



Euro
Investment



Juego Europeo de Alfabetización Financiera para Ciudadanos Adultos

GUÍA DEL JUEGO EUROINVESTMENT PARA FORMADORES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja solo las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Número de Proyecto [2018-1-PT01-KA204-047362]

Socios



INOVA+

INOVA+

www.inova.business



CESAE
CENTRO DE ESTUDIOS E INVESTIGACIONES ECONÓMICAS

CESAE

www.cesae.pt



IEF Institut d'Estudis
Financiers

IEF

www.iefweb.org



ACCIÓN
LABORAL

Acción Laboral

www.accionlaboral.com



CARDET
CENTRO DE ESTUDIOS E INVESTIGACIONES ECONÓMICAS

CARDET

www.cardet.org



innovADE
INSTITUTO NACIONAL DE INNOVACIÓN Y DESARROLLO

INNOVADE

www.innovade.eu

Índice

1.	Marco de Educación Financiera	4
1.1.	Introducción	4
1.2.	Puntos más importantes sobre Educación Financiera	5
	A. Los fundamentos de presupuestar	5
	B. Entender las tasas de interés	5
	C. Priorizar el ahorro	5
2.	Presentación del Juego EUROINVESTMENT	6
2.1.	Presentación de los tres bloques y su estructura	6
2.2.	Cómo jugar	9
2.3.	Descripción de los Juegos	10
	A. Mini-juegos de Planificación y Gestión	10
	B. Mini-juegos de Dinero y Transacciones	40
	C. Mini-juegos de Riesgo y Crédito	67
	D. Grupos Objetivos más adecuados	102
	TU CHEQUEO FINANCIERO	10
	LLEGAR A FIN DE MES	15
	VACAS FLACAS	21
	FONDO DE RESERVA	27
	RELOJ DE LA JUBILACIÓN	33
	ELIGE Y UNE	40
	CAMBIEMOS	45
	MARCA UN GOL	52
	JUGANDO CON INTERESES	57
	ENCUENTRA EL CAMINO	62
	CARACTERICEMOS UN POCO	67
	LA ESENCIA DE LAS TASAS DE INTERÉS	72
	TASAS DE INTERÉS Y LA MAGIA DE LA CAPITALIZACIÓN	78
	TIPOS DE CUENTAS PERSONALES	83
	¿USO LA TARJETA DE DÉBITO O LA DE CRÉDITO ...Y CUÁL ES LA DIFERENCIA?	88
3.	Uso del Juego EUROINVESTMENT en Formación	93
3.1.	Educación Formal	93
	A. Portugal	93
	B. España	96
	C. Chipre	99



Euro
Investment

3.2.	Educación Informal/No-formal.....	103
A.	Portugal	103
B.	España.....	104
C.	Chipre	107



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja solo las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Número de Proyecto [2018-1-PT01-KA204-047362]

1. Marco de Educación Financiera

1.1. Introducción

La educación financiera es clave para todas las personas en su vida diaria. Es una habilidad fundamental para la vida que debe fomentar un comportamiento financiero responsable y dar a las personas la confianza que necesitan para tomar el control de sus finanzas. La educación financiera tiene un papel vital para garantizar que los ciudadanos europeos estén provistos del conocimiento, la confianza y las habilidades necesarias para mejorar su comprensión de productos y conceptos financieros.

La falta de conocimiento y habilidades financieras entre los ciudadanos pone en peligro su bienestar financiero y en los últimos años se ha convertido en un problema público. En consecuencia, los gobiernos, organizaciones e investigadores continúan en la búsqueda de las mejores prácticas para la educación financiera mundial. Así, algunos países europeos están trabajando en la implementación de estrategias nacionales de educación financiera.

Tenemos que tener en cuenta que esta falta de educación financiera no es un problema solo de las economías emergentes o en desarrollo. También los consumidores de países desarrollados tienen este problema, demostrando una fuerte falta de principios financieros para hacer frente a cuestiones como gestionar los riesgos de manera efectiva y evitar dificultades financieras. Las naciones a nivel mundial se enfrentan a poblaciones que no entienden los conceptos básicos financieros y no saben cómo abordar este tema.

Cualquier mejora en educación financiera será un gran cambio para los consumidores y su capacidad para mejorar su futuro. Las tendencias actuales hacen que sea aún más importante que los consumidores entiendan los principios financieros básicos porque se les pide que tomen más decisiones financieras en momentos importantes de sus vidas.

Aprender a leer desde un punto de vista financiero no es fácil, pero una vez dominado, puede facilitar enormemente la vida.

Con estos juegos, el proyecto EUROINVESTMENT quiere hacer que la educación financiera sea más fácil y accesible. El aprendizaje basado en juego, como parte de un enfoque de entretenimiento educativo, es reconocido como una forma efectiva de educación y muy valorado para la instrucción en el aula, porque aumenta el interés de los estudiantes y mejora la retención del conocimiento. En este sentido, los juegos digitales pueden convertirse en una herramienta pedagógica que permite ser diseñada de tal manera que mejoren los resultados de aprendizaje relevantes en el proceso de enseñanza en la educación para adultos.

1.2. Puntos más importantes sobre Educación Financiera

Hay varios puntos principales a tener en cuenta cuando hablamos de educación financiera. Los educadores y formadores deben incluir en su formación y lecciones sobre educación financiera:

A. Los fundamentos de presupuestar

Crear y mantener un presupuesto es uno de los aspectos más básicos para mantenerse al tanto de tus propias finanzas. Sin seguir un presupuesto, es difícil hacerse responsable de dónde proviene el dinero y hacia dónde se dirige, por lo que el dominio de los conceptos básicos del presupuesto debería ser el punto de partida para cualquier principiante financiero.

B. Entender las tasas de interés

Comprender esta tasa, no solo puede ayudar a ahorrar aún más, sino que puede marcar la diferencia entre pedir prestado una pequeña cantidad y pagar mucho más de lo que se necesita en los próximos años.

C. Priorizar el ahorro

Obviamente, ahorrar es un aspecto importante para mantener una situación financiera saludable. Es fácil ignorar cosas como la jubilación, ya que parecen estar muy lejos en el futuro. Aprender a ahorrar desde el principio permite obtener el conocimiento, la práctica y un conjunto de habilidades a utilizar durante toda la vida. Los principiantes pueden comenzar a trabajar en este concepto en el sentido más simple, como ahorrar dinero para un artículo que deseen que tenga un mayor precio.

Relacionado directamente con estos puntos, los formadores deben hacer algunas preguntas básicas a los alumnos para tener en cuenta su nivel de educación financiera:

- ¿Sabes cómo crear un presupuesto mensual que incluya todos tus gastos básicos, facturas, deudas y fondos para futuras compras?
- ¿Estás libre de deudas actualmente? ¿O estás tomando medidas activas para reducirlas?
- ¿Sabes cuánto dinero gastas para cubrir los gastos de manutención durante un período de tres a seis meses?
- ¿Cuentas con un fondo de emergencia que te permita superar un acontecimiento repentino sin tener que pedir dinero prestado?

