



Impuestos



APRENDER A APRENDER:

5.-Jerarquizar/clasificar ideas, conceptos.

10.-Utilizar la recuperación, el entrelazado y el espaciado para mejorar la memorabilidad de la información.

JUEGO de ORIGEN: Sin juego de Origen.

NARRATIVA (TEMÁTICA, AMBIENTACIÓN):

“Babosa Escurridiza”, no puede creer lo que ven sus ojos, al abrir el cofre de su tesoro, nada queda allí: le han robado todas sus joyas y monedas de oro, una nota de la administración sostenida en la madera del cofre por un puñal es lo único que hay, en esa nota se recuerda que todo pirata debe pagar sus impuestos, por lo que debe acudir con sus pagos al castillo real de piratería de todos los océanos para presentar sus tributos. No queda más remedio que ir allí con la cantidad que se le pide, hay que calcular bien la cantidad a abonar. Sólo podrás entrar en el castillo si se lleva la cantidad adecuada, si se presenta menos puedes acabar en el foso del dragón del fuego y acabar churrascado como una chuleta.

Nadie lo sabe pero se ha decidido que si algún pirata ofrece sin pedirselo más cantidad que la reclamada el tribunal supremo de piratería reconocerá su generosidad recompensándole con un barco pirata. ¡Buena suerte!

COMPONENTES:

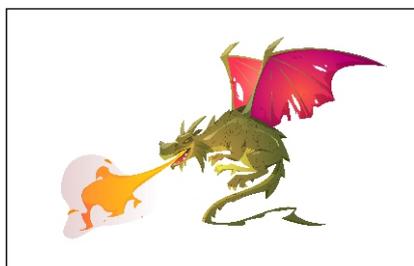
Cartas impuesto (55x86mm). Cartas donde se establece el intervalo correcto de oro a pagar para cubrir los impuestos que debe y resolver su deuda. En esta carta por ejemplo se establece que un pirata pagará sus impuestos si entrega

entre 4 a 6 gramos de oro.



Cartas dragón de fuego (44x86mm). Carta que establece el mazo de los lamentos. Todos aquellos piratas que paguen una cantidad menor al intervalo establecido en la carta de impuesto van a parar debajo de la carta del Dragón de fuego.

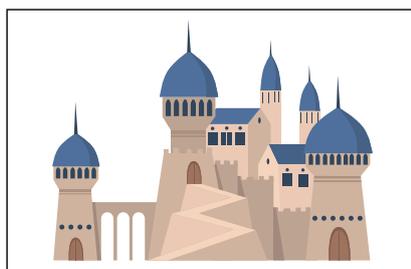
Cartas de Castillo (55x86mm). Debajo de esta carta se posicionan aquellas cartas de piratas que aporten la cantidad que esté dentro del intervalo marcado por la carta de impuesto.



Cartas de Barco pirata (55x86mm). Debajo de esta carta se posicionan aquellas cartas de piratas que aportan mayor cantidad que la establecida por intervalo marcado por la carta de impuesto.



Cartas de Palacio (55x86mm). Debajo de esta carta se depositan aquellas cartas piratas cuyas cantidades están dentro del intervalo presentado por la carta de Impuesto.



Cartas de Pirata (55x86mm). En estas cartas, se escribe el nombre del pirata y las cantidades que quieren aportar.



Solucionario: Documento de libre formato en el que se establecen los nombres de los piratas, su aportación, su conversión y el destino del pirata según su aportación.

CARACTERÍSTICAS, MECÁNICAS, DINÁMICAS, REGLAS:

El profesorado agrupa a los alumnos en grupos de 4/5 alumnos. Tomará la decisión de si los alumnos van a participar en la creación del juego o todo el contenido lo va a crear él mismo.

En el caso de que decida que es el quien va a crear el contenido, deberá:

Primero. Establecer el intervalo de cantidades que se darán por correctas para pagar el impuesto.

Segundo: Escribirá en las cartas de piratas distintas cantidades en distintos tipos de múltiplos o submúltiplos para obligar al alumno a realizar las conversiones necesarias para poder comparar las cantidades y tomar la decisión de si la cantidad está por debajo, por encima o dentro del intervalo. Para ello, deberá escribir cantidades que sean menores, otras mayores y otras que estén dentro del intervalo presentado por la carta de impuestos. También a cada pirata les pondrá nombre.

