

JUEGOS DIDÁCTICOS CON BILLETES Y MONEDAS

Proponemos aquí una secuencia de juegos ordenados por nivel de dificultad para que cada docente pueda seleccionar los que considere oportuno emplear en función de las características y necesidades de los niños. Para todas las actividades es muy importante poder verificar los resultados.

1- ¿QUÉ SE PUEDE COMPRAR CON...?

Para explorar los valores de cada billete y moneda, el docente puede ir preguntando a los chicos, qué creen los chicos que se puede comprar con cada uno. Se pueden hacer carteles de precios o listas. También se puede anotar en el cuaderno.

2- BILLETES ORDENADOS

El docente propone a sus alumnos que busquen una manera de ordenar todo el dinero que tienen. Cada uno debe explicar cómo lo ordenó y por qué. Después se puede sugerir que los ordenen desde el de mayor hasta el de menor valor. También se puede explorar qué otras monedas existen y para qué se utilizan. Si valen más o menos que \$1, etc.

3- ¿CÓMO LO PAGARÍAS?

Los chicos traen diarios y recortan avisos con precios. Deben armar con sus equipos de dinero el importe justo para comprarlo. Si no se cuenta con los diarios, se pueden hacer carteles en el pizarrón. Una variante puede ser armarlo con la menor cantidad posible de billetes y monedas o con la mayor cantidad de billetes y monedas.

4- BUSCO CAMBIO

Jugando de a dos compañeros, deben solicitarse cambio por turnos y con condiciones. Por ejemplo, cambio de \$50 en billetes de \$10 y de \$5.

5- HACIENDO COMPRAS

La maestra hará en el pizarrón una lista de precios de artículos de un kiosco. Los niños, sentados de a dos, dramatizarán la compra de uno o dos artículos, para lo cual deberán seleccionar los billetes y monedas con que pueden pagarlo y calcular el vuelto en caso de ser necesario. Los roles se alternan y las parejas pueden ir rotando.

6- EN EL BANCO

Se puede jugar en grupos pequeños. Uno es el banquero (y se puede ir rotando en el rol). El resto, por turnos, le debe solicitar un préstamo y verificar que se los dé correctamente. Se pueden presentar situaciones a resolver, como falta de dinero o de cambio, en las que deberán ajustar el pedido a las posibilidades del cajero. Cuando se queda sin plata, otro compañero pasa a ocupar su lugar.

7- LA LISTA DEL SUPERMERCADO

Entre todos dictan al docente una lista de alimentos que se pueden comprar en el supermercado. Luego discutan cuál es el precio que tiene (también pueden averiguarlo el día anterior con la familia). Una vez que completen el precio a cada producto, deben averiguar, usando los billetes y monedas, cuánto gastarían en total para esa compra. Pueden cotejar los resultados entre todos los compañeros.

8- LOS PIRATAS

Los niños introducen en una bolsa una parte de sus billetes y monedas, sin contarlos. Como si fueran piratas que encuentran un tesoro, deben repartirlo en partes iguales, contar cuál es la suma que le correspondió a cada uno y cuál es el sobrante.