La provisión de un aprendizaje de adultos exitoso tiene en cuenta cómo aprenden los adultos. Esto significa que el aprendizaje debe ser práctico, orientado a problemas y estar estrechamente relacionado con el contexto del alumno, especialmente si ocurre en su lugar de trabajo.

2. Presentación del Juego EUROINVESTMENT

2.1. Presentación de los tres bloques y su estructura

El Juego EUROINVESTMENT consta de 15 mini-juegos sobre gestión financiera que se dividen en tres áreas según diferentes niveles de complejidad, alineados con los temas presentados, desde principiante hasta intermedio y experto.

Los juegos sobre Planificación y Gestión abordan el nivel principiante y, por lo tanto, tienen una menor complejidad. Se recomienda que los usuarios comiencen desde allí. Incluso si están familiarizados con algunos de los temas presentados en este nivel, podrán recordar conceptos y ponerlos en práctica. Por el contrario, los juegos sobre Riesgo y Crédito exigen a los usuarios y estudiantes cierto dominio de conceptos financieros. Así mismo, los usuarios pueden jugar a cada mini-juego tanto como quieran. Jugar a cada juego más de una vez puede ayudarlos a consolidar su conocimiento y comprensión de los conceptos más relevantes y de cómo usarlos en su vida diaria.

Principales áreas:

- Planificación y Gestión

Esta serie de juegos ayudará a los usuarios a aprender los conceptos básicos de la planificación financiera para garantizar y alcanzar sus objetivos personales como resultado de una administración inteligente del dinero.

El mini-juego 1 "Tu chequeo financiero" proporciona a los usuarios la información necesaria para comprender cómo evaluar sus finanzas personales con el fin de comenzar a controlar su bienestar financiero. Al final, obtendrán una calificación sobre su *salud financiera* y algunas ideas para mejorar su bienestar financiero. Después, el mini-juego 2 "Llegar a fin de mes" ofrece a los alumnos un presupuesto simple para planificar y controlar sus gastos personales y comenzar a establecer prioridades dentro de las limitaciones de sus recursos. El mini-juego 3 "Vacaciones" calcula cuánto necesitan ahorrar los usuarios para la época de mayor escasez. De acuerdo con diferentes variables y prioridades, se les indica los pasos que deben seguir para construir su propio fondo financiero. Siguiendo la línea, el mini-juego 4 "Fondo de reserva" clasifica gastos relacionados con diferentes objetivos personales (estudiar en el extranjero, renovar la casa o tener un bebé) para averiguar cuánto necesitan ahorrar regularmente para alcanzar sus objetivos a tiempo y construir un plan de ahorros para cada objetivo. Finalmente, el mini-juego 5 "El reloj de la jubilación" calcula cuánto necesitan ahorrar los usuarios, estimando cuánto pueden retirar de forma segura cada año de sus ahorros y ver qué áreas financieras necesitan repasar antes de jubilarse para conseguir estabilidad.

- Dinero y Transacciones

Esta serie de juegos ayudará a los usuarios a identificar y comprender transacciones comerciales mediante descuentos, intereses, impuestos y conversiones de divisas.

El mini-juego 1, "Elige y une", explora el concepto del tipo de cambio. Jugando a este juego, los usuarios podrán contar billetes y monedas para reunir una cantidad y convertirla a otra divisa. Para profundizar su conocimiento sobre el concepto de tipo de cambio, el mini-juego 2, "Cambiemos", lo explora de nuevo para que puedan aprender cómo aplicar los tipos de cambio a un presupuesto disponible. El mini-juego 3, "Marca un gol", les presenta la idea de descuento comercial. Al acabar este juego, los usuarios serán capaces de identificar el concepto de descuento y comprender cómo proceder para completar una transacción de este tipo. Después, el mini-juego 4, "Jugando con intereses", les proporcionará una comprensión más profunda del concepto de la tasa de interés. Al jugar este juego, los estudiantes identificarán qué es la tasa de interés al comprar un producto o servicio y sabrán cómo proceder en estas transacciones. El último juego de esta serie, el mini-juego 5, "Encuentra el camino", promueve la comprensión del concepto del Impuesto al Valor Añadido (IVA). Al completar el mini-juego, podrán identificar la noción de este impuesto en una transacción comercial.

- Riesgo y Crédito

Esta serie de juegos ayudará a los usuarios a comprender el concepto de crédito, permitiéndoles tomar decisiones más responsables cuando quieran ahorrar o pedir dinero prestado.

El mini-juego 1 "Caractericemos un poco" presenta el concepto de crédito. Al jugar, entenderán cómo el banco evalúa a un cliente para saber si es fiable. Tras esto, el mini-juego 2 "La esencia de las tasas de interés" presenta la idea de tasa de interés y les permite calcular la cantidad de intereses que terminarán pagando por sus decisiones financieras. El mini-juego 3 "Tasa de interés y la magia de la capitalización" ayuda a los usuarios a distinguir entre tasas de interés simple y compuesto y los diferentes impactos que tienen en sus finanzas. A continuación, el mini-juego 4 "Tipos de cuentas personales" promueve la comprensión de sus necesidades financieras individuales y de los tipos de préstamos que mejor se adaptan a diferentes escenarios. Por último, el mini-juego 5 "¿Uso la tarjeta de débito o la tarjeta de crédito... y cuál es la diferencia?" maneja las diferencias entre las tarjetas de débito y crédito, para ayudar a los usuarios a seleccionar el método de pago más adecuado.

A lo largo del Juego EUROINVESTMENT, los usuarios pueden navegar por la lista de mini-juegos por categorías, las cuáles coinciden con una temática común y un nivel de dificultad. Al comienzo de cada juego, encontrarán un tutorial rápido. Como formador, puedes asegurarte de que los usuarios estén conectados a Internet y que el audio de sus ordenadores funcione correctamente.

Todos los mini-juegos incluyen una sección de formación (o información) llamada "Entrena tu mente" donde los usuarios pueden encontrar toda la información relacionada con los conceptos, temas y consejos que son importantes para la comprensión del juego y su objetivo.

Además, al final de cada mini-juego, encontrarán:

- Las principales competencias en las que trabajarán mientras juegan.
- Enlaces recomendados e información adicional en caso de que quieran aprender o conocer más sobre alguno de los temas y conceptos presentados.



