



Renca

Lorena Castro Lancha

Docente Técnico Profesional |

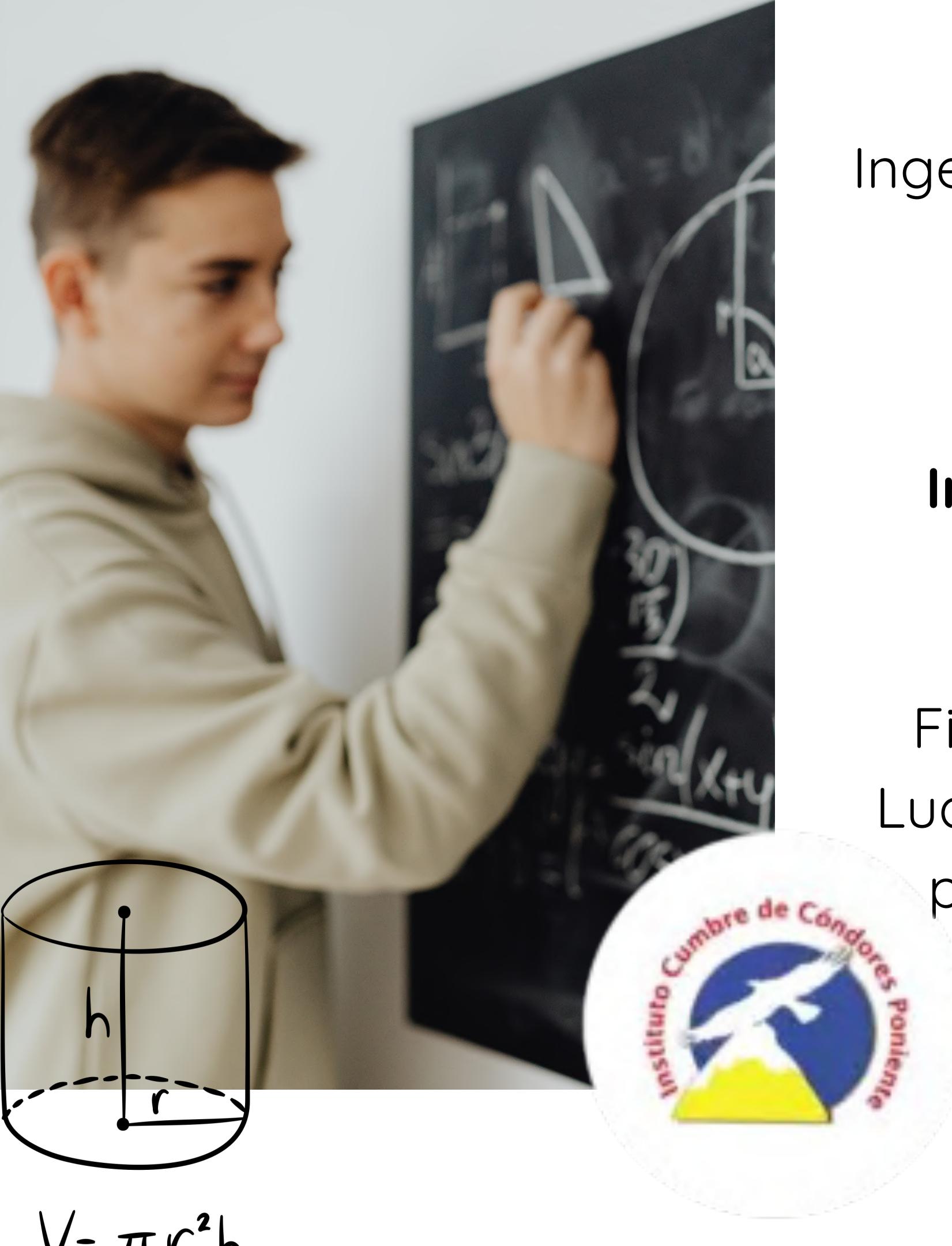
Instituto Cumbre de Cóndores Poniente

Especialidad Técnico en Programación

+56 9 9437 1967 | Av. Brasil 7965, Renca, Santiago.

www.iccp.cl

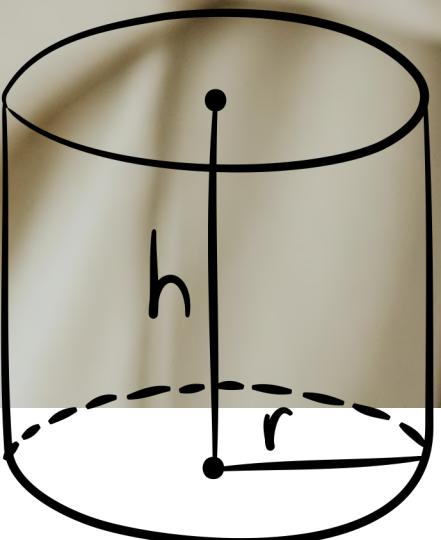




Ingeniero Comercial-Profesora de Matemática
Enseñanza Media
Niveles: III y IV Medio

Instituto Cumbre de Cóndores Poniente

Herramienta lúdica-educativa utilizada:
FinanCity Bilingüe, App Aprendo Jugando,
Ludutech Academy, Libro Mentalidad Lúdica:
para crear, educar, emprender e innovar



$$V = \pi r^2 h$$



APRENDER JUGANDO

Metodología activa

Aprendizaje Basado en Juegos

Aprendizaje Basado en Problemas



EDUCACIÓN FINANCIERA: CON FINANZAS ENTRETENIDAS

Esta propuesta tiene su foco en cómo los estudiantes, por medio de una metodología innovadora, una experiencia lúdica y el trabajo colaborativo entre asignaturas, pueden lograr aprendizajes significativos y activos en torno a la educación financiera, una temática con poca comprensión dentro de la población de Chile.



En Chile, 7 de cada 10 profesores no tiene la seguridad para impartir contenido de educación financiera.

47% de los docentes encuestados se declaran analfabetos financieros.

FUENTE: Estudio Centro de Políticas Públicas PUC – Banco Santander (2019).

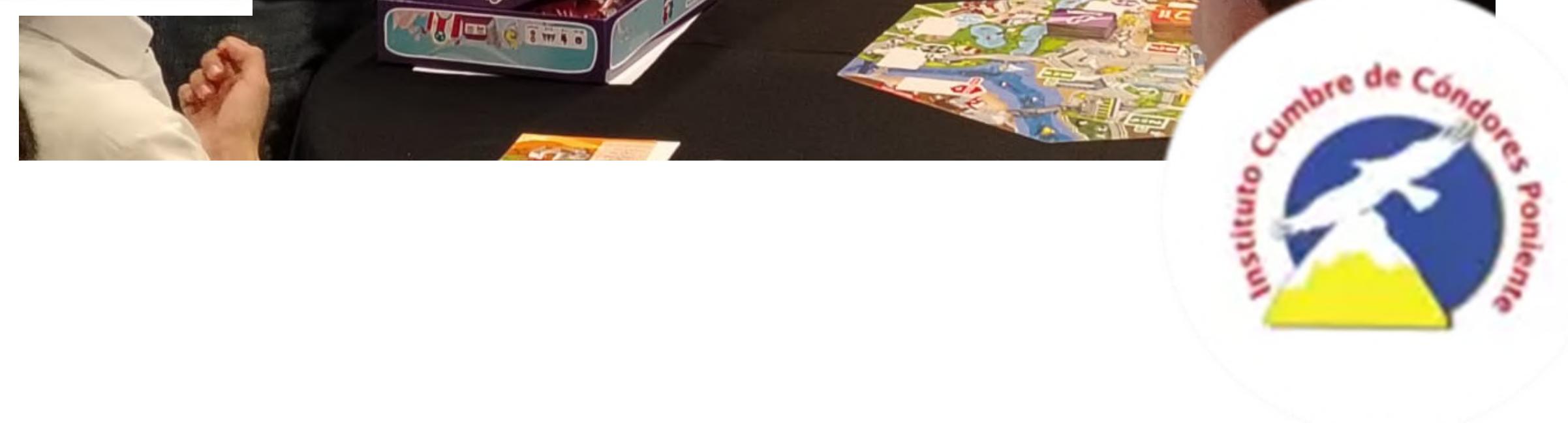


Aumenta el interés y el involucramiento en clases,
promueve la autonomía, la toma de decisiones, la creatividad,
la resolución de problemas, entre otros.

Permite al/la estudiante superar situaciones desafiantes
disminuyendo temor al error o a la frustración.

Se fomenta un espacio para que todos/as puedan **desplegar habilidades comunicativas, participar y aprender activamente.**

Requiere especial atención en el **diseño y planificación tanto del juego como de la clase.**





$$a + b = b + a$$

$$\frac{\pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$



$$\frac{OPP}{adj}$$

$$ax^2 + bx + c = 0$$



$$V = \pi r^2 h$$

$$A = b h$$



$$V = \frac{4}{3} \pi r^3$$

¡GRACIAS POR
LA ATENCIÓN!

