

PROGRAMA DE
EDUCACIÓN FINANCIERA

3^a EDICIÓN

Seguramente

EMPRENDE TU VIAJE:
UN PLAN LLENO DE AVENTURAS

//ABANCA

UNIDAD DIDÁCTICA 1

MARCO PEDAGÓGICO



3º EDICIÓN
//ABANCA | PROGRAMA DE
EDUCACIÓN FINANCIERA

**"Educar en educación financiera es inspirar a
que los niños y jóvenes se conviertan en mejores
emprendedores en el día de mañana."**



1



INTRODUCCIÓN

Muchos de los hábitos financieros y la comprensión de lo que es el dinero, el ahorro y el endeudamiento son adquiridos cuando somos aún niños. Por ello, organismos internacionales como la [OCDE](#) y la Comisión Europea recomiendan la inclusión de la educación financiera en los currículos escolares.

El currículo básico de la Educación secundaria, establecido mediante el Decreto 1105/2014, contempla la educación financiera en la asignatura de **economía**, en 4º de ESO.

Por otro lado, en el área de **geografía e historia**, bloque 2. El espacio humano, se contemplan contenidos relativos a la actividad económica según los espacios geográficos y los tres sectores de producción.

Por último, la asignatura de **Iniciación a la actividad empresarial y emprendedora** también comprende, entre sus contenidos, aspectos relativos a la empresa, a la vez que comprende todo un bloque de contenidos, el bloque 3. Finanzas.

El Plan de Educación Financiera, trabaja con el objetivo de, entre otros, de enseñar a los niños **habilidades, comportamientos, valores y aptitudes** que les permitan tomar decisiones financieras **informadas y sensatas en su vida diaria**.



2

VINCULACIÓN CURRICULAR



EDUCACIÓN FINANCIERA		
ASIGNATURA	BLOQUE DE CONTENIDO	CONTENIDO
CIENCIAS SOCIALES	VIVIR EN SOCIEDAD	Educación financiera. El dinero. El ahorro.
	NÚMEROS	Resolución de problemas de la vida cotidiana.
	MEDIDAS	El Sistema monetario de la Unión Europea. Unidad principal: el euro. Valor de las diferentes monedas y billetes. Equivalencias entre monedas y billetes.

