

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. EDUCAÇÃO FINANCEIRA

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. EDUCAÇÃO FINANCEIRA

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

Español:

Sítio: www.vamosajugaryaprender.com

Inglés:

Sítio: www.letslearnwithgames.com

