

MUNDO: APRENDER A HACER
ESCENARIO: CENTRO COMERCIAL.
UNIDAD DIDÁCTICA LA JUGUETERÍA.
OBJETIVOS <ol style="list-style-type: none"> 1. Afianzar y desarrollar las capacidades físicas, afectivas, cognitivas y comunicativas para la adquisición del mayor desarrollo de autonomía en la realización de las compras. 2. Conocer el valor del dinero para la realización de las compras. 3. Desarrollar la capacidad de usar el dinero en la realización de una compra sencilla. 4. Desarrollar las capacidades de cálculo de sumas y restas para la realización de una compra sencilla.
CONTENIDOS <ol style="list-style-type: none"> 1. Valor del dinero. 2. Monedas y billetes de curso legal: 1 cent, 2 cent, 5 cent, 10 cent, 20 cent, 50 cent, 1 €, 2 €, 5 €, 10 €, 20 €, 50 €, 100 €, 200 € y 500 €. 3. Relación: Precio/Dinero. 4. Dinero exacto. 5. Dinero no exacto. Dinero sobrante. 6. Suma. Resta.
ACTIVIDADES MULTIMEDIA <p>Nivel 1: Que el alumno conozca las monedas y billetes de curso legal y que las cosas se compran con dinero.</p> <p>Nivel 2: Que el alumno conozca la relación entre el precio y el dinero disponible. Que conozca si tiene dinero suficiente o no para comprar.</p> <p>Nivel 3: Que el alumno use las monedas y billetes para la selección del dinero exacto para la compra de un objeto. Que el alumno conozca que para calcular las monedas o billetes necesarios para llegar al valor del precio, se suma el valor de las monedas y billetes hasta llegar al valor exacto.</p> <p>Nivel 4: Que el alumno use las monedas y billetes para la selección del dinero no exacto para la compra de un objeto. Que el alumno conozca que el dinero que sobra si se usa una moneda o billete de valor mayor al precio del objeto se calcula con una resta entre el valor del dinero presentado y el valor del precio del objeto.</p>
METODOLOGÍA EN EL AULA <p>Se presentarán monedas y billetes para su manejo y conocimiento.</p>

Realizar juegos de comprar objetos con las monedas y billetes.
Realizar sumas y restas de diferente nivel según el nivel de la actividad que se va a realizar. Sin llevadas y con llevadas.

EVALUACIÓN

Nivel 1: El alumno relacione comprar un objeto con el dinero que cuesta.

Nivel 2: Que el alumno conozca si tiene dinero para comprar un objeto o no, con dinero exacto o con más dinero del que necesita.

Nivel 3: Que el alumno reúna las monedas o billetes necesarios para calcular el valor exacto del precio de un objeto que se va a comprar.

Nivel 4: Que el alumno realice la resta para calcular el dinero que sobra cuando se utiliza un valor mayor de dinero para la compra de un objeto.