

# Diseño de la experiencia: VAMOS AL MERCADO

## Matematización del contexto

2º ciclo de infantil

→ Previamente asamblea y bingo de dinero



Los alumnos llevarán una cesta como esta y irán consiguiendo puntos de forma que vayan pasando por los stands. Esto nos servirá como evaluación.

PESCADERÍA (ROBÓTICA), CARNICERÍA (ÁBACO),  
FRUTERÍA (NUMICOM) Y PANADERÍA (REGLETAS)

# Diseño de la experiencia: VAMOS AL MERCADO

## *Objetivos Generales*



- Involucrar a los alumnos en el área de la suma y la resta a través de diferentes **actividades atractivas y dinámicas** para ellos, respetando a los compañeros y aceptándose unos a otros siendo conscientes de las limitaciones.
- Favorecer el desarrollo personal y social, por medio de las matemáticas.
- Implicar en la suma y la resta al alumnado, conceptos que deberán ser adquiridos ya que les servirán en su día a día.
- Desarrollar hábitos de trabajo tanto individual como en equipo dentro del aula, fomentando el respeto hacia sus compañeros.
- **Adquirir conocimientos básicos** sobre la metodología **de la suma y la resta**, a través de la gamificación.



# Diseño de la experiencia: VAMOS AL MERCADO

## Metodología

Manipulación de objetos reales = conseguir un aprendizaje significativo

### APRENDIZAJE POR RINCONES



Por medio de un lenguaje simbólico, donde se va representar un mercado. Cada uno de los puestos del mercado simulará un rincón en el que trabajarán desde diferentes enfoques las sumas y restas

### APRENDIZAJE COOPERATIVO



Ayuda a los alumnos a las relaciones interpersonales entre ellos, garantiza la participación directa y activa y la coordinación de la resolución de tareas.

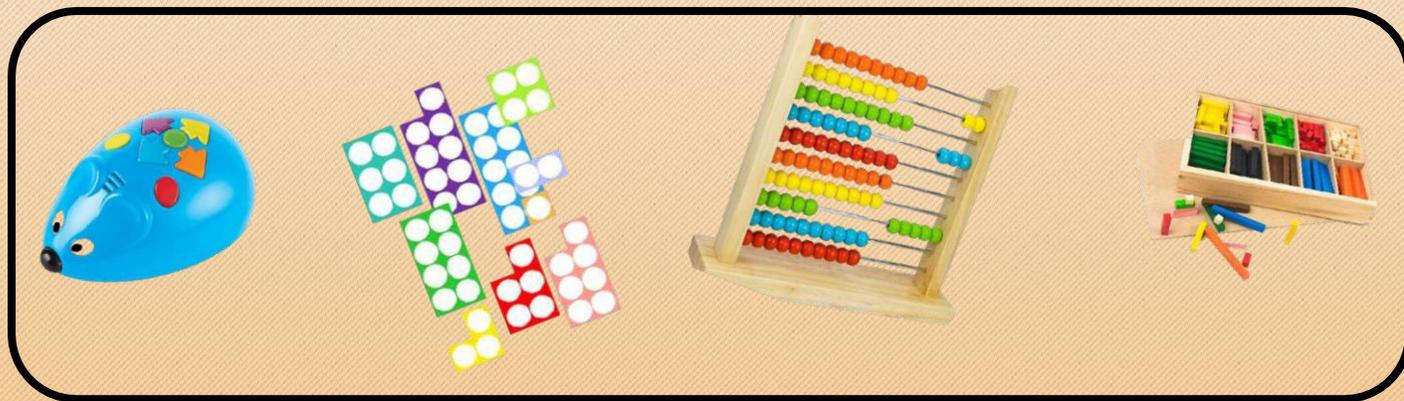
### MODELO LÚDICO



Se basa en utilizar el juego como vehículo y herramienta del aprendizaje. Crearemos un juego en el que los niños tienen que ir a comprar.

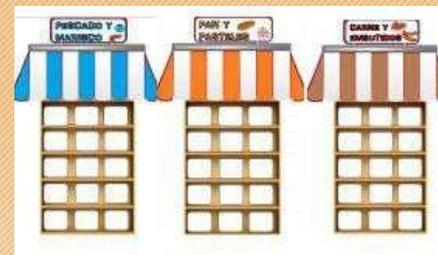
# Diseño de la experiencia: VAMOS AL MERCADO

## *Materiales y recursos*



- Regletas de Cuisenaire
- Ábaco
- Robot
- Numicon

Cada alumno llevará una cesta en donde irá escribiendo los alimentos que ha conseguido en los stans esto nos servirá para evaluar a los alumnos. De igual manera cada zona, estará orientado y escenografía con un lugar de compras (frutería, carnicería, pescadería y pastelería y panadería)



# Diseño de la experiencia: VAMOS AL MERCADO

## *Secuencia de preguntas que voy a usar antes y durante el proceso*

### **ANTES** **ASAMBLEA**

Conocer las ideas previas trabajar qué es un mercado y qué se hace en él

¿Quién sabe qué es un mercado? ¿Es lo mismo un mercado que un supermercado? ¿Alguna vez habéis ido a un mercado? ¿Qué hay en los mercados? ¿Qué puestos había en él? ¿Os gustó? (Acompañándose de imágenes proyectadas en la pizarra digital o de cuentos).

### **DURANTE**

Dependiendo del puesto del mercado en el que están “comprando” se les plantean diferentes preguntas o problemas a resolver.

### **DESPUÉS**

Hablaremos de cómo se han sentido, que han aprendido, cómo funciona el dinero, si es fácil o difícil comprar, autoevaluación



# Diseño de la experiencia: VAMOS AL MERCADO

## *Descripción actividades*

**-Pescadería:** Los alumnos deberán coger el máximo de peces que puedan para ello, contarán con el ratón robótico y su tablero de sumas. Cada uno de estos peces tendrá un número en su torso y deben ir sumando o restando los peces dando lugar a un número. Si cogen peces del mismo color se sumarán y si por el contrario llevan al robot a coger un pez de diferente color restará.

**-Frutería:** En este puesto los alumnos tendrá el rol de cliente y de tendero (pasando todos por todos). El cliente tendrá que pedir las cosas necesarias para completar la lista de la compra; el tendero se las dará y le dirá los precios de cada una de ellas. Ambos realizaran las transformaciones necesarias con el ábaco para llegar a la cantidad final, que deberán coincidir. Habrá una “máquina de cambios” gestionada por el maestro para realizar el cambio de cuentas entre las unidades (que representarán monedas de un euro) y las decenas (que representarán 10 euros). Para las restas, intervendrá el maestro que les planteará diferentes situaciones como “¿Cuántas uvas me quedarán si le doy a Mario 7 y tengo 15?”.

**-Carnicería:** en este puesto los alumnos deberán superar una prueba para poder llevarse su compra. Esta consistirá en realizar diferentes transformaciones mediante el numicon. Los alumnos se encontrarán unas operaciones planteadas con pictogramas que deberán resolver, por ejemplo: Dibujo de pollo - dibujo de chuleta= ... Cuando resuelvan las transformaciones podrán llevarse su compra.

**-Panadería y pastelería:** Según van pasando los alumnos por este puesto, se les van planteando diferentes situaciones. En las que los alumnos tienen que realizar transformaciones positivas o negativas con las regletas, para responder a lo que se les pide. Si aciertan y hacen bien las operaciones con las regletas se les van dando los “puntos”/”objetos” que necesitan en su lista de la compra inicial. EJ: LISTA DE LA COMPRA DE LA PANADERÍA 1 barra de pan, 2 buñuelos y 1 pastel de chocolate.