

Dossier para el profesorado

(4ª edición)



Justificación

La adquisición de conocimientos financieros es una habilidad importante para desenvolvernó en nuestra sociedad, que subyace en la mayoría de nuestras decisiones en la vida cotidiana. La educación financiera es un paso importante en la conformación de la vida de las y los estudiantes como una herramienta para lograr su independencia.

Los resultados de los últimos informes PISA, en este aspecto, dejan a la educación financiera en un mal lugar; ya que se ha visto que el alumnado no es capaz de trasladar los conocimientos técnicos a la práctica cotidiana o incluso interpretar operaciones financieras básicas.

El programa Finanzas para la Vida acercará al alumnado a la vida independiente adulta, suministrando experiencias y un acercamiento para la adecuada toma de decisiones financieras.

Objetivos del programa

- Contribuir al proyecto Educativo de vuestro centro facilitando al alumnado de ESO la adquisición de una serie de competencias y habilidades financieras que les permitan integrarse con normalidad en la vida adulta.
- Servir de incentivo para despertar en la comunidad educativa la necesidad de incorporar la formación financiera a los currículos de la Enseñanza Secundaria, implicando al profesorado y alumnado.

- Trabajar sobre cuatro de las competencias educativas básicas que intervienen en la formación financiera: la competencia matemática, el tratamiento de la información (competencia digital), la competencia social y ciudadana y la autonomía e iniciativa personal.
- Contribuir en el desarrollo de capacidades de los adolescentes para hacer frente y comprender la conducta presupuestaria individual, inversión y ahorro.
- Proporcionar a los y las adolescentes conocimientos y herramientas básicas para la gestión del presupuesto.
- Desarrollar el pensamiento crítico y la toma de decisiones de la gestión financiera personal en la vida diaria y la gestión financiera deseable en el futuro.

Competencias transversales que se trabajan en el juego

Mediante el juego de simulación se trabajarán competencias educativas básicas como la competencia matemática, la tecnológica y digital o la competencia para la comunicación lingüística. Pero sobre todo, este juego de simulación, pretende ser una herramienta que permita al alumnado actuar de forma competente en lo que a finanzas para la vida se refiere. Es por ello, que durante el desarrollo del juego se trabajarán las competencias transversales del currículo educativo correspondiente al segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, atendiendo a las líneas de trabajo que recoge Heziberri.

| Competencia | Qué se trabaja | Cómo se trabaja |
|---|---|--|
| Competencia para la comunicación lingüística y competencia digital y mediática: Saber comunicar | Comunicar, de forma oral y escrita, con fluidez, autonomía, creatividad y eficacia. | Hoja de seguimiento donde deben reflejarse las decisiones que se van tomando. Sesión final de cierre. Exposición de situaciones y trabajos que serán el resultado de haber realizado razonamientos críticos y lógicamente validos sobre situaciones reales. La exposición podrá realizarse haciendo uso de medios digitales o papel, ya que el juego de simulación cuenta con soporte físico y soporte digital. |
| | Emplear, de forma integrada y armónica, los códigos básicos del lenguaje matemático. | Reglas del juego y Glosario de Términos. Ayudará a tener una mayor precisión en el lenguaje y uso de términos financieros ordinarios. Hoja de presupuesto. Que deberán ir ajustando mes a mes en función de las tarjetas variables que les vayan saliendo a lo largo del juego. |
| | Utilizar de forma adecuada, eficaz y responsable los recursos TIC, al diseñar y planificar una tarea, al gestionar información, al crear producciones digitales, al cooperar y al comunicar resultados. | Búsqueda de información para lograr su "ilusión" en internet, haciendo consultas etc. Lo que hará necesario que el alumnado comprenda, componga y utilice distintos tipos de textos con intenciones comunicativas diversas. Hoja de seguimiento donde deben reflejarse las decisiones que se van tomando, lo que obliga a poner en común los conocimientos que cada miembro del grupo posee en distintos campos y disciplinas. |