2.2. Cómo jugar

Los juegos se han creado utilizando elementos multimedia. En concreto, incluyen imágenes, texto, audio y vídeos. Para tener una experiencia de juego eficiente, se recomienda tener en cuenta los siguientes consejos:

- Asegúrate de que todos los ordenadores están conectados a Internet y que el audio funciona correctamente.
- Es mejor utilizar una conexión por cable en lugar de una conexión WI-FI, aunque ambas funcionan bien.
- Los juegos no se cargan igual en todos los navegadores. El software se carga mejor en los navegadores que son totalmente compatibles con HTML5 (Mozilla Firefox, Google Chrome, etc.).
- Si en un juego no aparecen los subtítulos, se debe VOLVER A CARGAR el juego.
- Algunos juegos incluyen una calculadora que permite a los jugadores hacer cálculos. La calculadora no muestra los símbolos de las operaciones (+, -, etc.) pero funciona correctamente. Además, se aconseja pedir a los jugadores que anoten las cantidades calculadas.
- Si los juegos están en pausa durante mucho tiempo, es posible que se experimenten problemas con los subtítulos (que no aparezcan). En estos casos, se debe REINICIAR los juegos.
- Como hay muchos vídeos por juego, debes asegurarte de que la cantidad de ordenadores que JUEGAN el mismo juego a la vez sea limitada, debido a restricciones de ancho de banda. En algunos casos, puedes considerar el trabajo en grupo en lugar de la instrucción individual (velocidad lenta de Internet y más de 20 participantes).

2.3. Descripción de los Juegos

A. Mini-juegos de Planificación y Gestión

TU CHEQUEO FINANCIERO

*El mini-juego “Tu chequeo financiero” promueve el conocimiento sobre cómo evaluar tus finanzas personales, tus ahorros y tus gastos, para comenzar a controlar tu bienestar financiero.

Descripción del objetivo del juego



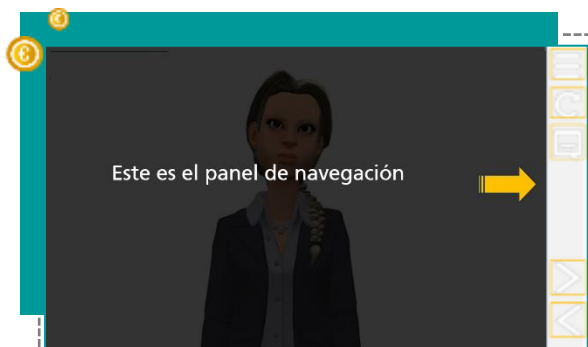
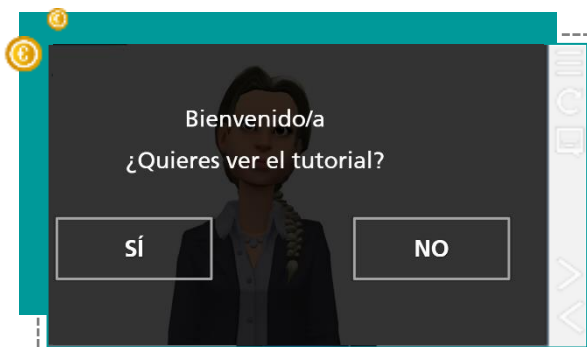
Tu chequeo financiero es el primer mini-juego de esta serie cuyo objetivo es que los usuarios obtengan la información que necesitan para saber cómo es su situación financiera real y cómo afrontarla.

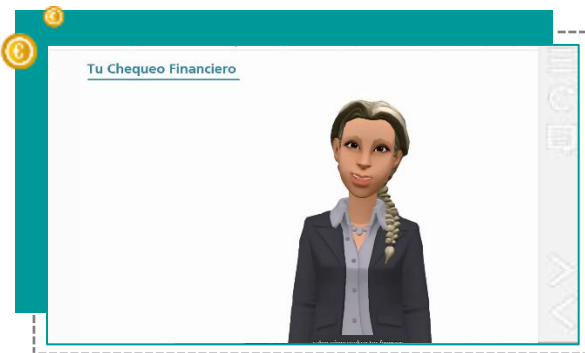
Al completar una prueba sobre salud financiera en el hogar, los jugadores obtendrán un diagnóstico en función de sus respuestas.

Cuando obtengan toda esta información, sabrán cuáles son sus problemas y aprenderán a solucionarlos y a reaccionar ante ellos a través de algunos consejos para gestionar mejor su situación financiera.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.



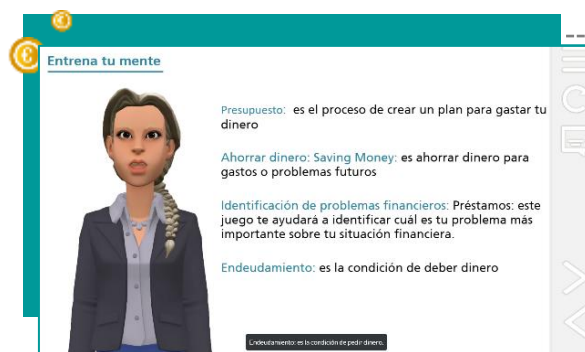


Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo** del mismo: “Al finalizar el mini-juego, podrás comprender cómo evaluar tus finanzas personales, tus ahorros y tus gastos, para comenzar a controlar tu bienestar financiero”. Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos formativos, asignaturas o materiales.



Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender **el escenario del juego y la situación donde se tendrá que utilizar el concepto de bienestar financiero**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego, los usuarios tendrán acceso a la sección "**entrena tu mente**". Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar.



En este caso, se presenta el concepto de bienestar financiero y todos sus procedimientos y herramientas de gestión. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces la sección “entrena tu mente”.

Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de bienestar financiero y su gestión y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la oportunidad de aprender y comprender los conceptos, los usuarios también pueden ver diferentes ejemplos de cómo administrar el presupuesto de una casa y diferentes tipos de situaciones financieras.

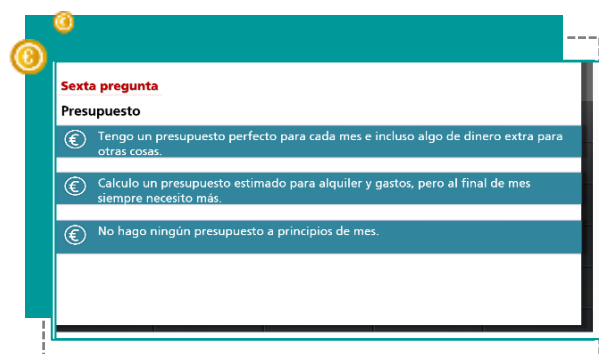
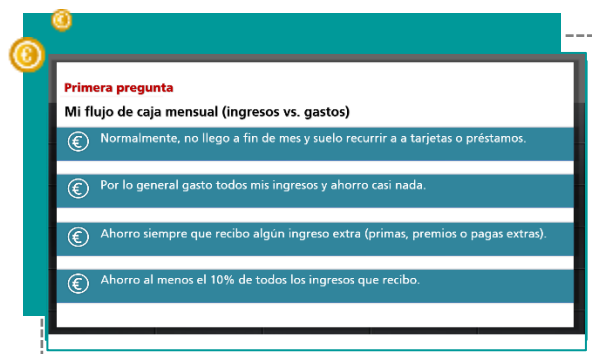


Después de esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar consejos o sugerencias que puedan serles de utilidad.