Tercero: A cada grupo les repartirá tantas cartas de impuestos como alumnos formen el grupo. Así cada alumno podrá tener la carta como referencia para

comparar las distintas cantidades y así tomar decisiones. También se les dará una carta de dragón, otra de palacio y otra de barco pirata que son las que encabezarán las tres categorías en las que posicionar las cartas.

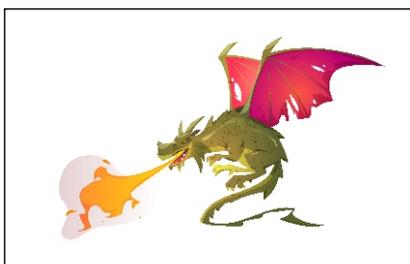
Cuarto: Los alumnos cogerán una carta de impuestos y se repartirán las cartas de piratas y realizarán la conversión a la unidad presentada en la carta de impuestos, anotando en la parte posterior de la carta el resultado.

<div data-bbox="379 548 735 629" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">3000mg oro</div>  <p>Perro loco</p>	<div data-bbox="932 636 1046 685">3g oro</div>
---	--

Una vez tengan las conversiones clasificarán las cartas según estos resultados. Poniendo debajo del dragón de fuego, las cartas inferiores; debajo del palacio las cartas cuyas cantidades estén dentro del intervalo y debajo del barco pirata aquellas cartas de piratas cuyas cantidades sobrepasen al intervalo.

De 4 a 6 g de oro





3000mg oro



Perro loco

50 dg de oro



Sanguiuela

0,08 hg de oro



Barba Mojada

↓
3 g oro

↓
5 g oro

↓
8 g oro

Los alumnos escribirán en un documento de libre formato el listado de los nombres de los piratas que pagaron menos, más o simplemente lo correcto.

En el caso de que el docente considere más enriquecedor que sean los propios alumnos los que crean el contenido el juego será muy parecido, pero los alumnos deberán decidir el intervalo y escribir varias cantidades que estén por debajo, por arriba y dentro del intervalo que hayan decidido. También tendrán que inventarse los nombres de los piratas. Una vez lo tengan todo completado, entregarán al profesor/a el solucionario. En este documento se anotará el grupo que crea el material, la fecha, etc. También quedará reflejado el intervalo creado. En este solucionario se anotan los nombres de los piratas, las cantidades que presentan, sus conversiones y el destino que le espera según la cantidad aportada. Se entregará al profesorado para que revise las conversiones. Una vez revisadas empezaría una segunda fase que consistiría en resolver el juego creado por los otros grupos.

Esta segunda fase consistiría en que los alumnos clasifiquen las cartas según el intervalo que muestre la carta de impuestos creada por otro grupo. Cada alumno deberá coger la carta de impuesto y distribuirse las cartas de piratas para hacer las conversiones y crear un documento con las mismas partes que el solucionario que realizaron y completarlo con las cartas de ese grupo. El primer grupo que consiga resolver el juego gana 100 puntos el segundo 20 puntos menos y así hasta el último.

