

# La subasta de la clase

## Lección 5

Escrito por Cathi Amie y Annika Figueroa  
Grado: 1-2



### Descripción:

Una introducción a la subasta de la clase, incluyendo comprando, vendiendo y haciendo ofertas en una subasta.

### Tiempo:

45 minutos.

### Las metas:

Los estándares del estado de Oregon Financial Literacy 1.18

Explica como los ahorros personales y los gastos personales pueden estar usados para lograr a las metas financieras personales.

### El objetivo para los niños:

Puedo participar en una subasta para obtener lo que quiero.

### Biz Kid\$ Episodio: 102 (16:28 - 18:30)

### Las materiales:

- Biz Kid\$ Episodio 102
- Equipo para mirar al video
- Cupones del maestro (Ideas: tiempo gratis, tiempo en las computadoras, recreo extra, etc.)
- Papel grande para un banco de vocabulario (vendedor, postor/postora, mejor postor, ofrecer, subastador/ subastadora.

Las carteras de los alumnos de lección 2 ( Las carteras)

### Los procedimientos:

**Vocabulario:** vendedor, postor/postora, mejor postor, ofrecer, subastador/ subastadora.

Juntan los niños en un grupo.

Haz una introducción sobre las palabras nuevas en el banco de palabras.

Miran al video. Piden a los niños que prestan atención a los papeles de los diferentes miembros de la subasta.

Después ten una discusión sobre los diferentes papeles que tienen los miembros de la subasta.

Explica a los niños que van a tener una subasta de la clase. Los niños van a poder usar la moneda que han ganados para comprar cosas ofrecidos por el maestro.

Explica a los niños como va a funcionar la subasta en el salón de clase. Muestra las cosas que los niños van a poder comprar. El maestro será el subastador. Explica que va a hacer la oferta principal de cada cosa. Empieza la subasta. Llama la atención a los niños haciendo ofertas buenas y participando bien.

Después de la subasta, juntan los niños de nuevo a tengan una charla sobre porque las subasta es una manera exitosa para comprar y vender cosas.

### La prueba:

¿Pudieron participar en la subasta?