

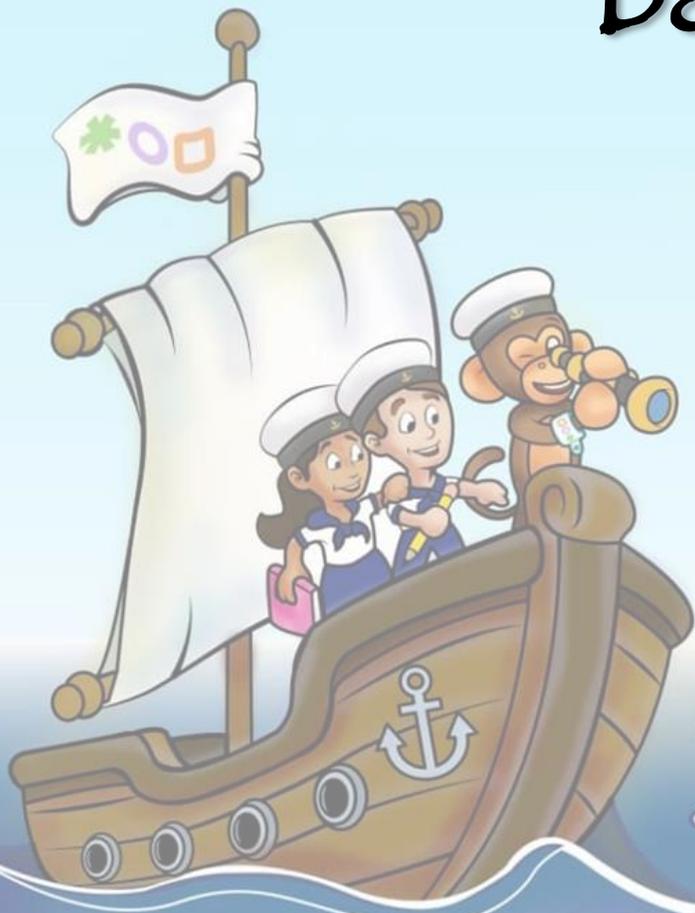
# MATEMÁTICAS

## Reconocimiento del dinero

Fase Valle



# ¡A gastar en el bazar!



Lili  
Colección



¡Hola!

Tu amigo Liloo te saluda. Hoy vamos a jugar, sonreír y aprender. Comencemos por marcar nuestra guía de trabajo, ya sea con nuestro nombre o un dibujo que nos identifique. También podemos escribir o dibujar cómo nos sentimos hoy.



Yo soy:

Hoy me siento:

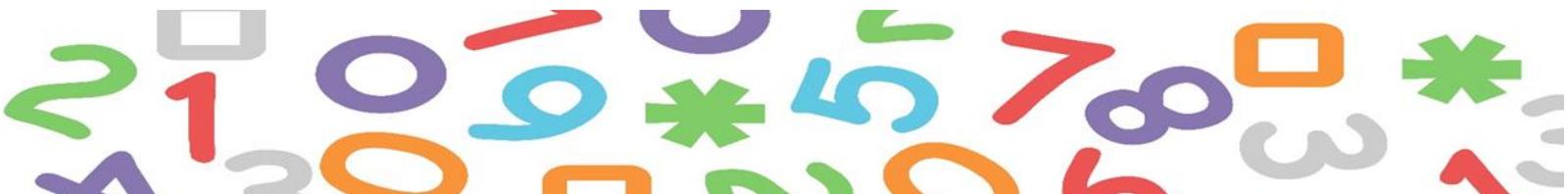
## Aprendamos a identificar el dinero

### ¿Qué aprenderemos hoy?

Aprenderemos a reconocer algunas monedas y billetes con los que pagamos los productos y servicios en nuestra vida cotidiana.

### Te quiero contar que...

El **dinero** nos permite tener las **cosas** que **necesitamos** o **queremos**. Muchas de las cosas que ves a tu alrededor tienen un **precio**. Los **alimentos** que comes, la **ropa** que usas, la **luz** que ilumina tu casa y que te permite encender los electrodomésticos, el **agua** con la que te bañas, el **celular** que te permite comunicarte con la gente; todas estas cosas tienen un **precio** que se paga con **dinero**.





## Ahora cuéntame tú...

- ¿Podrías describir alguna situación de tu vida cotidiana en la que hayas tenido que usar **dinero** para pagar algo?
- ¿Pudiste resolverla?
- ¿Cuáles de estas monedas y billetes reconoces?



¡No tengas miedo de contarlo porque cualquier idea es valiosa!





## Nuestra aventura de hoy

A continuación te presentamos la historia de Samuel, quien tiene algunas dudas sobre cómo identificar las monedas y billetes que se encuentran a su alrededor.

Juntos, pasaremos por una serie de momentos en los que probarás con objetos, dibujos y símbolos, diferentes formas de ayudarle a Samuel a resolver sus dudas.



# ¡A gastar en el bazar!



Samuel ha decidido romper su alcancía. Lleva **ahorrando dinero** desde la navidad pasada, esperando tener una buena razón para **gastarlo**.



Su vecino Martín necesita **dinero**, así que va a aprovechar el bazar de fin de año que realiza el vecindario para **vender** algunas cosas que ya no usa.

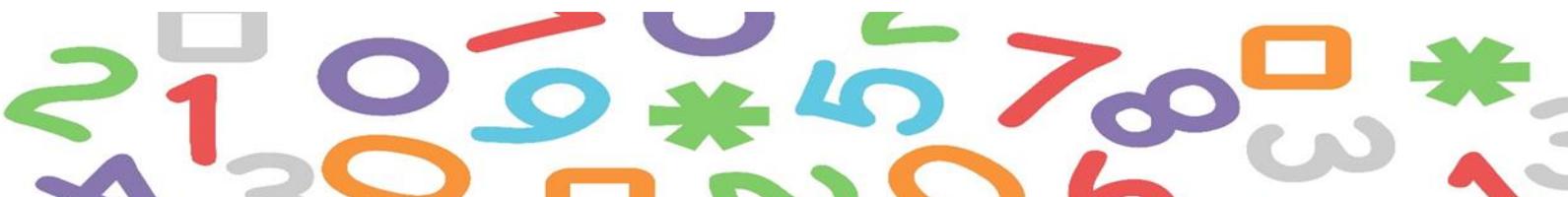
Y Samuel está muy emocionado porque se enteró de que Martín va a **vender** su **globo terráqueo giratorio**. Siempre soñó con tener uno porque ama la geografía y le parece maravillosa la idea de poder tener el mundo en sus manos.