| Competencia | Qué se trabaja | Cómo se trabaja |
|--|---|---|
| Competencia social y ciudadana: Saber convivir | Conjugar la satisfacción de los deseos propios y ajenos, expresando de forma asertiva sus propios sentimientos, pensamientos y deseos, a la vez que escuchando de forma activa y teniendo en cuenta los sentimientos, pensamientos y deseos de los demás. | <p>Trabajo colaborativo: Se juega en parejas o grupos y deberán acordar la ilusión a conseguir.</p> <p>Tarjetas patrón de variables que obligan a acordar decisiones. Obligar a valorar diferentes posibilidades para tomar la decisión más adecuada. Estas variables permitirán que el alumnado conozca situaciones sociales actuales que tendrá que analizar con sentido crítico antes de tomar una decisión.</p> <p>Sesión final de cierre. Exposición de situaciones y trabajos que serán el resultado de haber realizado razonamientos críticos y lógicamente válidos sobre situaciones reales.</p> |
| | Aprender y trabajar en grupo, asumiendo sus responsabilidades y actuando de manera cooperativa en las tareas de objetivo común, reconociendo la riqueza que aportan la diversidad de personas y opiniones. | |
| | Encontrar solución a los conflictos, por medio del diálogo y la negociación. | |
| Competencia para aprender a aprender: Saber pensar y aprender | Buscar, seleccionar y registrar información de diversas fuentes (impresas, orales, audiovisuales, digitales...). | <p>Trabajo colaborativo: Se juega en parejas o grupos y deberán acordar la ilusión a conseguir.</p> <p>Concretar la ilusión de su vida. Para ello deberá distinguir la información importante de entre toda la que consulte y planificar su trabajo, planteándose metas alcanzables a corto y medio plazo, y cumplirlas.</p> <p>Tarjeta patrón de Variables. Afrontar cada una de las variables que vayan saliendo en el juego, para ello el alumnado utilizará sus conocimientos en distintas disciplinas (comunicativas, matemáticas, sensitivas etc.)</p> |
| | Interpretar y evaluar la información (pensamiento crítico). | |
| | Crear y seleccionar ideas (pensamiento creativo). | |
| | Utilizar los recursos cognitivos de forma estratégica, movilizándolo y transfiriendo lo aprendido a otras situaciones. | |
| Competencia para la iniciativa personal: Saber hacer y emprender | Ejecutar las acciones planificadas y realizar ajustes cuando sean necesarios. | <p>El papel del profesorado en el uso de simulación como herramienta pedagógica es fundamental. Nadie mejor que vosotras/os para poder hacer el seguimiento que garantice que el alumnado no solo rellene bien las hojas de seguimiento y presupuesto, sino que entienda los conceptos que van apareciendo.</p> <p>Para ello, el profesorado contará con la línea abierta de consulta que os permitirá solucionar dudas que vayan surgiendo y consultar posibles trabas que puedan surgir durante el juego.</p> <p>Sesión final de cierre. Exposición de situaciones y trabajos que serán el resultado de haber realizado razonamientos críticos y lógicamente válidos sobre situaciones reales.</p> |
| | Evaluar las acciones realizadas y realiza propuestas de mejora. | |

Qué vamos a trabajar

- Funcionamiento básico del sistema financiero
- Derechos y responsabilidades de las y los consumidores/as respecto a éste
- Dinero y transacciones
- Productos financieros y su utilidad (activo, pasivo y medios de pago)
- Planificación de las finanzas personales
- Riesgo, beneficio y negociación con entidades

Descripción del programa

El modelo de enseñanza de aprendizaje del programa Finanzas para la Vida se basa en:

- **Crear interés:** Conexión de los nuevos temas al conocimiento previo de la alumna/alumno para crear un nexo de unión entre ambos, haciendo hincapié en la aplicación del material a la vida cotidiana de las y los estudiantes
- **Actividad de experiencia:** Interiorizar un personaje y vivir experiencias simuladas
- **Evaluación:** Exposición de resultados, avances, situaciones y soluciones que se han ido desarrollando durante el juego

En definitiva, se trata de abordar el aprendizaje colaborativo y cooperativo alumnado/profesorado, para lo que es fundamental y necesaria una implicación del profesorado que motive la participación del alumnado en la dinámica del juego.

Objetivo del juego de simulación

A través de este juego de simulación se pretende que el alumnado se meta en la piel de un personaje intentando conseguir un objetivo, la ilusión de su vida, afrontando adecuadamente las diferentes situaciones financieras que se den durante el juego, sin que existan ganadoras/ganadores ni perdedoras/perdedores.

Para poder ponerlo en funcionamiento, lo ideal es que cada pareja-grupo seleccione su propia ilusión, de forma que ésta fuera motivadora. Es por ello que en cada tarjeta de personaje aparecen las ilusiones adecuadas al perfil del mismo, de entre las cuales se les invita a elegir la que más deseen.

El objetivo pedagógico no es otro que pretender experimentar y poner a prueba con el alumnado las bases adquiridas en competencia financiera.

Metodología a utilizar

Juego de simulación donde habrá diferentes personajes.

Dinámicas basadas en una metodología participativa donde se involucra el profesorado y el alumnado promoviendo procesos de enseñanza aprendizaje.

Dinámica del juego

Lo primero que habrá que hacer es determinar las parejas y/o grupos de máximo 4 personas, a cada uno de los cuales se le asignará un personaje al azar, acordando y eligiendo la ilusión que desean conseguir.

Una vez puesto en marcha, durante la fase de experimentación y juego, el profesorado será quien ejerza el papel de directora/director del juego, supervisando que cada pareja-grupo cumpla las reglas del mismo al rellenar la hoja de seguimiento y hoja de presupuesto que serán las herramientas a utilizar en la sesión de cierre. En todo momento el profesorado podrá hacer uso de la LÍNEA ABIERTA DE CONSULTA con la secretaría técnica del programa para resolver dudas o situaciones que pudieran darse.

DATOS DE CONTACTO LINEA DE CONSULTA

Nº teléfono: 900 103 757

Email: info@finanzasparalavida.com

Web: www.finanzasparalavida.com

LOS PASOS A DAR PODRÍAN RESUMIRSE DE LA SIGUIENTE MANERA:

- 1º. Reparto de la **TARJETA DE PERSONAJE** en la que se expone la situación y variables de partida. Es importante leer y entender toda la información que aparece en dicha ficha.
 - 2º. Elección de una ilusión de entre las que aparecen en la tarjeta de personaje que les ha tocado.
 - 3º. Comienzo de cumplimentación de la **HOJA DE SEGUIMIENTO** que será el cuaderno de bitácora a lo largo del juego. En dicha hoja se irán reflejando las tarjetas variables que les vayan saliendo, así como las soluciones y situaciones a las que se irán enfrentando durante el juego.
 - 4º. Traslado de los datos numéricos, a la **HOJA DE PRESUPUESTO** mes a mes (ingresos ordinarios o extraordinarios, gastos fijos obligatorios, gastos variables necesarios y gastos discrecionales) sin perder de vista la ilusión elegida. El objetivo es ajustar un presupuesto y cuadrarlo para que sea viable, con los datos de partida de la tarjeta de personaje y los que vayan saliendo en las tarjetas variables.
 - 5º. Cada nivel de juego tiene un taco de **TARJETAS VARIABLES** de diferente color, que afectarán al presupuesto y a la situación de los personajes a lo largo del juego, lo que obligará a hacer ajustes mes a mes e ir haciendo frente a las distintas situaciones que se vayan dando, lo que obligará a las parejas-grupos a acordar estrategias y decisiones a tomar.
- Dichas tarjetas no tendrán un uso reglado, sino que será la/el profesora/profesor quien valorará qué tarjeta dar a cada pareja-grupo en función de su nivel y situación.
- Estas tarjetas variables modificarán la situación de partida y permitirán seguir jugando aunque se haya conseguido comprar la ilusión como si de la vida real se tratara.
- 6º. Es importante que durante la fase de experimentación y juego cada pareja lleve al día su hoja de seguimiento y hoja de presupuesto bajo la tutela y supervisión del profesorado, que contará con una **LÍNEA ABIERTA DE CONSULTA** con la secretaría técnica del programa para resolver dudas o situaciones que pudieran darse.

Con el fin de dinamizar el juego y sacarle el máximo rendimiento posible, se podrá utilizar el número de tarjetas que se estime oportuno atendiendo al perfil del personaje, así como a las **REGLAS DEL JUEGO Y GLOSARIO DE TÉRMINOS** que se encontrarán en la caja del juego que se lleva en la primera sesión y que posteriormente quedará en el centro como herramienta educativa que se podrá utilizar en el futuro. Si el profesorado lo valora oportuno, podrá hacer que los personajes interactúen entre sí, de tal modo que una pareja-grupo cuyo personaje se encuentre en una situación financiera privilegiada, podría prestar dinero a otra pareja-grupo (a otro personaje) que se encuentre en una situación más desfavorecida.

Puede que tal vez alguna pareja-grupo no tenga el dinero suficiente para cumplir su sueño durante el tiempo que se juegue, pero seguramente haya sueños que podrán lograr si toman una conducta financiera adecuada.

La ilusión se consigue cuando se ha conseguido el bien/objetivo deseado y no se tiene ninguna deuda pendiente. El juego no finaliza al comprar la ilusión, ya que es habitual que ésta conlleve unos gastos que deberá determinar cada pareja-grupo y que deberán ser ajustados al perfil del personaje que les haya tocado. Por ejemplo: si han comprado la bici, es obligatorio comprar el casco, el timbre y las luces, además de otros posibles gastos derivados del uso y mantenimiento de la misma.

Si hay tiempo y no se tiene un saldo negativo, se podrá incluso contemplar la posibilidad de **intentar conseguir una segunda ilusión**, respetando el orden cronológico y teniendo en cuenta los gastos y condicionantes que puedan derivarse de la consecución de la primera ilusión.

El juego puede continuar una vez finalizadas las sesiones del programa ya que se quedará en el aula con el fin de poder ser una herramienta útil al alcance del profesorado para motivar a su alumnado en la adquisición de competencias financieras.