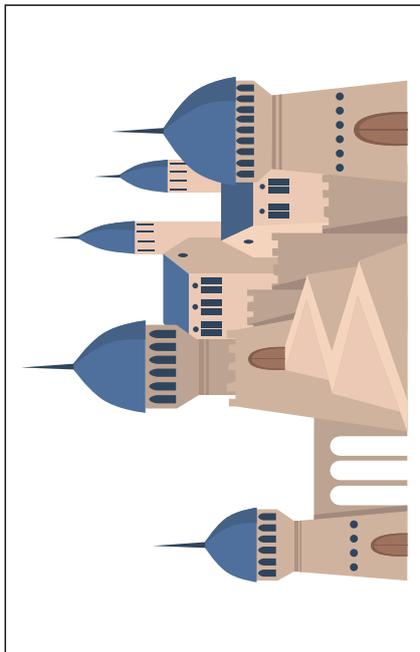
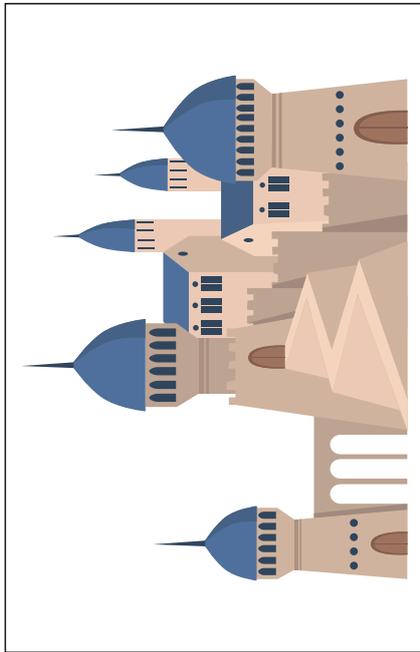
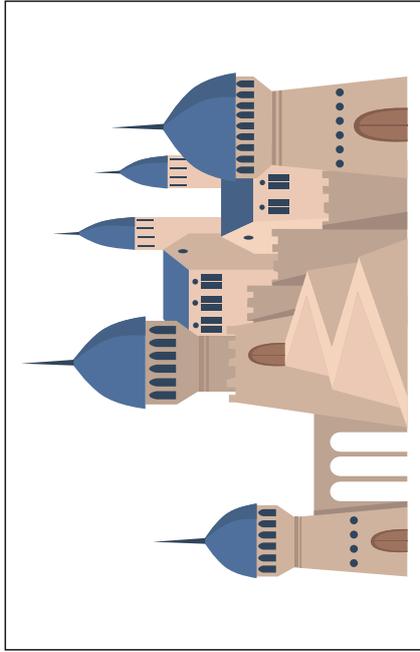
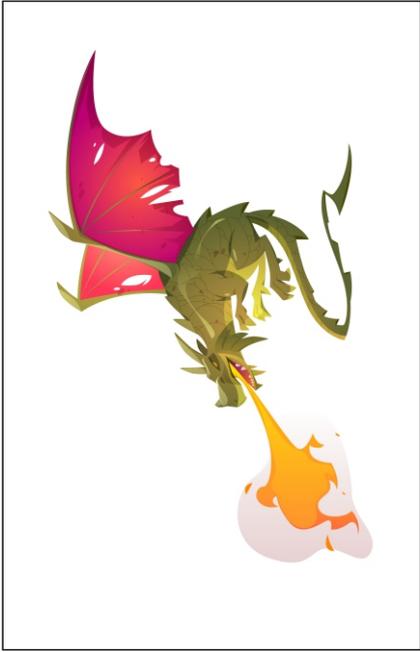
Varias partidas definirán por sus puntos quién es el grupo ganador y merece considerarse los tesoreros mayores del imperio pirata.

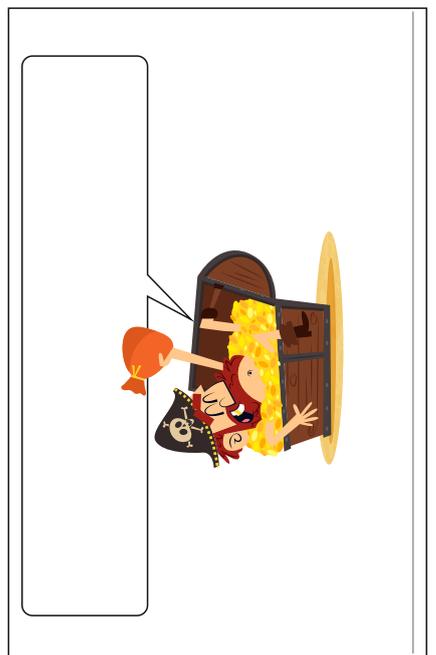
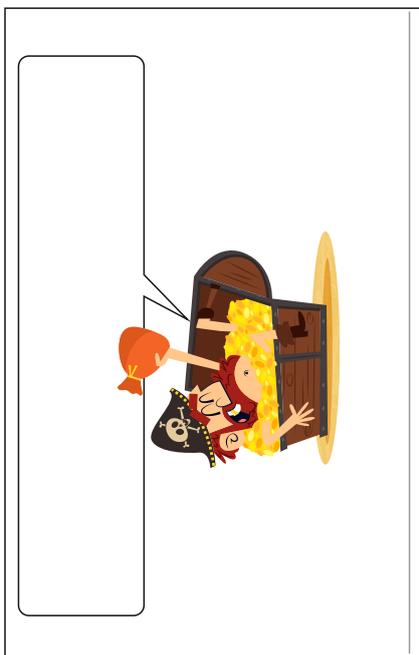
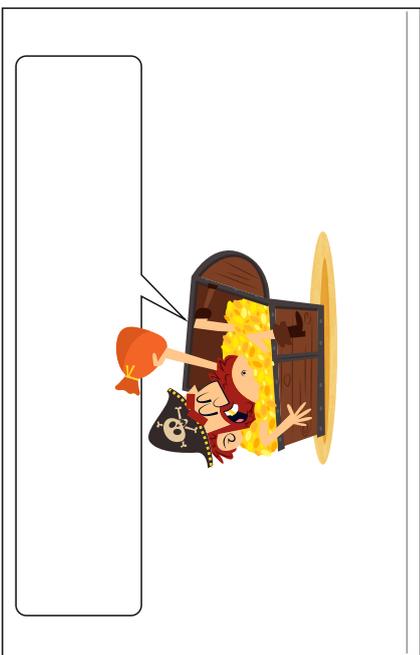
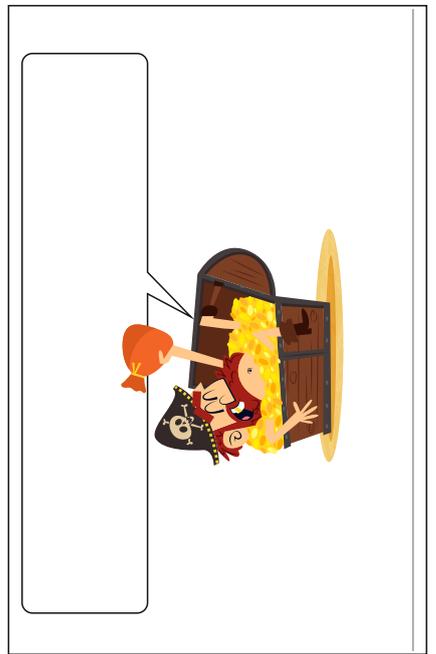
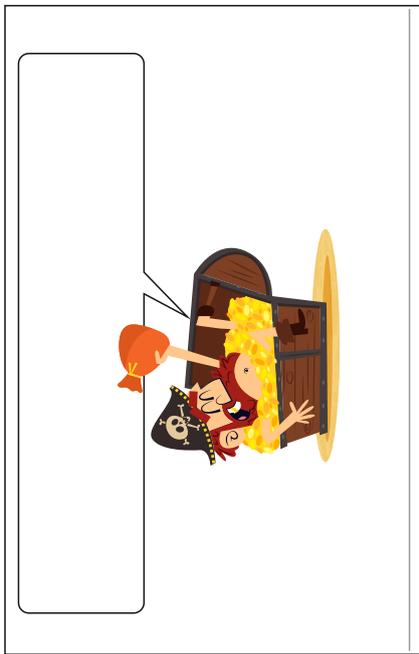
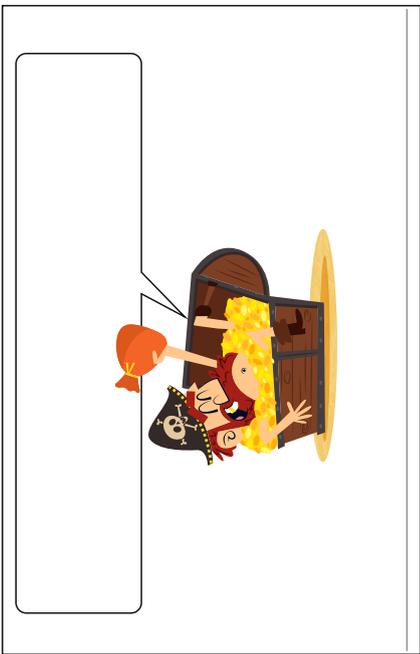
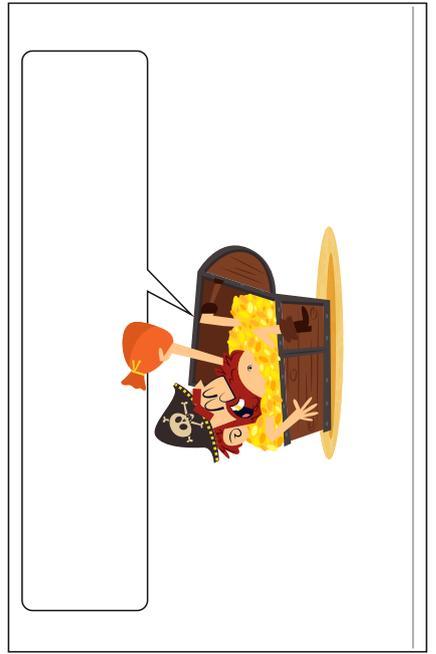
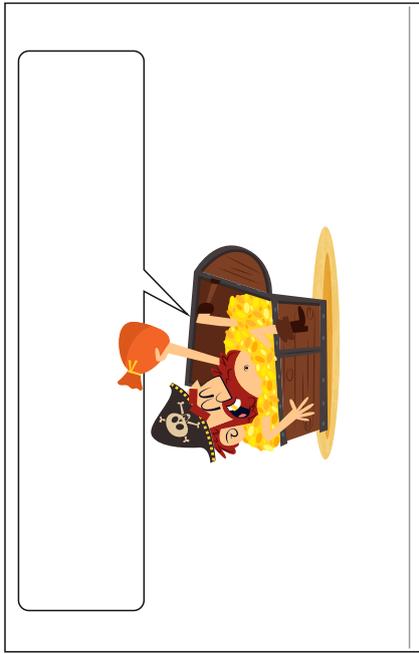
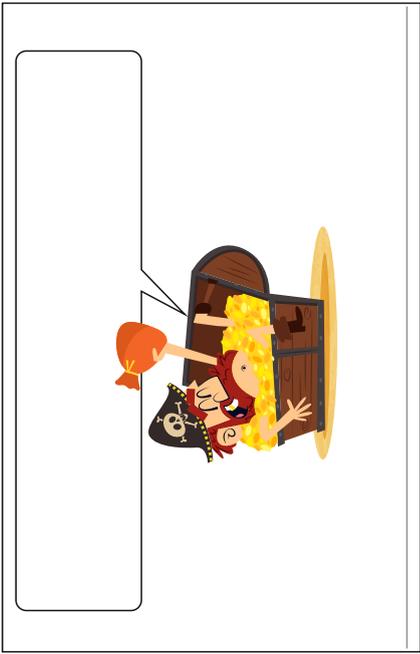
Adaptaciones.

Este juego puede adaptarse para utilizarse en cualquier tipo de cálculo, así el intervalo de los impuestos en vez de estar determinado por dos cantidades expresadas en distintas unidades de medida, lo puede estar por fracciones u otro tipo de operación.









Y si te apetece jugar con 14 juegos más...

**Aprendizaje
Basado en el Juego
para aprender a
aprender y
aprobar cualquier
asignatura en
cualquier curso.**

Incluye 14 juegos y web de recursos



- 1.-Obtener la idea principal.
- 2.-Parafrasear ideas.
- 3.- Reconocer las palabras/preguntas importantes y/o con resistencia de aprendizaje.
- 4.-Acompañarse de imágenes para codificar mejor la información.
- 5.-Jerarquizar/clasificar ideas, conceptos.
- 6.-Conectar ideas para construir un párrafo.
- 7.-Conectar párrafos para construir textos.
- 8.-Organizar gráficamente las ideas.
- 9.-Crear preguntas para recuperar la información y generar elaboraciones.
- 10.-Utilizar la recuperación, el entrelazado y el espaciado para mejorar la memorabilidad de la información.

www.amazon.es/dp/B0C9S89ZC2

www.aventurasdeaprendizaje.es/abjeando