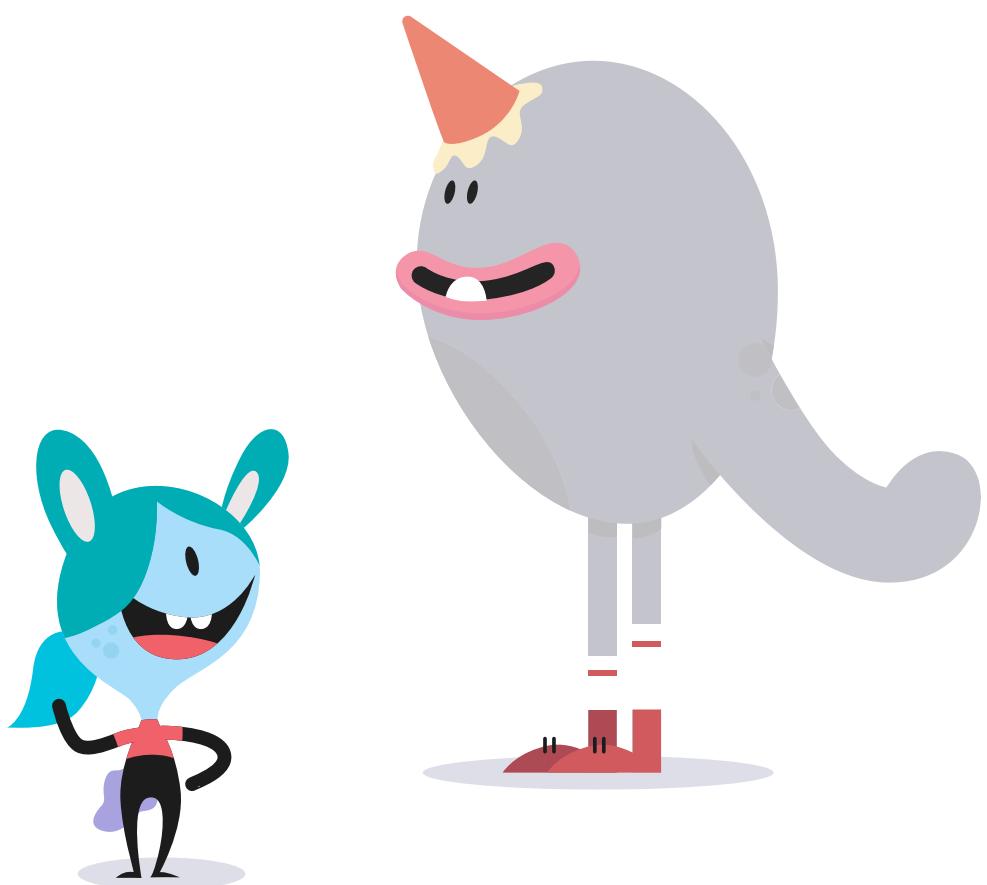
EMPRENDIMIENTO		
ASIGNATURA	BLOQUE DE CONTENIDO	CONTENIDO
CIENCIAS SOCIALES	CONTENIDOS COMUNES	Iniciativa emprendedora.
		Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo.
	VIVIR EN SOCIEDAD	Empleabilidad y espíritu emprendedor.
VALORES SOCIALES Y CÍVICOS	LA IDENTIDAD Y DIGNIDAD DE LA PERSONA	Desarrollar la autonomía y la capacidad de emprendimiento para conseguir logros personales responsabilizándose del bien común.
	CONVIVENCIA Y VALORES SOCIALES	Comprender el sentido de la responsabilidad social y la justicia social empleando la capacidad de reflexión, síntesis y estructuración.

ODS		
ASIGNATURA	BLOQUE DE CONTENIDO	CONTENIDO
CIENCIAS DE LA NATURALEZA	LOS SERES VIVOS	Ecosistemas, pradera, charca, bosque, litoral y ciudad y los seres vivos.
	MATERIA Y ENERGÍA	Fuentes de energías renovables y no renovables. El desarrollo energético, sostenible y equitativo.
CIENCIAS SOCIALES	EL MUNDO EN QUE VIVIMOS	La intervención humana en el medio. El desarrollo sostenible.
	VIVIR EN SOCIEDAD	Las formas de producción. El sector servicios. Las actividades económicas y los sectores de producción de España y Europa. La producción de bienes y servicios.
VALORES SOCIALES Y CÍVICOS	LA CONVIVENCIA Y LOS VALORES SOCIALES	Población de España: distribución y evolución. Los movimientos migratorios.
		Contribuir a la conservación del medio ambiente manteniendo una actitud crítica ante las faltas de respeto.

LENGUA		
ASIGNATURA	BLOQUE DE CONTENIDO	CONTENIDO
CIENCIAS SOCIALES	VIVIR EN SOCIEDAD	<p>Manifestaciones culturales y lingüísticas de España.</p> <p>La Organización social, política y territorial del Estado español.</p>
LENGUA	CONOCER LA LENGUA	<p>Conocimiento general de realidad plurilingüe de España y su valoración como fuente de enriquecimiento personal y como una muestra de la riqueza de nuestro patrimonio histórico y cultural.</p> <p>Vocabulario: Arcaísmos, neologismos y extranjerismos. Frases hechas y refranes.</p>
		Distinción entre cuento y leyenda. Conocimiento de leyendas españolas.

GEOGRAFÍA E HISTORIA		
ASIGNATURA	BLOQUE DE CONTENIDO	CONTENIDO
CIENCIAS SOCIALES	EL MUNDO EN QUE VIVIMOS	<p>Cartografía. Planos y mapas. Escalas.</p> <p>Diversidad geográfica de los paisajes de España: relieve e hidrografía.</p>
		<p>La Organización social, política y territorial del Estado español.</p> <p>Población de España: distribución y evolución. Los movimientos migratorios.</p>
	LAS HUELLAS DEL TIEMPO	<p>El tiempo histórico y su medida. Las fuentes históricas y su clasificación. Las líneas del tiempo.</p>
MATEMÁTICAS	NÚMEROS	La numeración romana.

ARTE Y CULTURA		
ASIGNATURA	BLOQUE DE CONTENIDO	CONTENIDO
CIENCIAS SOCIALES	LAS HUELLAS DEL TIEMPO	Nuestro Patrimonio histórico y cultural.
		Las líneas del tiempo.
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.



3

LA PROPUESTA OBJETIVA METODOLOGÍA DEL PROGRAMA

El programa “Segura-Mente” va encaminado a desarrollar en el alumnado actitudes de prudencia, planificación, anticipación y prevención de riesgos, poniéndole frente a diversas situaciones en las que tendrá que reflexionar, con el fin de que entienda la importancia de tener conocimiento de las consecuencias, tanto para tomar la mejor decisión, como para adquirir progresivamente una asunción de responsabilidades que podrá en práctica en su futuro próximo.

De ese modo, en esta 3º edición tan especial, queremos trasladar al alumnado a un viaje de peregrinación a Santiago de Compostela, dónde distintas situaciones le permitirán enfrentarse a imprevistos simulados consolidando su capacidad para gestionar riesgos e imprevistos, y contemplar diferentes necesidades en las distintas etapas, ajustando sus decisiones de inversión y de consumo a sus necesidades y expectativas futuras.

La **dinámica del juego** conforma un paisaje de aprendizaje (la ruta del peregrino) dónde muchos itinerarios tienen cabida (imprevistos, retos, etc.) en función de las casillas sobre las que caigan los equipos de juego.



APRENDIZAJE COOPERATIVO

Permite y fomenta el trabajo en equipo donde los alumnos **adquieren además competencias sociales y fomentan el trabajo en equipo**.



GAMIFICACIÓN

El paisaje de aprendizaje tiene **su propia narrativa creada por el alumnado**, consolidando la motivación a través de la resolución de los retos (casillas e imprevistos) planteados en el juego.



VISUAL THINKING

se presenta un mapa visual en el que cada grupo **presenta su propio itinerario de aprendizaje**.



