

LA BOLETA



Ficha Técnica

Curso al que está dirigida la actividad	Nivel Transición
Núcleo de aprendizaje	Lenguaje verbal
Objetivo general	Comunicar sensaciones, vivencias, emociones, sentimientos, necesidades, acontecimientos e ideas a través del uso progresivo y adecuado del lenguaje no verbal y verbal, mediante la ampliación del vocabulario, el enriquecimiento de las estructuras lingüísticas y la iniciación a la lectura y la escritura, mediante palabras y textos pertinentes y con sentido.
Objetivo de aprendizaje	Interpretar la información de distintos textos, considerando algunos aspectos claves como formato, diagramación, tipografía, ilustraciones y palabras conocidas..
Documento curricular de referencia	Bases curriculares de Educación Parvularia, 2005
Contenido de Educación para el consumo	Conceptos del sistema económico, instituciones financieras y publicidad
Aprendizaje de educación para un consumo responsable	Comprender que el dinero es utilizado para el intercambio de bienes y servicios.
Sugerencia de material de apoyo para la realización de la actividad	📖 Capítulo “La Bo, la bo, la boleta” de la serie Matilde y Martín.

Inicio

Presentar a los personajes antes de ver el video e invitarles a confeccionar sus propios rompecabezas de Martín y Matilde, graficando los personajes en tarjetas para luego recortar y armar. (Lámina disponible en anexo: puzzle de 6 piezas)

Luego de ver el capítulo “La bo, la bo, la boleta”, 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?

Desarrollo

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.

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.

Pedirles que ordenen las imágenes de la historia de acuerdo a una secuencia temporal lógica, describiendo los sucesos. (Lámina 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. Al finalizar, niños y niñas comentarán el juego, reflexionando en conjunto sobre lo que han aprendido.

Cierre

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 comprar cosas.
- Fomentar la importancia de pedir el comprobante de compra, como la boleta.
- Diferenciar el rol que cumplen los compradores y vendedores.

Anexos