¿Cómo?

A través de sesiones que se desarrollan en el propio centro educativo con una duración estimada de 1h. cada una, distribuidas de la siguiente manera:

SESIÓN INICIAL (dirigida por el personal docente del programa). Presentación y arranque del juego para crear interés.

- Se forman las parejas-grupos para jugar
- Se explican las bases del juego y se elige la ilusión
- Se enseña a confeccionar un presupuesto y cómo rellenar la Hoja de seguimiento

SESIONES INTERMEDIAS (dirigidas por el profesorado del centro). Adquiriendo competencias financieras mediante la experimentación.

- La profesora/profesor introduce las tarjetas con las variables
- Se va ajustando el presupuesto mes a mes en función de las variables y se recogen las decisiones tomadas y situaciones surgidas
- Se sigue jugando durante 2 o más sesiones en las que se trabajan los conceptos de matemáticas, finanzas, economía, emprendizaje, relacionados con el desarrollo del juego

SESIÓN DE CIERRE Y EVALUACIÓN (dinamizada por el personal del programa y un profesional financiero). Visualización de lo que se ha aprendido. El profesional financiero aporta su experiencia.

Niveles de juego

El juego de simulación Finanzas para la Vida cuenta con dos niveles de juego diferentes. Será el profesorado quien seleccione el nivel del juego, conociendo las capacidades y potencialidades de su alumnado.

1. NIVEL BÁSICO: Permite iniciarse en el uso de herramientas de planificación económica personal. Toda el aula (pareja-grupo) serán el mismo personaje con las mismas variables de partida. Habrá 8 ilusiones de las cuales deberán elegir una.

2. NIVEL AVANZADO: Permite alcanzar mayor profundidad. En este nivel hay 13 personajes diferentes que serán más completos y descriptivos: un desempleado de larga duración, una persona con discapacidad, un estudiante, una empresaria/empresario PYME, un comerciante, una familia acomodada, una soltera/soltero con trabajo, una concejala, una/un joven soltera/soltero, una pareja joven, una familia, un pensionista y una empresaria/empresario de éxito. Cada personaje tiene dos ilusiones posibles de entre las que hay que elegir una.

No es necesario contar con un amplio conocimiento previo en materia de finanzas o economía. El juego de simulación Finanzas para la Vida puede ser una herramienta motivadora a utilizar en asignaturas tales como matemáticas, emprendizaje, economía etc.

Conceptos que se trabajan con las tarjetas variables en cada nivel de juego

Cada nivel de juego cuenta con un taco de tarjetas variables de diferente color. A través de estas tarjetas variables se trabajan diversos conceptos que detallamos a continuación:

| CONCEPTO | Nº DE TARJETA | |
|---|-------------------------|-------------------|
| | NIVEL BÁSICO | NIVEL AVANZADO |
| INGRESOS/COBROS | | |
| Ingresos extra (cumpleaños, por visita familiares...) | 2, 5, 8, 10, 17, 23, 32 | 3, 8, 25, 42 |
| Premios: participación concurso escolar, premios literarios, Tv | 12, 14, 30 | 18, 44 |
| Ventas (juguetes de la infancia, Patrimonio...) | 16 | 23 |
| Gratificaciones / Salario (recados, extras, bonus, familiares...) | 19, 20, 22, 25, 29 | 6, 16, 26, 28, 38 |
| Financiaciones, préstamos hipotecarios | 27 | 4 |
| IPC (Precio de la vivienda...) | | 10 |
| IVA | | 15 |
| Herencias. (Casa, dinero...) | | 20 |
| Cuenta ahorro | | 32 |
| Lotería y quinielas | | 22, 39 |
| GASTOS/ PAGOS | | |
| Tasas, multas y sanciones | 1, 3 | 12, 29, 37 |
| Penalización económica | 4, 21, 31 | 11 |
| Costes de Mantenimiento (pinchazo bicicleta, rotura cañería, móvil...) | 6, 11 | 19 |
| Gastos variables (cine, cenas, cumpleaños...) | 7, 13, 15, 18, 26 | 24 |
| Compras (libro, Amigo Invisible, ordenador, electrodoméstico, regalos...) | 9, 24, 28 | 13, 43 |
| IVA | | 1 |
| Desempleo | | 2, 27 |
| Delito fiscal | | 5 |
| Donaciones | | 7, 9, 21, 30 |
| Subida de IPC (vivienda, escolarización y matrícula) | | 14, 17 |
| Préstamos (personal, entre familiares, hipotecario...) | | 31, 36, 40 |
| Gastos por enfermedad | | 33, 35 |
| Imprevistos / Pagos no previstos (enfermedad...) | | 33, 34, 35, 41 |