**Interactivo F6: Menú con fichas**

**\***Nombre del guión a que corresponde el ejercicio

MA\_03\_02\_CO

**DATOS DEL RECURSO**

**\***Título del recurso(**65** caracteres máx.)

Identifica la cantidad enunciada en una situación problema

**\***Descripción del recurso

Profundizar en situaciones problema haciendo uso del valor posicional de un número.

**\***Palabras clave del recurso (separadas por comas ",")

Sistema de numeración decimal, descomposición.

**\***Tiempo estimado (minutos)

30 minutos

**\***Acción didáctica (indicar sólo una)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Exposición | x | Ejercitación |  | Preguntas con respuesta libre |  | Juegos |  |
| Estudio |  | Proyecto |  | Evaluación |  | Generador de actividades |  |

**\***Competencia (indicar sólo una)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| … en comunicación lingüística |  | … matemática | x |
| … en el conocimiento y la interacción con el mundo físico |  | Tratamiento de la información y competencia digital |  |
| … social y ciudadana |  | … cultural y artística |  |
| … para aprender a aprender |  | Autonomía e iniciativa personal |  |

**\***Tipo de Media (indicar sólo una)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Secuencia de imágenes |  | Video |  | Animación |  | Interactivo | x |
| Actividad |  | Web |  | Mapa conceptual |  | Audio |  |
| Texto |  | Imagen |  | Documento |  |  |  |

**\***Nivel del ejercicio, 1-Fácil, 2-Medio ó 3-Difícil

2

**FICHA DEL PROFESOR**

**Durante la presentación:**

Presente a los estudiantes el uso de la descomposición como estrategia para distribuir dinero. Indíqueles que es posible determinar la cantidad de billetes o monedas a usar para representar una cantidad siempre y cuando se esté trabajando una denominación que corresponda a una potencia de 10 (1, 10, 100, 1.000, 10.000 y 100.000).

Inicie la navegación a través del recurso enunciando que la actividad está compuesta por dos momentos. El primero corresponde al uso de la descomposición de un número en un contexto de dinero y el segundo a la lectura de un texto referente al origen del juego Monopolio (juego de mesa que se usa para hacer compra y venta de bienes y en el que claramente se puede ver el manejo de dinero con denominaciones como las expuestas anteriormente).

Inicie la presentación de las imágenes acompañadas del texto y recuerde, junto con los estudiantes, la descomposición de un número según su valor posicional antes de iniciar la cuarta imagen planteando en el tablero un número de seis cifras. Dé paso a las siguientes imágenes y asocie la cifra que ocupa cada posición con su valor posicional correspondiente, es decir:

*“Se inicia con las unidades, las decenas corresponden a 10 unidades, las centenas a 100 unidades, las unidades de mil a 1.000 unidades, las decenas de mil a 10.000 unidades y las centenas de mil a 100.000 unidades.”*

De este modo, se hace la explicación de la última imagen que se presenta. Retome el ejercicio planteado en el tablero y pídales a los estudiantes que indiquen dicho número como una determinada cantidad de billetes y monedas como las que se presentan en la última imagen.

Para concluir el tema ingrese a la imagen número 2 y realice la lectura planteada con el fin de contextualizar a los estudiantes con la historia detrás de la creación del juego Monopolio.

**Después de la presentación:**

Organice a los estudiantes para que ellos mismos diseñen billetes y monedas con las denominaciones presentadas en el recurso. Dígales que pueden usar regla, lápiz y cartulina de colores para cada denominación. Indique en el tablero algunas cantidades de dinero y pida que las representen con el material creado.

**FICHA DEL ALUMNO**

Con esta actividad podrás hacer uso de la descomposición de números para expresar cantidades de dinero fácilmente. Observa las imágenes que se presentan y la estrategia de descomposición que se asocia para indicar la cantidad de billetes y monedas de las denominaciones que se encuentran a continuación (1, 10, 100, 1.000, 10.000, 1000.000).

Realiza en tu cuaderno la representación de las siguientes cantidades haciendo uso de monedas y billetes como los presentados en la imagen.

$231.500

$12.950

$989.960

$357.280

**DATOS DEL INTERACTIVO**

**MENÚ**

**\***Número de imágenes del menú (**mín. 2 – máx. 8**)PARA CADA IMAGEN DE ESTE INCISO COPIA LOS SIGUIENTES DOS BLOQUES *IMAGEN #...*Y *FICHA #...*

2

**\***Título (**65** caracteres máx.) COPIA EL TÍTULO DEL RECURSO PARA EL TÍTULO DEL INTERACTIVO AL MENOS QUE SEA DIFERENTE. RECUERDA EL TÍTULO NO DEBE REBASAR LOS 65 CARACTERES.

Analiza el uso de dinero y la descomposición de números

**\***Instrucción (**68** caracteres máx.)

Observa la explicación de cómo realizar la descomposición de números que tienen ceros en sus cifras.

**IMAGEN** 1 DEL MENÚ

**\***Imagen del menú:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

210324580

**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC60\_IMG01

OPCIONAL Pie de imagen (**48** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**\***Número de fichas de imagen (**mín. 1 – máx. 6**)PARA CADA FICHA DE ESTE INCISO COPIA EL SIGUIENTEBLOQUE*FICHA #...*

5

**FICHA** 1 DE IMAGEN 1

**\***Título de la ficha (**58** caracteres máximo)

Observa y lee

**\***Texto

Es posible escribir cantidades de dinero usando la descomposición. Para ello se pueden diseñar billetes de $100.000 y $10.000 y monedas de $100 y $1.000.

**\***Imagen 1 de ficha:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

Número de la imagen 130947263

**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC60\_IMG02

Pie de imagen 1 (**140** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**FICHA**2 DE IMAGEN 1

**\***Título de la ficha (**58** caracteres máximo)

Observa y lee

**\***Texto

En algunos juegos de mesa podemos ver que se usan este estilo de billetes y de monedas. Por ejemplo, en el conocido juego Monopolio, que consiste en la compra y venta de propiedades usando dinero de juguete.

**\***Imagen 1 deficha:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

Diseñar los billetes y las monedas usando estas dos fotografías.

168263312

219168973



**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC50\_IMG03

Pie de imagen 1 (**140** caracteres máx., se puede usar cursivas)

Usar billetes de juguete permite que la experiencia del juego sea más real.

**FICHA** 3 DE IMAGEN 1

**\***Título de la ficha (**58** caracteres máximo)

Observa y lee

**\***Texto

Por ejemplo, Pedro desea comprar en el juego una casa que vale $685.000; para poder determinar cuántos billetes y cuántas monedeas debe entregar es importante hacer la descomposición del número.

**\***Imagen 1 de ficha:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

236759026

**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC60\_IMG04

Pie de imagen 1 (**140** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**FICHA** 4 DE IMAGEN 1

**\***Título de la ficha (**58** caracteres máximo)

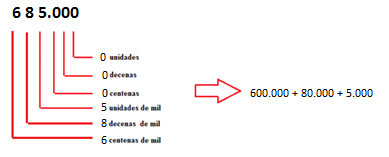
Observa y lee

**\***Texto

Observa que para la posición de las unidades, decenas y centenas no hay cifras, por lo tanto no se necesitan monedas de $10 ni de $100. Por otro lado para las unidades de mil se ubica la cifra 5, para las decenas de mil la cifra 8 y para las centenas de mil se tiene la cifra 6. Esto quiere decir que se necesitan 6 billetes de $100.000, 8 billetes de $10.000 y 5 monedas de $1.000.

**\***Imagen 1 deficha:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear



**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC60\_IMG05

Pie de imagen 1 (**140** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**FICHA** 5 DE IMAGEN 1

**\***Título de la ficha (**58** caracteres máximo)

Observa y lee

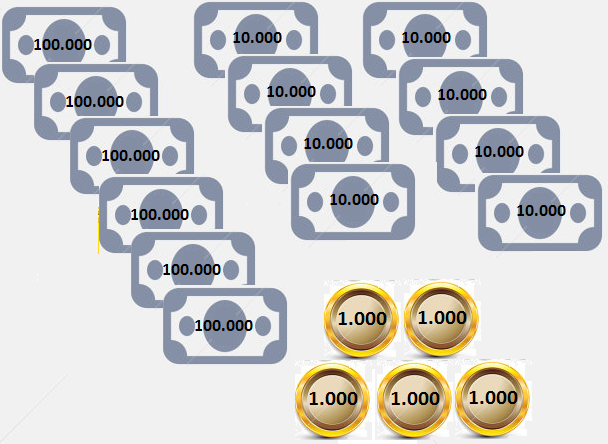
**\***Texto

Entonces, finalmente para hacer el pago correspondiente se debe entregar la cantidad de billetes y monedas que se presentan en la imagen.

**\***Imagen 1 deficha:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

Crear la ilustración a partir de las imágenes pedidas en la imagen 3



**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC60\_IMG06

Pie de imagen 1 (**140** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**IMAGEN** 2 DEL MENÚ

**\***Imagen del menú:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

Número de la imagen 197951096

**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC60\_IMG07

OPCIONAL Pie de imagen (**48** caracteres máx., se puede usar cursivas)

**\***Número de fichas de imagen (**mín. 1 – máx. 6**)PARA CADA FICHA DE ESTE INCISO COPIA EL SIGUIENTEBLOQUE*FICHA #...*

1

**FICHA** 1 DE IMAGEN 1

**\***Título de la ficha (**58** caracteres máximo)

La historia detrás de Monopolio.

**\***Texto

*Monopolio es un juego de mesa que consiste en la compra de bienes raíces, actualmente es uno de los juegos de mesa más vendidos en el mundo.*

*El objetivo del juego es hacer un “monopolio imaginario” comprando y vendiendo propiedades como casas y hoteles que aparecen a lo largo del juego, además de pagar cuotas por caer en propiedades ajenas o recibir lucro por la misma razón en propiedades que se tengan.*

*El juego fue diseñado por un ingeniero de Pensilvania llamado Charles Darrow quien se encontraba desempleado en los años treinta. Tras un primer intento presentó su idea a la compañía de juegos estadounidenses Parker Brothers quienes observaron errores de diseño, además de afirmar que las partidas del juego eran muy largas y sus reglas difíciles de aprender.*

*Charles decidió imprimir su juego y venderlo por su cuenta. De esta forma, la compañía Parker observó el éxito en ventas durante la navidad y optó por comprar a Darrow los derechos del juego, convirtiéndolo en un millonario y transformando a Monopolio en el juego inmobiliario con más éxito en la historia que brinda a las personas la oportunidad de imaginar el uso del dinero y las propiedades.*

*Monopolio, dada su popularidad, se ha comercializado en 26 idiomas y se calcula que más de 500 millones de personas lo han jugado al menos una vez.*

**\***Imagen 1 deficha:

**\***Nombre de archivo Shutterstock o descripción de ilustración a crear

262608920

**\***Nombre de archivo codificado (ejemplo, CI\_S3\_G1\_REC10\_F1)

MA\_03\_02\_CO\_REC60\_IMG08

Pie de imagen 1 (**140** caracteres máx., se puede usar cursivas)