

JUGANDO CON LA ECONOMÍA: CREAMOS, DECIDIMOS Y APRENDEMOS



"Decisiones que transforman: QULLQI
WAQAYCHAY - Ahorro Financiero
combinando conciencia, acción y finanzas"



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



“JUGANDO CON LA ECONOMÍA: CREAMOS, DECIDIMOS Y APRENDEMOS”

Proyecto de juegos creativos para la educación económica y financiera

I. DATOS GENERALES

Aspecto	Información
Institución Educativa	I.E. N.º 1260 “El Amauta”
Ubicación	Huaycán – Ate
Grado	4º y 5.º de Secundaria
Secciones	A, B y C
Proyecto	ZOOECONOMIC
Articulación	FINANZOOECONOMIC
Participantes	Estudiantes
Duración	8 a 10 semanas
Producto final	Feria de Juegos ZOOECONOMIC

II. TÍTULO

  **“ZOOECONOMIC: creando juegos para aprender economía, ahorrar y tomar mejores decisiones”**

Lema

“Jugamos, pensamos, decidimos y aprendemos economía.”

III. IDEA CENTRAL

ZOOECONOMIC será un laboratorio escolar donde los estudiantes utilizarán animales como personajes y metáforas para representar diferentes comportamientos económicos.

Cada equipo deberá crear un juego que permita aprender un concepto económico o financiero.

Por ejemplo:

-  **Hormiga:** ahorro y previsión.
-  **Abeja:** trabajo, productividad y cooperación.
-  **Zorro:** análisis y toma de decisiones.
-  **Tortuga:** planificación y paciencia.
-  **Búho:** análisis de riesgos.
-  **León:** liderazgo y emprendimiento.
-  **Ratón:** consumo impulsivo y “carrera de la rata”.



IV. JUSTIFICACIÓN

Los estudiantes necesitan oportunidades para relacionar los conceptos económicos con situaciones concretas de su vida cotidiana.

El juego permite transformar conceptos abstractos —como ahorro, presupuesto, consumo, inversión, riesgo, mercado y planificación— en experiencias prácticas donde el estudiante debe **decidir, equivocarse, analizar consecuencias y volver a intentar**.

Por ello, ZOOECONOMIC plantea que los estudiantes no sean solamente jugadores, sino **creadores de juegos educativos**.

El proyecto se articula con la competencia **“Gestiona responsablemente los recursos económicos”**, contemplada en la programación anual de Ciencias Sociales y EPT.

V. PROBLEMA

Los estudiantes conocen algunos conceptos económicos, pero necesitan fortalecer su capacidad para aplicarlos en situaciones cotidianas y tomar decisiones responsables.

Pregunta orientadora

¿Cómo podemos crear juegos ZOOECONOMIC que permitan aprender economía y desarrollar capacidades para tomar decisiones financieras responsables?

VI. OBJETIVO GENERAL

Diseñar y elaborar juegos creativos ZOOECONOMIC que permitan a los estudiantes desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con la gestión responsable de los recursos económicos y la toma de decisiones financieras.

VII. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar conceptos económicos presentes en la vida cotidiana.
2. Investigar información relacionada con economía y finanzas.
3. Diseñar juegos educativos con propósito financiero.
4. Utilizar materiales reciclados y recursos disponibles.
5. Desarrollar creatividad y pensamiento crítico.
6. Resolver problemas económicos mediante juegos.
7. Trabajar colaborativamente.
8. Probar y mejorar los juegos creados.
9. Explicar las reglas y finalidad de cada juego.
10. Difundir los aprendizajes mediante una feria escolar.

VIII. METODOLOGÍA ZOOECONOMIC



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



Propongo trabajar con una metodología de **7 etapas**:

1. DESCUBRIMOS

Identificamos un problema económico.

2. INVESTIGAMOS

Buscamos información y ejemplos.

3. IMAGINAMOS

Pensamos cómo convertir el concepto en un juego.

4. DISEÑAMOS

Creamos reglas, personajes, tablero, tarjetas y desafíos.

5. CONSTRUIMOS

Elaboramos el prototipo.

6. JUGAMOS Y MEJORAMOS

Otros estudiantes prueban el juego.

7. COMPARTIMOS

Presentamos el juego en la Feria ZOOECONOMIC.

IX. ORGANIZACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada equipo adopta un animal.

Equipo	Animal	Concepto económico
1	 Hormiga	Ahorro
2	 Abeja	Trabajo y productividad
3	 Zorro	Decisiones financieras
4	 Tortuga	Planificación
5	 Búho	Riesgo e inversión
6	 León	Emprendimiento
7	 Ratón	Consumo impulsivo
8	 Ardilla	Previsión



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



X. BANCO DE JUEGOS ZOOECONOMIC

Aquí tienes una propuesta de juegos que los estudiantes podrían crear.



1. “LA HORMIGA AHORRADORA”

Objetivo

Llegar a una meta de ahorro antes que los demás jugadores.

Cada jugador recibe:

S/100 ficticios

Durante el juego aparecen:

- ingresos;
- gastos;
- emergencias;
- ofertas;
- tentaciones;
- oportunidades de ahorro.

Gana quien alcance primero su meta **sin quedar sin recursos**.

Aprendizaje

Ahorro + planificación + autocontrol.



2. “LA COLMENA ECONÓMICA”

Cada jugador administra una pequeña empresa.

Debe decidir:

- producir;
- contratar;
- comprar materiales;
- establecer precios;
- ahorrar;
- invertir.

Aprendizaje

Trabajo + producción + productividad + cooperación.



3. “EL ZORRO DECIDE”



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



Se presentan tarjetas con situaciones:

“Tienes S/80 y quieres comprar unos audífonos de S/75. También tienes una meta de ahorro.”

El jugador debe escoger.

Opciones

- Comprar.
- Esperar.
- ☐ Buscar otra alternativa.
- ☐ Ahorrar.

Debe justificar su decisión.

Aprendizaje

Pensamiento crítico y toma de decisiones.

4. “LA TORTUGA PLANIFICADORA”

Cada jugador tiene una meta:

-  Estudios
-  Proyecto familiar
-  Compra necesaria
-  Emergencia

Debe avanzar mediante planificación.

Regla principal

“No puedes llegar a la meta si gastas primero lo que necesitas ahorrar.”

5. “EL BÚHO INVERSOR”

Los jugadores reciben diferentes opciones de inversión ficticia.

Cada tarjeta contiene:

- posible ganancia;
- nivel de riesgo;
- tiempo;
- información disponible.

El jugador debe decidir.

Aprendizaje



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



Riesgo + rendimiento + información + decisión.

.

6. "EL LEÓN EMPRENDEDOR"

Los estudiantes crean un pequeño negocio ficticio.

Deben administrar:

Capital → costos → precio → ventas → ganancia → ahorro.

Gana quien consiga administrar mejor sus recursos y justificar sus decisiones.

.

7. "SAL DE LA CARRERA DE LA RATA"

Este juego sería especialmente interesante para tu proyecto.

El jugador recibe:

salario → gastos → deudas → consumo → nuevas necesidades.

Debe encontrar estrategias para salir del ciclo.

Casillas



Compra impulsiva



Deuda



Ahorro



Inversión



Meta financiera



Emergencia

Aprendizaje

Consumo + deuda + ahorro + planificación.

.

XI. FICHA PARA CREAR CADA JUEGO

Cada equipo deberá completar:



FICHA DE DISEÑO ZOOECONOMIC

1. Nombre del juego:

.....

2. Animal:

.....



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



3. Concepto económico:

.....

4. ¿Qué queremos enseñar?

.....

5. Número de jugadores:

.....

6. Materiales:

.....

7. Reglas:

.....

8. ¿Cómo se gana?

.....

9. ¿Qué decisiones debe tomar el jugador?

.....

10. ¿Qué aprendizaje obtiene?

.....

XII. ETAPAS DEL PROYECTO

Semana	Actividad	Producto
1	Presentación ZOOECONOMIC	Equipos
2	Investigación económica	Ficha de investigación
3	Selección del concepto	Idea del juego
4	Diseño	Prototipo
5	Construcción	Juego
6	Prueba	Registro de errores
7	Mejora	Juego final
8	Preparación de exposición	Stand
9	Feria ZOOECONOMIC	Presentación
10	Evaluación	Informe final

XIII. FERIA ZOOECONOMIC

“JUGANDO CON LA ECONOMÍA”

Cada equipo tendrá un stand.

El stand deberá contener:



- 🐾 Nombre del animal.
- 🎲 Nombre del juego.
- 💰 Concepto financiero.
- 📖 Reglas.
- 🎯 Objetivo.
- 📋 Materiales.
- 📊 Información económica.
- 🎮 Juego interactivo.

Los visitantes podrán jugar y obtener puntos.

XIV. PASAPORTE DEL JUGADOR

Cada visitante recibe:

🐾 “PASAPORTE ZOOECONOMIC”

Por cada juego completado obtiene un sello o puntuación.

Ejemplo:

Juego	Puntaje
Hormiga	10
Abeja	10
Zorro	10
Tortuga	10
Búho	10
León	10
Ratón	10

Reto final

“¿Puedes convertirte en un ciudadano financiero ZOOECONOMIC?”

XV. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Se evaluarán dos aspectos:

A. Aprendizaje económico

- Comprende conceptos.
- Analiza situaciones.
- Toma decisiones.
- Argumenta.
- Gestiona recursos.



B. Creación del juego

- Creatividad.
- Claridad de reglas.
- Pertinencia económica.
- Funcionamiento.
- Uso de materiales.
- Trabajo colaborativo.
- Capacidad de explicación.

XVI. RÚBRICA

Criterio	Inicio	Proceso	Logro	Destacado
Concepto económico	Poco claro	Parcial	Claro	Profundo
Creatividad	Reproduce modelos	Presenta algunas ideas	Juego creativo	Juego innovador
Reglas	Confusas	Algunas claras	Claras	Claras y estratégicas
Aprendizaje	Poco relacionado	Relación parcial	Relación directa	Genera reflexión
Decisiones	No requiere decidir	Decide parcialmente	Toma decisiones	Analiza consecuencias
Trabajo en equipo	Limitado	En proceso	Adecuado	Excelente
Presentación	Poco clara	Comprensible	Clara	Persuasiva

XVII. INDICADORES DE IMPACTO

Para fortalecer el proyecto como experiencia investigativa, puedes aplicar:

PRETEST

Antes de jugar:

¿Cuánto saben los estudiantes sobre ahorro, presupuesto, consumo, inversión y decisiones financieras?

JUEGO

Participación en ZOOECONOMIC.

POSTEST

Después de jugar:

¿Mejoraron sus conocimientos y capacidad para tomar decisiones?

Esto permite obtener resultados como:

Indicador	Antes	Después
Reconoce importancia del ahorro	45%	85%
Diferencia necesidad/deseo	50%	90%



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



Elabora presupuesto	30%	80%
Analiza riesgos	25%	75%
Toma decisiones responsables	40%	85%

Estos porcentajes son solo ejemplos de cómo presentar los resultados; deberán reemplazarse por los datos reales obtenidos.

XVIII. PRODUCTO FINAL

Cada equipo elaborará una ficha de su juego.

Al finalizar el año se podrá reunir todos los juegos en:

“CATÁLOGO DE JUEGOS ZOOECONOMIC PARA LA EDUCACIÓN ECONÓMICA Y FINANCIERA”

Incluso puede convertirse en un **material pedagógico institucional** para que otros grados utilicen los juegos.





PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE