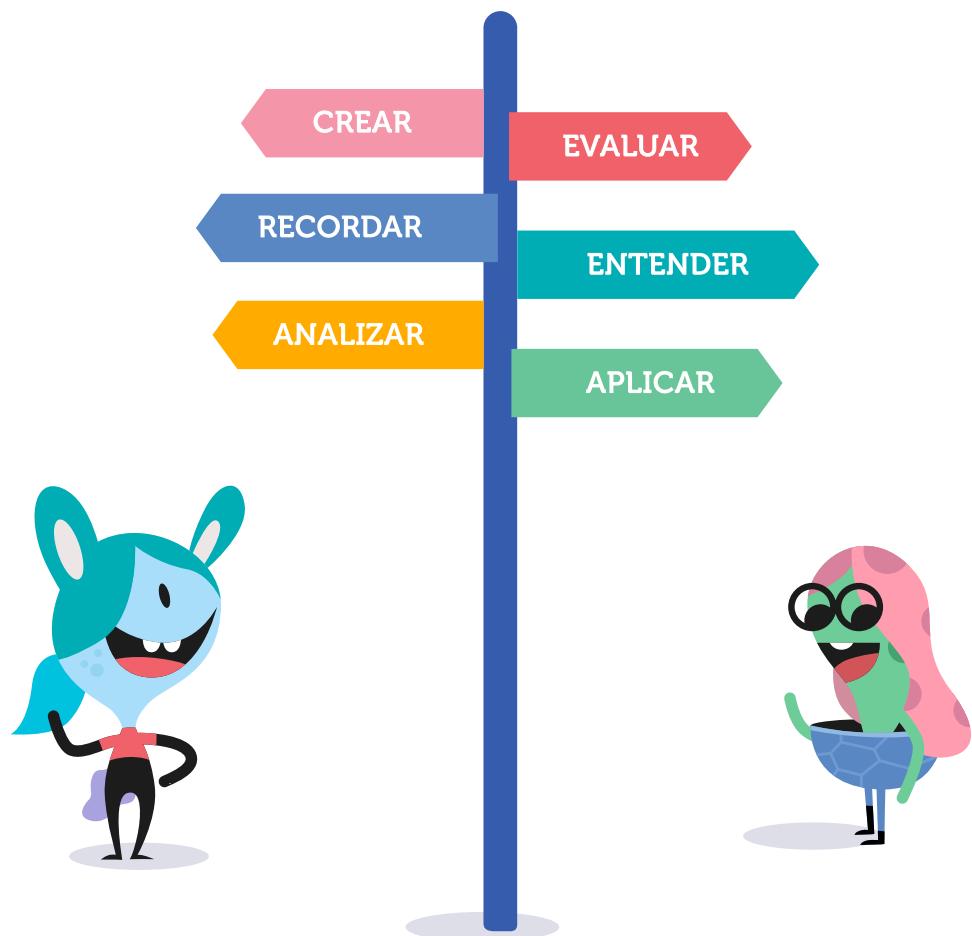
EVALUACIÓN MEDIANTE EVIDENCIAS

La **resolución de los diferentes retos** (casillas e imprevistos) que se presentan en su recorrido sirven para **evaluar la comprensión de los contenidos y el aprendizaje de cada alumno/a**.

De este modo, cada equipo explora el paisaje diseñado en el juego, de forma libre y aleatoria, descubriendo por sí mismo, y movido por sus propias motivaciones, la información y las actividades que se le proponen.

Por lo que el juego es, en sí mismo, un tipo de paisaje de aprendizaje construido en base a los conocimientos, actitudes y competencias adquiridos durante la investigación y transcurso de la ruta tomada.

Esta herramienta basa su didáctica en las **Inteligencias Múltiples** y la **Taxonomía de Bloom**, fomentando un aprendizaje activo gracias a actividades de comprensión-investigación (texto) con mundos simbólicos (imagen) que fomentan y aprovechan la creatividad del alumnado para su aprendizaje.



4

LOS 8 PRINCIPIOS DE LA EDUCACIÓN FINANCIERA

Desde el programa "Segura-Mente" hemos desarrollado **8 principios de educación financiera que vertebran el juego de simulación**, sobre el que el alumnado deberá tomar decisiones en cada jugada, a lo largo de un camino elegido hacia Santiago de Compostela.

En el transcurso de su viaje simulado, el alumnado tendrá que decidir sobre el presupuesto previo, contemplar distintas opciones para planificar su viaje, y enfrentarse a distintos imprevistos y supuestos con los que se encontrará a lo largo del camino, poniendo a prueba su capacidad de decisión y asunción de responsabilidades.

LOS 8 PRINCIPIOS DE EDUCACIÓN FINANCIERA	
1. GESTIÓN ORGANIZATIVA	Planificar y evaluar de forma previa los ingresos, gastos, riesgos e inversiones para lograr una buena gestión económica. Valorar las distintas opciones que se presentan antes de tomar la mejor decisión. Tener capacidad para proyectar y anticiparse, como medio para lograr una gestión eficiente y eficaz que de garantía a las acciones futuras que se tomen.
2. ASUNCIÓN DE RESPONSABILIDADES	Tomar decisiones informadas y responsables sobre gastos, servicios y productos financieros. Asumir las consecuencias que derivan del presupuesto personal para asegurar la solvencia y el ahorro. Tomar conciencia de las consecuencias que se toman al responsabilizarse de una acción que se va a llevar a cabo.



LOS 8 PRINCIPIOS DE EDUCACIÓN FINANCIERA

3. DINERO Y AHORRO	<p>Ser consciente de la importancia de tener liquidez para afrontar situaciones adversas, gastos inesperados o bien para invertir los excedentes, con el fin de asegurar la solvencia y el ahorro.</p> <p>Tomar conciencia del valor del dinero, en base al esfuerzo, como resultado de una dedicación laboral.</p> <p>Asegurarse de que el ahorro es una garantía frente a posibles imprevistos.</p>
4. CONSUMO RESPONSABLE	<p>Tomar conciencia del valor del dinero, evaluar periódicamente los gastos e ingresos para asegurar una gestión saneada de las finanzas.</p> <p>Tomar parte activa, como consumidor, en la elección de productos y servicios ofrecidos por empresas y proveedores que se rigen por criterios de economía circular y sostenibilidad.</p>
5. SEGUROS Y PREVISIÓN	<p>Anticiparse a los imprevistos por medio de distintos tipos de seguro que se adecúen a las necesidades personales, para garantizar la seguridad y la estabilidad del consumidor.</p>
6. COMPRENSIÓN	<p>Conocer y comprender los productos y servicios financieros para adoptar el que mejor se adecúe a las finanzas, así como valorar los riesgos o consecuencias que se derivan.</p> <p>Ser coherente en la adquisición de productos y servicios que, como consumidor, conllevan consecuencias que se deben asumir con responsabilidad.</p>
7. VISIÓN	<p>Tomar conciencia de las oportunidades financieras adoptando acciones eficaces que mejoren el bienestar financiero. Tomar conciencia de las consecuencias que puedan darse al elegir un gasto o una inversión.</p>
8. ACERCAMIENTO A LA EMPRESA Y MUNDO LABORAL	<p>Conocer y comprender los principales activos del mundo laboral y empresarial, así como los términos, derechos y obligaciones propios del ámbito laboral, para adaptar la trayectoria profesional futura a las expectativas de cada uno.</p>

5

EL JUEGO DEL CAMINO DE SANTIAGO

En esta 3º edición, el programa "Segura-Mente" ofrece a docentes y escolares un **juego interactivo**, por medio de **un viaje simulado a Santiago de Compostela**, en el que, tanto si se juega en grupo o en modo individual, empieza eligiendo el camino de peregrinación.

-  **Camino Francés**
-  **Camino Primitivo**
-  **Camino Sanabrés**



Esta inmersión narrativa fomenta que el alumnado participe en acciones y decisiones que le permitan **afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial** a partir de aptitudes como la creatividad y la iniciativa en la toma de sus decisiones, compartiéndolas por medio del trabajo en equipo, y desarrollar la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

5.1 LAS TEMÁTICAS DEL JUEGO

El juego **se vertebría por medio de cuatro ejes de contenido** que se van desarrollando casilla a casilla, conforme avanzan por el camino, por medio de preguntas cuya respuesta elegida otorgará más o menos ventajas para seguir avanzando.

De ese modo, cada pregunta, supuesto o caso, fomentará **el aprendizaje colaborativo** entre el alumnado, consolidando el **espíritu emprendedor** que les ayude a **desenvolverse en situaciones cotidianas**.



EDUCACIÓN FINANCIERA

Plan de gastos y presupuestos, ingresos y gastos. Contratación de seguros antes de emprender el viaje. Conceptos básicos sobre productos y servicios. Gasto necesario y gasto superfluo. Responsabilidad en el consumo. Valor de mercado y prioridades a la hora de gastar. Cálculos sencillos y operaciones matemáticas. Servicios financieros básicos (cuenta bancaria / tarjetas de crédito). El valor monetario, cambio de divisas. Tipo de servicios que ofrece una oficina como facilitadora de soluciones (pérdida de tarjeta). El sector autónomo (altas, dirección social, objeto social, cotizaciones, etc.) Glosario de términos.



EMPRENDIMIENTO

Financiación previa del viaje. Márgenes de pérdidas económicas por imprevistos (pérdida, robo, etc.). Decisiones a tomar sobre imprevistos. El sentido del emprendimiento y de la innovación en nuevos productos y nuevos servicios (energías renovables, sostenibilidad, economía circular)



CONOCIMIENTO SOBRE LOS ODS

Economía local y economía circular. Reciclaje y medio ambiente. Ecosistemas y especies protegidas, razas autóctonas. Sostenibilidad y nuevos modelos de negocio. Energías renovables y planes de reconversión energética. Sectores de producción de Galicia.



CULTURA GENERAL

Lengua castellana y gallego. Refranes, obras literarias. Historia del Camino de Santiago. Hispania y el legado romano. La expansión comercial en el Medievo. Geografía española, provincias y Comunidades Autónomas. Océanos, ríos y entornos naturales. Lectura de mapas y cartografía. Arte y cultura.

5.2. LA TOMA DE DECISIONES Y EL EMPRENDIMIENTO DEL JUEGO

El juego se complementa con **9 minijuegos** que pondrán a prueba sus conocimientos desde un enfoque lúdico, y de una **ruleta** que se activa en cada jugada, que funciona como los dados para saber cuánto se avanza, pero también dispone de una **sección de imprevistos, que los alumnos deberán asumir para seguir avanzando.**



Los minijuegos permiten que los alumnos afiancen y fijen algunos de los conceptos clave de los **ODS y contenidos curriculares de lengua, geografía, historia y arte**, desde la gamificación.

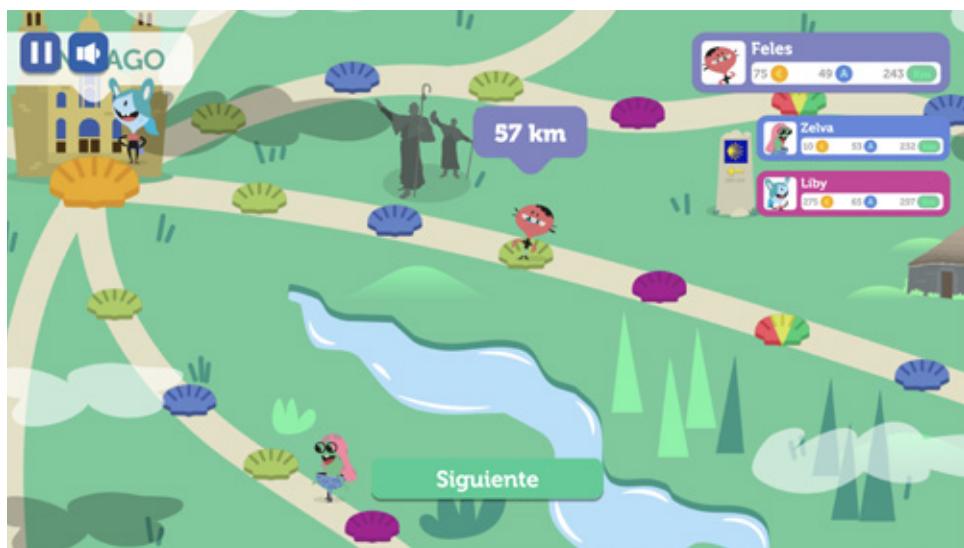


La ruleta tiene dos secciones de imprevistos, positivos y negativos, que pondrán a prueba su capacidad de emprendimiento, a la hora de decidir la mejor opción y decisión frente al imprevisto planteado.



La toma de decisiones que implica cada pregunta o casuística planteada en el juego está enfocada a **desarrollar las competencias matemáticas básicas**, siendo capaces de aplicarlos a las **situaciones de su vida cotidiana**, y ayudar al alumnado a **plantearse otras visiones y perspectivas de la realidad**, que el juego ayuda a simular, por medio del conocimiento y aproximación de las **diferentes culturas y las diferencias entre las personas**, así como del **valor de la evolución socioeconómica e histórica del camino de Santiago**.

EDUCACIÓN FINANCIERA Y EMPRENDIMIENTO	ODS	CULTURA GENERAL, LENGUA, HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ARTES.
Casillas 1,3, 4, 6, 8, 12	Casillas 11, 13.	Casillas 5, 9, 14
Sección en la Ruleta de imprevistos.	Minijuego ODS casillas 2 y 7	Minijuego casilla 10



Para facilitar la participación en el juego y su contextualización en el aula, dejamos el **solucionario de todas las preguntas, así como las fuentes, enlaces y noticias que dieron pie a la pregunta planteada** disponible en el área privada del docente.