Martín lo va a vender en **10.000 pesos** pero Samuel **no está seguro de poder pagarlo con el dinero que tiene ahorrado.**



¿Te parece si ayudamos a Samuel a resolver su duda?





## Nuestro punto de partida



Antes de empezar, asegúrate de tener claro el problema que necesitas resolver.

Con tus propias palabras, cuéntanos cuál crees que es la duda que tiene Samuel.

---

---

---

---



## Nuestro momento de jugar con objetos



A continuación, te presentamos algunos materiales que te van a ayudar a explorar tu creatividad y a encontrar una solución al problema de Samuel.



### Materiales

- 12 monedas de 1 mil pesos (1.000) y un billete de 2 mil pesos (2.000) que encuentras en la página siguiente.
- Tijeras.

1. Recorta las monedas y el billete que encuentras a continuación:





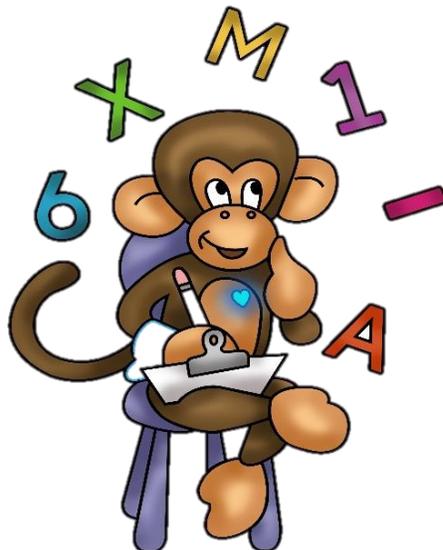
# HOJA PARA RECORTAR



2. Ahora, ten en cuenta que cada una de estas monedas representa **1.000** pesos; es decir, **1 mil** pesos, y que Samuel necesita **10.000** pesos; es decir, **10 mil** pesos para poder comprarle el globo terráqueo a Martín. Eso quiere decir que Samuel necesita **10** monedas de **1 mil** pesos para completar **10 mil** pesos.
3. Así que intenta separar **10** monedas para poder ayudarle a Samuel a saber si puede comprar el globo terráqueo.



Observando lo que acabas de hacer **¿crees que Samuel puede pagar el globo terráqueo giratorio con el dinero que ahorró? ¿Le sobra dinero?** Explica tu respuesta.



Ahora que conoces un poco más sobre el dinero, ¿te parece si seguimos practicando?

A continuación, te presentamos un juego llamado **Monopolio**, que te va a ayudar a familiarizarte más con las monedas y billetes que encontramos a nuestro alrededor.



### Materiales

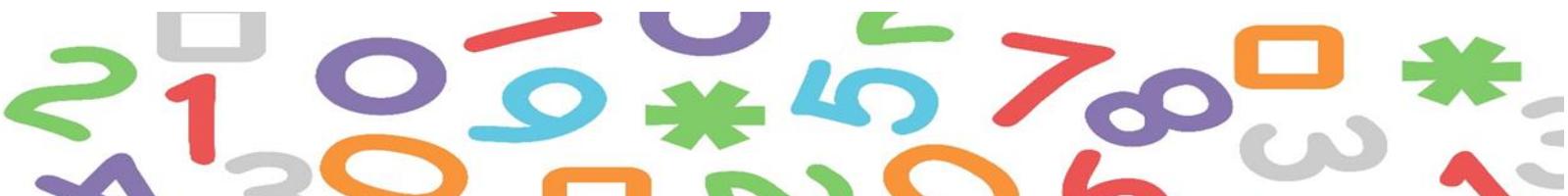
- Tablero de Monopolio (página 17).
- Tarjetas de propiedad (página 19).
- Tarjetas de incógnita (página 21).
- Dinero (página 23 y 25)



	?	DONACIÓN VOLUNTARIA A LA FUNDACION VALLE DE LILI	PAGA IMPUESTO AL BANCO \$600	?	INVERSIONES MANUELITA \$400 	DE VISITA  NADA MÁS
?					?	
COLGATE PALMOLIVE \$500 					SONESTA HOTEL CALI \$300 	
HOTEL MARRIOTT \$600 					PAGA IMPUESTO AL BANCO \$200	
?					?	?
VE A LA CARCEL 	POLLOS EL BUCANERO \$700 	EMPRESAS MUNICIPALES DE CALI \$800 	?	COLOMBINA SA \$900 	?	COBRA \$500 CADA VEZ QUE PASES POR LA 



