

SESIÓN DE APRENDIZAJE

EL VALOR DE LAS MONEDAS 1,2 Y 5 SOLES

DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	PERU JAPON		
DOCENTE:	DORIS PINEDO CISNEROS		
GRADO Y SECCIÓN:	1 "C"	FECHA:	24 DE SETIEMBRE

• PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área, competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación
MATEMÁTICA Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	1° grado Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico su comprensión del valor posicional y equivalencias de dinero (monedas y billetes) en situaciones cotidianas de compra y venta con números hasta el 20.	- Identifica las características visuales y el valor de las monedas de 1, 2 y 5 soles usando material concreto (monedas didácticas). - Representa un monto de dinero de diferentes formas combinando monedas de 1, 2 y 5 soles. - Explica el procedimiento que utilizó para pagar un producto del proyecto escolar usando equivalencias de monedas.
Propósito	"Hoy aprenderemos a identificar y reconocer el valor de las monedas de 1, 2 y 5 soles para utilizarlas en situaciones de compra y venta en nuestra tiendita saludable".	
Evidencia	Resuelve problemas prácticos de compras para su proyecto en una ficha aplicativa de equivalencias.	
Instrumento de evaluación	ESCALA DE VALORACIÓN	

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE LA ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Los estudiantes asumen la responsabilidad de gestionar de forma equitativa el dinero simulado para los materiales que beneficiarán el proyecto de todo el salón.
ENFOQUE AMBIENTAL	Los estudiantes reflexionan sobre el uso responsable de los recursos económicos al adquirir materiales ecosostenibles para su proyecto
Competencia transversal	Desempeños
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	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.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a acciones de juntar, separar, agregar, quitar, igualar y comparar cantidades; y las traduce a expresiones de adición y sustracción, doble y mitad. Expresa su comprensión del valor de posición en números de dos cifras y los representa mediante equivalencias entre unidades y decenas. Así también, expresa mediante representaciones su comprensión del doble y mitad de una cantidad; usa lenguaje numérico. Emplea estrategias diversas y procedimientos de cálculo y comparación de cantidades; mide y compara el tiempo y la masa, usando unidades no convencionales. Explica por qué debe sumar o restar en una situación y su proceso de resolución
--------------------------------	--

Enfoque DUA aplicado	
Múltiples formas de representación	Se presentan las monedas reales y didácticas ampliadas en la pizarra, se usan etiquetas con números grandes, apoyo visual con colores diferenciados para cada denominación (1 sol, 2 soles, 5 soles) y explicaciones en lenguaje sencillo y directo.
Múltiples formas de acción y expresión	Los estudiantes expresan el valor de los objetos manipulando monedas de plástico, dibujando los círculos correspondientes, usando gestos, señalando carteles numéricos o explicando oralmente sus estrategias de conteo.
Múltiples formas de compromiso	Se plantea un juego de simulación de "tiendita saludable" que conecta directamente con sus intereses actuales. Se fomenta el trabajo en parejas y el apoyo mutuo para disminuir la frustración en el conteo.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
○ Preparar sets de monedas didácticas (plástico o cartón impreso) de 1, 2 y 5 soles para cada equipo. ○ Diseñar la ficha de aprendizaje práctica. ○ Acondicionar objetos o insumos del proyecto escolar con etiquetas de precios (ejemplo: S/. 3, S/. 5, S/. 7, S/. 10).	○ Monedas didácticas de 1, 2 y 5 soles. ○ Pizarra y plumones. ○ Objetos del aula (insumos del proyecto). ○ Ficha de aplicación impresa.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO -----tiempo aproximado:20min

Motivación y Actividades Permanentes:

- Se saluda cordialmente a los estudiantes, se registra la asistencia .
- Se invita a realizar una breve pausa activa física (estiramientos corporales rápidos) para captar la atención.

Recojo de Saberes Previos:

- El docente muestra una caja mágica que suena al moverse (contiene monedas reales). Pregunta: *¿Qué creen que hay aquí dentro? ¿Para qué sirve el dinero? ¿Qué monedas conocen en el Perú?*
- Se extraen de la caja monedas grandes de S/. 1, S/. 2 y S/. 5. Se pide a los estudiantes que describan lo que ven: *¿Qué números tienen grabados? ¿Todas son del mismo tamaño o color?*

Conflicto Cognitivo:

- Si compro brochetas de pollo a 5 soles, *¿puedo pagarlo con una sola moneda? ¿Y si no tengo esa moneda, qué otras monedas puedo juntar para pagar los 5 soles?* Se escuchan sus respuestas con afecto.

Comunicación del Propósito y Acuerdos:

- Se presenta el propósito de la clase de hoy en la pizarra de manera clara.

Propósito: Hoy aprenderemos a **reconocer las monedas de 1, 2 y 5 soles** y a **juntarlas de diferentes maneras para pagar por productos de la tiendita del aula.**

- Se leen y socializan los criterios de evaluación.
- Se establecen juntos las normas de convivencia del día:
 1. Escuchar atentamente cuando un compañero o el docente habla.
 2. Cuidar el material didáctico (monedas) que se compartirá en el grupo.
 3. Levantar la mano para participar de forma ordenada.

