

GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN

Aprendiendo educación financiera con juegos

Picnic

BUENOS NEGOCIOS

Juegos de mesa y de cartas que ejercitan de forma lúdica las habilidades para ahorrar e invertir.



¡Vamos a Jugar y Aprender!

www.vamosajugaryaprender.com



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

ÍNDICE

- 03 I. Presentación**
- 06 II. *Proyecto educación financiera en la escuela***
- 08 III. Pasos para implementar los juegos en la escuela**
- 09 IV. Formando a diseminadores**
- 10 V. Replicación en las escuelas**
- 13 VI. Preparación y seguimiento en el aula**
- 15 VII. Más allá de la aplicación de los juegos**
- 18 VIII. Orientaciones pedagógicas importantes**
- 19 IX. Materiales didácticos**
- 21 X. Sitio web *Vamos a jugar y aprender***
- 22 XI. Picnic Online**

Anexo I - Cartas Picnic

Toma de Decisión y Ganancias y Gastos

Anexo II - Cartas-desafío/Buenos Negocios

I. Presentación

La educación financiera despierta la conciencia sobre cómo tomar buenas decisiones que involucren recursos finitos como el tiempo y el dinero. El espacio escolar es sumamente propicio para sensibilizar y ampliar conocimientos acerca del tema.

En este sentido, la Base Nacional Común Curricular (BNCC), aprobada por el Ministerio de Educación (MEC) de Brasil, incluyó la educación financiera entre los temas transversales que deben constar en los currículos de todo el país e integrarse a las propuestas pedagógicas de Estados y municipios. La iniciativa del proyecto está alineada al estipulado en la BNCC, posibilitando el estudio de la educación financiera como tema transversal, no restringiendo su uso a una sola asignatura.



La educación financiera, además de informar, también forma y orienta a los individuos que consumen, ahorran e invierten de forma responsable y consciente, proporcionando una base más segura para el desarrollo del país.

Con un formato transversal, dirigidos a cada edad y etapa escolar, los juegos Picnic y Buenos Negocios traen una propuesta dinámica y didáctica para presentar los desafíos recurrentes del día a día, desde la estrategia de compra y venta hasta la toma de decisiones en la aplicación de los recursos disponibles, que pueden multiplicarse o agotarse según la acción del jugador.

Lanzado en junio de 2017, el *Proyecto educación financiera en la escuela* trajo, con el juego de mesa Picnic y el de cartas Buenos Negocios, una propuesta de aprendizaje inédita, posibilitando a los alumnos ejercitar las habilidades para ahorrar, emprender e invertir, por medio de actividades lúdicas y creativas.

El proyecto se basa en la oferta de dos juegos distintos, dirigidos a estudiantes de primaria y secundaria, desarrollados por un equipo de expertos en juegos y en educación financiera. En la etapa inicial del proyecto piloto, se entregaron cerca de 2.000 juegos a más de 90 escuelas de los municipios de Beberibe, Pindoretama y Cascavel, en Ceará, Brasil, llegando a cerca de 20.000 alumnos, que lograron, por medio de ese material, potenciar el aprendizaje de puntos importantes para la vida financiera, como planificar, juzgar, decidir, ahorrar, elegir, identificar y manejar riesgos y oportunidades.

La propuesta implica la distribución del material en las escuelas, donde los educadores reciben formación y seguimiento pedagógico, así como secuencias didácticas para utilizar el material de forma dinámica e interactiva dentro y fuera del aula.

A partir de 2019, la propuesta ganó expansión nacional e internacional, llegando a Santiago de Chile. En Brasil, la acción superó las expectativas y se multiplicó en decenas de municipios, atendiendo a estudiantes de primaria y secundaria. Al visitar las regiones ya favorecidas por las acciones del Instituto Brasil Solidário, fue posible fortalecer las alianzas con educadores e instituciones que se convirtieron en multiplicadores de la propuesta con los juegos, promoviendo la formación de manera efectiva, dando continuidad y seguimiento a todos los procesos en las escuelas.

El objetivo del proyecto es contribuir con las principales cuestiones de la escuela en la actualidad, construyendo una base para la educación financiera desde los primeros años del período escolar, siendo una “puerta de acceso” al tema y al deseo personal y colectivo de buscar una formación completa en esta temática, por parte de profesores, estudiantes y familias involucradas, y que se realiza mediante el uso de amplio material disponible, como producciones literarias, Internet e indicaciones continuas por parte del IBS.



Público objetivo:
a partir de seis años.

Número de jugadores:
de dos a seis personas.

Picnic es un juego de mesa que promueve la reflexión sobre las decisiones de consumo y las finanzas personales.

Buenos Negocios es un juego de cartas que fomenta la negociación y ejercita las habilidades para emprender e invertir.



Público objetivo:
a partir de diez años.

Número de jugadores:
de tres a seis personas.

Además de colaborar con las áreas de conocimiento de la educación financiera, la iniciativa también fue planeada para proporcionar la mejora del rendimiento de los alumnos en lenguas, matemáticas y ciencias naturales. Mediante el desarrollo transversal, los juegos aportan dinámicas, debates y conceptos en educación ambiental, nutrición, ciudadanía, movilidad urbana, educación fiscal, amabilidad y voluntariado, entre otras posibles conexiones alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).



Todas las acciones llevadas a cabo para aplicar los juegos Picnic y Buenos Negocios como recurso pedagógico están alineadas con las políticas públicas educativas de Brasil, como la Base Nacional Común Curricular (BNCC), cuyo documento normativo, aprobado en 2018, trajo nuevas perspectivas y avances al garantizar la presencia de la educación financiera en los currículos, por medio de un enfoque transversal e integrador.

Los juegos también recibieron el reconocimiento de diversos organismos vinculados a la educación financiera. El Sello ENEF 2018 reconoció las iniciativas que contribuyen a difundir las acciones alineadas a la Estrategia Nacional de Educación Financiera (ENEF), de acuerdo con los criterios establecidos por el Comité Nacional de Educación Financiera (CONEF).

II. Proyecto educación financiera en la escuela

EJES CONDUCTORES:

1. FORMAR PARA LA CIUDADANÍA

El ejercicio de la ciudadanía es un elemento indispensable en la construcción de una sociedad democrática y justa, y el objetivo principal de la educación financiera es ser uno de los componentes de esta formación para la ciudadanía.



2. Enseñar a consumir y ahorrar de manera ética, consciente y responsable

El consumo en niveles adecuados es esencial para que la economía funcione bien, la cuestión es hacer de ello una práctica ética, consciente y responsable, equilibrada con el ahorro.

Consumo y ahorro se configuran como acciones responsables al tener en cuenta los impactos socioambientales. Se procura, así, no crear problemas financieros a los demás, no comprar productos provenientes de relaciones de explotación o de empresas sin compromiso socioambiental, reducir el consumo innecesario, prolongar la longevidad de los productos, reducir la producción de residuos y donar los objetos útiles no deseados.

La forma como la conciencia y la responsabilidad se aplican al consumo y al ahorro en una clara preocupación por los demás y por las consecuencias de las decisiones tomadas, traduce el compromiso ético de la ciudadanía.

3. Ofrecer conceptos y herramientas para la toma de decisión autónoma basada en el cambio de actitud

Hoy nos rodea una cantidad excesiva de información y de signos (incluso los financieros), a menudo descontextualizados e incomprensibles para muchas personas. Entender el lenguaje del mundo financiero por medio de un programa educativo, posibilita al individuo obtener las informaciones necesarias para que tome sus decisiones de modo autónomo, independiente.

Con el desarrollo del *Proyecto educación financiera en la escuela*, por medio de los juegos Picnic y Buenos Negocios, se espera que los individuos y la sociedad sean capaces de forjar su propio destino de forma más segura, y que dejen de ser dependientes de programas económicos y sociales para convertirse en agentes de su propio desarrollo.



4. Formar a diseminadores

La puesta en marcha del *Proyecto educación financiera en la escuela* pretende colaborar con una formación centrada en el pensamiento crítico de niños y jóvenes, que puedan ayudar a sus familias en la determinación de sus objetivos de vida, así como de los medios más adecuados para alcanzarlos.

La tendencia consumista de la gran mayoría de las familias sufre varias transformaciones con los conocimientos que llevan los estudiantes a sus hogares. Así, el público beneficiario del proyecto propuesto por el IBS no se limita al público escolar, sino que es posible, por medio de él, llegar a un número mucho mayor de personas, ampliando la difusión de conocimientos extremadamente útiles para la vida en la sociedad actual.

De este modo, se promueve el tránsito de información por medio de los distintos niveles espaciales, desde el más cercano al más lejano, en un gran ejemplo de que las buenas prácticas y las ideas deben traspasar los límites espaciales y circular libremente.

Este dato puede ser comprobado por medio de los videos *Más allá de las paredes de la escuela*. Ver en [**este enlace**](#).

III. Pasos para implementar los juegos en la escuela

Para una buena implementación de los juegos, se recomienda seguir un cronograma previamente alineado entre el IBS y las escuelas. Los primeros replicadores de los juegos se seleccionan a partir de la formación impartida por el Equipo IBS, dirigida a los profesores, para que todos puedan aplicar los juegos en el aula, como se muestra en el esquema de abajo:



IV. Formando a diseminadores

Los coordinadores responsables de las acciones de educación financiera representan un papel clave como diseminadores en el proceso de implementación de los juegos en las escuelas. Es por medio de ellos que los juegos llegarán a los profesores. A continuación, enumeramos las tareas que los diseminadores deberán realizar durante el proceso:

- Participar en las formaciones conducidas por el Equipo del Instituto Brasil Solidário.
- Actuar como puntos focales del *Proyecto educación financiera en la escuela* en su Estado y/o municipio y/o escuela.
- Apoyar el proceso de implementación del proyecto con los juegos de educación financiera en el aula en sus diversas etapas.
- Fomentar la autonomía de los educadores para que el colectivo de profesionales se fortalezca y encuentre soluciones comunes y viables para hacer frente a las especificidades locales.
- Fomentar, mediar y difundir la discusión y el análisis compartido de los datos del seguimiento realizado en las escuelas.
- Establecer y mantener la articulación permanente con la dirección y la coordinación pedagógica de la escuela, profesores, alumnos y comunidad, fomentando el compromiso de todos los involucrados en el proceso.



- También difundir los principios de la educación financiera fuera de la escuela y en las prácticas cotidianas de la misma.
- Realizar visitas a las aulas.
- Registrar y organizar los datos observados a partir de la práctica de los juegos en las aulas, junto con los educadores.