# PÁGINA PARA RECORTAR



## TARJETAS DE PROPIEDAD

<p>INVERSIONES MANUELITA VALOR DE LA ACCIÓN \$400 VALOR REMODELACIÓN \$300 VALOR DE LA RENTA \$100 VALOR DE LA RENTA CON REMODELACIÓN \$150</p> 	<p>SONESTA HOTEL CALI VALOR DE LA ACCIÓN \$300 VALOR SPA \$ 200 VALOR DE LA RENTA \$ 50 VALOR DE LA RENTA CON SPA \$100</p> 	<p>COLGATE PALMOLIVE VALOR DE LA ACCIÓN \$500 VALOR NUEVA MAQUINARIA \$300 VALOR DE LA RENTA \$150 VALOR DE LA RENTA CON NUEVA MAQUINARIA \$250</p> 
<p>HOTEL MARRIOTT DE CALI VALOR DE LA ACCIÓN \$600 VALOR BAR \$ 200 VALOR DE LA RENTA \$250 VALOR DE LA RENTA CON BAR \$300</p> 	<p>POLLOS EL BUCANERO VALOR DE LA ACCIÓN \$700 VALOR CAMIONES NUEVOS \$ 200 VALOR DE LA RENTA \$300 VALOR DE LA RENTA CON CAMIONES NUEVOS \$350</p> 	<p>EMPRESAS MUNICIPALES DE CALI VALOR DE LA ACCIÓN \$800 VALOR PANELES DE ENERGÍA SOLAR \$ 250 VALOR DE LA RENTA \$400 VALOR DE LA RENTA CON REMODELACIÓN \$450</p> 
<p>COLOMBINA SA VALOR DE LA ACCIÓN \$900 VALOR NUEVA MAQUINARIA \$ 250 VALOR DE LA RENTA \$400 VALOR DE LA RENTA CON NUEVA MAQUINARIA \$500</p> 		



# PÁGINA PARA RECORTAR



## TARJETAS DE INCÓGNITA

?	PAGA \$200 A CADA JUGADOR	?	PAGA \$200 AL BANCO POR CADA UNA DE TUS ACCIONES
?	COBRA \$200 A CADA JUGADOR	?	COBRA \$300 AL BANCO POR CADA UNA DE TUS ACCIONES
?	AVANZA HASTA POLLOS EL BUCANERO	?	TARJETA VALIDA PARA SALIR DE LA CARCEL
?	VE DE VISITA A LA CARCEL	?	PAGA \$500 AL BANCO
?	VE A LA CARCEL	?	RETROCEDE TRES CASILLAS Y PAGA EL DOBLE DE RENTA AL DUEÑO
?	VE HASTA COLOMBINA SIN PAGAR RENTA AL DUEÑO	?	AVANZA HASTA LA SIGUIENTE EMPRESA Y SI NO TIENE DUEÑO PAGA SU VALOR CON DINERO DEL BANCO



# PÁGINA PARA RECORTAR



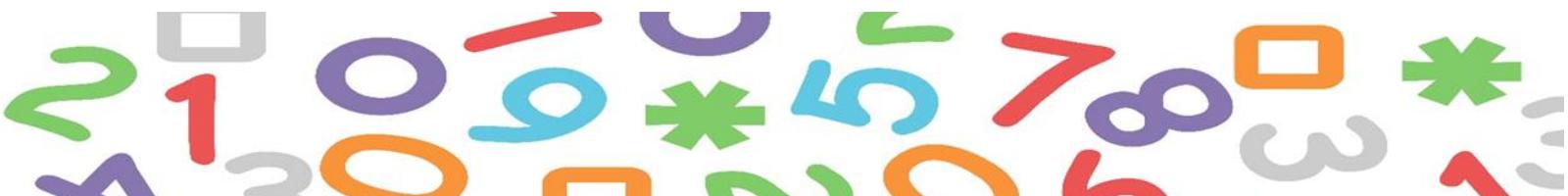


# PÁGINA PARA RECORTAR



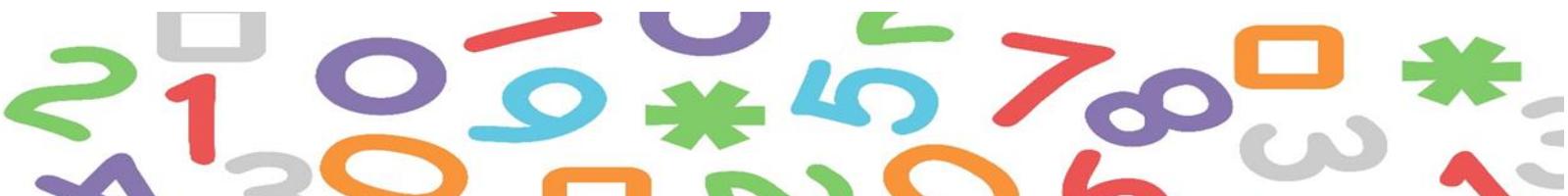


# PÁGINA PARA RECORTAR



## Instrucciones

1. Todos los participantes recibirán la misma cantidad de dinero, la cuál será definida por el Banco.
2. Todos los participantes lanzan el dado y el que obtenga el número mayor empieza el juego. Los demás continúan por su derecha.
3. El jugador que obtuvo el número más alto deberá lanzar el dado nuevamente y correr el número de casillas que indique el dado.
4. Inicialmente, todas las propiedades que aparecen en el tablero son propiedad del Banco.
5. Cuando algún participante llega a la casilla correspondiente a una propiedad, este podrá comprarla al precio que se indique en la casilla, y el Banco le dará la tarjeta de propiedad correspondiente.
6. Si este participante vuelve a caer en la casilla de su propiedad, puede pagar la mejora de esa propiedad que aparece con **color fucsia** en la tarjeta de propiedad.
7. Si un participante llega a una casilla que ya pertenece a otro jugador, deberá pagarle al dueño el valor de la renta



que indique la tarjeta de propiedad. Si el dueño pagó **la mejora**, el participante deberá pagarle al dueño el valor de la renta con la mejora que indica la tarjeta.

8. Cada vez que un participante caiga en la casilla de incógnita deberá tomar una de estas tarjetas, seguir la instrucción y devolver la tarjeta al Banco. 
9. Si durante el juego, un participante pasa por la casilla de salida, cobrará al Banco el dinero que indique la casilla.
10. Si un participante cae en la casilla de la cárcel, solo pasará de visita y seguirá con su juego. 
11. Si un participante cae en esta casilla  deberá ir de inmediato a la cárcel y solo podrá salir cuando en su turno, logre conseguir la tarjeta de salida que se encuentra en las tarjetas de incógnita.
12. Si algún participante es el dueño de la tarjeta de salida de la cárcel, éste podrá negociarla con el interesado hasta que logren acordar un precio justo para ambas partes. Luego de que el participante use la tarjeta para salir de la cárcel, deberá devolverla al Banco.



