

# INFORME - INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

## Educación Financiera

Picnic y Buenos Negocios  
Marzo 2020



# OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

**Evaluación cualitativa y cuantitativa** de los impactos generados por la aplicación de los **Juegos Picnic y Buenos Negocios** en escuelas de 5 municipios, realizada por el Instituto Brasil Solidário:

- Cascavel/CE\*
- Pindoretama/CE\*
- Beberibe/CE\* (\*aplicación desde 2017 – Municipios piloto)
- Sobral/CE (aplicación desde maio de 2019)
- Serra do Mel/RN (inicio de la aplicación en 2020)

**33** ciudades impactadas  
en **9** Estados  
de las **3** regiones del país  
**860** escuelas  
**170.653** estudiantes  
beneficiados y  
**9.238** profesores involucrados  
+ Santiago de Chile

**2017-2019**

# ¿CON QUIÉN HABLAMOS?

Se realizaron visitas a 5 municipios de Ceará y Rio Grande do Norte a principios de febrero\* de 2020.

Ciudad	Número de escuelas
Beberibe	1
Cascavel	2
Pindoretama	2
Sobral	4
Serra do Mel	1



10 Entrevistas en profundidad con Coordinadores o Directores



10 Tríadas con profesores



10 Grupos Focales con alumnos + pruebas estandarizadas (cuanti)

\*Se prevé una nueva agenda complementaria (cuantitativa) en un plazo de 6 meses.

# SUMARIO



1 IMPACTOS DEL  
PROGRAMA



2 DESAFÍOS DE  
IMPLEMENTACIÓN



3 POSIBILIDADES DE  
EVOLUCIÓN

# 1. IMPACTOS DEL PROGRAMA



# IMPACTOS DEL PROGRAMA

Los juegos llevaron de forma transversal el tema de la **educación financiera** a las escuelas y municipios, generando impactos en 3 ámbitos:



## Educación Financiera

Introducción de conceptos de educación financiera en las escuelas, con énfasis en los conceptos de “ahorro” e “inversión”.



## Socioemocional

Desarrollo de habilidades de trabajo en grupo y disciplina.



## Pedagógico

Fortalecimiento de las relaciones de aprendizaje.

# 1. EDUCACIÓN FINANCIERA

Las principales lecciones aprendidas son el consumo consciente, la intención de ahorrar y el contacto con el dinero y el sistema monetario.



**CONCIENCIA**



**AHORRO**



**CONTACTO CON EL DINERO**

# 1. EDUCACIÓN FINANCIERA

**Conciencia:** los alumnos desarrollan reflexión sobre consumo.

- **Pensar y reflexionar** en el acto de compra: “¿Realmente necesito esto?”.
- **No comprar cosas innecesarias.**



“Veo la **conciencia** que comienza a **despertar** en ellos, decidiendo se era el momento de gastar o no”.  
(Profesora a cargo de la Biblioteca de Beberibe)



“Le dije a mi hermano: ‘Manito, cálmate un poco, **espera un mes**, no sé, hasta que el nivel de tu otra batería baje y **puedas gastar**’”.  
(Alumno, Beberibe)



“Nos dimos cuenta de que cuando empiezan a jugar ellos prestan más **atención** a las **cosas** que **tienen en casa**. Dónde hay que **ahorrar**, dónde hay que **gastar**”. (Profesora, Sobral)



# 1. EDUCACIÓN FINANCIERA

**Ahorro:** los jóvenes aprenden la importancia de ahorrar.

- Lo demuestran a través de las **elecciones de consumo más conscientes, como los productos** que son más **baratos**.
- **Ahorro vinculado al deseo de una futura compra, pero pensada**, en lugar de compras inmediatas e impulsivas.



“Creo que es genial porque nos enseña cómo **controlar el dinero**”.  
(Alumna, Cascavel)



“Aprendí a **ahorrar dinero** y también a dar el cambio”.  
(Alumno, Pindoretama)



“Si ahorras, piensas: 'mira, yo **supe ahorrar** y también **supe quedarme con más dinero**’”.  
(Alumno, Cascavel)

# 1. EDUCACIÓN FINANCIERA

**Contacto con el dinero:** inserción de los jóvenes en el mundo de las finanzas y primer contacto con el dinero.

- Muchos jóvenes en contextos vulnerables **difícilmente tendrían acceso a esos conceptos y al contacto con el dinero si no fuera por los juegos.**
- Los profesores reportan **un gran interés y desarrollo en el uso del sistema monetario.**
- A través de “Buenos Negocios”, ellos tienen acceso y oportunidad de negociar, invertir.



“El juego es una mejora para nuestras clases en relación con el sistema monetario. Enriquece aún más”. (Profesora, Pindoretama)



“Aprendíamos a **manejar nuestras propias cosas**”. (Alumno, Cascavel)



“Muchos presentaban estrategias que ni yo mismo sabría crear. **Analizaban** el juego, ponían menos dinero aquí para tener más adelante”. (Coordinador, Cascavel)

# 1. EDUCACIÓN FINANCIERA

El juego creó un **flujo de aprendizaje** de educación financiera que a menudo llega a las familias de los alumnos.

En **situaciones cotidianas** los alumnos **cuentan** a sus familiares lo que aprendieron jugando.



# RELATOS EDUCACIÓN FINANCIERA Y FAMILIA



“Mi madre quiere comprar todo lo que mira. Le digo: ‘¿Lo usarás? Si no, no lo compres’. ¿Para qué gastar dinero?”.

(Alumna, Cascavel)



“Le dije a mi madre: 'Es muy bueno que practiques más, así ahorras más. Porque no estás ahorrando mucho’”.

(Alumno, Beberibe)



“El juego hizo que nos **pusiéramos en los zapatos de nuestros padres**. Quería comprar una mochila y no tenía suficiente dinero. Así que me puse en el lugar de mi madre, pues algunas veces ella no podía y yo la seguía molestando”.

(Alumno, Sobral)

# JUEGO EN CASA

Algunas escuelas proporcionan juegos para que los **alumnos se lleven a casa**. Este tipo de iniciativa escolar ofrece **otro punto de contacto** con el juego.



“Aquí le damos el juego al alumno para que se lo lleve a casa, para que se **apropie más allá** de lo que ya tiene del contenido adquirido. Luego **regresa diciéndome cómo fue**, trae una foto para mostrármela”.  
(Coordinadora, Cascavel)



“Tuve una muy buena experiencia con un grupo de alumnos que llevó el juego para jugar con sus padres. ¡Fue genial! **Ellos dieron una clase para sus padres en casa**”. (Profesora Polivalente, Cascavel)

# PUNTOS DE ATENCIÓN

## Picnic

- Es más **intuitivo** y **simples de jugar**.
- Los profesores identificaron que el juego tiene una **curva de aprendizaje** y, después de jugar muchas veces en la misma clase e **instaurar los conceptos propuestos**, vieron que eran necesarias nuevas estrategias con los alumnos.

## Buenos Negocios

- **Necesita más atención de los alumnos** en la hora de jugar.
- Es **más difícil de entender** y aborda **aprendizajes más complejos**.
- **Los alumnos juegan con orientación**.
- **Los profesores necesitan una formación** más directa.

## 2. PEDAGÓGICO

Los juegos son vistos como **herramientas pedagógicas versátiles e inspiradoras** que crean un campo fértil para la relación alumno-profesor, **mejorando el flujo de aprendizaje** y el **compromiso** de los alumnos.

### RELACIÓN APRENDIZAJE

Reforzar las conexiones entre alumno-profesor y alumno-alumno.

### VERSATILIDAD

Transversalidad entre asignaturas y temas.

### CONDUCTA

Estímulo de alumnos con bajo rendimiento e indisciplinados.

### INSPIRACIÓN

Inspiración para desarrollar otras actividades.

### DIAGNÓSTICO DE DIFICULTADES

Ayuda al profesor a diagnosticar las dificultades de los alumnos.

# A. RELACIÓN DE APRENDIZAJE



El juego es visto como un **espacio fértil** para crear una **relación de aprendizaje**.



La **relación profesor-alumno mejora**.  
Los estudiantes **aprenden** más relajados y **sin darse cuenta**.



Eso **aumenta** la **participación** y el compromiso, además de **mejorar** el **ambiente en el aula**.



“Así que cuando rompes la rutina, sigue siendo matemáticas, pero **aprenderán de otra manera**. **Los veo más felices, más divertidos, más relajados**”.  
(Profesora de Matemáticas, Cascavel)



“Tienes que ver lo **motivados** que están los alumnos. Es interesante porque el **alumno sale** del **ritmo** habitual de la clase, con cuenta y cuenta, pizarra y silla. El juego **rompe con eso**”. (Coordinadora, Sobral)



# B. VERSATILIDAD

El juego es una herramienta de aprendizaje **versátil con ejes transversales**.

## DIFERENTES MATERIAS

Interpretación de texto  
Matemáticas

## COMPRENSIÓN FINANCIERA

Sistemas monetarios  
Consumo

## TEMAS COLATERALES

Alimentación saludable  
Sustentabilidad



“Hay muchas cosas buenas que podemos usar para trabajar. El tema del medio ambiente, haciendo que los niños **miren a su alrededor y descubran otras materias** dentro de la Geografía, Ciencias e Historia, y que tienen que ver con la realidad de cada uno de ellos, que impactan en sus vidas”. **(Coordinadora, Sobral)**

# C. INSPIRACIÓN

Los profesores utilizan los juegos para desarrollar **otras actividades** relacionadas con la educación financiera.



“En la actividad 'Cuánto vale mi nota' el niño recibía su nota en 'dinero' y la profesora preparaba una mesa de regalos. Los niños con la nota más alta tenían más poder de compra y podían comprar lo que querían”.

**(Coordinadora, Sobral)**



“Tomé la tabla que los estudiantes utilizan en el juego para hacer una encuesta en los comercios cercanos. Ellos entrevistaban al dueño, preguntaban sobre los precios y cómo calculaban para ganar encima. Luego lo llevamos a la clase y empezamos a debatir”.

**(Coordinadora, Cascavel)**

## D. CONDUCTA

Los juegos proporcionan un **cambio** de **conducta** para algunos alumnos, mejorando el "ambiente de la clase".

A partir de una relación creada a través de la actividad lúdica, los profesores son capaces de **motivar** a los estudiantes que presentan **problemas de disciplina, bajo rendimiento** o alumnos con necesidades **especiales**.

### INCLUSIÓN



“Me llamó mucho la atención la participación de los alumnos especiales. Imagínate **un alumno que nunca reacciona, no hace nada y, de repente, se pone a escuchar. Él intenta resolver cuestiones matemáticas, lo que nunca había hecho antes en clase**”.

(Profesora, Beberibe)

### CAMBIO DE CONDUCTA



“Él [alumno] **está cambiando**. Cuando hablamos, ¿vamos a jugar?, él se muestra ‘¡Estoy aquí!’ . Es un alumno que reprobó en todas las materias y tiene un vocabulario callejero. Pero yo **veo su inocencia volver cuando se pone a jugar**” .

(Directora, Beberibe)

# E. DIAGNÓSTICO DE DIFICULDADES

A través de los juegos, los profesores pueden identificar las dificultades de los alumnos de una manera más tangible, no siempre perceptible a través de las evaluaciones tradicionales.



“Es interesante cómo **puedes ver** en el juego la **dificultad del alumno**. Y entonces **veo que tengo que trabajar** más para que ellos entiendan”.

(Profesora a cargo de la Biblioteca)



“Se puede ver quién tiene más liderazgo, quién no tiene el dominio de las cuatro operaciones y quién tiene la audacia de enfrentar los desafíos del juego”.

(Profesor de Matemáticas, Beberibe)

# 3. SOCIOEMOCIONAL

Los juegos ayudan a trabajar las habilidades socioemocionales como:



## EXTROVERSIÓN

Saber cómo expresar sentimientos e intereses



## CONCIENCIA

Ser responsable y organizado



## AMABILIDAD

Saber trabajar en grupo y respetar al otro



## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Pensar en caminos para llegar a un buen resultado final

# A. EXTROVERSIÓN

Los juegos ponen a los alumnos en una situación en la que deben expresarse y participar activamente para llevar el juego a cabo (protagonismo).



“Tengo algunos alumnos que son muy tímidos. Noto que pasan a tener más confianza en sí mismos, son más seguros. Cuando se trata de jugar, ellos me **muestran quiénes son realmente**”. (Profesora, Pindoretama)



“Los más tímidos **superan su timidez**. Cuando ves ya están allí **hablando, participando**”.  
(Profesora de Matemáticas, Cascavel)

## B. AMABILIDAD

Los juegos animan a los alumnos que saben más acerca del contenido y las reglas a ayudar a los demás. Así trabajan la amabilidad: tendencia a actuar de forma **cooperativa** y **no egoísta**.

Con eso los niños **ejercitan**:

**EMPATÍA**



“El juego trabaja la **empatía**, enseña a ponerse en el lugar del otro, respetar el turno del otro”. **(Profesora, Cascavel)**

**COOPERACIÓN**



“Me di cuenta de que ellos discuten temas matemáticos y se **ayudan mutuamente**”.  
**(Profesor de Matemáticas, Beberibe)**

# C. CONCIENCIA

Jugar **requiere concentración y disciplina** por parte de los alumnos, ya que deben **respetar las reglas**.

De esta manera, ellos ejercitan cómo ser organizados, luchadores y responsables.

## CONCENTRACIÓN

“Los juegos ayudan al alumno a pensar, concentrarse y organizarse”.  
(**Coordinadora, Cascavel**)

## DISCIPLINA

“Para que entiendas el juego, debes tener disciplina, **seguir una regla**. Y aquí en nuestra comunidad tenemos muchas dificultades en términos de disciplina”. (**Profesora, Sobral**)

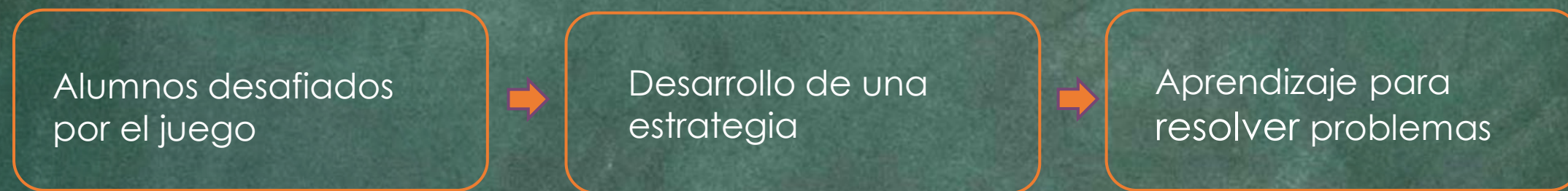
## RESPONSABILIDAD Y ORGANIZACIÓN

“También trabajamos con ellos la cuestión de la organización, la responsabilidad, **de entender lo que cada persona tiene que hacer**”.  
(**Profesora a cargo de la Biblioteca**)



# D. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los profesores identificaron que los juegos, debido a la dinámica construida por las reglas y desafíos, generan una **curva de aprendizaje** en los alumnos: a cada **nueva partida**, se mejoran las **estrategias** y **resoluciones**.



“Durante el juego, el alumno crea estrategias.

**Al principio gasta más**, luego se da cuenta. Y la **carta-desafío te hace pensar, pensar con responsabilidad**”. (Profesor de Matemáticas, Cascavel)



“Me gustaba porque **resolvíamos los problemas**, es una **visión de futuro**. Bueno, listo, más adelante voy a tener ese problema, pero sabré como resolverlo”.  
(Alumno, Pindoretama)

## 2. DESAFÍOS DE IMPLEMENTACIÓN



# DESAFÍOS DE IMPLEMENTACIÓN

A fin de lograr resultados homogéneos en la implementación, que garanticen el **éxito del proyecto**, identificamos algunos factores clave relativos a la implementación en las redes, e incluso en escuelas de una misma red, frente a los desafíos\* nacionales.



## FORMACIÓN

Formación inicial y presencial, a fin de formar un grupo multiplicador y coordinadores del proyecto en la Secretaría de Estado de Educación (Seduc) y en las \*escuelas.



## COMPROMISO

Elección y presencia de un "embajador" en cada escuela, que puede ser formado por educadores e incluso alumnos.



## SEGUIMIENTO

Se necesita soporte más cercano para despejar dudas después de la formación.

\*el 82% es la **tasa de turnover en Brasil**, según los datos publicados por el Departamento Intersindical de Estatísticas e Estudos Socioeconômicos (DIEESE) y la consultoría Robert Half. En las escuelas públicas, el número es similar.

# PUNTO DE ATENCIÓN

Las redes más estructuradas suelen implementar mejor el juego, siendo necesaria una buena integración entre la coordinación pedagógica de la Secretaría de Estado de Educación (Seduc) y el programa propuesto para la obtención de mejores resultados.

## Escuelas de Sobral

- Escuelas más organizadas;
- Formación continua;
- Profesionales más cualificados.

El compromiso y la implementación del juego en redes **más organizadas**, y **en contextos menos vulnerables**, tienden a ser mayor y más eficaz.

Aunque el contacto en campo fue directo con las escuelas y no con la red, las escuelas de Sobral se destacan en la implementación de los juegos en comparación con otras escuelas, debido a su estructura y organización.

# 3. POSSIBILIDADES DE EVOLUÇÃO



# POSIBILIDADES DE EVOLUCIÓN

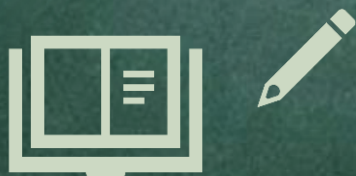
A partir del diagnóstico realizado en 2020\*, es posible trazar algunos caminos que pueden potenciar aún más el proyecto a largo plazo con los conceptos de **educación financiera** propuestos e implementados:



**NUEVOS MATERIALES**  
(Cartas y desafíos complementarios)



**NUEVAS FORMAS  
DE INVOLUCRAR A  
LAS FAMILIAS**  
(campeonatos y eventos)



**NUEVOS FORMATOS  
ORIENTACIÓN**  
(utilización de secuencias didácticas y  
promoción de material en línea)



**INCENTIVO PARA  
EMBAJADORES**  
(motivadores en las escuelas)

\*Los juegos y el programa están siendo evaluados desde su implementación (2017).



## Português:

Sítio: [www.vamosjogareaprender.com.br](http://www.vamosjogareaprender.com.br)

## Español:

Sítio: [www.vamosajugaryaprender.com](http://www.vamosajugaryaprender.com)

## Inglés:

Sítio: [www.letslearnwithgames.com](http://www.letslearnwithgames.com)