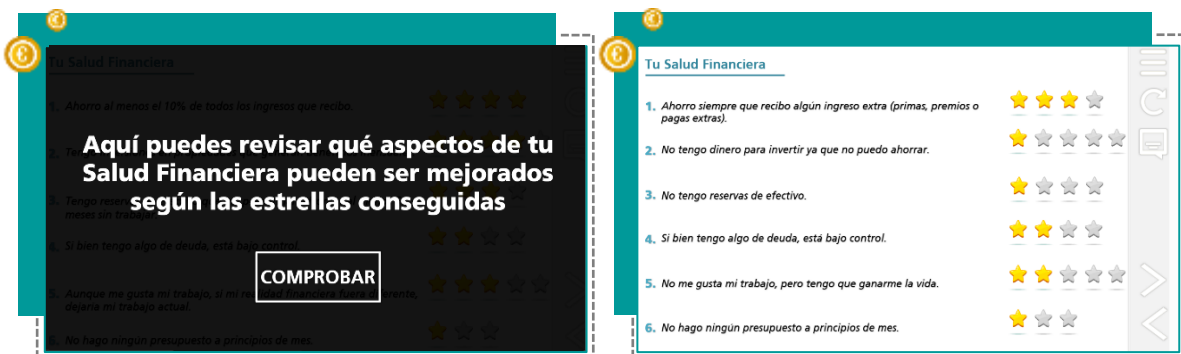


En este juego en concreto, los usuarios deberán responder seis preguntas de opción múltiple (una por billete) en las que encontrarán diferentes tipos de respuestas. Los usuarios deben elegir la respuesta que mejor se adapte a su situación. Es importante que la selección de los billetes sea en orden, no puedes elegir el que prefieras, solo el primero disponible (desde la izquierda).

Las preguntas abarcan temas como “Mi flujo de caja mensual (ingresos vs. gastos)”, “Mis inversiones”, “Mis ahorros”, “Mi endeudamiento”, “Presupuesto” o “Mi trabajo”.



En este mini-juego no hay respuestas correctas o incorrectas ya que solo es un chequeo sobre cómo es su situación financiera, por lo que cualquier respuesta será válida. Además, gracias a eso, el diagnóstico del usuario puede adaptarse de verdad y los consejos que se ofrecen al final pueden tener un mayor impacto, ya que encajarán con la realidad de los usuarios.



Sin embargo, como formador y/o tutor, puedes formular algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sesión "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "presupuestar".
- ¿Has entendido el significado de "Endeudamiento"?
- ¿Qué aspectos has tenido en cuenta para identificar problemas financieros?

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios pueden ser:

- Recuérdales que deben leer la página final de consejos, no solo sobre su propia situación, sino también, para que estén informados sobre la mejor manera de prepararse para tener una situación financiera estable.



Cuando los usuarios hayan completado todo el mini-juego, se mostrará el mensaje "Fin del juego" con dos opciones para los usuarios:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Salir del juego



Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Entender cómo evaluar sus finanzas personales.
- Comenzar a controlar su bienestar financiero.
- Identificar qué problemas pueden tener.
- Saber actuar ante esos problemas.

LLEGAR A FIN DE MES

* El mini-juego “Llegar a fin de mes”, permite comprender la importancia de llevar un registro de finanzas personales para garantizar nuestro bienestar. Al jugar a este juego, podrás utilizar un presupuesto simple para planificar y controlar tus gastos personales y así comenzar a establecer prioridades dentro de las limitaciones de tus propios recursos.

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es comprender la importancia de realizar un seguimiento de las finanzas personales para garantizar el bienestar de los alumnos. Jugando a este juego, los alumnos aprenderán a preparar su presupuesto personal, identificando gastos fijos obligatorios, gastos variables necesarios y gastos voluntarios.

Se trata de una guía que indica en qué gastan su dinero y a qué categorías van la mayor parte de sus ingresos, lo que podría ayudarles a poner un límite a sus gastos y consecuentemente, acercarse a sus metas financieras.

Elaborar un presupuesto consiste en saber adaptar de manera flexible los gastos a la renta disponible. Asimismo, el presupuesto puede tener dos resultados:

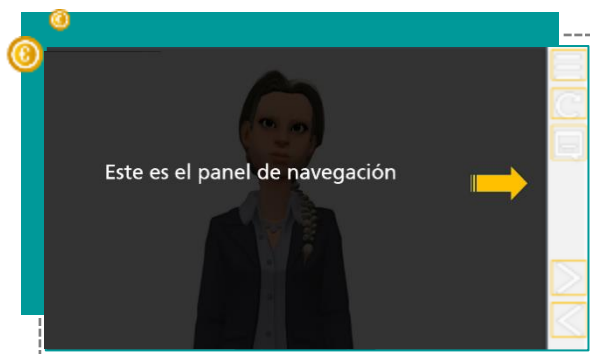
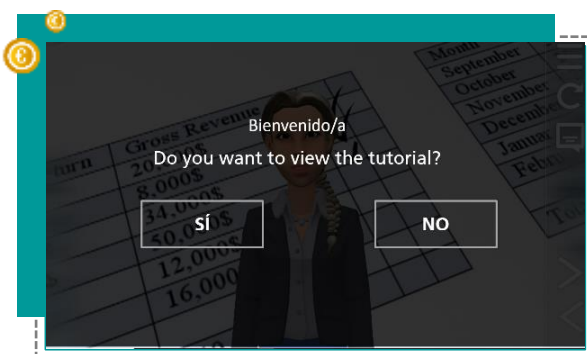
- **Excedente:** nos sobra dinero y podemos ahorrar.
- **Déficit:** carecemos de dinero suficiente y podemos tener problemas.

Hacer un presupuesto personal ayudará a los usuarios a conocer su realidad económica para poder tomar mejores decisiones financieras. Para hacer el presupuesto necesitaremos saber cuáles son los ingresos (lo que recibimos, como sueldos, pagos, obsequios, propinas, etc.) y los gastos (lo que entregamos por bienes y servicios) que tienen los usuarios. Tendremos en cuenta los **gastos fijos necesarios** (necesarios para sobrevivir y que no podemos cambiar fácilmente como el alquiler); **gastos variables necesarios** (necesarios para el día a día, pero que podemos modificar como el gasto en comida, ropa, facturas de agua, etc.) y finalmente **gastos voluntarios** (todo lo demás como videojuegos, cine, restaurantes, viajes, etc.).

Aprender a hacer un presupuesto es vital para su economía personal, lo cual es fundamental para que se diferencien del resto de personas en el manejo de su dinero y prosperen financieramente. No importa el nivel de ingresos que tengan, un presupuesto personal es una herramienta fundamental para sacar más provecho del dinero que recibimos y que, especialmente, demuestra dónde se han gastado el dinero.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.

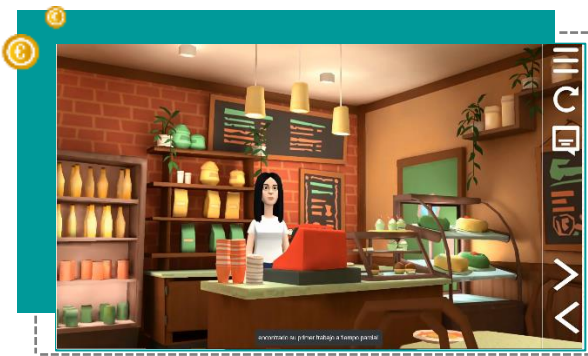


Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: “Al final de este juego, comprenderás la importancia de llevar un registro de tus finanzas personales para garantizar tu bienestar. Elaborar un presupuesto consiste en saber adaptar de manera flexible los gastos a la renta disponible.

Así mismo, el presupuesto puede tener dos resultados:

- **Excedente:** nos sobra dinero y podemos ahorrar.
- **Déficit:** carecemos de dinero suficiente y podemos tener problemas.

Es importante que como formador y/o tutor, seas consciente del objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

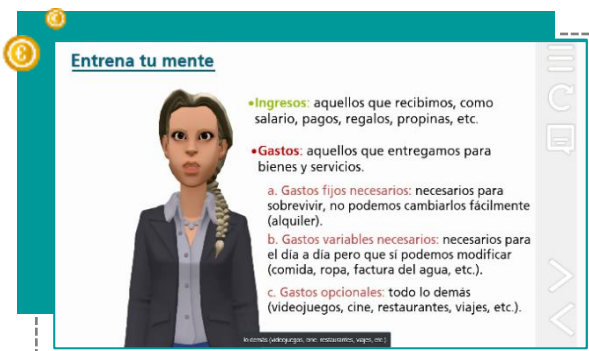


Después de la presentación del objetivo del juego, el entorno real se presenta a los usuarios, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real donde se tendrá que utilizar el concepto de presupuesto personal**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".



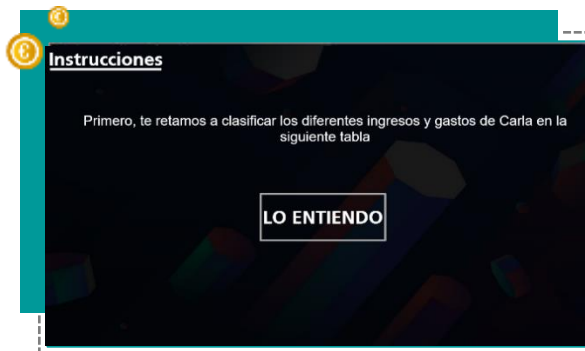
Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta la idea de hacer un presupuesto personal. Es importante resaltar a los usuarios que deben prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces la sección "entrena tu mente".



Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de presupuesto personal y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

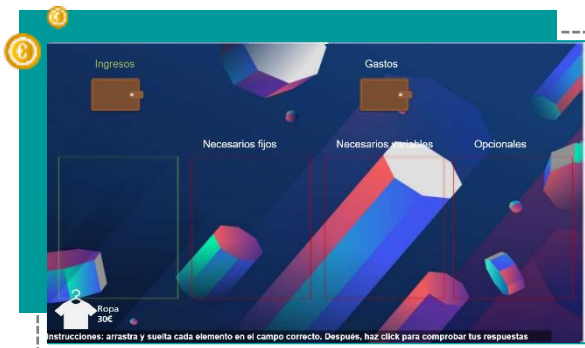
Ten en cuenta que, además de tener la oportunidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también pueden ver un ejemplo de presupuesto personal real con gastos e ingresos aplicados (en este caso, el presupuesto personal del nuevo trabajo a tiempo parcial de Carla).

Después de esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario antes de dejar que los alumnos lo hagan.



Esto te ayudará a identificar consejos o sugerencias que puedan serles de utilidad.

En este juego en concreto, los usuarios tendrán que clasificar los diferentes gastos e ingresos de Carla. Tendrán que clasificar ropa, alquiler, limpieza, etc. entre los diferentes gastos necesarios (fijos, variables u opcionales). Observaremos que el presupuesto personal de Carla resulta en un déficit de 46 euros.

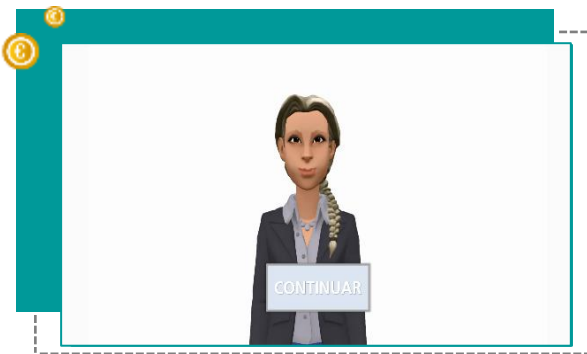


El reto es obtener un excedente como resultado y que Carla pueda independizarse de la casa de sus padres. Por eso, para ayudar a Carla a cumplir su presupuesto, los usuarios deben responder varias preguntas para obtener un resultado acorde a sus gastos. **Cada pregunta** tendrá dos opciones, una "Buena idea" o "Mala idea" que tendrán que elegir y ayudarán en la decisión presupuestaria de Carla. Los usuarios deberán pensar en la situación de Carla y en sus ingresos y gastos.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

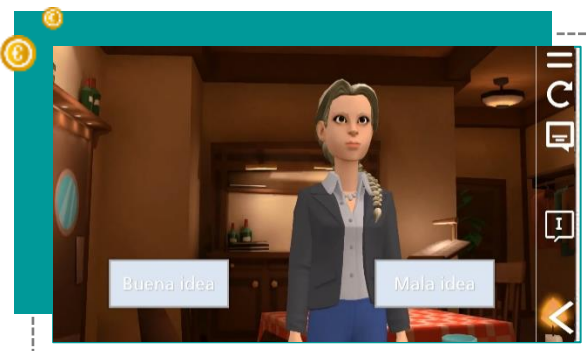
- Es importante identificar claramente cuáles son nuestros ingresos y gastos.
- Recordar que tienen que tener en cuenta que no se puede tocar el salario, los gastos fijos necesarios ni los pagos regulares.
- Tener en cuenta los gastos variables necesarios (necesidades).
- Tener en cuenta los gastos voluntarios u opcionales.

Si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se desplegará un mensaje amistoso pero de advertencia, con la opción CONTINUAR para responder la pregunta de nuevo.