13. Si algún jugador cae en esta casilla  deberá pagar al Banco el valor del impuesto que se indique.
14. Al caer en esta casilla  el participante podrá hacer una donación voluntaria a la Fundación Valle de Lili por la cantidad de dinero que desee.
15. Al final, para conocer al ganador, se sumará el dinero que cada participante tenga en efectivo e invertido en propiedades.

Ahora sí, ¡a jugar!



Nuestro momento de dibujar y pintar

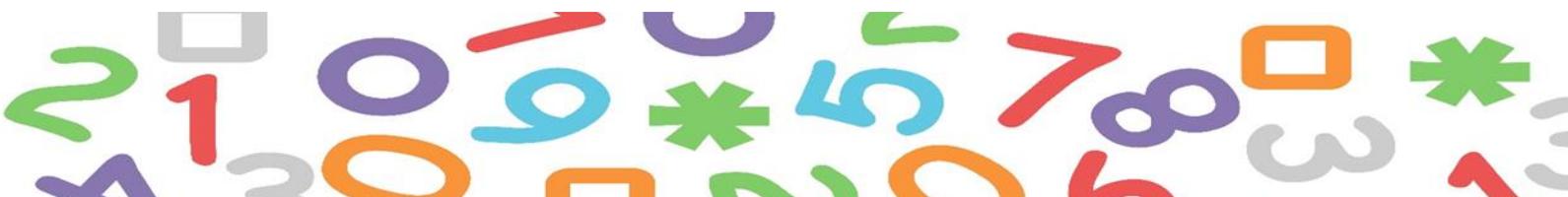
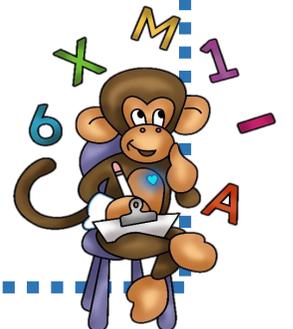


Ahora que conoces un poco más acerca del dinero, **¿te animarías a seguir practicando con dibujos?**



Dibuja las monedas de **1 mil pesos** (1.000) que faltan para completar el valor del globo terráqueo.

10 mil pesos (10.000)



Estos son algunos objetos que Martín va a vender en el bazar:



9 mil pesos (9.000)



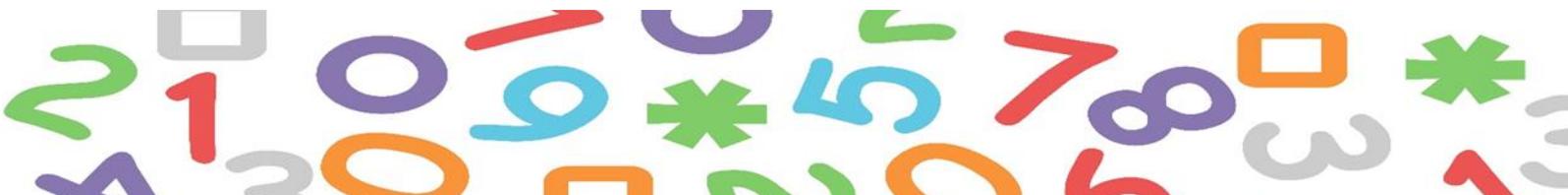
7 mil pesos (7.000)



8 mil pesos (8.000)



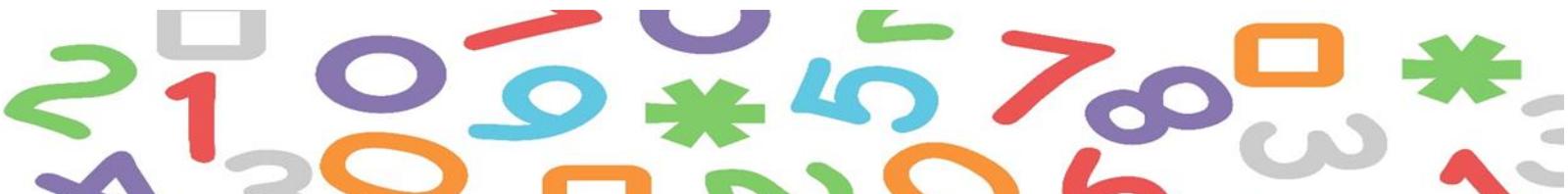
5 mil pesos (5.000)



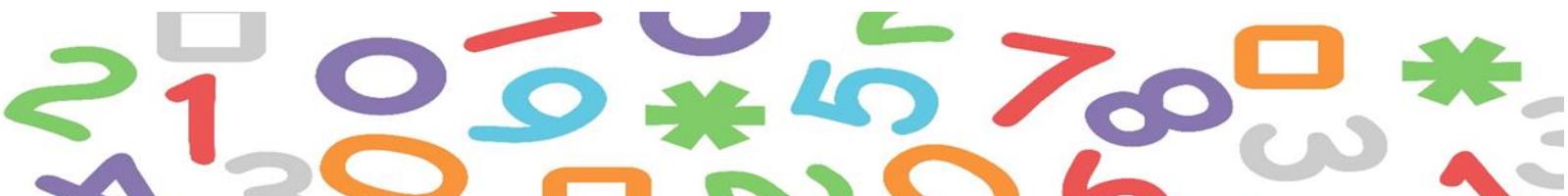
Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **7** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



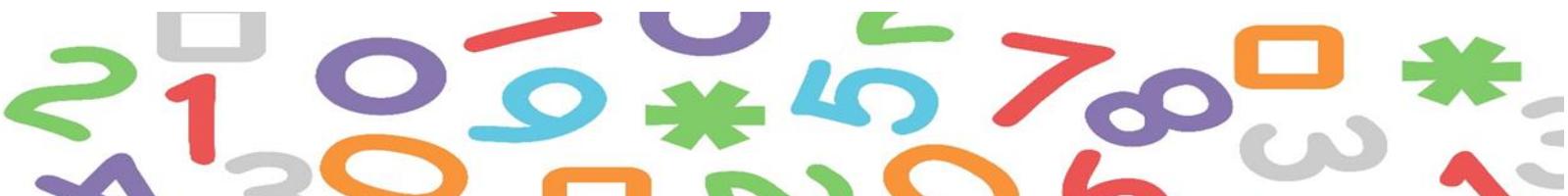
Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **8** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **5** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **9** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



## Nuestro momento de aprender con símbolos



Luego de explorar con el concepto de **dinero** probando con objetos y dibujos, vamos a practicar con el lenguaje matemático.



