

ANEXO A. JUEGO FINANCIANDO ANDO

A continuación, se explica todas las instrucciones de la gamificación generada posterior al desarrollo de entrevistas y encuestas a estudiantes, padres de familia y docentes de la vereda La Florida

¡¡Financiando ... Ando!!

Contenido del juego: 1 tablero plegable, 4 fichas para jugadores, 2 dados 840 billetes con las siguientes denominaciones: 300 billetes de 1\$, 200 billetes de 2\$, 160 billetes de 5\$, 100 billetes de 10\$, 50 billetes de 20\$, 30 billetes de 50\$, 16 fichas de propiedades, 18 tarjetas de premio, 16 tarjetas de castigo, 40 símbolos de pesos, con su base, 100 cheques, 300 facturas con descripción

Instrucciones del juego

1) Número de Jugadores máximo: 5

- Opción 1: 4 jugadores, pueden moverse por todo el tablero, mientras otro se encarga directamente del banco
- Opción 2: Los 4 jugadores, pueden moverse por todo el tablero y al mismo tiempo 1 de los 4 jugadores pueden encargarse en el banco

2) Modo de juego

Cada jugador va a seleccionar 1 ficha y el banco le va a entregar la siguiente cantidad en billetes equivalente a 200\$: 20 billetes de 1\$, 15 billetes de 2\$, 6 billetes de 5\$, 3 billetes de 10\$, 2 billetes de 20\$, 1 billete de 50\$

Todos los jugadores comienzan en la casilla de salida, con sus fichas respectivas, deben lanzar 1 dado, el número más grande, le permite iniciar el juego, para la rotación de

los jugadores, se comienza desde el que sacó el número más grande hacia su derecha. El jugador, debe moverse durante todo el tablero y recorrer la vereda de la Florida, cada vez que pase por la salida, el jugador reclama 20\$, al banco.



Ilustración 1 Tablero de Juego



Ilustración 2: Elemento monetario del juego

Cada jugador, puede comprar propiedades durante el recorrido de la vereda, debe pagar el valor correspondiente a cada tarjeta de propiedad para recibir una renta cuando un jugador llegue a su propiedad y se quede allí durante su turno. Cada propiedad puede ser mejorada 2 veces, pagando el equivalente a su mejora, acorde con la información indicada de la tarjeta.

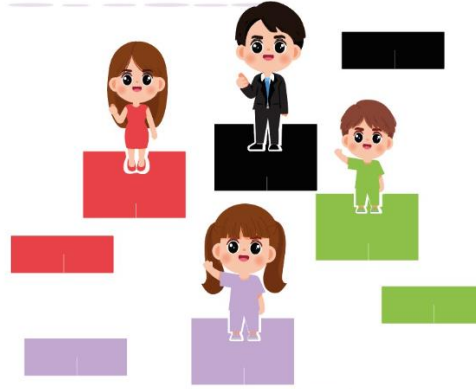


Ilustración 3: Personajes opcionales

El jugador que obtenga mayor cantidad de propiedades y logre dejar en quiebra a sus contrincantes, es el ganador del juego

- Tarjetas de Premio: Estas tarjetas son de color verde, permitirá, a los jugadores, obtener algún beneficio financiero, que les permitirá avanzar en el juego, puede ser dinero, evitar pagar impuestos, entre otros.



Ilustración 4: Tarjetas de Premio

- Válido para pagar 200\$ de data crédito
- Tira los dados de nuevo
- Cobra un cheque de 10\$ en el banco
- Cobra 1\$ al banco, por cada propiedad que tienen tus compañeros
- Ve al banco y cobra tu ganancia de ronda

- Exento de impuesto: No debes pagar impuestos 1 vez
 - Solicite un préstamo de 30 sin interés
 - Salvavidas: Saca 10, 6 o 2 para salir de la casilla de datacrédito
 - Gana Cdt: Gana 5\$ de un Cdt, paga el banco
 - No pagarás impuesto de ninguna propiedad
 - El fiador: Tu compañero de la derecha, paga tus impuestos
 - Anti Predial: No pagas impuesto predial 1 vez
 - No pagas el interés de tu préstamo
 - Estas exonerado de 1 cuota de tu crédito, réstale este valor a tu préstamo
 - Ganaste la lotería: Reclama 100\$ al banco
 - Remates: El banco remata una propiedad del compañero de tu izquierda, y la puedes comprar a la mitad del precio
- Tarjetas de castigo: Estas tarjetas son de color rojo, indican que se debe realizar alguna penitencia otorgada por el juego, en caso de fracasar se obtendrán consecuencias negativas que pueden afectar las finanzas de los jugadores.



Ilustración 5: Tarjetas de Castigo

- Tira en 3 intentos y saca 12, si no lo haces perderás la propiedad de menor valor o 20 monedas

- Tu lanzamiento se reduce a la mitad en el siguiente turno
 - ¿No ahorraste? Cuenta desde 1 hasta 50 en 30 segundos, si no lo logras debes pagar 20\$ al banco
 - Pase directo a datacredito
 - Page 3 monedas a cada uno de tus compañeros
 - Día con IVA: Paga el doble de tu interés en préstamos y/o créditos
 - Paga 10\$ al banco porque no sabes invertir en la bolsa de valores
 - Paga 1 cuota de crédito de tu compañero, por ser el fiador
 - Salta durante 30 segundos, si no lo haces o no lo completas, tu compañero de la izquierda cogerá tu propiedad más barata
 - ¿Qué es un crédito? Si no lo sabes pagarás del doble de la cuota de tu crédito
 - ¿Tarjeta sobregirada? Paga 50 monedas al banco
 - Pierdes tres turnos, debes pagar 5\$ por cada turno perdido
 - Dañaste el carro de un vecino, deberás pagarle al banco con una propiedad tuya
 - Te demandaron por no pagar tus obligaciones, paga en este instante 5 monedas a cada compañeros y 20 monedas al banco
 - ¿Qué es un préstamo? Si no respondes correctamente, pagas 5 monedas a cada compañero del juego
 - ¿Sabes que es el IVA?, Sino lo sabes pagas 3 monedas a tus compañeros y 30 monedas al banco
- Tarjeta de propiedad: Estas tarjetas, permiten identificar la información específica de una propiedad, sobre su costo de compra, mejoras pertinentes y el pago de las rentas,

cada jugador podrá obtener la cantidad ilimitada de estas tarjetas, o lo que le limite su potencial económico.



Ilustración 6: Formato de Tarjeta de Propiedad

- Cheque: Representa una moneda en forma de papel, donde se puede escribir el valor que representa y de qué jugador corresponde, también se indica a quien se paga o se otorga

N°: <input type="text"/>	!!FINANCIANDO..ANDO!! CHEQUE
Nombre: _____	
Valor: _____	
Páguese antes del siguiente turno	

Ilustración 7: Cheque de gamificación

- Factura: Representa cualquier acción financiera (CDT, Inversión, Ahorro, Deuda), donde se notifica el movimiento financiero hecho por un jugador, sea al banco u otro

jugador, no debes botar ninguna no sea que al banco le dé por revisar y colocar multas injustas.

N: <input type="text"/>	
FACTURA DE: _____	
NOMBRE: _____	
N°	Descripción
TOTAL: _____	

Ilustración 8: Factura de gamificación

- Inversiones: En esta opción, el jugador, puede invertir en su dinero para poder generar ganancia, pero también pérdida simulando los fondos de ahorro públicos y privados, se maneja la siguiente aleatoriedad, para que el jugador gane o pierda

Valor de Datos	Resultado	Inversión	10	20	30
1	Pierde su dinero	1	-1	-2	-3
2	Gana su dinero	2	+2	+4	+6
3	Pierde su dinero	3	-3	-6	-9
4	Gana su dinero	4	+4	+8	+12
5	Gana su dinero	5	+5	+10	+15
6	Pierde su dinero	6	-6	-12	-18
7	Gana su dinero	7	+7	+14	+21
8	Pierde su dinero	8	-8	-16	-24
9	Pierde su dinero	9	-9	-18	-27
10	Gana su dinero	10	+10	+20	+30
11	Pierde su dinero	11	-11	-22	-33
12	Gana su dinero	12	+12	+24	+36

Hay 3 valores, en los que el jugador puede invertir 10 pesos, 20 pesos o 30 pesos. Cuando se trabaja la inversión de 10 pesos, se trabaja la ganancia y/o pérdida en la tabla del 1 hasta el 12, mientras se hace con valores de 20, se realiza con la tabla de 2 hasta obtener 2* 12, y si se realiza la inversión de 30, entonces se hará en base de la tabla del 3 hasta 3 * 12.

Una vez obtenido el resultado, si el jugador obtiene un resultado de pérdida, dicho resultado se restará del valor que invirtió, por el contrario, si gana el jugador puede retirar las ganancias totales o mantener la inversión de 10, 20 y 30 el jugador puede acceder a esta opción después de haber avanzado 3 turnos en generar dicha inversión, solamente cuando caiga en dicha casilla

- CDT: Esta opción monetaria, permitirá a los jugadores también ganar dinero de una forma segura, utilizando el método de ahorro sin obtener pérdida, el jugador podrá retirar dichas ganancias después de 2 turnos cuando llegue a la salida del banco. Dicha opción trabaja así:

Inversión	10	20	30	Número dados
Valor1	1	2	3	1 – 3
Valor2	2	4	6	4 – 6
Valor3	3	6	9	7 – 9
Valor4	4	8	12	10 – 12

Dicho beneficio, se podrá reclamar 4 veces respetando los tiempos de los turnos, no se puede modificar dicha inversión inicial, se mantendrá dicha inversión durante toda la inversión, solamente se podrá re invertir cuando se termine el beneficio del proyecto.

- Préstamos: El jugador puede pedir prestado dinero al banco, pero debe devolver el dinero otorgado, para ello se trabaja la siguiente tabla de préstamos, acorde con el dinero disponible que tenga el jugador, se exceptúa los valores de las propiedades.

Rango de dinero	Préstamo	Interés	Total	Aumento
60 – 80	40	12	52	1
80 – 100	50	15	65	2
100 – 120	60	20	80	3
120 – 160	80	25	105	4
160 – 200	100	30	130	5

Para realizar el cálculo de del préstamo, se utiliza el límite superior del rango del dinero, y se divide en 2, para prestar dicha cantidad, la fórmula es así: $P = \frac{L_S}{2}$

El cálculo del interés, se trabaja sobre un 30% del valor total del préstamo en cada rango, según dicha ecuación $I = \frac{P*30}{100}$, de esta manera brindamos el valor exacto para que los jugadores, puedan calcular dicho total del pago.

En caso de que el jugador se atrase en el pago del préstamo, luego de 5 turnos, empieza a aumentar el pago adicional por cada turno, y se genera una iteración de dicho trabajo, donde se trabaja la siguiente fórmula $Tp = T + it$, donde it representa el valor a aumentar, es decir, que, según la tabla, aumenta en el valor que se indica por turno que se atrase y se acumule.

- Data Crédito: En esta casilla, el jugador, no podrá salir, hasta que saque el número 6 o pueda pagar \$50, para salir de dicha casilla, ten cuidado, algunas tarjetas de castigo, pueden enviarte allí