CHOQUE, Frances Anderson | | |  |  |  |
|  | MARTEL VÁSQUEZ, Adrián Amir | | |  |  |  |
|  | MENDOZA GUEVARA Alexis Ferre | | |  |  |  |
|  | MOHENA ISMIÑO, Flavia Valeska | | |  |  |  |
|  | OSORIO ARBAIZA, Pablo Ismael | | |  |  |  |
|  | PRENDEZ SALAZAR, Adrián Alexander | | |  |  |  |
|  | RAMIREZ PORTA, María Milagros | | |  |  |  |
|  | RECINES ESPICHAN, Juan Manuel | | |  |  |  |
|  | RODRIGUEZ RAMIREZ, Carlos Ronaldo | | |  |  |  |
|  | Ruiz Chirinos, Roixer Javier | | |  |  |  |
|  | RUIZ HUAMANYAURI Arlene Kalezia Valeska | | |  |  |  |
|  | SANDOVAL DE LA CRUZ, Thaís Thalía | | |  |  |  |
|  | VICENTE ALBINO, Aithana Isabel Marcelina | | |  |  |  |
|  | VICENTE ICHO, Mía Shannel | | |  |  |  |
|  | JULCA GUTIERREZ, Elard Leodam. | | |  |  |  |
| 1. A | CHACALTANA , Alexia. | | |  |  |  |

****