Con tus propias palabras, y teniendo en cuenta lo que has aprendido hasta este punto, ¿te animarías a contarnos qué crees que significa **el dinero**?

---

---

---

---



El **dinero** representa el **valor** o **costo** de las cosas y sirve para **comprar** lo que necesitamos o nos gusta. Existen cosas **más caras** o costosas y otras **más baratas**. Por ejemplo, una **casa** o un **carro** son cosas muy **costosas** por las que tendríamos que **pagar mucho dinero**, mientras que hay otras cosas **más baratas** como los **alimentos** que compramos en el mercado.

El **dinero** se adquiere con el **trabajo**. Los **adultos** van todos los días a **trabajar** para poder **obtener dinero** que les permita **pagar** todas las **cosas** que **necesitan**.

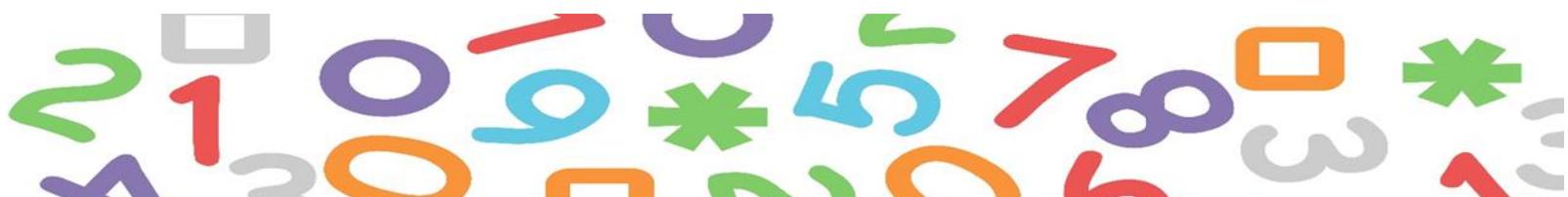


A continuación podrás observar las diferentes **monedas** que circulan en nuestro país:



Para poder identificar el valor de las monedas puedes tener en cuenta lo siguiente:

1. Entre más **pequeña** sea la moneda **menor** es su valor.
2. Entre **más ceros** tenga la moneda **mayor** es su valor.
3. Si las monedas tienen la **misma cantidad de ceros** debes mirar el **número** que está al **lado izquierdo**, antes del cero o los ceros. Entre **más grande** sea ese número, **mayor es el valor** de la moneda.



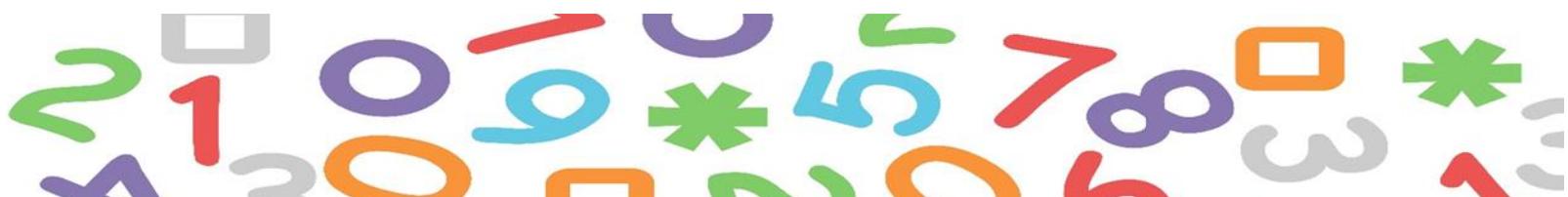
Veamos un ejemplo:



Si observas estas dos monedas puedes identificar la de **más valor** por su tamaño **¿verdad?**



Pero también podrías identificarla porque la de **50 pesos** solo tiene **un cero** (0), mientras que la de **100 pesos** tiene **dos ceros** (00).



¿Te parece si seguimos practicando?



Une con una línea la moneda con su categoría:

a.



Mayor valor



Menor valor

b.



Mayor valor



Menor valor

c.



Mayor valor



Menor valor



Ahora, aprendamos a identificar nuestros billetes:

Estos son los billetes de **menor** valor.



- El billete de **menor** valor es el de **2 mil pesos** (2.000).
- El que le sigue es el de **5 mil pesos** (5.000).
- Y el de **mayor** valor de este grupo es el de **10 mil pesos** (10.000).



Y estos son nuestros billetes de **mayor** valor:



- El billete de **menor** valor de este grupo es el de **20 mil pesos** (20.000).
- El que le sigue es el de **50 mil pesos** (50.000).
- Y el de **mayor** valor de este grupo es el de **100 mil pesos** (100.000).

Si quisiéramos ver su valor en monedas de **1mil** (1.000), como hicimos con el primer grupo, no nos alcanzaría el espacio, **¡así que tienes que usar tu imaginación!**





= 20



= 50

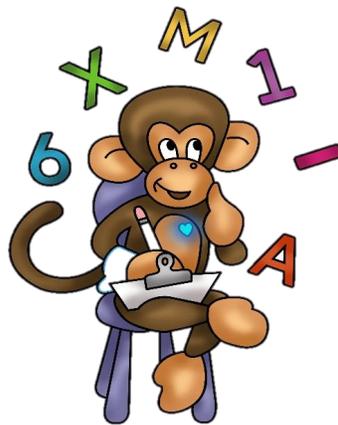


= 100

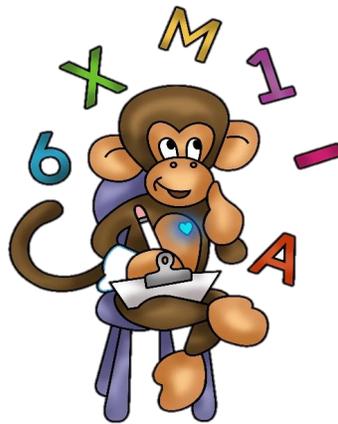


Ahora, con todo lo que acabas de aprender sobre los billetes de nuestro país, realiza las siguientes actividades:

1. Encierra con un círculo el billete de **menor** valor:



2. Encierra con un círculo el billete de **mayor** valor:



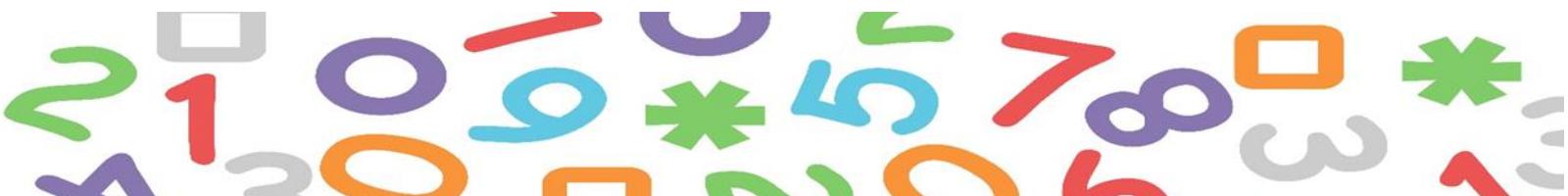
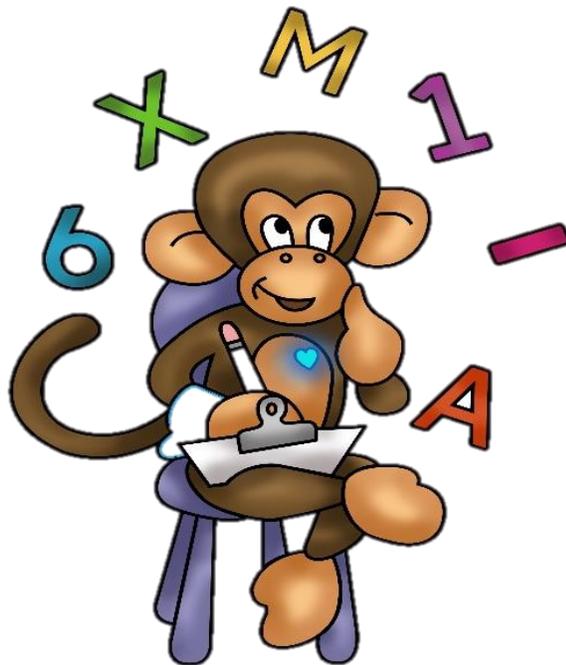


Si Samuel quisiera pagarle a Martín el globo terráqueo con un billete y no con monedas de 1 mil, ¿cuál billete tendría que entregarle?

Señálalo con una **x**:



Finalmente, luego de todo lo que has aprendido sobre las monedas y los billetes, ¿crees que Samuel podría comprar el globo terráqueo con el dinero que tiene ahorrado?



## Nuestro momento de comprobar



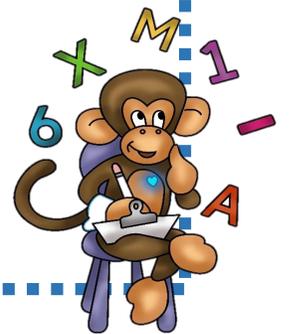
A continuación se presentan las respuestas a las actividades que realizaste en el *momento de dibujar y pintar* y en el de *aprender con símbolos*. Observa tus respuestas y compáralas con la siguiente información:



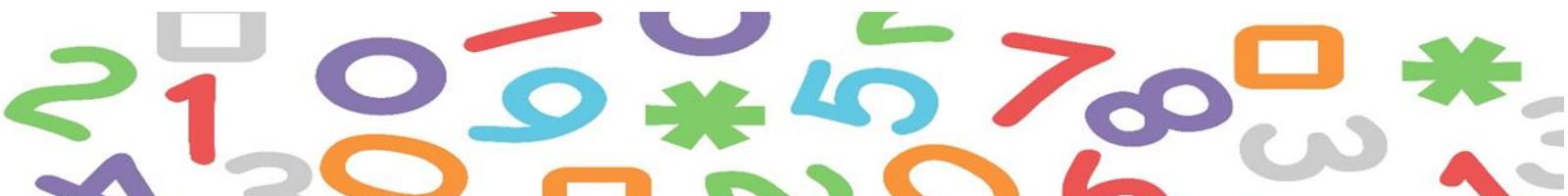
## Momento de dibujar y pintar



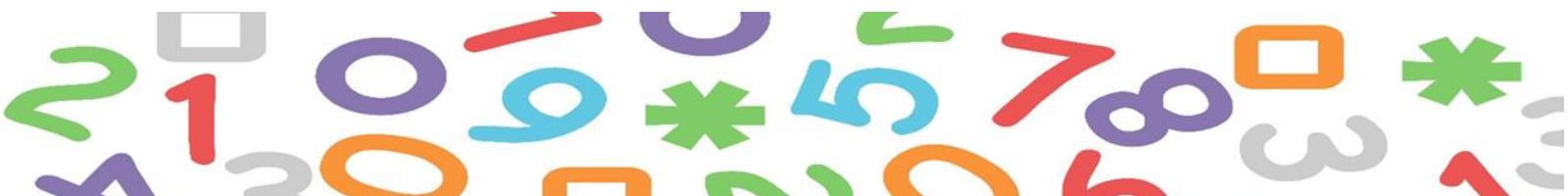
Dibuja las monedas de **1 mil pesos** (1.000) que faltan para completar el valor del globo terráqueo.



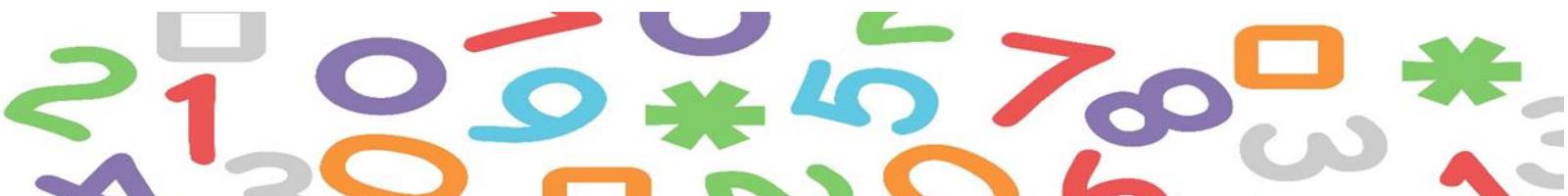
Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **7** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



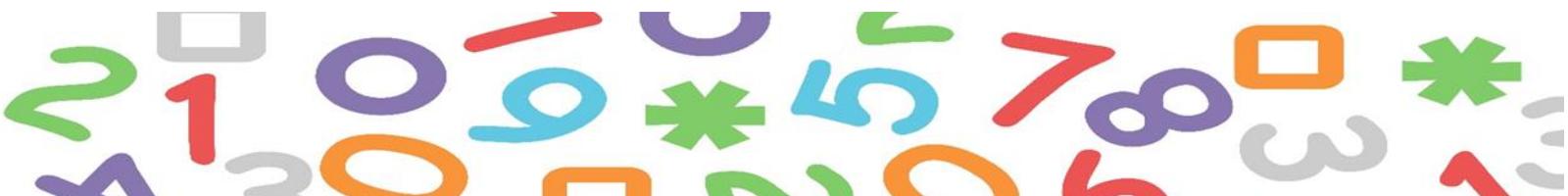
Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **8** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **5** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



Dibuja el objeto que Samuel podría comprar con **9** monedas de **1 mil pesos** (1.000)



## Momento de aprender con símbolos



Une con una línea la moneda con su categoría:

a.



Mayor valor

Menor valor

b.



Mayor valor

Menor valor

c.

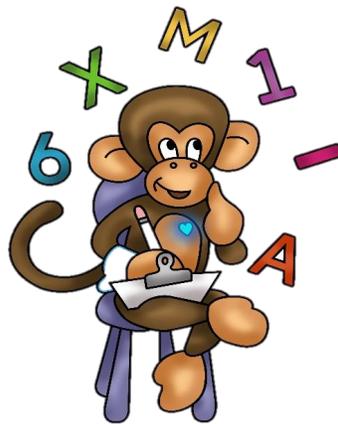


Mayor valor

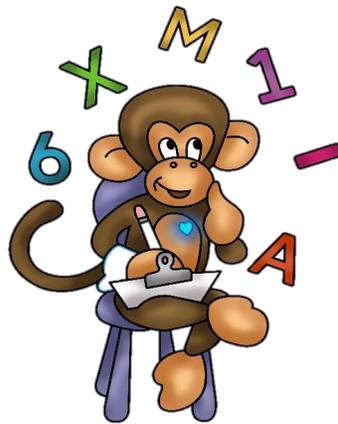
Menor valor



Encierra con un círculo el billete de **menor** valor:



3. Encierra con un círculo el billete de **mayor** valor:





Si Samuel quisiera pagarle a Martín el globo terráqueo con un billete y no con monedas de 1 mil, ¿cuál billete tendría que entregarle?

Señálalo con una **x**:





## ¡Excelente trabajo!

Al final, lograste ayudarle a Samuel a resolver su problema de 3 formas diferentes: con objetos, con dibujos y con símbolos.



Nuestro momento de concursar



Para ganar, ¡el más barato voy a comprar!

### Materiales

- Billetes y monedas (Recortar anexo 1).
- Objetos con su precio (Recortar anexo 2).
- Tijeras.
- Un dado.





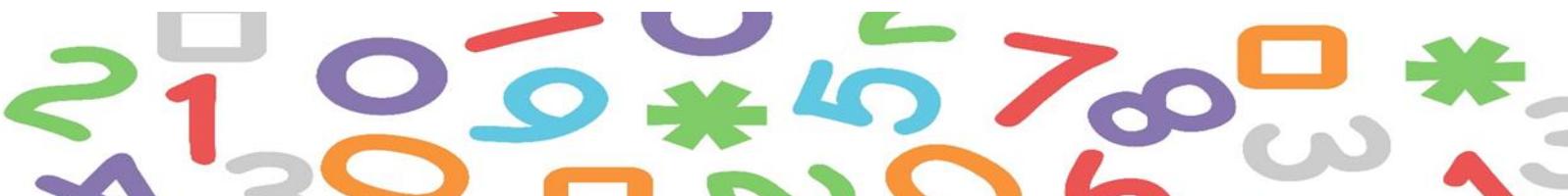
## Instrucciones

1. Primero, los participantes van a recortar los billetes, las monedas y los objetos con su precio.
2. Luego, cada uno va a tomar un billete y una moneda de cada valor.
3. Cada uno va a lanzar el dado y el que saque el menor número empezará.
4. Observando todos los objetos que están a la venta, cada participante, en su turno, deberá comprar el objeto más barato de pueda.
5. Al final, ganará el jugador que se quede con más dinero.

Ahora sí, ¡a divertirnos!



