

Ir de compras



Objetivo de la actividad

Esta actividad fue diseñada para familiarizar a los estudiantes con las diversas denominaciones de los billetes y para que los estudiantes sean parte de la economía. Los estudiantes tendrán también la oportunidad de sumar dinero y dar la vuelta.

Conceptos impartidos: sumar dinero, dar la vuelta, juego de roles, economía

Materiales necesarios

- Dinero ficticio uscurrency.gov/es/dineroficticio
- Marcadores
- Papel de borrador
- Objetos que se encuentran en el salón de clase

Instrucciones

- 1 Imprima el dinero ficticio y haga etiquetas de precios con el papel de borrador y los marcadores.
- 2 Recolecte objetos y cree una tienda en el salón de clases; coloque las etiquetas de los precios en cada objeto. También puede incluir la venta de servicios, como lavado de carro, cortar el césped, etc. Asegúrese de que los precios estén en cifras redondeadas, como \$5 o \$9.
- 3 Reparta el dinero ficticio entre los estudiantes, que deberán simular que son cajeros/empleados o clientes. También puede darles la opción de cambiar de rol. Haga que los estudiantes vayan de compras en grupos. Algunos estudiantes simularán que son empleados y calcularán las cuentas de los clientes. Los demás serán clientes y elegirán qué comprar. Los clientes deberán pagar al empleado con, de ser posible, la cantidad correcta de dinero a cambio de bienes y servicios. Si el cliente necesita vueltas, el empleado deberá encargarse de calcularlas.

Nivel de aprendizaje

Nivel uno: Ponga precio a los bienes y servicios con cantidades más bajas y limite el número de bienes que pueden ser adquiridos. Ayude a los estudiantes a hacer la cuenta, a pagar la cantidad correcta o a contar la vuelta.

Nivel dos: Realice la actividad tal como se describe anteriormente.

Nivel tres: Aumente el precio de los bienes y servicios e incremente la cantidad de elementos que los clientes pueden comprar.