

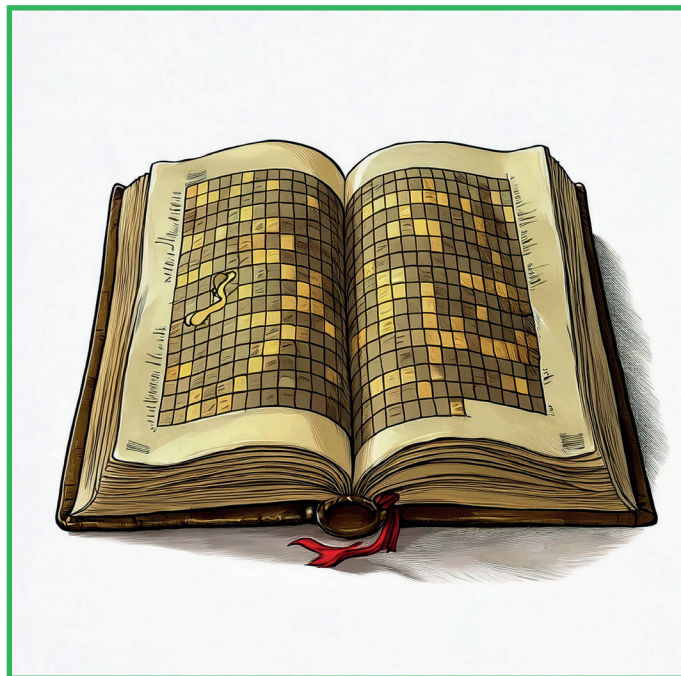
CRUCIGRAMA EMPRENDEDOR (3º y 4º)

Descripción de la Actividad:

En esta propuesta lúdica y didáctica, los estudiantes se enfrentarán a un crucigrama digital que integra pistas y definiciones relacionadas con conceptos fundamentales del emprendimiento y la educación financiera. A través de este juego, se les invita a explorar términos clave como ahorro, inversión, presupuesto y creatividad, incentivando tanto su pensamiento crítico como su capacidad para resolver problemas.

Objetivos de la Actividad:

- **Fomentar el espíritu emprendedor:**
Despertar la creatividad y la iniciativa en los estudiantes, motivándolos a pensar en ideas y proyectos propios.
- **Introducir conceptos de educación financiera:**
Enseñar de manera práctica nociones básicas sobre manejo del dinero, ahorro, inversión y presupuesto.
- **Desarrollar habilidades cognitivas:**
Potenciar el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la toma de decisiones mediante el juego.
- **Promover el aprendizaje colaborativo:**
Incentivar la interacción y el trabajo en equipo, fortaleciendo la comunicación y el intercambio de ideas entre pares.



Enlace: <https://interacty.me/projects/ac6a2860ee7b0f32>

QR:



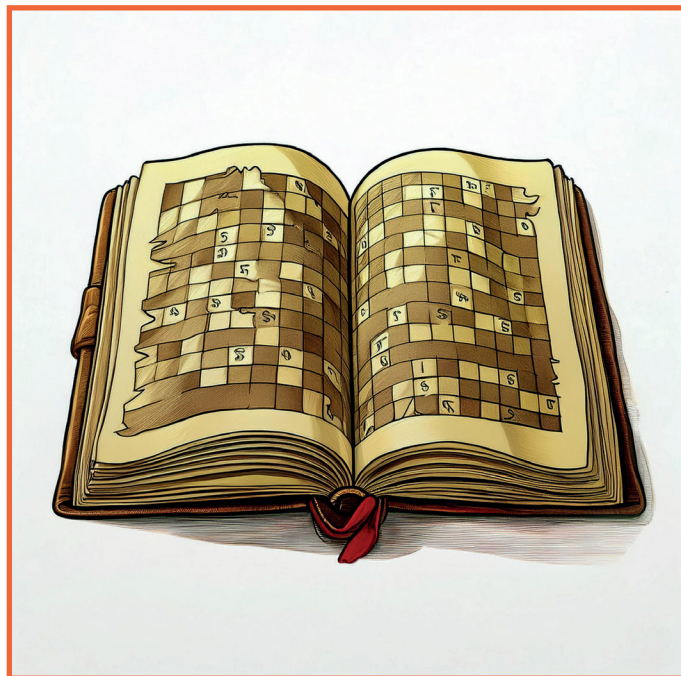
CRUCIGRAMA EMPRENDEDOR (5° y 6°)

Descripción de la Actividad:

En esta propuesta lúdica y didáctica, los estudiantes se enfrentarán a un crucigrama digital que integra pistas y definiciones relacionadas con conceptos fundamentales del emprendimiento y la educación financiera. A través de este juego, se les invita a explorar términos clave como ahorro, inversión, presupuesto y creatividad, incentivando tanto su pensamiento crítico como su capacidad para resolver problemas.

Objetivos de la Actividad:

- **Fomentar el espíritu emprendedor:**
Despertar la creatividad y la iniciativa en los estudiantes, motivándolos a pensar en ideas y proyectos propios.
- **Introducir conceptos de educación financiera:**
Enseñar de manera práctica nociones básicas sobre manejo del dinero, ahorro, inversión y presupuesto.
- **Desarrollar habilidades cognitivas:**
Potenciar el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la toma de decisiones mediante el juego.
- **Promover el aprendizaje colaborativo:**
Incentivar la interacción y el trabajo en equipo, fortaleciendo la comunicación y el intercambio de ideas entre pares.