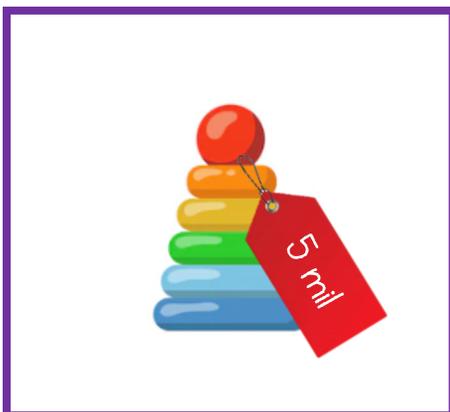
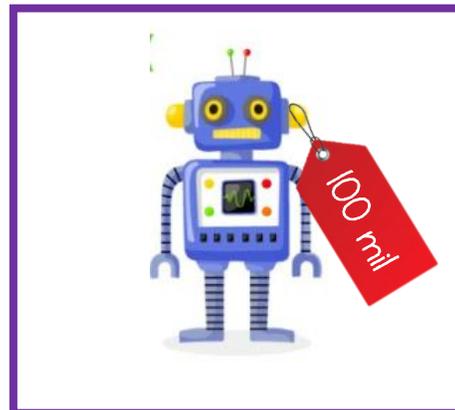
# Anexo 1



# PÁGINA PARA RECORTAR

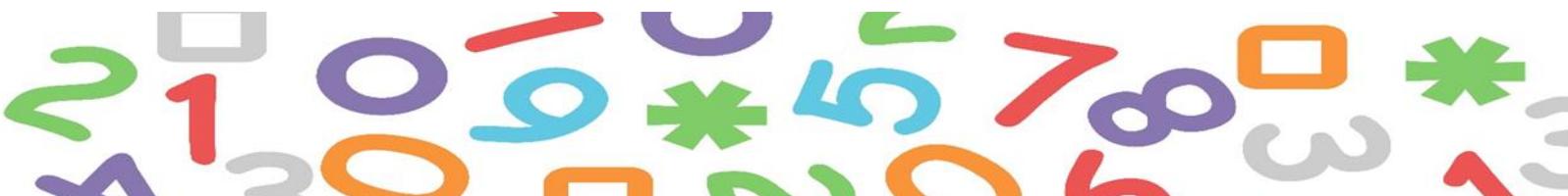


# Anexo 2

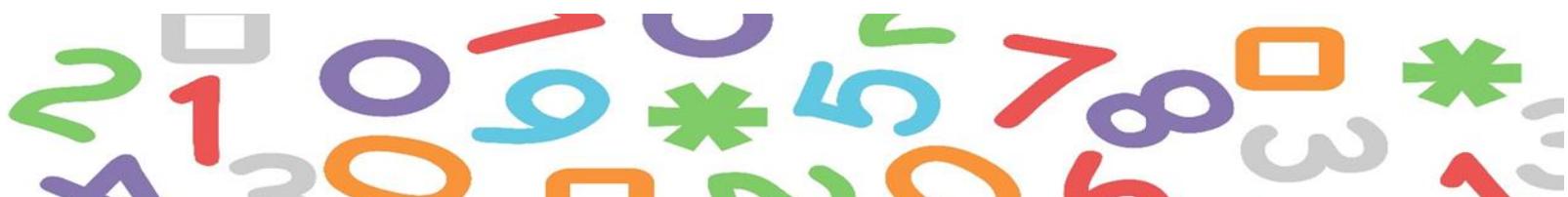


# PÁGINA PARA RECORTAR





# PÁGINA PARA RECORTAR



## Referencias y enlaces de apoyo

Imagen familia. Página 4

[https://www.freepik.es/vector-premium/familia-carrito-supermercado-personas-aisladas-madre-hijo-padre-compras-juntos-comprando-alimentos-compras-nino-sonriente-sosteniendo-coche-juguete-papa-hablando-telefono\\_27668427.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/familia-carrito-supermercado-personas-aisladas-madre-hijo-padre-compras-juntos-comprando-alimentos-compras-nino-sonriente-sosteniendo-coche-juguete-papa-hablando-telefono_27668427.htm)

Imagen niño. Página 7

[https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-afroamericanos\\_4870116.htm?query=ni%C3%B1o%20lindo%20diferentes%20posiciones](https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-afroamericanos_4870116.htm?query=ni%C3%B1o%20lindo%20diferentes%20posiciones)

Imágenes juguetes. Página 48

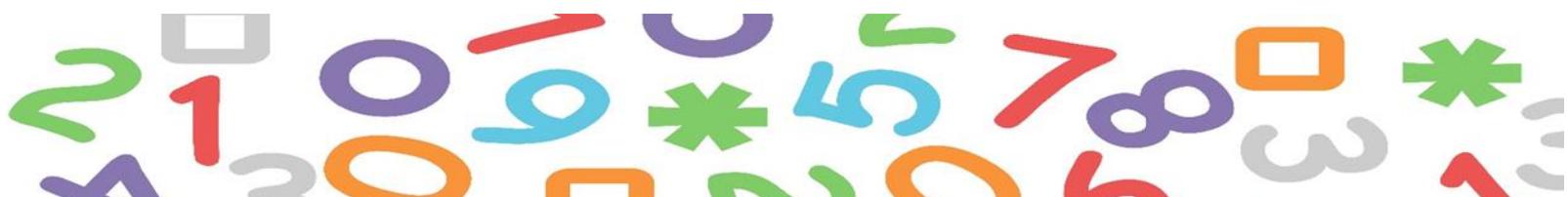
<https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/juguetes>

Imágenes dulces. Página 48

<https://www.freepik.es/vectores/dulces>

Imágenes billetes y monedas

<https://gobco.com.co/billetes-de-colombia/>



## Guía 1.15

## Fase Valle

### Tema

---

Reconocimiento del dinero

### Competencia abordada

---

Comprende el concepto de dinero e identifica los billetes y monedas que circulan en su contexto.



## Materiales necesarios para esta sesión

---

### Momento de jugar con objetos

- 12 monedas de 1 mil pesos (1.000) y un billete de 2 mil pesos (2.000) que encuentras en la página siguiente.
- Tijeras.

### Juego matemático

- Billetes y monedas (Recortar anexo 1).
- Objetos con su precio (Recortar anexo 2).
- Tijeras.
- Un dado.

