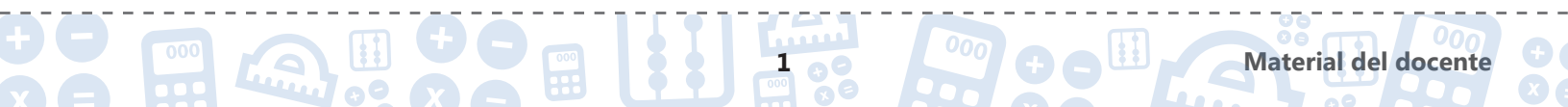







Materia Matemáticas	Grado 1	Unidad de aprendizaje Reconociendo el entorno, empecemos por comparar
Título del objeto de aprendizaje Reconocimiento de la unidad monetaria nacional.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 1 Unidad de aprendizaje: La incertidumbre en nuestro entorno. Objeto de aprendizaje: Identificación de cualidades. Recurso: Resumen. Unidad de aprendizaje: Hacia la comprensión del número, empecemos a contar. Objeto de aprendizaje: Reconocimiento del significado del número desde el conteo. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	Identificar las denominaciones de billetes y monedas usados en situaciones de compra y venta. Distinguir las monedas y billetes de circulación nacional.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica las monedas de circulación nacional. 2. Identifica los billetes de circulación nacional. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Identificar las monedas y los billetes de circulación nacional. Actividad 2: Identificar las monedas y los billetes de circulación nacional, aplicados en venta y compra. • Desarrollo – Socialización: Actividad 3. • Resumen • Tarea 	
Guía de valoración	Se espera que el estudiante reconozca el peso como unidad monetaria nacional distinguiendo las monedas y billetes usados en su contexto hasta 10000 pesos y que los use en situaciones de compra y venta.	



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Introducción</p>  	<p>Introducción</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente debe procurar que los estudiantes comprendan el uso de la moneda y del billete en intercambios comerciales, por ello en la introducción se le da una herramienta que le permite a los docentes conocer la historia del dinero como medio de pago. <p>La animación muestra primero a unos campesinos de Asia en el desierto intercambiando algunas cosas, mientras se enfatiza el trueque como una forma de comercio que se utilizaba para intercambiar lo que se tenía por lo que se necesitaba.</p> <p>Después se muestra a dos comerciantes de la antigua Mesopotamia y se indica que en esa época se comenzó a utilizar lingotes de oro y plata como medio de pago. Los reyes les ponían un sello a los lingotes para certificar su peso y calidad, es decir que fueran iguales. Estas fueron las primeras monedas que existieron.</p> <p>Después, se muestra a un comerciante de la antigua Lidia que no podía cargar muchos lingotes, entonces un rey decide hacer monedas redondas y pequeñas de oro y plata.</p> <p>A continuación, se muestran a unos soldados romanos que reciben monedas de plata como pago y se explica que estas eran utilizadas en todo su territorio.</p> <p>Luego, se muestra a un habitante de la China (del siglo IX) con muchas monedas de oro, así que desconfía de los ladrones, las guarda en una caja de seguridad y le dan un papel moneda que representa el valor de las monedas de Oro. Se indica que el papel moneda o billete fue utilizado por primera vez en China.</p> <p>Aparece en Europa un habitante británico del siglo XVI en una fábrica en la que hay distintos billetes de distintos colores y tamaños, se indica que los billetes se utilizaron en Europa a finales del siglo XVII y que para finales del siglo XIX ya se utilizaban en casi todos los países del mundo.</p> <p>Finalmente se muestra una moneda de oro y una de plata que son desplazadas por monedas de otros materiales mientras se indica que actualmente las monedas no se construyen con materiales costosos, y al igual que los billetes, su valor no está determinado por el material del que están hechas sino por el valor que les da la entidad que los fabrica. En Colombia, el banco de la República es el que determina ese valor, y en cada país del mundo hay una entidad que produce los billetes y monedas de su país.</p> <p>Se muestra una niña contemporánea que vende limonadas y se indica que las monedas y los billetes los utilizamos para comprar elementos o servicios que queremos o necesitamos.</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente muestra los objetivos de la clase. 	<p>Animación</p> <p>Material del estudiante</p> <p>Objetivos de la clase</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Actividad 1 Identificar las monedas y los billetes de circulación nacional. Skill 1 y 2</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente encontrará en un recurso interactivo que muestra que en Colombia, el Banco de la Republica es el que emite los billetes y monedas que utilizamos para comprar bienes y servicios, se indica que la moneda de nuestro país se llama PESO y es la unidad monetaria nacional (en este LO vamos a utilizar las monedas actuales, sin embargo si el docente lo desea puede utilizar diferentes tipos de moneda en los ejercicios). <p>Después se presentan todas las monedas y billetes de circulación nacional, resaltando algunas de sus características y el valor que representan. Para que sea un recurso interactivo el docente podrá ver los colores o algunas características hasta cuando haga clic o seleccione la opción.</p> <p>En el material del estudiante se mostrarán los billetes y monedas de circulación nacional, los estudiantes deben colorearlos o completar algunas partes de ellos.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
		<p>Actividad 2 Identificar las monedas y los billetes de circulación nacional, aplicados en venta y compra. Skill 1 y 2</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente podrá utilizar un recurso interactivo de arrastre en forma de tienda, en él se muestra un producto y se debe arrastrar las monedas o billetes necesarios para poder pagar el producto. En el material del estudiante se tendrá una lista de mercado y se le dirá a los estudiantes cuánto dinero tienen para comprar esas cosas, los estudiantes indicarán cuántas monedas y/o billetes deben utilizar para poder pagar el valor exacto de cada elemento, el docente podrá retroalimentar la actividad haciendo uso del recurso de arrastre. 	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>Actividad 3 (Todos los Skills)</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes tendrán en el material del estudiante modelos de los billetes y monedas de circulación nacional, también encontrarán instrucciones para organizar una tienda y algunos moldes de elementos que pueden vender; los estudiantes se reúnen en grupos y deben organizar una especie de tienda, en ella se venden diferentes elementos de distintos precios. De esta forma, el docente permitirá que los estudiantes participen en esta actividad, siempre teniendo en mente que es un juego y que el intercambio de objetos por dinero es lo que se hace en la vida cotidiana. 	<p>Recurso interactivo</p> <p>recurso especial</p> <p>Material del estudiante</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Resumen 	Resumen	<ul style="list-style-type: none"> El docente les presenta a los estudiantes los billetes y monedas de circulación nacional, sin embargo estos no tendrán números y el docente, con ayuda de los estudiantes se completa lo que falta de los billetes y monedas. Los estudiantes realizan la misma actividad en el material del estudiante. <p>También se recuerda a los estudiantes que el dinero que utilizamos es el que nos permite intercambiar nuestro trabajo por bienes o servicios, por ello los adultos trabajan para poder ganar dinero y poder adquirir algunos servicios o productos.</p>	Recurso interactivo Material del estudiante
Tarea 	Tarea	Se le muestra a los estudiantes un listado de elementos de hogar que se pueden comprar en una tienda con su respectivo costo, para que los estudiantes determinen cuántas monedas o billetes deben utilizar para comprar cada uno de los elementos, finalmente deben sumar el total de dinero que se necesita para comprar todas esas cosas.	Recurso interactivo Material del estudiante