

FinanCity

Organiza tu dinero

www.juegofinancity.cl

Disponible en tienda online:
www.momentocero.cl



PREMIOS Y
RECONOCIMIENTOS

Semifinalista
Mundial 2014

**DESAFIO
REINVENTANDO
EL APRENDIZAJE.
JUGAR PARA
APRENDER**
#Play2Learn



The LEGO Foundation

Desarrollo
Tecnológico 2013



Juego
Oficial



OLIMPIADAS
DE ALFABETIZACIÓN
FINANCIERA



Simula el proceso de administrar los recursos de un hogar con todas las variables que ello implica:

- Planificar ingresos y gastos
- Decidir cuándo y cómo invertir
- Manejar imprevistos
- Equilibrar el dinero con el bienestar

Curva de aprendizaje



Conceptos presentes en el juego

- | | | |
|------------------------|----------------|----------------------|
| • Abundancia | • Educación | • Mercado |
| • Ahorro | • Efectivo | • Oferta |
| • Banco | • Eficiencia | • Pagaré |
| • Becas de estudio | • Escasez | • Precio |
| • Bienestar | • Gasto | • Presupuesto |
| • Bono | • Horas extras | • Seguros |
| • Compras | • Imprevistos | • Sobreendeudamiento |
| • Costo de oportunidad | • Ingreso | • Valor |
| • Crédito | • Interés | |
| • Deuda | • Inversión | |

Aprendizajes

- **Uso responsable del dinero**
- Elaboración de presupuesto
- Riesgos del sobreendeudamiento
- Compra responsable
- Relacionamiento con las entidades financieras
- Importancia del ahorro
- Análisis y toma de decisiones

Usuarios

- Niños y jóvenes desde los 12 años
- Estudiantes de educación superior
- Profesores
- Trabajadores de empresas
- Microempresarios

Ficha técnica



Tiempo de juego
60 minutos



Jugadores
3 a 6



Edad
+ 12



Alfabetización
Financiera **Nivel 3**



Recurso en bibliotecas
CRA Mineduc



ChileCompra
MercadoPúblico.cl
Adscrito a Convenio Marco

Id Mercado Público:
1330062

FinanCity

Organize your money

www.juegofinancity.cl

Available from our online store:
www.momentocero.cl



PRIZES AND
RECOGNITION

Global
Semifinalist 2014

**DESAFIO
REINVENTANDO
EL APRENDIZAJE.
JUGAR PARA
APRENDER**
#Play2Learn



The LEGO Foundation

Technological
Development 2013



Official
Game



OLIMPIADAS
DE ALFABETIZACIÓN
FINANCIERA



Simulates the processes of managing household resources and everything that implies:

- Planning income and expenses
- Deciding when and how to invest
- Dealing with unforeseen events
- Balancing health and wellbeing

Learning curve



Concepts included in the game

- | | | |
|--------------|---------------------|---------------------|
| • Banking | • Interest | • Saving |
| • Benefits | • Investment | • Scarcity |
| • Budgets | • Loans | • Shopping |
| • Cash | • Market | • Study grants |
| • Debt | • Opportunity cost | • Supply |
| • Education | • Over-Indebtedness | • Unforeseen events |
| • Efficiency | • Overtime | • Value |
| • Expenses | • Prices | • Wellbeing |
| • Income | • Prosperity | |
| • Insurance | • Repayment | |

What players will learn

- How to use money responsibly
- How to draw up a budget
- The risks of over-indebtedness
- Responsible shopping
- How to deal with financial institutions
- The importance of savings
- How to analyse and make decisions

Target users

- Children and adolescents from 12 years and up
- College students
- Teachers
- Workers
- Owners of small businesses

Technical details



Game time:
60 minutes



3 to 6
players



Ages
12+



Financial
Literacy **Level 3**



Available from Ministry
of Education **CRA Library**



Public Market ID:
1330062