



Sugerencia Didáctica “Gamificación: Aprendiendo a invertir mi dinero ”

Curso: 4to medio.

Asignatura: Matemática

Eje: Economía personal

Competencia Socioemocional:

Toma responsable de decisiones



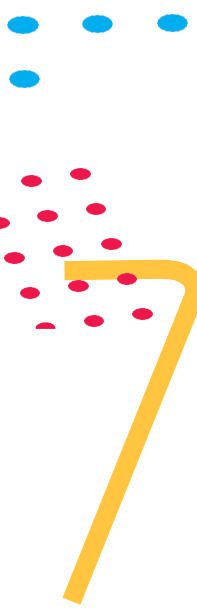
Características generales del juego:

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas, dinámicas y/o estética de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, aumentando la motivación y favoreciendo los aprendizajes.

Objetivo de aprendizaje

FG-MATE-4M-OAC-01: Fundamentar decisiones en el ámbito financiero y económico personal o comunitario, a partir de modelos que consideren porcentajes, tasas de interés e índices económicos.

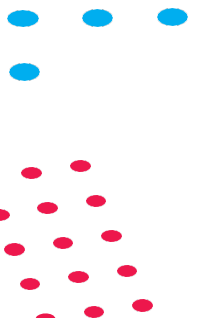
Objetivo de Aprendizaje	Sugerencia didáctica
OAC 01	Este es un juego de rol en el que los y las estudiantes asumen el papel de inversores y toman decisiones financieras y económicas en base a una serie de factores económicos. Cada ronda del juego representa un año y los estudiantes deben tomar decisiones sobre dónde invertir su dinero, cómo manejar sus gastos y cómo responder a los cambios en la economía. Materiales: Para jugar este juego se necesitan papel y lápices, fichas o monedas para representar el dinero y un tablero que representa el mercado financiero a lo largo del tiempo (se sugiere que sea como una línea de tiempo de la economía de un país, con eventos que van ocurriendo en cada ronda. Por ejemplo, en la ronda 3 se destapa un nuevo evento de la línea de tiempo llamado “Guerra - el dólar se desploma en 50%”). También se pueden utilizar tarjetas con información sobre porcentajes, las cuales se sacan de manera azarosa de un mazo de tarjetas (estas muestran las tasas de interés e índices económicos que los y las estudiantes deben considerar al tomar sus decisiones. Por ejemplo, un estudiante saca la tarjeta “Las tasas de interés de viviendas suben 3%”, con lo cual durante toda esa ronda esta tarjeta se mantiene activa en la toma de decisión de inversión). Procedimiento: - Cada estudiante recibirá al inicio una cantidad determinada de dinero para invertir. - En cada ronda, y mediante indicadores dados por el/la docente (puede ser en un ppt) se presentará una serie de información económica, incluyendo porcentajes, tasas de interés e índices económicos. - Los y las estudiantes deben considerar esta información al tomar sus decisiones sobre dónde invertir su dinero y cómo manejar sus gastos. - Se calcula el rendimiento de sus inversiones y se registra. - El juego continúa por un número determinado de rondas. Al final del juego, se evalúa el desempeño financiero de cada estudiante y se discute cómo las decisiones que tomaron se basaron en porcentajes, tasas de interés e índices económicos.



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Gamificación:



Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes demuestran su comprensión de los conceptos financieros y económicos a través de su capacidad para aplicarlos correctamente en la construcción de modelos financieros y en la resolución de problemas financieros.		
Los estudiantes demuestran su habilidad para aplicar conceptos como porcentajes, tasas de interés e índices económicos en la construcción de modelos financieros.		
Los estudiantes demuestran su capacidad para ser creativos e innovadores al utilizar distintos materiales para construir sus modelos financieros y al proponer soluciones originales para los problemas financieros presentados.		
Los estudiantes trabajan juntos de manera efectiva y colaborativa, compartiendo ideas, materiales y recursos para construir sus modelos financieros y resolver problemas financieros.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
- ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios