



Co-funded by
the European Union



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

STEAME ACADEMY

PLANIFICACIÓN DOCENTE - NIVEL 2 ESTUDIANTES: Elementos de matemáticas financieras

C T I A M E



1. Descripción general

Título	Elementos de matemática financiera estudiados en 10º grado de matemáticas temas 2.9 y 2.10, preparación obligatoria		
Pregunta o tema de conducción	<i>¿Qué es una matemática financiera? ¿Qué modelos matemáticos se pueden utilizar?</i>		
Edad, curso, ...	16-18 años	3º ESO	
Duración, cronograma, actividades	8 lecciones	8 lecciones	8 lecciones
Contenidos curriculares	Interés simple, interés compuesto, depósito, período de interés, tasa de interés, capital, monto devengado, préstamo, anualidad, arrendamiento. Aplicaciones e ilustraciones		
Colaboradores, Socios	<i>Socios escolares del sector bancario y de crédito de una empresa</i>		
Resumen - Sinopsis	<i>Inicialmente, se presenta a los estudiantes, junto con un docente de emprendimiento y/o un representante del sector bancario, la formulación teórica de la relación entre un banco y un cliente. A continuación, se introduce el concepto de interés simple y dónde se aplica. En esta etapa también participa un docente de informática, que introduce a los alumnos en el producto informático algebraico Maple. Se realiza una ilustración con ejemplos. El concepto de interés simple se desarrolla en interés compuesto y se ilustra con ejemplos. Se introducen los conceptos de depósito y período de interés y se relacionan con el interés simple y compuesto. Se introducen los conceptos de interés, capital inicial, valor acumulado. Estos conceptos se ilustran con ejemplos. Se da e ilustra el concepto de préstamo, anualidad, cuota de amortización y arrendamiento.</i>		
Referencias, Agradecimientos	https://link.springer.com/book/10.1007/978-0-387-68111-5		

2. Marco de STEAME ACADEMY*

Cooperación entre docentes

Docente 1: *El docente de matemáticas define las dependencias y funciones que describen los patrones de interacción entre una institución financiera y un cliente, describe cómo se pueden programar en el entorno Maple y obtener soluciones a las preguntas planteadas.*

Docente 2: *El docente de emprendimiento presenta el concepto de interacción entre un banco y un cliente y las actividades que se relacionan con esta interacción.*

Docente 3: *El docente de informática introduce a los alumnos en el uso del sistema informático algebraico Maple introduciendo las operaciones y funciones básicas que se necesitarán para calcular los ejemplos ilustrativos.*

Docente 4: *El docente de informática recuerda conceptos básicos de programación como la tarea, el cálculo, la impresión, el bucle, el operador condicional y los procedimientos y funciones y los relaciona con el lenguaje de programación de software Maple.*

Relación con el contexto

Reunión con representantes del banco

Emprendimiento – Días STEAME en la Vida (SiL)

Plan de Acción

Paso 1. Adquisición de conocimientos teóricos: *Introducción a la interfaz Maple, comandos y lenguaje de programación por parte de lectores informáticos y de programación. Una introducción a los conceptos básicos de las finanzas: interés simple, interés compuesto, depósito, período de interés, tasa de interés, capital inicial, monto compuesto, préstamo, anualidad, cuota, arrendamiento del docente de emprendimiento y una ilustración de su aplicación en la vida.*

Paso 2. Construcción de los modelos: *Modelación de la relación financiera entre un banco y un cliente con las herramientas de las matemáticas del docente de matemáticas. Construcción de las funciones en el software Maple de los modelos recibidos por los docentes de informática e informática.*

Paso 3. Establecer tareas reales: *El docente de emprendimiento establece tareas reales*

Paso 4. Aplicación del conocimiento *Se resuelven las tareas reales que se presentan a partir de la interacción entre un banco y un cliente. La solución se basa en el modelo construido y su realización en el entorno Maple con la ayuda de los docentes de informática, informática, emprendimiento y matemáticas. Los*

resultados finales son comentados e investigados.

Paso 5. Evaluación. Cada docente sigue la metodología del nivel de evaluación, es decir, evalúa el trabajo en equipo, la investigación y el conocimiento, la presentación y las habilidades de comunicación de los estudiantes.

* En desarrollo Los elementos finales del marco

3. Objetivos y metodologías

Objetivos de aprendizaje

Después de completar la formación, los estudiantes deben saber:

- Cómo utilizar el software informático (Maple Soft) para realizar cálculos reales
- ¿Cuáles son los conceptos básicos de las matemáticas financieras y cómo se relacionan con la vida que les rodea?
- ¿Cuál es la relación entre un modelo real y su implementación matemática?
- ¿Qué conclusiones se pueden sacar después de aplicar modelos matemáticos basados en relaciones reales?

Resultados de aprendizaje

Los estudiantes comprenden la necesidad de utilizar las matemáticas y la informática para resolver problemas específicos de la vida cotidiana, como la interacción entre el banco y el cliente.

Conocimientos y requisitos previos

Deben ser capaces de:

- Resuelven problemas financieros sencillos
- Trabajar en equipo
- Cooperar en la resolución de tareas prácticas.
- Para llevar a cabo investigaciones
- Planificar y organizar reuniones
- Para comunicarse con socios comerciales
- Analizar la información obtenida
- Para preparar presentaciones y videoclips
- Ser creativo y generar nuevas ideas
- Para presentar a una audiencia

Resultados esperados:

- Presentaciones con análisis y resultados de la búsqueda de la mejor opción de inversión o préstamo
- Conclusiones finales sobre la inversión y/o gasto de dinero más óptimo

<p>Motivación, Metodología, Estrategias, Andamiaje</p>	<p><i>en función de varios criterios</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Aplicación en el mundo real de temas estudiados en informática, matemáticas y emprendimiento</i> ○ <i>Mejorar el conocimiento del trabajo en equipo</i> <p><i>Una tarea importante en el plan es crear y experimentar con un nuevo enfoque para estudiar el tema muy complejo de la inversión y el gasto de dinero. Definir tareas específicas y aplicar los teoremas matemáticos y financieros para resolver estas tareas (como la inversión y el gasto de dinero) reduce la abstracción y permite a los estudiantes comprender el significado de este conocimiento.</i></p> <p><i>El nuevo papel de todos los docentes es liderar y apoyar a los equipos de estudiantes en su trabajo.</i></p> <p><i>El plan requiere un trabajo tanto individual como colectivo de los estudiantes del equipo en la investigación inicial y preparación de la presentación de los resultados al grupo.</i></p>
--	--

4. Preparación y medios

<p>Preparación, configuración del espacio, consejos para la resolución de problemas</p>	<p><i>El principal maestro es el de matemáticas. Presenta los nuevos conocimientos y ayuda a los equipos a ponerlos en práctica. Los docentes de informática, informática y emprendimiento apoyan el trabajo de los equipos, proponiendo tareas económicas reales y soluciones basadas en la informática. Todos los docentes (cada uno según sus competencias) colaboran con los estudiantes en la resolución de su problema, demostrando así la naturaleza interdisciplinaria del aprendizaje basado en proyectos.</i></p> <p><i>Fuentes didácticas y material digital con las referencias relacionadas necesarias para la implementación del plan de aprendizaje.</i></p>
<p>Recursos, Herramientas, Material, Accesorios, Equipos</p>	<p><i>Los estudiantes trabajan en el aula o en un aula de informática mientras adquieren nuevos conocimientos. Pueden visitar un banco y trabajar en equipo para resolver el problema en un centro STEAME u otro entorno protegido con sus maestros. Preparan una presentación informativa del problema y de las soluciones. Los docentes deben disponer de recursos didácticos adecuados, como presentaciones, ejemplos prácticos.</i></p>
<p>Salud y seguridad</p>	<p><i>Los estudiantes y los maestros trabajan en un ambiente saludable y seguro.</i></p>

5. Implementación

<p>Actividades</p>	<p><i>Este plan se desarrolla con énfasis en clases de Matemáticas y Emprendimiento, Modelado Computacional e Informática o en un club de interés de STEAME.</i></p> <p><i>Cubre los temas de estudio:</i></p>
--------------------	--

-Matemáticas

-Emprendimiento

- Informática

- *Tecnologías de la información*

- *Habilidades de presentación y comunicación*

-Inglés

Los docentes planifican sus actividades en Google Calendar como parte del plan de estudios. El Docente 1 (Matemáticas) presenta la teoría. El Docente 2 (Emprendimiento) propone un problema real en la optimización de la inversión y/o el gasto de dinero. El Docente 3 (TI) presenta las posibilidades de resolver un problema matemático con la ayuda de un software matemático y el Docente 4 (Informática) introdujo la posibilidad de utilizar un lenguaje de programación para generalizar el problema financiero propuesto de manera que se escriba un programa que resuelva toda una clase de tareas.

Los estudiantes participan activamente a través de la experiencia práctica y la investigación realizada como un trabajo independiente que se puede discutir en clase.

Hay 5 horas de estudio basadas en una lección de 40 minutos. Todas las clases se imparten una vez a la semana con un plan de estudios durante 5 semanas consecutivas, y si es dentro de la formación de un club de interés STEAME, dentro de 1 semana.

El docente principal, T1, participa en la realización de todas las lecciones:

- *1 hora de introducción a la teoría matemática que se utilizará*
- *1 hora: participación en una reunión en un banco y configuración de las tareas*
- *1 hora de formación en software matemático*
- *1 hora de encaje de la teoría matemática en la tarea financiera propuesta*
- *1 hora resolviendo el problema*
- *1 hora analizando la solución*
- *1 hora de trabajo en el desarrollo de soluciones al problema y la preparación para su presentación*
- *1 hora para presentaciones finales y sesiones de retroalimentación que*

se organizan durante la última lección sobre el tema y una presentación ante un jurado, incluidos T1, T2, T3, T4 y todos los estudiantes de los grados 10.

Los docentes de T2, T3 y T4 coordinan sus actividades con la implementación, incluyendo directrices para entrevistas, socios de oficinas bancarias y análisis de datos (tareas). Apoyan a los equipos y dan retroalimentación sobre el trabajo y los resultados finales.

compañeros de T1, T2, T3, T4, expertos externos, familias. Los principales componentes de las presentaciones son: los resultados de las los estudios, los teoremas matemáticos que se utilizan, los resultados de la ejecución de la actividad del proyecto y la inversión más adecuada, un análisis de los resultados obtenidos.

Presentación - Informes
- Compartir

Las conclusiones finales y los resultados de los estudiantes son un factor clave de éxito. Su propia opinión y recomendaciones finales son el foco principal para que puedan analizar y defender su opinión.

Extensiones - Más información

Toda la información presentada se carga en el sitio web de la escuela y en las publicaciones en las redes sociales. Los proyectos pueden convertirse en estudios de casos y los estudiantes y docentes pueden utilizarlos en sus clases como materiales didácticos y/o desarrollarse aún más como proyectos individuales.

Principales pasos en el enfoque de aprendizaje de STEAME:

ETAPA I: Preparación por parte de uno o más docentes

1. Formulación de reflexiones iniciales sobre los sectores/áreas temáticas que se tratarán:

La inversión óptima se basa en los fundamentos teóricos de las matemáticas financieras. El fondo son las secuencias aritméticas y geométricas y los flujos de caja. En toda iniciativa empresarial, el individuo se enfrenta a la tarea de optimizar la inversión en tiempo. Es por ello que el conocimiento de la matemática financiera es necesario para resolver incluso el simple problema de usar o no usar el crédito en la organización de un proceso productivo. Desafortunadamente, incluso las tareas más simples se reducen a misterios, cuyas soluciones no se pueden encontrar fácilmente a mano. En estos casos, el uso de las tecnologías de la información es relevante. Además, es apropiado considerar generalizaciones del problema real planteado, las cuales generalizaciones se pueden usar para resolver clases enteras de problemas similares. Aquí, las habilidades de programación en un entorno de software matemático son imprescindibles.

2. Implicarse en el mundo del medio ambiente más amplio / trabajo / empresa / familias / sociedad / medio ambiente / ética:

En la formación no solo participan los estudiantes y sus docentes de matemáticas, informática, informática y emprendimiento, sino también los socios del sector bancario y la dirección de la escuela.

3. Grupo de edad objetivo de los estudiantes - Asociación con el currículo oficial - Establecimiento de metas y objetivos

El tema está dirigido a estudiantes de 10º grado de secundaria. La formación puede tener lugar en un club de interés de STEAME. También se puede organizar como parte de los estudios de Matemáticas, Informática, Informática y Emprendimiento utilizando actividades extracurriculares adicionales y estudio independiente.

4. Organización de las tareas de las partes implicadas - Designación de Coordinador/a - Lugares de trabajo, etc.

Los docentes organizan la formación y apoyan el trabajo de los equipos; Los socios de la oficina bancaria motivan a los estudiantes y establecen una tarea real a cumplir; La dirección de la escuela apoya la organización de reuniones con socios comerciales, la organización extracurricular del trabajo, así como la presentación de los resultados a un público adecuado.

ETAPA II: Formulación del Plan de Acción (Pasos 1-18)

Preparación (por parte de los docentes)

1. Relación con el Mundo Real – Reflexión

Presentar un problema real: encontrar una solución a un problema que implica conocimiento de sentido común y no algoritmo matemático. A los estudiantes se les presenta alguna teoría básica de las matemáticas financieras.

2. Incentivo – Motivación

Junto con el docente de Emprendimiento, los estudiantes visitan una oficina bancaria y completan tareas financieras del mundo real. Plantear un problema real motiva a los estudiantes

3. Formulación de un problema (posiblemente en etapas o fases) que resulte de lo anterior

Los alumnos se dividen en grupos y buscan la inversión óptima aplicando los conocimientos teóricos obtenidos. Junto con sus docentes, generan soluciones óptimas de acuerdo con diversos criterios. Finalmente, preparan sus soluciones y presentan los resultados a una audiencia crítica

Desarrollo (por parte de los estudiantes) – Orientación y evaluación (en 10, por parte de los docentes)

4. Creación de antecedentes - Buscar / Recopilar información:

Nuevos conocimientos, aplicaciones en la resolución de tareas específicas, búsqueda de información adicional para resolver el problema y encontrar la inversión y/o gasto de dinero óptimo.

5. Simplifique el problema: configure el problema con un número limitado de requisitos

La tarea óptima de inversión y/o gasto de dinero se coloca claramente con la información necesaria

6. Fabricación de casos - Diseño - identificación de materiales para la construcción / desarrollo / creación

Se utilizan ejemplos sencillos para entender las tareas de inversión y/o gasto de dinero. La tarea que reciben los grupos individuales está claramente definida

7. Construcción - Flujo de trabajo - Implementación de proyectos

Formación introductoria con ejemplos relevantes - Plantear un problema real - Formación complementaria - Encontrar una solución al problema - Presentación de los resultados

8. Observación-Experimentación - Conclusiones Iniciales

Una creación de código de programa que resuelve toda una clase de problemas de optimización

9. Documentación - Búsqueda de Áreas Temáticas (campos de IA) relacionadas con el tema en estudio - Explicación basada en Teorías Existentes y/o Resultados Empíricos

Los estudiantes tienen la información teórica necesaria y ejemplos.

10. Recopilación de resultados / información basada en los puntos 7, 8, 9

En cada paso, los docentes-moderadores informan sobre el progreso de cada grupo en la resolución del problema

11. Primera presentación grupal de los estudiantes

Los estudiantes presentan los resultados de su trabajo después de aplicar diferentes técnicas y finalmente presentan una solución al problema propuesto

Configuración y resultados (por parte de los estudiantes) – Orientación y evaluación (por parte de los docentes)

12. Configurar modelos STEAME para describir/representar/ilustrar los resultados

13. Estudiar los resultados en 9 y sacar conclusiones, utilizando 12

14. Aplicaciones en la vida cotidiana - Sugerencias para desarrollar 9 (Emprendimiento - Días SIL)

Revisión (por parte de los docentes)

15. Revisar el problema y revisarlo en condiciones más exigentes

Es necesario para encontrar una inversión y/o gasto de dinero óptimo. Inicialmente, puede ser necesario encontrar una solución óptima para una tarea en particular, y luego establecer una generalización para que los estudiantes puedan obtener directamente las soluciones para toda una clase de tareas similares.

Finalización del proyecto (por parte de los estudiantes) – Orientación y evaluación (por parte de los docentes)

16. Repita los pasos 5 a 11 con requisitos adicionales o nuevos tal como se formularon en 15

17. Investigación - Estudios de caso - Expansión - Nuevas teorías - Prueba de nuevas conclusiones

18. Presentación de Conclusiones - Tácticas de Comunicación.

ETAPA III: STEAME ACADEMY Acciones y Cooperación en Proyectos Creativos para estudiantes de la escuela

Título del Proyecto: *Elementos de matemática financiera*

Breve descripción/esbozo de los arreglos organizacionales/responsabilidades para la acción

ETAP A	Actividades/ Pasos	Actividades / Pasos Por los estudiantes	Actividades / Pasos	Actividades / Pasos	Actividades / Pasos
	Docente 1(T1) Cooperación con T2, T3, T4 y orientación estudiantil	Grupo de edad: 16-18	Docente 2 (T2) Cooperación con T1, T3, T4 y Orientación al estudiante	Docente 3 (T3) Cooperación con T1, T2, T4 y Orientación al estudiante	Docente 4 (T4) Cooperación con T1, T2, T3 y Orientación al estudiante
A	Preparación de los pasos 1,2,3,4		Cooperación en las etapas 2,3,4	Cooperación en las etapas 3,4,5	Cooperación en la etapa 4,5
B	Orientación en el paso 9	4,5,6,7,8,9,10	Guía de soporte en el paso 9	Guía de soporte en el paso 9	Guía de soporte en el paso 9
C	Evaluación creativa	11	Evaluación creativa	Evaluación creativa	Evaluación creativa
D	Orientación	12	Orientación	Orientación	Orientación
E	Orientación	13 (9+12)	Orientación	Orientación	Orientación
F	Relación con el contexto (SIL)	14 Reunión con representantes de las empresas	Relación con el contexto (SIL)	Relación con el contexto (SIL)	Relación con el contexto (SIL)
G	Preparación de la etapa 15		Cooperación en la etapa 15	Cooperación en la etapa 15	Cooperación en la etapa 15
H	Orientación	16 (repetición 5-11)	Orientación de soporte	Orientación de soporte	Orientación de soporte
I	Orientación	17	Orientación de soporte	Orientación de soporte	Orientación de soporte
K	Evaluación creativa	18	Evaluación creativa	Evaluación creativa	Evaluación creativa