V. Replicación en las escuelas

1. Visitas técnicas a las aulas

Finalidad: registrar relatos, fotografía y/o video, la planificación y aplicación de cada juego en los momentos en que se observan las interacciones de los niños en una situación de juego, con objetivo de observar formatos de implementación usados por el diseminador, después de la formación inicial, asegurando la calidad de la aplicación y el uso correcto del material..

2. Análisis periódico de los riesgos/interferencias en la aplicación de los juegos de educación financiera: Grupos de estudio

Encuentros con educadores, gestores y técnicos que implementan los juegos de educación financiera en las escuelas para profundizar en los fundamentos y compartir cuestiones relevantes relacionadas con la ejecución de los pasos para implementar los juegos.



IMPORTANTE

- **Grupo de estudio:** dispositivo para garantizar la fidelidad y coherencia en las aplicaciones, pues se configura como un espacio de intercambios y producciones dirigido a cuestiones específicas del tema.
- **Cuándo realizar:** una vez cada trimestre.
- **Quién realiza:** se sugiere que los roles de registro, coordinación de pautas y manejo del tiempo se alternen entre los participantes en cada encuentro, preferiblemente con el equipo de gestión pedagógica del proyecto. El coordinador responsable de las acciones de educación financiera será el punto focal para compartir los registros con el educador.
- **Cómo realizarlo:** el tema de cada grupo de estudio dependerá de los pasos de implementación que deben ser abordados.

3. Análisis de los juegos y observaciones realizadas en las aulas

En cada encuentro del grupo de estudio, los participantes elaborarán un material a ser compartido con los formadores locales, que puede ser el siguiente:

- a) una cuestión relacionada con la profundización de los temas/fundamentos de la educación financiera.
- b) un caso desafiante y soluciones encontradas a partir de los fundamentos de los juegos.

El objetivo de esta tarea es brindar la oportunidad de discutir sobre las experiencias con los juegos de educación financiera que favorezcan la apropiación de la metodología y sirvan como base para ejercicios reflexivos, durante los encuentros de formación con las equipos locales.

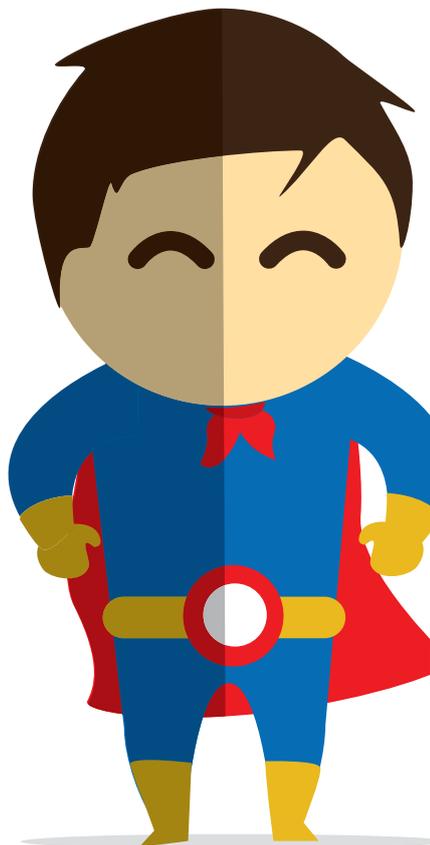


ORIENTACIONES:

- a) Familiarizarse con la dinámica de la clase: al llegar, presentarse, explicar que acompañará a la clase por un tiempo y que, a veces, será necesario tomar notas o incluso hacer grabaciones y registros fotográficos (si es el caso).
- b) Apoyar al educador en la conducción de la 1ª observación de la aplicación de los juegos Picnic y Buenos Negocios.

Al practicar la visita técnica en el aula...

- a) Familiarizarse con la dinámica de la clase.
- b) Apoyar al educador en la conducción de la 1ª observación de los juegos.



IMPORTANTE

Para una observación calificada, siguen algunos consejos a los coordinadores responsables de las acciones de educación financiera:

- Acompañar a los educadores durante las prácticas con los juegos.
- Hacer preguntas si es necesario. Realizar registros junto a los educadores y compartir con ellos sugerencias de las vivencias en otras realidades escolares.
- Al final de la visita, verificar si hubo alguna duda al realizar la observación.
- Acompañar a los niños mientras juegan.
- Las escuelas pueden asociarse con otras instituciones educativas.
- La función de los observadores en este momento es analizar la comprensión y la participación de los niños, así como la comprensión y seguridad de los educadores en la aplicación.
- Prestar atención a la claridad y concisión del educador/a y al tono de su voz.
- En los casos en que exista una discrepancia muy importante entre la propuesta de aclaración de las normas y la forma presentada por el profesor, intervenir de forma calmada y cuidadosa para que solo él pueda oír. En cuanto a la frecuencia de uso de los juegos, se sugiere al menos una vez a la semana, sin impedir que se juegue más o menos de lo sugerido.

VI. Preparación y seguimiento en el aula

Antes del juego/organización de la clase/espacio

- Aula limpia y ordenada, permitiendo que el educador/a y los alumnos tengan fácil acceso a los diferentes espacios de la sala y a los materiales.
- Organizar a los alumnos en grupos.
- El educador/a puede ver fácilmente a todos los alumnos desde todos los puntos.



Es hora de jugar

- Después de averiguar cuidadosamente la diversidad de la clase y sus distintas necesidades, explicar las reglas del juego con claridad, dar instrucciones muy precisas, concisas, y en pequeños avances sobre cómo jugar.
- Partida dirigida: tenemos partidas dirigidas para ambos juegos en videos en nuestro canal: ver partida dirigida de Picnic [aquí](#); ver partida dirigida de Buenos Negocios [aquí](#).
- Los ejemplos y demostraciones deben usarse de diferentes maneras para garantizar que todos los alumnos comprendan el objetivo del juego.

Durante el juego

- Observar sistemáticamente las interacciones entre alumnos/jugadores mientras juegan.
- Reconocer verbalmente el compromiso con el juego y la organización del material.
- Enseñar los procedimientos establecidos para los alumnos/jugadores que tengan dudas durante el juego. Por ejemplo, los alumnos pueden hacer preguntas a los líderes de equipo si tienen dudas.

Después del juego

- Anunciar a la clase que se acaba el tiempo de juego.
- Anunciar y reconocer a los alumnos campeones de la partida.
- Celebrar momentos de reconocimiento para los equipos ganadores después de las partidas, valorándolos individualmente.
- Animar a la clase a decidir junto con el educador/a los posibles elementos de reconocimiento diarios y semanales.
- Utilizar recursos de reconocimiento materiales o simbólicos para celebrar el compromiso de los equipos.



Recogida de datos

- Registrar la planificación de todos los juegos.
- Escuchar a los jóvenes, profesores, gestores y comunidad involucrados.
- El educador/a mantiene un registro organizado y accesible para los coordinadores responsables por las acciones de educación financiera.
- El educador/a puede articular cómo utiliza los datos para tomar decisiones en el juego.
- El educador/a utiliza los diferentes datos de los juegos de educación financiera para informar su práctica más allá del juego o introducir nuevas prácticas.

VII. Más allá de la aplicación de los juegos

Mostramos posibles logros de conductas ciudadanas conscientes y responsables:

1. Trabajo e ingresos, planificación y presupuesto

- Planificar la vida financiera y vivir de acuerdo con esta planificación para no impactar negativamente en la familia, en la comunidad y en las demás esferas de convivencia.
- Pagar los impuestos y las contribuciones.

2. Consumo

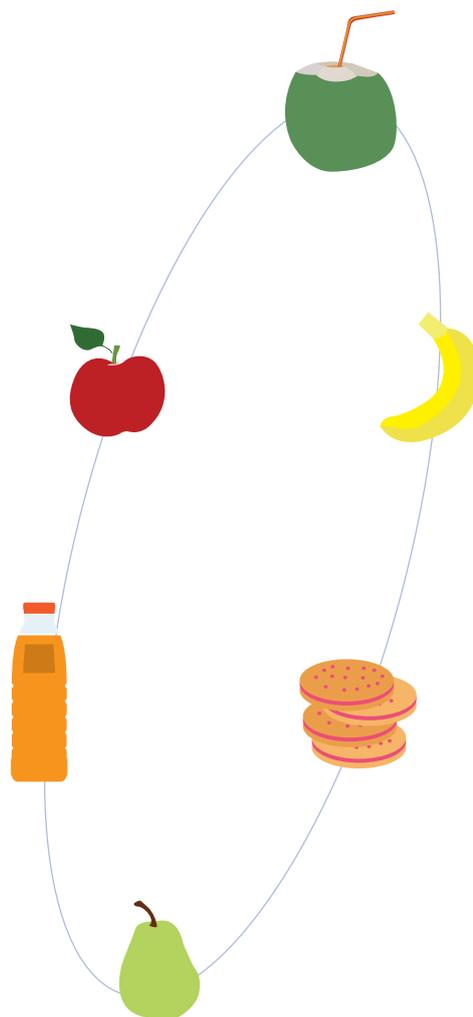
- Utilizar las 5R del consumo responsable: reflexionar, rechazar, reducir, reutilizar y reciclar lo que consumes.
- Donar los objetos que ya no se utilizan.
- Comparar precios.
- Dar preferencia de compra a empresas y establecimientos regularizados y con responsabilidad socioambiental.

3. Ahorro

- Evaluar las opciones de ahorro y decidirse por la mejor, según sus necesidades.
- Dar preferencia a inversiones en empresas con responsabilidad socioambiental.

4. Contexto interdisciplinario

- Proponer reflexiones: además de los conceptos de ahorro e inversión, la dinámica de los juegos hace reflexionar sobre la toma de decisiones, el análisis de riesgos y las oportunidades.
- Observar la aplicación en otras áreas, como educación ambiental, consumo responsable, nutrición saludable, ciudadanía, movilidad urbana, economía doméstica, emprendimiento y educación fiscal, entre otras.



“... otro aspecto a tener en cuenta en esta unidad temática es el estudio de los conceptos básicos de economía y finanzas, buscando ampliar los conocimientos financieros de los alumnos. Así, se pueden tratar temas como tipos de interés, inflación, aplicaciones financieras e impuestos. Esta unidad temática favorece un estudio interdisciplinario que implica dimensiones culturales, sociales, políticas y psicológicas, además de la económica, sobre cuestiones de consumo, trabajo y dinero.”

Base Nacional Común Curricular (BNCC) - Brasil

Los juegos Picnic y Buenos Negocios traen una propuesta dinámica y didáctica para presentar los desafíos recurrentes de la vida cotidiana, desde la estrategia de compra y venta hasta la toma de decisiones en la aplicación de los recursos disponibles, que pueden multiplicarse o agotarse según la acción del jugador.

La intención es utilizar los juegos como herramienta pedagógica en el aula, estimulando el interés de los alumnos en aplicar las prácticas adquiridas en los juegos en su planificación financiera personal, ya sea en su rutina personal diaria, en la familia o con vistas a una posibilidad futura para emprender. El proyecto de educación financiera, por medio de los juegos Picnic y Buenos Negocios, contempla un conjunto de herramientas y recursos educativos, siguiendo algunos pasos y estrategias, que mostramos a continuación:

A. Gestión y seguimiento: acceso ofrecido a los gestores de la red y de los centros, así como a los profesores de primaria y secundaria participantes en el programa, a un conjunto de recursos y herramientas para auxiliar en la implementación de los juegos en el aula y en la ejecución de todas las acciones previstas en el programa, incluyendo referencias cruzadas con la BNCC, por curso y habilidad, para el desarrollo de planes de clase y secuencias didácticas.

B. Desarrollo profesional para educadores: formación interactiva y/o asíncrona en línea con multiplicadores formados (videos), que abordan la educación financiera de forma práctica, incluyendo la producción de planes de clase y secuencias didácticas, tratando temas que forman parte del día a día de los educadores. De forma distendida, y apoyándose en ejemplos de la vida cotidiana, se exploran los temas clave de la formación, como bienestar, proyecto de vida, planificación y vida financiera, para que los profesores, por un lado, se apropien de lo que se va a tratar con los alumnos y, por otro, se beneficien de las reflexiones propuestas y de los contenidos presentados.





C. Recursos educativos: oferta de dos juegos para uso en el aula por los profesores y alumnos (presencial -Picnic y Buenos Negocios- o remoto -Picnic Online), presentados de forma transversal e integrados a componentes curriculares como lengua española, matemáticas o ciencias naturales. También se trabajan las habilidades socioemocionales en las diversas actividades propuestas, indispensables para que los estudiantes desarrollen comportamientos financieros saludables. Además de los beneficios que la educación financiera ofrece a los alumnos y a sus familias, la enseñanza del tema con el uso de los juegos también contribuye al aprendizaje de las habilidades de los componentes curriculares, al acercar las clases a situaciones prácticas cotidianas. Así, el profesor “se apoya en la educación financiera de forma transversal para dar un significado más concreto a los contenidos, enseñando los componentes curriculares obligatorios sin que la educación financiera represente una carga de trabajo adicional”.

D. Evaluación y aprendizaje: evaluaciones aplicadas a los educadores en formación de EAD y a los alumnos, en diferentes momentos del curso escolar, permiten a los gestores (de la escuela, de las redes educativas y del programa) supervisar los efectos de las acciones y el aprendizaje de los niños y jóvenes de las escuelas participantes. El proyecto también incluye una evaluación externa presencial, que trae por muestreo los reflejos de cambio de comportamiento observados en los alumnos, además de videos de la serie *Más allá de las paredes de la escuela*.

VIII. Orientaciones pedagógicas importantes

Ahorro e inversión: educación financiera y currículo

El *Proyecto educación financiera en la escuela*, por medio de los juegos Picnic y Buenos Negocios, tal como se define en este documento, promueve un diálogo articulador entre las diversas áreas del conocimiento, de ahí la sugerencia de que se introduzca en la escuela como un tema que transite fácilmente entre estas áreas. Esta posición se confirma una vez que la educación financiera cumple con los siguientes requisitos:

- Su desconocimiento puede comprometer la calidad de vida de las personas e impedir el ejercicio pleno de la ciudadanía.
- Su alcance afecta y exige la implicación de todas las esferas gubernamentales del país.
- Su estudio permite desarrollar la capacidad de tomar posición ante los temas que interfieren en la vida colectiva y, por lo tanto, abre la posibilidad de superar la indiferencia e intervenir en los rumbos de la nación de manera responsable.



Sin embargo, cuando se introduzca en las escuelas, la educación financiera se encontrará con otros temas ya en marcha —medio ambiente, trabajo y consumo y educación fiscal— con los que tendrá que dialogar. El Proyecto Político Pedagógico (PPP) de cada escuela asume un papel importante a la hora de determinar cómo se pueden llevar a cabo estos diálogos.

IX. Materiales didácticos

Para apoyar la introducción del *Proyecto educación financiera en la escuela*, presentamos herramientas didácticas para dos públicos: alumnos y profesores. Las herramientas didácticas para los alumnos son los juegos Picnic y Buenos Negocios, con debates dirigidos y programados por el mediador (implementador). Por medio de grupos supervisados, la formación llevada a cabo por el IBS proporciona orientación a los profesores sobre cómo aplicar los juegos y ofrece un amplio material para la investigación, la planificación y el uso de las actividades interdisciplinarias por medio del sitio web: vamosajugaryaprender.com

Estos materiales y orientaciones contemplan unidades de la educación básica —enseñanza primaria y secundaria— y están alineados con la Base Nacional Común Curricular (BNCC), también presente por medio de un documento disponible para la formación inicial, organizado por grado y materia.

Sugerencias de uso de las herramientas didácticas:

- Explorar los contextos de vida de los alumnos en los planos individual y social, cuidando que sean relevantes e impliquen acciones y decisiones que tendrán que tomar a corto plazo.
- Presentar situaciones de aprendizaje variadas que puedan utilizarse de diferentes maneras y en todas las áreas del conocimiento.
- Aplicar los juegos Picnic y Buenos Negocios en los años iniciales y finales de las clases de primaria, y en las de secundaria.
- Llevar a cabo actividades en las que participe la comunidad.
- Usar recursos lúdico-pedagógicos adecuados al rango de edad y a los contenidos.
- Constituir rutas de navegación a partir de las cuales el profesor podrá organizar las opciones de actividades para sus clases o proyectos.
- Explorar los conocimientos previos de los estudiantes.
- Respetar la diversidad y las diferencias regionales.
- Indicar el uso de recursos tecnológicos.

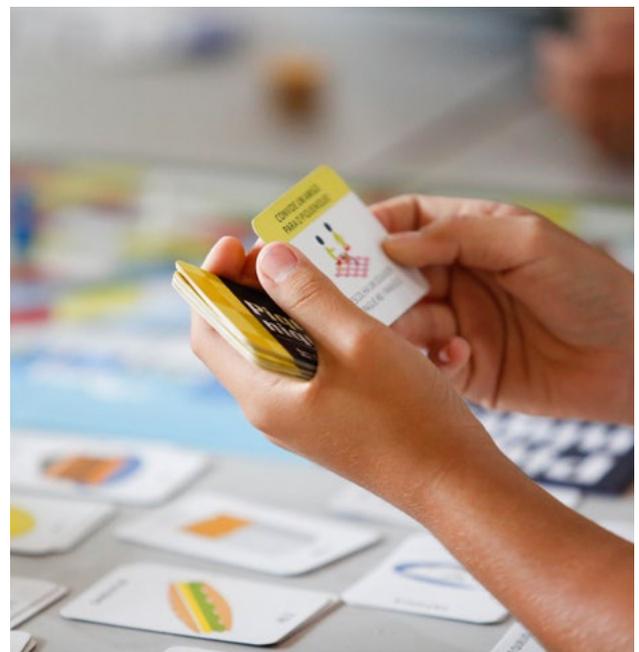




“... corresponde a los sistemas y redes educativas, así como a las escuelas, incorporar a los currículos y a las propuestas pedagógicas el abordaje de los problemas contemporáneos que afectan a la vida humana a escala local, regional y global, de forma transversal e integradora, si posible. Entre estos temas, se destacan los siguientes: (...), vida familiar y social, educación para el consumo, educación financiera y fiscal, trabajo...”

Base Nacional Común Curricular (BNCC) - Brasil

Estos materiales pueden utilizar diferentes soportes, lenguajes, medios y formatos, de lo impreso a lo digital, con objetos didácticos diversos. Lo importante es acercar la escuela al mundo exterior, traspasando sus paredes, en un constante intercambio de información, conocimientos y motivaciones que ofrezcan innumerables oportunidades para el desarrollo de valores y competencias con las que operar el mundo financiero, en el contexto de la vida en su conjunto.



Para concluir, el *Proyecto educación financiera en la escuela*, por medio de los juegos Picnic y Buenos Negocios, se adentra en el mundo escolar para ayudar a los alumnos, profesores y familias a desvelar las “claves de la organización” social y personal en torno al mundo financiero, introduciendo conceptos básicos de ahorro e inversión, con el fin de prepararlos para disfrutar de los beneficios de tal organización en la vida real, al mismo tiempo que busca ayudarlos a identificar y a defenderse de los engaños a lo largo de ese camino.



X. Sitio web **Vamos a jugar y aprender**

El sitio web *Vamos a jugar y aprender* hace mucho más que mostrar las reglas y presentar los juegos en las escuelas. Pensamos en este espacio como un centro de información y conocimiento para todo lo que se relacione a este proyecto, con el objetivo de implementar y difundir los juegos en todas las escuelas y municipios que participen de la iniciativa. Cabe destacar que una de las acciones más importantes de este plan de implementación es promover el uso de los juegos como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en niños y jóvenes, siempre con el cuidado de hacer todos los cruces de esta enseñanza con las orientaciones pedagógicas de la BNCC.

También trabajamos con la serie de minidocumentales titulada *Más allá de las paredes de la escuela*, en la que demostramos de forma inequívoca los efectos positivos de los juegos en la mente de los jóvenes, reflejando directamente en sus comportamientos y actitudes. Además de hacerlos más conscientes sobre la cuestión del consumo, el proyecto hizo aflorar talentos para emprendimientos sustentables.

Vale recordar que tanto Picnic como Buenos Negocios tienen sus áreas específicas en el sitio web, con sus reglas, preguntas más frecuentes, videos tutoriales, y todo lo que sea útil para la aplicación de los juegos en las escuelas. Por lo tanto, este es un sitio diseñado para vosotros, ¡profesores y educadores!



¿Vamos a acceder y conocer?
vamosajugaryaprender.com



XI. Picnic Online

La pandemia y la nueva realidad de 2020 llevaron a una nueva fase al proyecto con los juegos de educación financiera. Para llegar al universo digital, Picnic Online necesitó algunas adaptaciones, pero mantuvo el aspecto lúdico del juego físico, siempre estimulando el acto de ahorrar. Es un juego fácil de jugar en cualquier soporte, ya sea en la computadora, en la tableta o en el celular, y tiene su propio sitio web: www.picnic-online.com (Código QR abajo).



La versión digital del juego cuenta con Aya, un asistente virtual que, como una mediadora, guía a los jugadores a lo largo de las partidas. Además, la plataforma permite a los jugadores programar partidas con los amigos y conectar con gente nueva. El cambio se debe al número máximo de jugadores, que pasó de seis en el juego físico a tres en el formato digital. Otra novedad es que, al final del juego, al pagar los productos de la lista de compra y contar las Américas que se gastaron y se ganaron durante el trayecto, cada jugador recibe un extracto con todos sus movimientos financieros durante el juego.

En muchas partes del mundo, las escuelas cerraron en el transcurso de la pandemia de Covid-19, pero en Brasil las actividades en educación financiera siguieron con las temáticas transversales dentro del programa curricular con Picnic Online, abriendo, así, un nuevo frente tanto en la planificación de las clases como en la participación de los alumnos. Ahora podemos trabajar las actividades tanto en formato presencial como digital.



ANEXO I - CARTAS PICNIC

CARTAS ROJAS TOMA DE DECISIÓN

Las cartas rojas permiten al alumno reflexionar sobre sus elecciones y comprender cómo pueden afectar nuestra vida en el corto, mediano y largo plazo.



COMPRA AHORA **PROMOCIÓN**

COMPRA DOS CHOCOLATES POR A\$ 3.

ELIGE UNO DE LOS PRODUCTOS SELECCIONADOS Y PAGA A\$ 1.

COMPRA AHORA **¡APROVECHA!**

COMPRA UNA GASEOSA A MITAD DE PRECIO Y AVANZA 2 CASILLAS.

COMPRA UN JUGO DE NARANJA A MITAD DE PRECIO Y RETROCEDE 2 CASILLAS.

¡DECIDE!

ELIGE UNO DE LOS PRODUCTOS SELECCIONADOS Y PAGA A\$ 2.

GUARDA ESTA CARTA Y GANA A\$ 3 AL FINAL DEL JUEGO.

OPORTUNIDAD

AVANZA 5 CASILLAS Y PAGA A\$ 1.

RETROCEDE 5 CASILLAS Y GANA UNA PALOMITA DE MAÍZ.

¡VE AL PARQUE!

VE EN CARRO. PAGA A\$ 1 Y AVANZA 4 CASILLAS.

VE EN BICICLETA. GANA A\$ 1 Y AVANZA 2 CASILLAS.

CUPÓN DE DESCUENTO

 Guarda esta carta hasta la llegada.

ELIGE UNO DE LOS ALIMENTOS QUE HAYAS SELECCIONADO PARA EL PICNIC Y PAGA A\$ 1.

AYUDA A UNA CAUSA

DONA A\$ 1 Y TOMA OTRA CARTA ROJA.

QUÉDATE DONDE ESTÁS.

¡VE AL PARQUE!

VE EN BUS. PAGA A\$ 1 Y AVANZA 3 CASILLAS.

VE A PIE. GANA A\$ 1 Y AVANZA 1 CASILLA.

OPORTUNIDAD

AVANZA 5 CASILLAS Y PAGA A\$ 1

RETROCEDE 5 CASILLAS Y GANA UNA MANZANA.

COMPRA AHORA **¡APROVECHA!**

COMPRA UN PANQUEQUE A MITAD DE PRECIO Y AVANZA 2 CASILLAS.

COMPRA UN LECHE CON CHOCOLATE A MITAD DE PRECIO Y RETROCEDE 2 CASILLAS.

COMPRA AHORA **PROMOCIÓN**

COMPRA DOS PAPAS FRITAS POR A\$ 3.

ELIGE UNO DE LOS PRODUCTOS SELECCIONADOS Y PAGA A\$ 3.

¡FUISTE AL PICNIC CON UN AMIGO!



ELIGE UN JUGADOR Y VE A LA MISMA CASILLA QUE ÉL. PUEDES MOVERTERTE HACIA ATRÁS O HACIA ADELANTE.

CARTAS AMARILLAS - GANANCIAS Y GASTOS

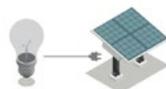
Las cartas amarillas permiten al alumno reflexionar sobre el consumo responsable y también sobre los gastos imprevistos, así como las ganancias obtenidas gracias a las buenas prácticas.

AMABILIDAD



HICISTE UNA BUENA ACCIÓN
Y FUISTE RECONOCIDO.
ELIGE UN JUGADOR
Y RECIBE A\$ 1 DE ÉL.

BOMBILLAS DE BAJO CONSUMO



INSTALASTE BOMBILLAS DE BAJO
CONSUMO Y AHORRASTE ENERGÍA.
GANA A\$1.

¡LLEGÓ EL RECIBO DE LA LUZ!



PAGA A\$ 1.

¡LLEGÓ EL RECIBO DEL TELÉFONO!



PAGA A\$ 1.

¡VENCió EL RECIBO DEL ALQUILER!



PAGA A\$ 2.

¡INVITA A UN AMIGO AL PICNIC!



ELIGE UN JUGADOR
Y PÁGALE A\$ 1.

¡AHORRASTE AGUA!



RECIBE A\$ 1.

¡RECICLASTE LA BASURA!



RECIBE A\$ 1.

¡TE LASTIMASTE!



PONTE UNA CURITA.

PAGA A\$ 1.

¡AYUDASTE EN LAS TAREAS DOMÉSTICAS!



RECIBE A\$ 1.

¡DESPERDICIASTE COMIDA!



PAGA A\$ 1.

¡FUISTE PREMIADO EN EL CONCURSO DE REDACCIÓN!



RECIBE A\$ 1.

¡SE PINCHó LA LLANTA!



PAGA A\$ 1.

¡AHORRASTE!

PLANIFICASTE BIEN TUS COMPRAS.



RECIBE A\$ 2.

Picnic

Ganancias y Gastos

ANEXO II

CARTAS-DESAFIO

TERCERA ETAPA DEL

JUEGO BUENOS NEGOCIOS



¡Tu empresa fue inspeccionada!

Todos los empleados tienen contrato de trabajo.

= Mantén tu resultado

¡Multa ambiental!

El destino de los residuos no ocurre de acuerdo a lo establecido por la ley.

- Resta un 20% de tu resultado

¡Tus facturas están vencidas!

Paga el alquiler, internet y el teléfono de tu tienda.

- Resta A\$ 20 de tu resultado

Energía renovable.

Instalaste paneles solares y redujiste el valor de la factura de electricidad.

+ Suma A\$ 10 a tu resultado

Desperdicio de agua.

Tu tienda tiene una fuga y tu factura de agua aumentó.

- Resta A\$ 10 de tu resultado

Tu empresa es innovadora.

¡Desarrollaste una aplicación que aumentó tus ventas!

+ Suma un 10% a tu resultado

¡Productos piratas!

Compraste y revendiste productos ilegales.

- Resta A\$ 30 de tu resultado

¡Impuestos!

Los impuestos y las tasas aumentaron este mes.

- Resta A\$ 10 de tu resultado

¡Tu empresa fue sancionada!

No emites facturas y no cumples con las obligaciones fiscales.

- Resta A\$ 40 de tu resultado

¡Tu empresa fue reconocida!

Tu empresa fue premiada por adoptar buenas prácticas sociales y ambientales.

+ Suma A\$ 20 a tu resultado

?

Crea una situación que genere una ganancia.

+ Suma A\$ 20 a tu resultado

?

Crea una situación que genere una pérdida.

- Resta A\$ 20 de tu resultado

La tercera etapa del juego Buenos Negocios presenta una temática esencial para ejercitar la educación financiera: la educación fiscal. Por medio de las ganancias y de los gastos, vistos desde una mirada emprendedora, se tienen nociones amplias de qué tipo de cálculos -sean ellos mentales o matemáticos- un futuro emprendedor debe hacer. Esta temática permite a los educadores suscitar debates profundos en diversas cuestiones, que abarcan desde el saneamiento básico hasta el pago de impuestos, y llegando al debate y la búsqueda de soluciones éticas. Al hacer este tipo de proposición a los alumnos, los educadores tienen la oportunidad de reforzar y enriquecer el proceso de aprendizaje.

¡Inversión!

Invertiste bien el dinero de tu empresa y obtuviste ganancias.



Suma un 20% a tu resultado

Máquina lectora de tarjetas.

Cambiaste de proveedor y ahorraste en las tasas.



Suma un 5% a tu resultado

¡Corrupción!

Tu empresa obtuvo ventajas por medios ilícitos y fue penalizada.



Resta A\$ 20 de tu resultado

Buena práctica.

Tu empresa apoya proyectos culturales y de voluntariado.



Mantén tu resultado

Saneamiento básico.

Tu empresa está conectada regularmente al sistema de agua y alcantarillado.



Mantén tu resultado

¡Préstamo!

Hiciste un préstamo con intereses altos y aumentaste tus gastos.



Resta 1/10 de tu resultado

¡Educación!

Tu empresa invirtió en cursos y formación y aumentó el rendimiento.



Suma A\$ 10 a tu resultado

¡Ciudadanía!

Tu empresa cumple con las normas de accesibilidad y fue reconocida.



Suma A\$ 10 a tu resultado

Cooperativa.

Creaste con otros productores una cooperativa, abaratando los costos.



Aumenta 1/10 de tu resultado

Desechos sólidos.

Tu empresa dejó de usar envases de plástico y atrajo a nuevos consumidores.



Suma A\$ 5 a tu resultado

¡Planificación!

Tu empresa realizó gastos innecesarios por falta de planificación.



Resta A\$ 10 de tu resultado

¡Logística!

Reducción de los costos de transporte y eficiencia en las entregas.



Suma A\$ 10 a tu resultado

¡Devolución de productos!

El cliente se arrepintió de la compra basándose en la Ley de Defensa del Consumidor.



Resta A\$ 10 de tu resultado

¡Vamos a Jugar y Aprender!

www.vamosajugaryaprender.com



Instituto
**BRASIL
SOLIDÁRIO**

Síguenos en Instagram:



¡juntos construimos!

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO - IBS
www.brasilsolidario.org.br