

## Proyecto: “Nos vamos de compras”

- ❖ **Ciclo lectivo:** 2024
- ❖ **Área:** Matemática
- ❖ **Docente:** Morales Mónico, Constanza
- ❖ **Año:** 1° A T.M.
- ❖ **Tiempo:** Mayo a diciembre
- ❖ **Fundamentación:**

El uso del dinero es una habilidad necesaria para la vida diaria, además de un escenario rico en experiencias matemáticas. En el presente proyecto no se busca agotar el contenido, sino desafiar de modo lúdico a los alumnos para que puedan dar un paso más en la resolución de problemas de este tipo.

Esta propuesta apunta a realizar un juego de simulación de compra y venta, que se instaurará como una actividad ocasional a desplegarse en el aula. El aprendizaje a través del juego permite validar el error y verlo como un camino para aprender; también motiva porque hay un objetivo claro; favorece que los alumnos se expliquen unos a otros a fin de ayudar al que tiene dificultad y así fortalecen sus propios aprendizajes. Además, la repetición de actividades en distintas situaciones permite generalizar conceptos y sistematizar estrategias.

- ❖ **Objetivos:**

Que los alumnos logren:

- Componer y descomponer números usando distintos billetes y monedas.
- Comparar números escritos de diferentes maneras.
- Desplegar estrategias para abordar problemas de suma, resta y multiplicación para identificar precios totales y vuelto.
- Participar de intercambios en relación con el uso del dinero en los que se expliciten y discutan problemáticas en situaciones de compra y venta.

BLOQUE: NÚMEROS NATURALES	
USAR Y CONOCER LOS NÚMEROS	
CONTENIDOS	
Conceptos	Modos de conocer
Contextos y uso social de los números.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar diferentes contextos en el uso social de los números.</li> <li>• Explorar las diferentes funciones de los números en su uso social.</li> <li>• Análisis y resolución de problemas numéricos en el contexto lúdico.</li> </ul>
Conteo de colecciones de objetos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Resolver situaciones de conteo de colecciones de objetos.</li> </ul>
Números hasta el 100.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Leer, escribir y ordenar números hasta el 100.</li> </ul>
NÚMEROS DE DIVERSA CANTIDAD DE CIFRAS	
CONTENIDOS	
Conceptos	Modos de conocer
Números de diversa cantidad de cifras.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar las regularidades, en la serie oral y escrita, en números de diversa cantidad de cifras.</li> <li>• Discutir colectivamente las relaciones entre la lectura y la escritura de números de diversa cantidad de cifras.</li> </ul>
VALOR POSICIONAL	
CONTENIDOS	
Conceptos	Modos de conocer
Valor de las cifras según la posición que ocupa en el número (unos y dieces).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar el valor de la cifra según la posición que ocupa (unos, dieces).</li> </ul>

BLOQUE: OPERACIONES CON NÚMEROS NATURALES	
SUMA Y RESTA	
CONTENIDOS	
Conceptos	Modos de conocer
Cálculos aproximados de suma y resta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar estrategias de cálculo aproximado de sumas y restas.</li> </ul>
Uso de la calculadora.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar cómo funciona la calculadora.</li> <li>• Usar la calculadora para resolver cálculos y problemas de suma y resta.</li> <li>• Usar la calculadora para verificar resultados.</li> </ul>
Estrategias de cálculo para sumas y restas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar estrategias de cálculo de suma y resta, de acuerdo con la situación y los números involucrados.</li> </ul>
Situaciones de suma y resta en contextos variados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumar y restar en situaciones que presentan los datos en contextos variados.</li> <li>• Sumar y restar en situaciones que involucren un análisis de datos necesarios e innecesarios.</li> <li>• Sumar y restar en situaciones en las que se analicen la pertinencia de las preguntas y la cantidad de soluciones del problema.</li> </ul>

#### ❖ **Actividades:**

- Observamos imágenes de personas realizando compras y desarrollamos la rutina de pensamiento “veo, pienso, me pregunto”.
- Presentación a los alumnos una serie de situaciones simuladas con posibles problemáticas de compra para analizar y resolver entre todos.
- Brindamos una instancia de resolución de desafíos de manera individual y en parejas para reforzar los contenidos necesarios antes de la simulación
- Con la colaboración de las familias, confeccionamos los materiales necesarios para el juego de simulación.
- Ponemos en práctica los contenidos por medio de diferentes juegos, que se despliegan de forma simultánea en el aula: “¡Nos vamos de compras!” y “¡Lo compro!”.
- Luego de cada instancia de juego realizamos una puesta en común recolectando situaciones acontecidas durante la jornada.

#### ❖ **Producto final:** Juego de simulación de compra y venta.

#### ❖ **Recursos:**

- Imagen de personas comprando
- Plantilla veo-pienso-me pregunto
- Desafíos grupales para proyectar
- Desafíos individuales para imprimir
- Tarjetas de productos con precios
- Billetes y monedas
- Carteles para decorar negocios
- Paquetes de productos para vender en el supermercado.
- Lista de compras
- Imágenes de productos con precio
- Plantilla de Escalera de la Metacognición

❖ **Evaluación:**

Para evaluar se propondrá la realización de la escalera de la metacognición en un afiche a través del docente para promover la reflexión acerca de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirvió?

También, se realizará una evaluación permanente, utilizando instrumentos a través de los cuales la docente podrá registrar la participación de cada uno/a de los/as alumnos/as, tanto en tareas individuales como grupales, las intervenciones realizadas, las explicaciones y fundamentaciones de sus trabajos, el cumplimiento de las tareas y la responsabilidad. Asimismo, se evaluará el desarrollo de las actividades escritas y orales, tanto individuales como grupales.