

Juego de dinero



Objetivo de la actividad

Esta actividad fue diseñada para que los estudiantes se familiaricen con las diversas formas de utilizar la moneda en la economía; al mismo tiempo, les permite crear un juego sobre la moneda. Los estudiantes tendrán la oportunidad de trabajar con un compañero, sumar y restar dinero y crear ejemplos de cuándo se ahorra o gasta dinero.

Conceptos impartidos: sumar dinero, restar dinero, leer, economía, ganar dinero, gastar, ahorrar, trabajo en equipo

Materiales necesarios

- Dinero ficticio uscurrency.gov/es/dineroficticio
- Hojas de trabajo de "Juego de dinero"
- Fichas de juego (borradores pequeños, monedas, etc.)
- Colores
- Dados
- Papel de construcción de 12x8

Instrucciones

- 1 Imprima el dinero ficticio y las hojas de trabajo del "Juego de dinero" y presente un ejemplo del "Juego de dinero" a los estudiantes.
- 2 Asigne un compañero a cada estudiante y dé a cada pareja copias del "Juego de dinero" del lado izquierdo y del lado derecho, colores, un dado, dos fichas de juego, papel de construcción y un poco de dinero ficticio.
- 3 Diga a los estudiantes que deberán crear un "Juego del dinero" con sus compañeros. El tablero del juego deberán crearlo y diseñarlo ellos; sin embargo, deberán mover las fichas alrededor del juego después de que se lance el dado y los espacios del tablero deberán permitir a los jugadores ganar o gastar dinero por diversos motivos. (por ejemplo, gastar dinero en una bicicleta, o dinero que se cae del bolsillo, recibir la paga mensual o recibir \$5 como regalo de cumpleaños, etc.). Esto les permitirá emplear el dinero ficticio para tener constancia de cuánto dinero han ahorrado mientras se movían por el tablero. Anímelos a utilizar situaciones de la vida real cuando creen los espacios, y recuérdelos que deben dar un nombre a su juego y hacer un tablero colorido. También deberán proponer las condiciones para ganar el juego.
- 4 Cuando el tablero esté listo, pida a los estudiantes que peguen ambos lados de éste sobre el papel de construcción para hacer un óvalo.
- 5 Pídeles que jueguen los "Juegos del dinero" que hayan creado para asegurarse de que son funcionales. Pídeles a continuación que cambien de tablero con otro grupo para que aprendan otras formas de ganar y gastar dinero.

Juego de dinero

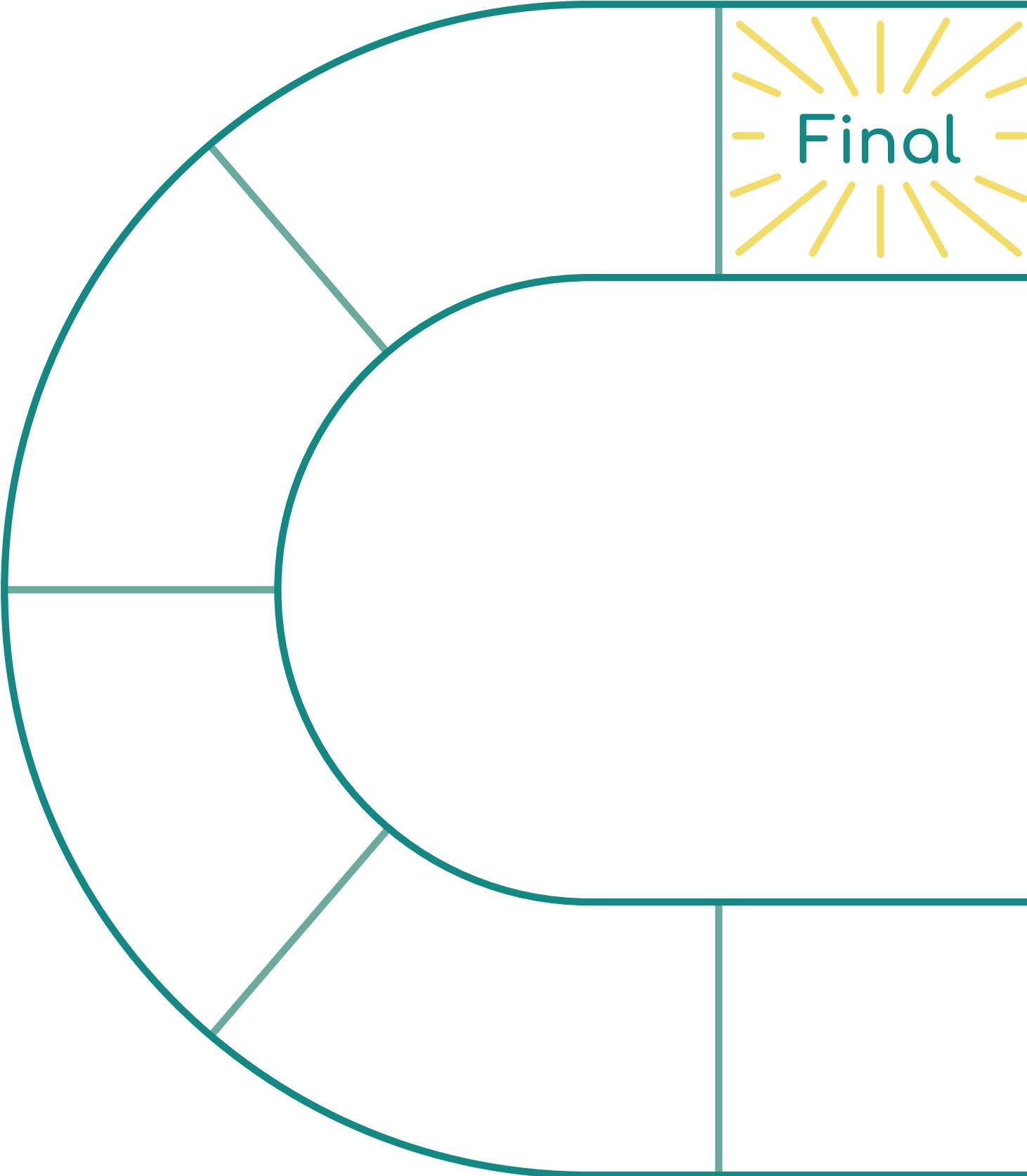
Nivel de aprendizaje

Nivel uno: Que algunos de los espacios ya estén diseñados, y que la cantidad de billetes sea inferior para los estudiantes más jóvenes y/o menos avanzados.

Nivel dos: Realice la actividad tal como se describe anteriormente.

Nivel tres: Pida a los estudiantes que redacten las instrucciones de su juego e incluya espacios con valores más altos.

Juego de dinero





Inicio →