DESARROLLO -----tiempo aproximado:60min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se presenta en la pizarra la siguiente situación usando imágenes claras de los productos y precios:

El reto de la tiendita saludable:

Matías y su amigo Rafael del segundo grado fueron a comprar a la tiendita saludable, ellos compraron los siguientes alimentos.

- gelatinas que cuesta **S/. 4**
- canchitas que cuesta **S/. 3**

Si en su monedero solo tienen monedas de **1 sol, 2 soles y 5 soles**, ¿con qué monedas exactas se puede pagar cada producto? ¿Cuánto gastarán en total entre los dos amigos?

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA

El docente acompaña la lectura del problema y realiza preguntas directas de andamiaje:

- ¿De quiénes nos habla el problema? ¿Qué necesitan comprar?
- ¿Cuánto cuesta las gelatinas? ¿Cuánto cuesta las canchitas?
- ¿De qué valores son las monedas que tienen en su monedero?
- Se pide a los estudiantes que encierren los datos numéricos importantes con colores diferentes (DUA: apoyo visual).

BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS

- Se organiza a los estudiantes en equipos de trabajo y se les entrega un set de monedas didácticas.
- Se les plantea la pregunta guía: *¿Cómo podemos representar S/. 4 usando nuestras monedas didácticas? ¿Hay una sola forma?*
- **Manipulación concreta (Enfoque Centrado en la Resolución de Problemas):**
 - Los niños exploran en sus mesas combinando las monedas.
 - Un equipo propone: "Ponemos cuatro monedas de 1 sol".
 - Otro equipo propone: "Ponemos dos monedas de 2 soles".
 - Un tercer grupo propone: "Una moneda de 2 soles y dos monedas de 1 sol".
- El docente valida todas las formas correctas, promoviendo múltiples vías de ejecución (DUA).
- Luego repiten el proceso para simular el pago de las canchitas (S/. 3).
- Para resolver cuánto gastarán en total, se les invita a **juntar/agregar** ambos montos en una sola mesa conteo.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES-----

- Un representante de cada grupo sale a la pizarra a pegar siluetas de monedas grandes explicando la combinación elegida por su equipo.
- Se promueve el uso del lenguaje matemático elemental diciendo por ejemplo: *"Dos soles más dos soles es igual a cuatro soles"*.
- El docente aplaude los diversos caminos utilizados para llegar al mismo resultado.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN DE LA ESTRATEGIA-----

- Se conversa con los niños acerca de los pasos que realizaron: *¿Qué monedas les ayudaron a pagar más rápido? ¿Qué pasa si quiero pagar algo de S/. 3 con una moneda de S/. 5?* (Introducción intuitiva al vuelto).
- **Formalización conceptual (en la pizarra):**
 - Se sistematizan los valores gráficos reconocidos:
 - Moneda pequeña/plateada = 1 Sol.
 - Moneda mediana (bicolor) = 2 Soles.
 - Moneda grande (bicolor) = 5 Soles.
 - Se destaca la noción de equivalencia: **1 moneda de S/. 5 vale lo mismo que 5 monedas de S/. 1, o que dos monedas de S/. 2 y una de S/. 1.**

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:

- Se les entrega la ficha de aplicación autónoma donde asocian precios de otros juguetes o insumos del proyecto con sus monedas respectivas mediante líneas, coloreado y sumas simples (hasta el 20).
- El docente monitorea las mesas ofreciendo guía personalizada a quienes lo requieran.

CIERRE -----tiempo aproximado:10min

Preguntas de Retroalimentación Diferenciadas

Preguntas para el grupo en general

- ¿Qué estrategia los ayudó a contar más rápido las monedas en su mesa?
- (Cata): Como hoy fuiste el cajero del equipo, ¿qué moneda fue la que más te entregaron tus compañeros? ¿Cómo sabías cuál era la de 2 soles? (Estimulación de rasgos físicos: color bicolor, tamaño).
- Si tenemos una moneda de 5 soles, ¿cuántas monedas de 1 sol necesitamos para tener el mismo valor?

Preguntas de alta demanda cognitiva (Para los niños que cuentan hasta 100):

- Si agrupamos las monedas de 5 soles de 10 en 10, ¿a qué números llegamos más rápido? (Conteo de 5 en 5 y 10 en 10 hasta el 100).
- Si compras un producto que cuesta s/50 soles ¿Qué es más fácil, pagar con muchas monedas de 1 sol o pocas monedas de 5 soles? ¿Por qué?
- Si un material para la tiendita saludable cuesta S/. 28 y pago con seis monedas de S/. 5, ¿me van a dar vuelto o me va a faltar dinero? ¿Quién me puede explicar cómo se calculó la respuesta?
- **Metacognición:**
 - Se realiza un diálogo reflexivo mediante preguntas abiertas:
 - *¿Qué aprendimos a reconocer el día de hoy?*
 - *¿Para qué nos va a servir el uso de estas monedas en la vida diaria y en nuestro proyecto?*
 - *¿Tuvieron alguna dificultad al combinar las monedas de 2 y 5 soles? ¿Cómo la solucionaron?*
 - Se evalúa de manera conjunta el cumplimiento de las normas de convivencia acordadas al inicio.

ESCALA DE VALORACIÓN

DOCENTE	Doris Pinedo Cisneros	FECHA	24 SET.	GRADO Y SECCIÓN	1 "C"
ÁREA	Matemática	COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad		

[illegible]