

El dinero importa

Cuestiones de dinero es una simulación de economía en el aula en la que cada estudiante opera desde una base de Casa personal. Cada estudiante comienza con una ficha individual de CASA que muestra su nombre, tarjeta de desafío y objetivo financiero. Los estudiantes se mueven por un sistema económico compartido usando reglas de movimiento basadas en dados para ganar, ahorrar, invertir, pedir prestado y comerciar. La economía se introduce de manera progresiva antes de abrirse a un juego de roles autónomo, en el que los estudiantes persiguen objetivos individuales bajo reglas compartidas, límites de tiempo y límites de acceso. Las extensiones opcionales permiten ampliar el sistema hacia una economía más rica con negocios, costos de infraestructura y educación.

 TIPO DE ACTIVIDAD Simulación · Juego de rol · Aprendizaje experiencial	 DURACIÓN 90 min	 PARTICIPACIÓN Individual
---	--	---

OBJETIVOS

Al finalizar esta actividad, los estudiantes podrán:

- Identificar distintas formas en que las personas ganan dinero
- Explicar el ahorro, la inversión, los préstamos y el comercio
- Comprender cómo las reglas, el azar y el acceso afectan los resultados
- Dar seguimiento al progreso hacia un objetivo financiero visible
- Reflexionar sobre el esfuerzo, el riesgo, la equidad y la toma de decisiones

MATERIALES

- Fichas individuales de CASA (papel o cartulina, una por estudiante)
- Masilla adhesiva
- Bolígrafos o marcadores
- Fichas de monedas de oro
- Dados
- Calculadoras
- Cartas de juego (baraja de 52 cartas)
- Tarjetas de índice de desafíos
- Fichas/tarjetas de grano y harina
- Tarjeta de tasa bancaria
- Temporizador o reloj visible (*opcional*)
- Mesas o pupitres organizados como estaciones
- Espacio despejado en el aula para moverse

PROCEDIMIENTO

INICIO

ACTIVIDAD PREVIA

45 minutos

Introduce la idea de una pequeña economía donde todos comienzan desde su propio hogar. Explica que el Hogar es una base personal para almacenar, planificar y dar seguimiento al progreso. Explica que el movimiento, el acceso y las oportunidades están limitados por reglas y por el azar, y que todos juegan bajo el mismo sistema.

1. CONFIGURACIÓN DE LA CASILLA DE HOGAR (10 minutos)

Cada estudiante:

1. Recibe una casilla de HOGAR
2. Escribe su nombre claramente
3. Toma una carta del mazo
4. Busca su desafío
5. Pega la carta a la casilla de HOGAR usando masilla adhesiva
6. Revisa su objetivo (AHORRAR, INVERTIR o PEDIR PRESTADO)
7. Escribe el monto objetivo en la casilla de HOGAR

Explica que la casilla de HOGAR permanece en su lugar, los objetivos siguen visibles y los estudiantes actualizan su progreso con honestidad.

1. INTRODUCCIÓN DE LAS ESTACIONES (35 minutos)

Las estaciones se presentan una por una:

1. Hogar
2. Granja
3. Fábrica
4. Mercado
5. Banco

Después de presentar la Plaza Central, demuestra las reglas de movimiento basadas en dados. Los estudiantes practican tirar los dados para moverse del Hogar a la Plaza Central y de la Plaza Central a un destino. Enfatiza que las tiradas fallidas cuestan tiempo, no son un castigo.

Objetivo en palabras del estudiante

“Empiezo en mi hogar y trabajo para alcanzar mi meta de dinero.”

- 1.
- 2.

Objetivo en palabras del estudiante

- “Empiezo en casa y trabajo para alcanzar mi meta de dinero.”

ACTIVIDAD

30 minutos

Preparación

1. Todas las estaciones están abiertas.
2. Las casillas de HOGAR se colocan alrededor del salón o en la distribución de la mesa.
3. La Plaza Central funciona como el punto central.
4. Los estudiantes comienzan en su propia casilla de HOGAR.

Modelo

El docente demuestra:

1. Escribir un objetivo en una casilla de HOGAR
2. Tirar los dados para moverse
3. Completar una acción para ganar dinero o intercambiar
4. Regresar al Hogar para registrar el progreso

Realización

1. Los estudiantes se turnan para tirar los dados, moverse y completar acciones. Solo se permite una tirada de movimiento por turno. Si la tirada falla, el estudiante permanece en su lugar. Cuando los estudiantes regresan al Hogar, actualizan el monto ganado en su casilla de HOGAR. Las cartas de desafío permanecen pegadas en todo momento.

Punto de control

1. El docente anuncia el tiempo restante a la mitad de la actividad.

Reflexión

- Los estudiantes consideran con qué frecuencia regresaron al Hogar, qué estaciones usaron más y cómo las reglas de movimiento afectaron sus decisiones.

SEGUIMIENTO

15 minutos

Discusión con toda la clase:

- ¿Quién completó su desafío?
- ¿Qué objetivos fueron los más difíciles?
- ¿En qué se sintió diferente ahorrar, invertir o pedir prestado?
- ¿Cómo afectaron el acceso y el azar a los resultados?

CIERRE

- ¿Tener una meta visible cambió la forma en que jugaste?
- ¿Importó más la suerte o la planificación?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez?
- ¿Hay alguna modificación a la economía que te gustaría ver?

NOTAS

Debido a la complejidad de esta actividad, este juego puede dividirse en dos secciones: Parte 1 y Parte 2. Además, una vez que se hayan entendido las reglas, este juego puede repetirse una y otra vez tantas veces como les interese a los estudiantes.

Gestión del aula

- Las casillas de INICIO permanecen fijas
- Los estudiantes actualizan solo su propia casilla de INICIO
- Un rol activo por estación cuando corresponda
- El docente interviene solo para hacer cumplir las reglas

Extensiones y actividades para tiempos muertos

• Empresas

Agrega nuevas estaciones de negocios como Panadería, Molino o Taller. Los negocios compran insumos (grano o harina), agregan valor y venden productos terminados en el Mercado. Los propietarios obtienen ganancias después de los costos, introduciendo el emprendimiento y los márgenes.

- **Caminos con peaje** Agrega puntos de peaje entre la Plaza del Pueblo y las estaciones clave. Los estudiantes deben pagar 1–2 de oro para pasar o esperar e intentar una ruta diferente. Esto modela los costos de infraestructura, la fricción de acceso y los intercambios entre tiempo y costo.
- **Múltiples negocios agrícolas** Agrega dos o más estaciones de Granja con reglas diferentes. Algunos ejemplos incluyen una granja rápida con menor pago, una granja lenta con mayor pago o una granja riesgosa con mayor variación. Los estudiantes eligen según el riesgo y el tiempo.
- **Escuelas** Agrega una estación de Escuela donde los estudiantes puedan invertir tiempo u oro para obtener ventajas temporales, como una tirada de dados adicional, trabajo más rápido en la fábrica o mejores tasas bancarias. Los beneficios tienen una duración limitada, lo que destaca la inversión a largo plazo.

Diferenciación

- Estudiantes más jóvenes: montos objetivo más pequeños, repeticiones opcionales de tirada, menos estaciones activas

- ELL/Accesibilidad: íconos visuales en las estaciones y casillas de INICIO, apoyo de compañeros para los desafíos de lectura
- Seguridad: caminar únicamente entre estaciones, mantener despejadas las rutas de movimiento

RECURSOS ADICIONALES

- **A** • [Credencial de estudiante](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/8c0c65e503d5b404c5a8daf79937f5d68218151.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/8c0c65e503d5b404c5a8daf79937f5d68218151.pdf>
- **B** • [Tarjetas de desafío \(Leyenda\)](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/d26e0e84bb184591c33061ee6148feb21a49443a.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/d26e0e84bb184591c33061ee6148feb21a49443a.pdf>
- **C** • [Tabla de reglas de movimiento](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/792627cb42e71f9218db47392772808ce0050e22.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/792627cb42e71f9218db47392772808ce0050e22.pdf>