Enlace: <https://interacty.me/projects/9a2ea0682697bfd0>

QR:



QUIZ FINANCIERO Y EMPRENDEDOR

Descripción de la Actividad:

Esta experiencia se centra en explorar conceptos esenciales del emprendimiento y la educación financiera, tales como el ahorro, la inversión, el presupuesto y la creatividad. Adaptable tanto a entornos digitales como a actividades en el aula, la dinámica fomenta el debate, el intercambio de ideas y la colaboración entre compañeros, haciendo del aprendizaje un proceso divertido y significativo.

Objetivos de la Actividad:

- **Incentivar la innovación y el pensamiento emprendedor:**
Animar a los alumnos a generar ideas originales y a pensar de forma proactiva sobre proyectos y soluciones creativas.
- **Facilitar la comprensión de conceptos financieros básicos:**
Presentar de forma práctica nociones fundamentales sobre el manejo del dinero, el ahorro y la inversión, adaptadas a su nivel de comprensión.
- **Estimular el análisis y la toma de decisiones:**
Desarrollar habilidades de razonamiento crítico al enfrentar preguntas que requieren evaluar y aplicar conocimientos de forma lógica.
- **Fomentar el diálogo y el trabajo en equipo:**
Promover la colaboración entre los estudiantes, creando un ambiente en el que puedan compartir ideas, debatir conceptos y aprender juntos.



Enlace: <https://interacty.me/projects/df1564e21ba92ae8>

QR:



EMPAREJA DEFINICIONES FINANCIERAS (3º y 4º de primaria)

Descripción de la Actividad:

A través de tarjetas o elementos digitales, los estudiantes deberán relacionar términos, definiciones y ejemplos, desarrollando la habilidad para identificar conexiones lógicas entre ideas. Esta dinámica lúdica transforma el aprendizaje en un juego entretenido y práctico, facilitando la asimilación de conceptos esenciales para la vida diaria.

Objetivos de la Actividad:

- **Profundizar en la comprensión de conceptos:**
Facilitar la integración de ideas clave sobre emprendimiento y finanzas mediante la asociación directa de términos y definiciones.
- **Estimular el razonamiento lógico y la memoria:**
Mejorar las habilidades cognitivas al identificar y relacionar información relevante, fortaleciendo la retención del conocimiento de forma dinámica.
- **Aplicar el conocimiento de manera práctica:**
Incentivar a los alumnos a trasladar lo aprendido a situaciones cotidianas, promoviendo la reflexión sobre el manejo responsable de recursos y la creatividad en proyectos.
- **Fomentar la interacción y el aprendizaje colaborativo:**
Crear un ambiente en el que los estudiantes compartan ideas y discutan estrategias, enriqueciendo el proceso de aprendizaje a través del trabajo en equipo.



Enlace: <https://interacty.me/projects/68e8b8d782d480e3>

QR:



EMPAREJA DEFINICIONES FINANCIERAS (5° y 6° de primaria)

Descripción de la Actividad:

A través de tarjetas o elementos digitales, los estudiantes deberán relacionar términos, definiciones y ejemplos, desarrollando la habilidad para identificar conexiones lógicas entre ideas. Esta dinámica lúdica transforma el aprendizaje en un juego entretenido y práctico, facilitando la asimilación de conceptos esenciales para la vida diaria.

Objetivos de la Actividad:

- **Profundizar en la comprensión de conceptos:**
Facilitar la integración de ideas clave sobre emprendimiento y finanzas mediante la asociación directa de términos y definiciones.
- **Estimular el razonamiento lógico y la memoria:**
Mejorar las habilidades cognitivas al identificar y relacionar información relevante, fortaleciendo la retención del conocimiento de forma dinámica.
- **Aplicar el conocimiento de manera práctica:**
Incentivar a los alumnos a trasladar lo aprendido a situaciones cotidianas, promoviendo la reflexión sobre el manejo responsable de recursos y la creatividad en proyectos.
- **Fomentar la interacción y el aprendizaje colaborativo:**
Crear un ambiente en el que los estudiantes compartan ideas y discutan estrategias, enriqueciendo el proceso de aprendizaje a través del trabajo en equipo.



Enlace: <https://interacty.me/projects/2593cb9af78240d2>

QR:



MEMORY FINANCIERO

Descripción de la Actividad:

En esta dinámica, los alumnos de primaria deberán encontrar y emparejar tarjetas que contienen imágenes representativas de conceptos clave, tales como ahorro, inversión, presupuesto, innovación y creatividad. Con un diseño colorido y atractivo, la actividad busca transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica, facilitando la asociación visual de ideas y fortaleciendo el entendimiento de estos temas de manera divertida.

Objetivos de la Actividad:

- **Estimular la memoria visual y la agilidad mental:**
Potenciar la capacidad de retención y atención a través de la identificación y asociación de imágenes.
- **Facilitar la integración de conceptos mediante representaciones gráficas:**
Conectar intuitivamente los dibujos con ideas fundamentales sobre el manejo de recursos y la iniciativa emprendedora.
- **Fomentar la observación detallada y el reconocimiento de patrones:**
Desarrollar habilidades cognitivas al requerir que los estudiantes identifiquen similitudes y diferencias entre las ilustraciones.
- **Promover un aprendizaje activo y colaborativo:**
Crear un entorno interactivo que incentive la participación y el trabajo en equipo, haciendo del aprendizaje una experiencia entretenida y significativa.



Enlace: <https://interacty.me/projects/4a75fbd1db9b3138>

QR:

