

LA BO, LA BO, LA BOLETA

Ficha Técnica	
Nivel o curso al que está dirigida la actividad	NT1, NT2
Núcleo de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Lenguaje Verbal y Convivencia
Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none"> Lenguaje verbal: Interpretar la información de distintos textos, considerando algunos aspectos claves como formato, diagramación, tipografía, ilustraciones y palabras conocidas. Convivencia: Compartir con otros niños, jugando, investigando, imaginando, construyendo y aventurando con ellos.
Aprendizajes de Educación Financiera	<ul style="list-style-type: none"> Comprender que los vendedores y compradores tienen derechos y que existen medidas de compensación cuando éstos no son respetados. Reconocer billetes y monedas. Comprender que el dinero es utilizado para el intercambio de bienes y servicios.
Sugerencias de materiales de apoyo para la realización de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> Capítulo "<i>La bo, la bo, la boleta</i>" de Matilde y Martín. Proyector de DVD, televisor o computador. Láminas 1 y 2 disponibles en anexo.
Documento curricular de referencia	Bases Curriculares Educación Parvularia (2005)
Resumen del capítulo	<p>En este capítulo, Martín y Matilde viven una experiencia de consumo donde descubren que tienen derecho a elegir al momento de comprar y, además, descubren la importancia de exigir un comprobante de la venta (la boleta).</p> <p>Este capítulo será de gran ayuda para poner en contacto a niños y niñas con diferentes textos, como boletas, letreros, carteles, etiquetas.</p> <p>También los invita a conocer su entorno.</p>

VOCABULARIO

Las siguientes, son algunas palabras clave que se podrán trabajar con los alumnos y alumnas, y que están contenidas en este capítulo:

Moneda, billete, plata, boleta, elegir, derecho.

SUGERENCIA DE ACTIVIDADES

- Si es primera vez que niños y niñas verán el programa, se sugiere presentar a los personajes antes de verlo. Invitarles a confeccionar sus propios rompecabezas de Martín y Matilde, graficando los personajes en tarjetas para luego recortar y armar. (Lámina 1 disponible en anexo: puzzle de 6 piezas)
- Luego de ver el programa, se invitará a niños y niñas a recordar lo observado, realizando a cada uno/a preguntas como:
 - ¿Qué tenían Martín y Matilde?
 - ¿Qué querían comprar?
 - ¿Dónde fueron a comprar?
 - ¿Quién más los acompañaba?
 - ¿Qué se les olvidó?
 - ¿Era importante lo que se les olvidó? ¿Por qué?
 - ¿Quedaron conforme con su compra?
- Invitarles a comentar sus propias experiencias en relación a comprar:
 - ¿Dónde compran?
 - ¿Hay negocios cerca de su casa?
 - ¿Van solos a comprar? ¿Con quién van?
 - ¿Qué compran?
 - ¿Les dan boleta?
 - ¿Van a supermercados a comprar?
 - ¿Se han fijado si los productos tienen los precios?
 - ¿En su casa, su familia, ha tenido que cambiar algo defectuoso?
 - ¿Cómo lo han hecho?
 - ¿Cuál ha sido el resultado?

- Mostrar imágenes del programa, (principalmente las imágenes de comercios del barrio y del almacén donde comprar los jugos) y consultar a los niños:
 - ¿Qué creen que dicen esos textos?
 - ¿Para que habrán puesto esos letreros?
 - ¿Qué significan esos números?
 - ¿Qué dirán esas letras en esas cajas?
 - ¿Qué pasaría si no estuvieran esos letreros, carteles, anuncios?
 - ¿Son importantes?
 - ¿Nos sirven?
 - ¿Para qué?

- Invitarles a traer diferentes tipos de comprobantes de venta, como boletas, desde sus casas, sugiriendo que tengan algún tipo de gráfica alusiva al producto o servicio y comentar de dónde son. Luego podrán intercambiarlas y compararlas, realizar hipótesis respecto a lo que creen que dice o a qué tipo de servicio corresponde.

- Coordinar una visita o recorrido al barrio, observando los letreros o anuncios que encuentren. Pedirles que cada vez que vean un letrero “lean” lo que dice, adivinando u observando sus características.

- Realizar un cuento colectivo acerca de un niño o una niña que compra un yogurt y le sale vencido. Orientar la creación a aspectos como por ejemplo, qué le pasó, cómo se sintió, qué hizo, qué necesitó, cómo resolvió el problema, si le contó a alguien o pidió ayuda a un adulto, en qué se tiene que fijar ahora para que no le vuelva a pasar lo mismo, etc.

- Seleccionar 4 imágenes de la historia y pedirles que las ordenen de acuerdo a una secuencia temporal lógica, describiendo los sucesos. (Lámina 2 disponible en anexo: secuencia temporal)

- Invitarlos a realizar un juego socio dramático: en una primera etapa, la educadora podrá ayudarlos a definir los diferentes roles como comprador/a o consumidor/a y vendedor/a, de manera que todos tengan claro qué hacer al momento del juego. Es importante enfatizar en la libre elección y la entrega de la boleta.

- Se sugiere confeccionar con material de desecho monedas, billetes y conversar para qué sirven y desde cuando creen ellos/as que se utilizan.

- También se les solicita productos para vender (pueden ser las colaciones que hayan traído), y se les pide a las familias elementos que puedan servir para ambientar el negocio. También pueden usar las colaciones que hayan traído. Al finalizar, niños y niñas ordenarán comentarán el juego, reflexionando en conjunto qué es lo que han aprendido.

IDEAS FUERZA:

Las siguientes, son las ideas centrales o conceptos clave de esta actividad, las principales ideas trabajadas que debieran plasmarse en el aprendizaje de los niños y niñas. Le servirán de apoyo para el cierre de la actividad:

- Aprender a reconocer un comprobante de compra, como la boleta.
- Comprender que el dinero se usa para
- Fomentar la importancia de pedir el comprobante de compra, como la boleta.
- Diferenciar el rol que cumplen los compradores y vendedores.

LÁMINA 1:

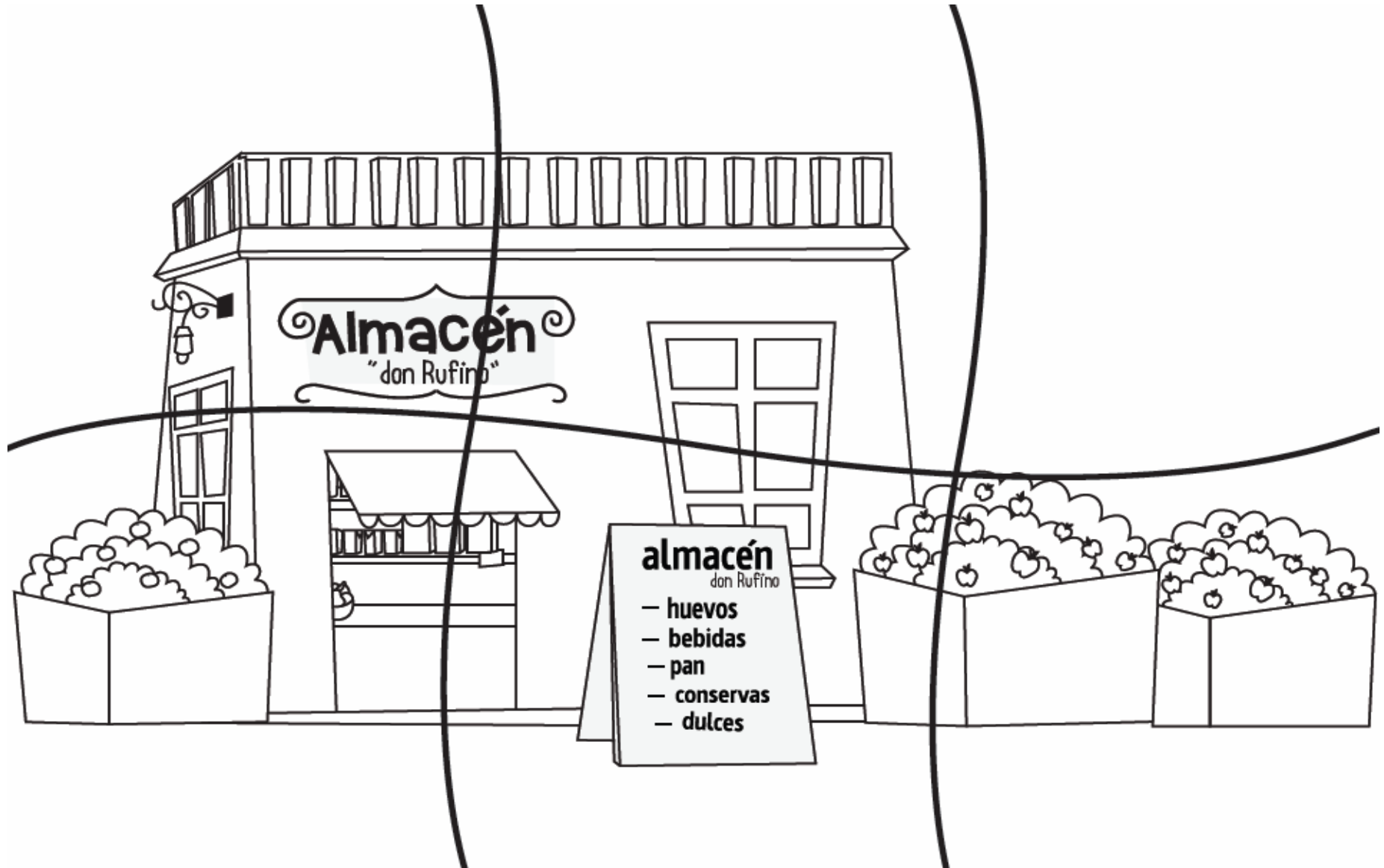


LÁMINA 2:

