






Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El docente presenta una animación en la que dos niños tienen un objeto que no les es de utilidad y no saben qué hacer con él, unas niñas (son mayores que los niños) se percatan del problema en el que se encuentran así que les dicen que se lo vendan, una de ellas le ofrece dos billetes, la otra le ofrece más de 12 monedas, los dos niños se miran y no saben a qué niña venderle el objeto, una ofrece solo dos pero son billetes, la otra son monedas pero son muchas más. El docente permite que los estudiantes respondan en el material del estudiante cuál es la mejor decisión que pueden tomar los niños y por qué, posteriormente les pregunta y escucha sus respuestas, el docente debe tener cuidado de no indicar cuál es la respuesta correcta. Objetivos de la clase. 	Animación Material del estudiante Objetivos de la clase
Desarrollo 	El docente presenta el tema	Actividad 1 Cantidades iguales (S/K 1 y 2) <ul style="list-style-type: none"> El docente presenta un recurso interactivo de arrastre en el que se debe igualar la cantidad de dinero que se le indica, primero se le muestra un billete y se debe igualar arrastrando otras monedas y billetes, después se escribe una cantidad en números y se debe construir esa cantidad utilizando las monedas y billetes, en el material del estudiante se muestran varios ejercicios que el docente permite que los estudiantes solucionen y posteriormente retroalimenta solucionándolos con ayuda del recurso interactivo. 	Recurso interactivo Material del estudiante
	El estudiante trabaja en sus tareas Socialización	Actividad 2 (Todos los Skills) <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se organizan en grupos de trabajo y recortan los modelos de monedas y billetes que se encuentran en el material del estudiante, los debe colorear y con ayuda de ellos los estudiantes solucionan algunos problemas que implican transacciones monetarias, el docente puede proponer a los estudiantes que algunos hagan el papel de tendero y otro de cliente, de esta forma compran y venden (a modo de ejercicio) borradores, esferos, cuadernos, etc. En el material del estudiante los estudiantes escriben cuántas monedas y billetes fue necesario utilizar para comprar los productos. El docente participa activamente en la actividad definiendo cuántos billetes y monedas de cada denominación que cada estudiante debe tener, el docente debe indicar que los estudiantes que tomen el papel de tendero deben tener una base para dar cambio (el docente les puede pedir a los estudiantes que recorten más modelos de monedas o si lo desea que en cada grupo de trabajo se determine una base que tendrá el tendero. 	Recurso interactivo Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Resumen 	Resumen	<p>El docente pregunta a los estudiantes cuántas monedas debe utilizar para cambiar un billete de \$20.000, permite que respondan en el material del estudiante y utiliza un recurso interactivo de arrastre para solucionar el ejercicio con participación de los estudiantes, ahora se muestra una cantidad y le pregunta a los estudiantes cuántas monedas y billetes son necesarias para completar esa cantidad, permite que respondan en el material del estudiante y con ayuda del recurso interactivo de arrastre soluciona el ejercicio con la participación de los estudiantes.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
Tarea 	Tarea	<ul style="list-style-type: none"> • En el material del estudiante se encuentran varios ejercicios en los que los estudiantes deben dibujar las monedas y billetes necesarios para completar una cantidad. • El estudiante debe solucionar un problema que sucede en una tienda, en la que se debe determinar cuántas monedas y billetes son necesarios para entregar el cambio al cliente. • El docente utiliza el recurso interactivo para mostrar las instrucciones de la tarea a los estudiantes, el docente es quién valida la tercera pregunta que se muestra en el recurso interactivo. 	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>