

## PROYECTO PILOTO

### **“ALFABETIZACIÓN FINANCIERA A TRAVÉS DEL JUEGO FINANCITY EN NIVEL DE II MEDIO”**

En las siguientes líneas se expresa de forma resumida el proceso en el cual puede llevar a cabo, paso a paso, el *‘Proyecto Piloto de Alfabetización Financiera a través del Juego Financity en Nivel de II Medio’*, dentro del Colegio San Agustín de Antofagasta.

Representa una sugerencia al trabajo que cualquier(a) docente desee implementar y mejorar en conjunto con los(as) estudiantes.

#### **Primera Etapa**

- ✓ Se enseña el Juego Financity a un grupo de 18 estudiantes compuestos por 6 estudiantes de cada curso del Nivel II Medio.
- ✓ Espacio físico; biblioteca del colegio.
- ✓ Cantidad de juegos: 3 unidades
- ✓ Tiempo máximo destinado: 90 minutos.

Momento de motivación: los(as) estudiantes deben ensamblar el tablero lo que provoca curiosidad al inicio y motivación inmediata. A algunos(as) les llama la atención que el juego no tenga uso de dados, segunda instancia de curiosidad y mayor motivación por iniciar y descubrir el juego.

Los estudiantes logran aprender las reglas del juego y completar sus 10 vueltas dentro del tiempo asignado. Días después, se implementa una siguiente etapa.



## Segunda Etapa

Se aplica el juego a los cursos completos, para ello se divide al curso en 6 grupos de 5 a 6 estudiantes y en cada grupo se ubica un estudiante que ya jugó en la etapa anterior y que tiene conocimiento de las reglas del juego, por lo tanto, es quién logra tomar en parte el rol de facilitador en su grupo. En esta etapa, como profesora y *Facilitadora del Juego Financity*, no dejo en ningún momento solos(as) a los(as) grupos ni a los(as) facilitadores estudiantes de cada grupo, es más, se realiza un apoyo visual; se proyecta en el pizarrón, al inicio del juego, el objetivo del juego, las indicaciones de cada tarjetón de hogar (gastos, ingresos, bienestar), tarjetas de imprevistos, de compras, de inversiones, etc. así como la fórmula que permite ganar el juego. La estrategia aplicada es que cada jugador ubique su *ficha de hogar* en una *zona particular* y a medida que se mueve la *ficha de avance* se va explicando que consecuencia genera cada casilla o zona, en esta instancia es esencial el apoyo de cada facilitador estudiante que se ubicó en cada mesa, así también la supervisión de la docente Facilitadora. Se sugiere en esta etapa ser lo más precisos y diligentes en las explicaciones, para lograr destinar a lo más 20 minutos.





## Etapa Final (El Campeonato)

IIA (80% del curso participó); IIB (100% del curso participó) y IIC (40% del curso participó). El curso con menor participación en la etapa final fue el IIC, esto porque tuvo menor asistencia a clases en la etapa de proceso final, la que coincidió con las fechas de cierre semestral.

En cada curso se seleccionó a 6 estudiantes, ganadores de cada grupo dentro del curso. 6 del IIA, 6 del IIB y 6 del IIC compitieron en la semifinal. Se seleccionó a 2 ganadores de cada curso quienes compitieron en la final del Campeonato. Siendo reconocidos finalmente; el primer lugar, segundo lugar y tercer lugar.





## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- De forma paralela, junto con mi colega Paola Aqueveque y bajo la propuesta motivacional de Miss María Teresa, se capacitó a todos los docentes del colegio (un total aprox. de 60 docentes). Esto fue posible gracias a la compra de los juegos.
- Profesor Francisco, Colegio San Luis nos extendió una invitación para participar en una competencia formativa con sus estudiantes. Seis estudiantes de II Medio asistieron en compañía de su Miss Dalineli.





#### **OBSERVACIONES:**

- El proyecto es llamado Proyecto Piloto pues representa una muestra de la población total del colegio, el cual es posible replicar en otros niveles.
- El aprendizaje y aplicación del juego Financity representa además, un avance y demostración de los Aprendizajes Basados en el Juego, al ser este una herramienta de apoyo en el Aprendizaje de términos básicos relacionados con las finanzas, los que se pueden relacionar con los contenidos de matemática (8° Año), Electivo de Ed. Ciudadana, asignatura de Inglés, asignatura de lenguaje, entre otras (dependiendo del foco que cada docente desee potenciar dentro del juego).
- Se sugiere aplicar encuestas a estudiantes para indagar el impacto que el proyecto tiene en su quehacer académico, así también introducir instrumentos evaluativos formativos que se relacionen con los indicadores iniciales que el(la) docente desee indagar y desarrollar.
- El logro del aprendizaje se da al igual que en el Conocimiento Disciplinar, Didáctico y del Currículo, por ello me atrevo a enfatizar que el docente que enseñe a jugar tenga dominio y conocimiento del juego pues de este modo posibilita que el proceso de la enseñanza-aprendizaje del juego sea accesible, comprensivo y significativo para los(as) estudiantes.

**Todo lo expresado en este documento representa la visión que, como profesora, puedo otorgar mediante la experiencia obtenida a través de la Metodología Aprender Jugando - Juego Financity.**

**Es una entrega y una guía (si así se desea tomar), para el(la) docente que desee implementar esta estrategia dentro del aula con sus estudiantes, siendo también una propuesta posible de mejorar.**



Miss Dalineli Peña Arancibia

Profesora de Matemática y Computación