



Situación de aprendizaje

3.º y 4.º de Primaria

La tienda de la clase

Poner precios, cobrar, dar el cambio y ver si sale a cuenta. Con soluciones y hoja de registro.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Montar una tienda parece cosa de sumar. Lo que de verdad se aprende es otra cosa: **que el precio no lo elige quien vende, lo aceptan los que compran**. Podéis poner un lápiz a 5 €. Nadie lo comprará. Y podéis ponerlo a 10 céntimos y venderlo todo perdiendo dinero. Entre esas dos cosas está la tarea.

Trucos

Antes de poner precios, **preguntad a cinco compañeros cuánto pagarían**. Con cinco respuestas ya se ve por dónde va, y os ahorra poner un precio que nadie acepta.

Responde a las preguntas

1. Elegid cuatro cosas para vender y escribid cuánto os cuesta cada una.

____ € ____ €
____ € ____ €

2. Preguntad a cinco compañeros cuánto pagarían por la primera. Anotad las cinco respuestas.

____ € ____ € ____ € ____ €

3. ¿Qué precio le ponéis? Escribid por qué ese y no otro.

precio ____ €

4. Para cada cosa, restad el coste del precio. Eso es lo que ganáis por unidad.

____ € ____ € ____ €

Recuerda

Dar el cambio es restar, pero **en la vida se hace al revés**: se cuenta hacia arriba desde el precio hasta lo que te han dado. Si algo cuesta 3,40 € y te dan 5 €, no se resta: se dice «3,50, 4 y 5» y se ve que son 1,60 €.



5. Practicad el cambio contando hacia arriba.

cuesta 2,30 € y pagan con 5 € → cambio ____ €

cuesta 1,75 € y pagan con 2 € → cambio ____ €

cuesta 4,20 € y pagan con 10 € → cambio ____ €

6. Un cliente quiere las cuatro cosas. ¿Cuánto paga en total?

____ €

7. El intercambio. Alguien no trae dinero y os ofrece cambiar un libro suyo por dos cosas de la tienda. ¿Aceptáis? Explicad.

8. Si vendéis 10 unidades de cada cosa, ¿cuánto ganáis en total?

____ €

9. Escribid una cosa que bajaríais de precio y por qué.

El reto

Un día de tienda de verdad. Montadla en un recreo con precios reales y llevad la cuenta. lo que teníais al empezar ____ € lo que había al acabar ____ € lo que sobró sin vender _____. Al final, contestad a la pregunta que importa: **¿acertasteis con los precios?** Lo que sobra sin vender dice tanto como lo que se vende. _____

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Distingue el coste del precio de venta. C [] EP [] NC []

2. Usa la opinión de los compradores para decidir. C [] EP [] NC []

3. Justifica un precio con un motivo. C [] EP [] NC []

4. Calcula la ganancia por unidad restando. C [] EP [] NC []

5. Da el cambio contando hacia arriba. C [] EP [] NC []

6. Multiplica para calcular la ganancia total. C [] EP [] NC []



7. Valora un intercambio sin dinero de por medio. C [] EP [] NC []

Comentario. La pregunta 7 es la más interesante y no tiene respuesta correcta.

Cambiar un libro por dos artículos obliga a poner precio a algo que no lo tiene, y ahí aparecen argumentos muy distintos: cuánto costó, cuánto lo quiere el otro, si lo van a usar. Merece la pena dejar que discutan.



Solucionario

Pregunta 1: sus cuatro artículos con un coste realista. Se descarta el que dice costar 0 €. Pregunta 2: las cinco respuestas tal cual, aunque sean dispares. Lo que se valora es haber preguntado. Pregunta 3: un precio entre el coste y lo que la gente pagaría, con un motivo. **Vale cualquier precio que sepan defender.** Pregunta 4: la resta precio menos coste. Si vale 1,20 € y cuesta 0,80 €, se gana **0,40 €**. Pregunta 5: los cambios son **2,70 €**, **0,25 €** y **5,80 €**. Pregunta 6: la suma de sus cuatro precios. Pregunta 7: abierta. Se valora que digan cuánto creen que vale el libro y por qué. Pregunta 8: la ganancia por unidad multiplicada por 10 y sumada. Con 0,40 €, 0,30 €, 0,50 € y 0,20 € salen **14 €**. Pregunta 9: lo que menos se vendería, con motivo. El reto: el recuento del día. **Se da por conseguido aunque pierdan dinero:** perder dinero y saber explicar por qué es exactamente lo que la tarea quería enseñar.