

Crear un gráfico de dinero



Objetivo de la actividad

Esta actividad fue diseñada para que los estudiantes se familiaricen con las diversas denominaciones de la moneda; al mismo tiempo, les permite crear e interpretar un gráfico de barras.

Conceptos impartidos: creación de un gráfico de barras, interpretación de datos, sumar dinero, clasificación.

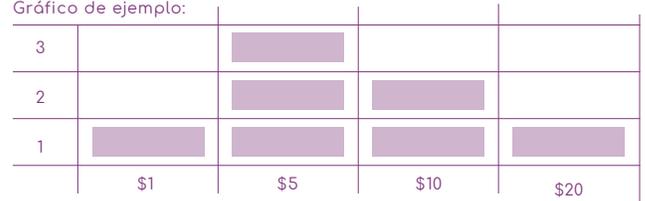
Materiales necesarios

- Dinero ficticio uscurrency.gov/es/dineroficticio
- Papel de construcción de 12x18
- Pegamento, regla y lápices

Instrucciones

- 1 Imprima al menos tres páginas de dinero ficticio para cada estudiante y corte únicamente los billetes de \$1, \$5, \$10 y \$20. Realice un ejemplo de gráfico de dinero para mostrarlo a los estudiantes.
- 2 Dé a cada estudiante una hoja de papel de construcción, pegamento y un lápiz
- 3 Mezcle los billetes recortados. Dé a cada estudiante al menos siete billetes aleatorios de diversas denominaciones. Esto aumentará la variedad de los gráficos realizados.
- 4 Pida a los estudiantes que ordenen los billetes por denominación y luego los alineen verticalmente sobre una hoja de papel de construcción orientado en posición horizontal. Esto formará el diagrama de barras.
- 5 Pida a los estudiantes que peguen el dinero ficticio y anímelos a empezar con la denominación más baja y continuar hasta acabar con la más alta. Pídales a continuación que creen un título para su gráfico y marque los lados. El eje X indicará las denominaciones, y el eje Y indicará cuántos billetes hay en cada columna.
- 6 Cuando estén hechos los gráficos, pida a los estudiantes que los volteen y que numeren la parte trasera del papel del 1 al 5 verticalmente. Es aquí donde los estudiantes responderán a las siguientes preguntas respecto a sus gráficos:
 1. ¿De qué denominación es la mayoría de tus billetes?
 2. ¿Cuántos billetes de \$10 tienes?
 3. ¿De qué denominación es la minoría de tus billetes?
 4. ¿Cuántos billetes de \$1 tienes?
 5. ¿Cuánto dinero hay en tu gráfico?(Pida a los estudiantes que sumen todos los billetes)

Gráfico de ejemplo:



Crear un gráfico de dinero

Nivel de aprendizaje

Nivel uno: Reduzca el número de denominaciones empleadas en el gráfico, de cuatro a tres.

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

Nivel tres: Reduzca la cantidad de dinero ficticio y aumente el número de denominaciones utilizadas (cinco en lugar de cuatro) y reparta más dinero. Las preguntas pueden ser más complejas.