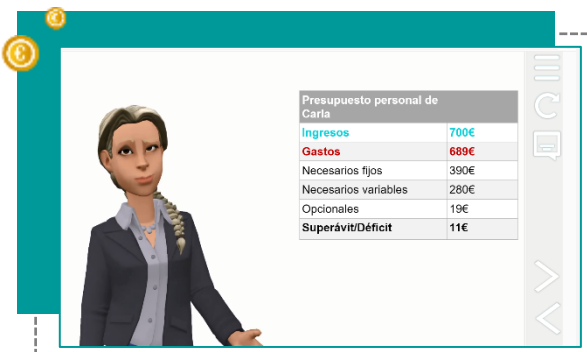


¿Cuál ha podido ser el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario ha podido dar una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor puedes formular algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sesión "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "ingresos y gastos".
- ¿Qué aspectos has tenido en cuenta para tomar esta decisión?
- ¿Has entendido el concepto de "excedente"?
- ¿Has entendido el significado de los gastos necesarios (fijos, variables u opcionales)?



Por el contrario, si dan una respuesta correcta, se mostrará en pantalla un mensaje de "Enhorabuena" y podrán continuar con las siguientes preguntas.



Después de todas las preguntas, los formadores/tutores debéis usar los resultados para comparar y explicar cada parte del presupuesto de Carla con el fin de aclarar todos los conceptos. Además, en esta parte, se podrán realizar consultas en función de las necesidades presentadas por los usuarios.

De esta forma, los formadores/tutores debéis explicar que los usuarios tienen que evaluar si el presupuesto resulta en un superávit o un déficit. En el caso de que obtener como resultado un déficit, es necesario reajustar los gastos para poder llegar a un déficit 0 o a un superávit. De igual forma, tenemos que tener en cuenta que es importante reservar un porcentaje cada mes para poder ahorrar, ya que los ahorros nos permiten asumir gastos planificados, superar imprevistos y poder invertir.



Quando los usuarios hayan completado todo el mini-juego, se mostrará el mensaje "Fin del juego" con tres opciones para los usuarios:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Ir la sección "Quieres aprender más"
- Salir del juego



Al completar el juego con la respuesta correcta, los usuarios tendrán **acceso a recursos adicionales** que podrán consultar para conocer más sobre el concepto de presupuesto personal, con información y enlaces de consejos y guías.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Comprender qué es un presupuesto personal.
- Comprender la importancia de realizar un seguimiento de las finanzas personales para garantizar nuestro bienestar.
- Adaptar los gastos más flexibles a la renta disponible.
- Reservar un porcentaje cada mes para poder ahorrar.

VACAS FLACAS

*El mini-juego “Vacaciones Flacas” pone en práctica algunas ideas para ahorrar dinero ante épocas de escasez sin tener que reelaborar todo tu presupuesto. Al jugar a este juego, calcularás cuánto necesitas ahorrar para las vacaciones flacas según diferentes variables.

Descripción del objetivo del juego



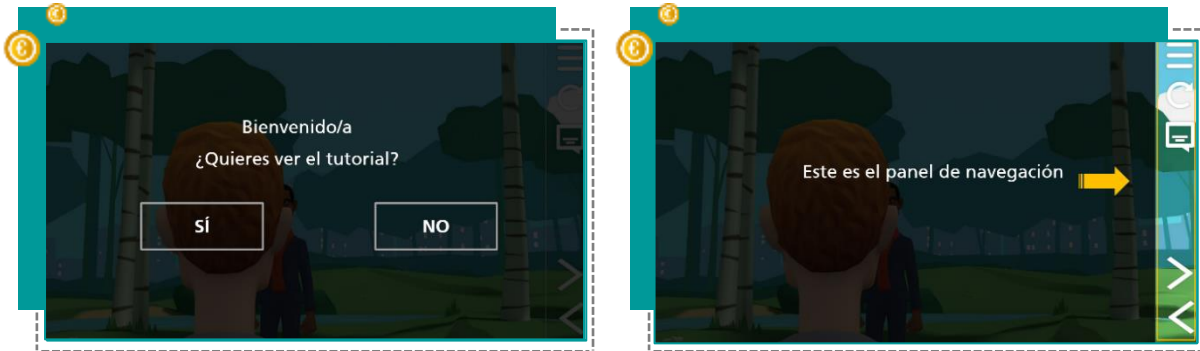
El objetivo de este juego es poner en práctica algunas ideas para ahorrar dinero ante una época de escasez sin tener que reelaborar todo nuestro presupuesto. Jugando a este juego, los usuarios podrán calcular cuánto necesitan ahorrar para las vacaciones flacas según diferentes variables y podrán priorizar los pasos a seguir para construir su propio fondo para las vacaciones flacas.

Ahorrar para las vacaciones flacas significa esperar lo inesperado. Las épocas de escasez (por ejemplo, pérdida de empleo, gastos médicos, reparaciones del hogar) pueden ocurrir en cualquier momento. Con un fondo para las vacaciones flacas (también conocido como fondo de emergencia), te colocas en una mejor posición para lidiar con esas circunstancias.

- **Fondo de emergencia o Fondo para las vacaciones flacas:** Es una cuenta de ahorros que se usa para épocas de escasez. Esta cuenta de ahorros debe ser accesible (es decir, líquida) cuando ocurra una emergencia. La cantidad real de un fondo de emergencia variará según nuestra situación financiera. Muchos expertos financieros sugieren que debe tener suficiente dinero para cubrir nuestros gastos de subsistencia entre tres a seis meses.
La realidad es que el desastre puede ocurrir en cualquier momento y puede sucederle a cualquiera. Un fondo para las vacaciones flacas puede ayudarnos a nosotros y a nuestros seres queridos a afrontar mejor económicamente estos casos. Se necesita tiempo para crear un fondo de emergencia que pueda mantener nuestros gastos mensuales durante un período de tiempo.
- **Cuenta de ahorros:** una cuenta de depósito que genera intereses y es emitida por un banco. No es arriesgado. No hay restricciones sobre retiros de dinero. Se requieren saldos mínimos bajos o nulos. Tasas de interés más bajas. Algunos bancos cobran tarifas por abrir y mantener cuentas.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.



Al comienzo del juego, el entorno real se presenta a los usuarios, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real donde se tendrá que utilizar el concepto de fondo para las vacas flacas**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.



Además, será una buena opción para refrescar el objetivo del juego: “Este juego pone en práctica algunas ideas para ahorrar dinero ante épocas de escasez sin tener que reelaborar todo tu presupuesto”.

Al jugar a este juego, los usuarios tendrán que calcular cuánto necesitan ahorrar para las vacas flacas según diferentes variables. Es importante que como formador y/o tutor, seas consciente del objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

Los usuarios tienen que tener en cuenta que las necesidades de su vida individual afectarán a sus estrategias de ahorro. Parte de la creación de un buen plan de ahorro, ya sea para un fondo de emergencia o para metas a largo plazo, es evaluar dónde se guarda mejor el dinero para maximizar los ahorros (por ejemplo, ahorrar para crear un fondo de emergencia se haría mejor en una cuenta que permita el acceso sin penalización).

¿Qué se puede hacer con el dinero que recibimos de trabajos, asignaciones o propinas? ¿Lo gastamos? ¿Lo guardamos? ¿Lo mantenemos en casa? ¿Lo depositamos en una cuenta bancaria? ¿Qué decisiones tomamos con nuestro dinero y por qué?

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "Entrena tu mente".

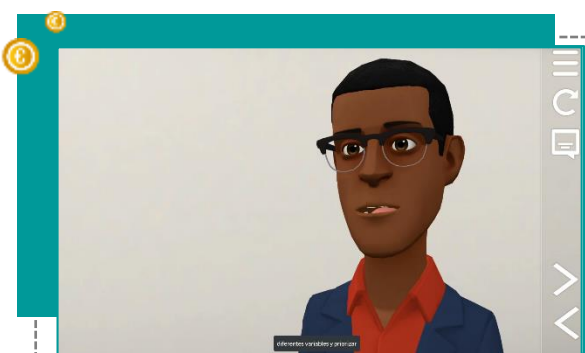


Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de conseguir ahorrar para las vacas flacas. Es importante resaltar a los usuarios que deben prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas se recomienda que visiten dos veces la sección "entrena tu mente".

Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de ahorrar para las vacas flacas y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

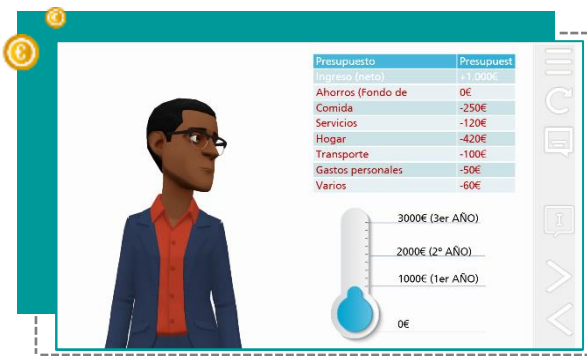


Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de ahorro para las vacas flacas según diferentes variables y priorizar los pasos que deben seguir para construir su propio fondo para las vacas flacas lo antes posible (en este caso, antes de que el coche se averíe).



Después de esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a jugar y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario antes de dejar que los alumnos lo hagan.

Esto te ayudará a identificar consejos o sugerencias que puedan serles de utilidad.

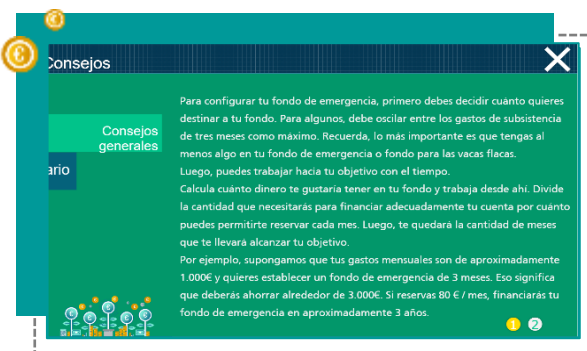
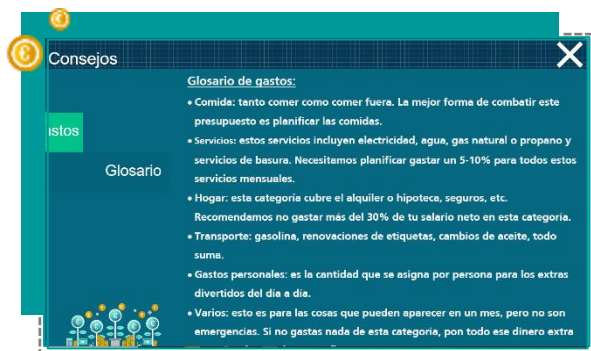


En este juego en concreto, los usuarios deben calcular cuánto necesitan ahorrar para las vacas flacas en función de diferentes variables y priorizar los pasos que deben seguir para construir su propio fondo de emergencia lo antes posible (al menos, antes de que se les rompa el coche).

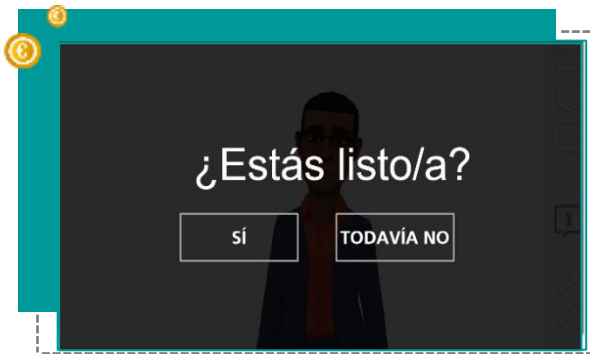
A continuación, verán una hoja con un termómetro de ahorro y presupuesto mensual. Se les presentarán diferentes frases con estrategias de ahorro para construir su fondo para las vacas flacas basadas en metas de ahorro (tres meses de gastos por reparaciones inesperadas). Los alumnos deben decidir cuáles serán útiles y realistas para alcanzar la meta. Se abrocharán el cinturón, harán los cálculos y verán que no es tan difícil.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuerda que deben tener en cuenta que el trabajo consiste en sumar su plan de gastos, realizar un seguimiento de sus gastos y decidir cuál de estos consejos les ayudará a alcanzar su meta de ahorro y estar seguros frente a los gastos inesperados (siempre , asegúrate de que no gasten más de lo que ganan).
- Lee los consejos con los alumnos y asegúrate de que todo esté claro.
- Es importante comprender todos los consejos generales y el glosario de gastos.

Como formador y/o tutor deberías mirar antes la sección de Consejos para adentrarte más en la estrategia del juego y explicar y aclarar cualquier duda. Como puedes ver, tiene consejos generales y un glosario.



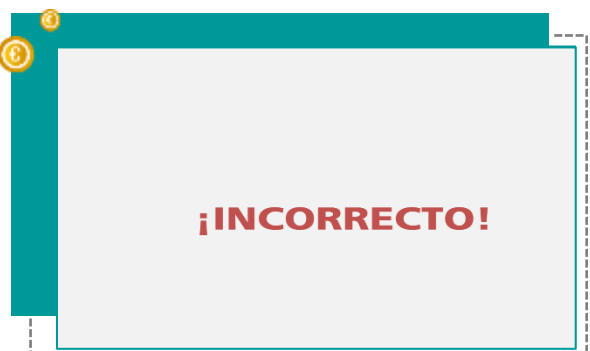
Antes de comenzar el juego, un mensaje de "¿Estás listo?" se mostrará y los alumnos deben seleccionar su respuesta. Si los usuarios seleccionan "No", como formador y/o tutor, pregunta a los alumnos cuáles son sus dudas. Es importante estar preparado para continuar el juego.



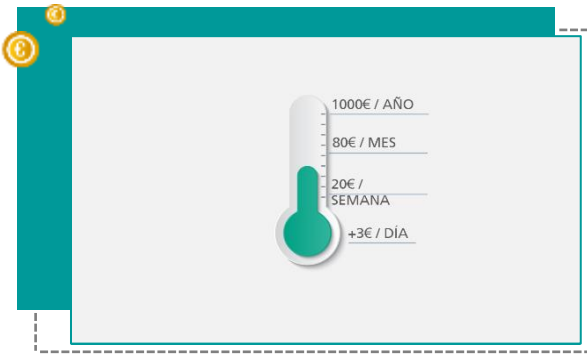
A continuación, los alumnos elegirán el pulgar hacia arriba o hacia abajo para responder a varias preguntas. Los usuarios tienen que pensar en las diferentes estrategias de ahorro para construir su fondo para las vacas flacas y decidir cuáles serán útiles y realistas para alcanzar su objetivo.

Algunos consejos importantes que puede optar por proporcionar a los usuarios son:

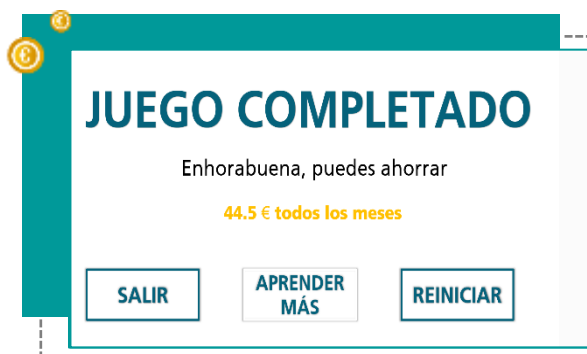
- Calcular cuánto dinero les gustaría a los alumnos tener en su fondo.
- Recordar que tienen que dividir la cantidad que necesitarán financiar entre la cantidad que pueden ahorrar cada mes adecuadamente.
- Es importante que tengan al menos algo en su fondo de emergencia o fondo para las vacas flacas.



Si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se mostrará un mensaje amigable pero de advertencia y los usuarios pasarán a otra pregunta. ¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario dado ha dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, dependiendo de la pregunta, aparecerá una explicación como un comentario para el usuario.



Por el contrario, si proporciona una respuesta correcta, se mostrará un mensaje de "felicidades" y se podrá continuar con las siguientes preguntas. Además, los usuarios verán aumentar su fondo de emergencia.



Después de todas las preguntas, los usuarios verán su fondo de emergencia y lo que han ahorrado. Así mismo, en esta parte, como formado y/o tutor puedes realizar preguntas para que los usuarios comprendan el significado y el ahorro que obtienen. De igual forma, pueden refrescar la importancia de reservar un porcentaje cada mes para poder ahorrar y tener un fondo de emergencia.

Además, se mostrará un mensaje de "juego completado", con tres opciones para el usuario:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Ir la sección "Quieres aprender más"
- Salir del juego



Al completar el juego con la respuesta correcta, los usuarios tendrán **acceso a recursos adicionales** que podrán consultar para conocer más sobre el concepto de ahorro para cuando lleguen las vacas flacas, con información y enlaces.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Saber y comprender qué es un fondo de emergencia.
- Comprender que se necesita tiempo para crear un fondo de emergencia que pueda mantener nuestros gastos mensuales durante un periodo de tiempo.
- Tener en cuenta que nuestras necesidades de vida afectarán nuestras estrategias de ahorro.
- Reservar un porcentaje cada mes para poder ahorrar.

FONDO DE RESERVA

*El mini-juego "Fondo de reserva", clasifica gastos relacionados con diferentes objetivos personales (estudiar en el extranjero, renovar la casa, tener un bebé) para averiguar cuánto necesitas ahorrar regularmente para alcanzar tus objetivos a tiempo y elaborar un buen plan de ahorro para cada uno.

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es clasificar gastos relacionados con diferentes objetivos personales (estudiar en el extranjero, renovar la casa, tener un bebé) para averiguar cuánto necesitarán ahorrar los alumnos regularmente para alcanzar sus objetivos a tiempo y elaborar un buen plan de ahorro para alcanzar cada uno de esos objetivos.

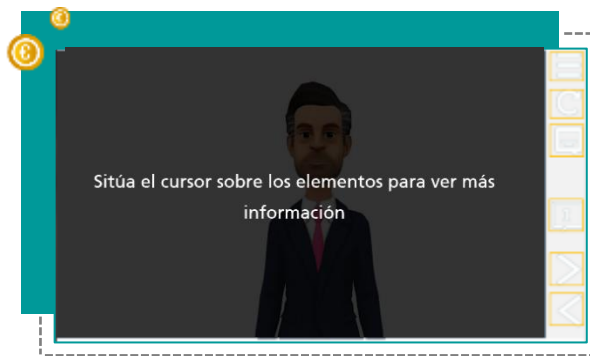
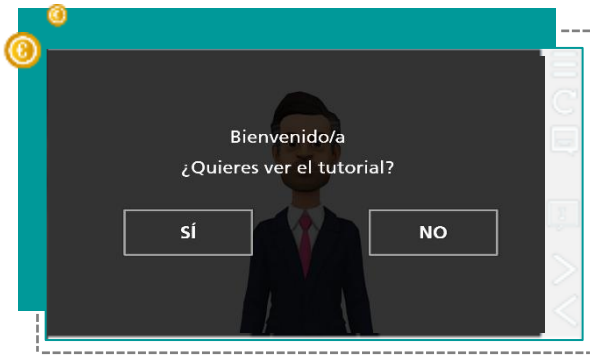
Jugar a este juego ayudará a los alumnos a tomar el control de sus vidas financieras, las cuales requieren planificación, y eso comienza con el establecimiento de metas. Los objetivos que establezcan deben ser específicos y tener un marco de temporal. Por ejemplo, si la meta de los alumnos fuera ahorrar 10€ por semana durante el próximo año para un ordenador nuevo.

Este es un objetivo **SMART**, lo que significa que es **e**specífico, **M**edible, **A**lcanzable, **R**ealista y con un horizonte **T**emporal determinado. Una vez hayan realizado una lluvia de ideas sobre algunos objetivos SMART, priorízalos de acuerdo con lo que sea más urgente o más importante para ellos. Asegúrate de que cada objetivo tenga un marco de tiempo concreto y luego registra su progreso cada semana. Las metas financieras del alumno son los gastos más importantes que tiene.

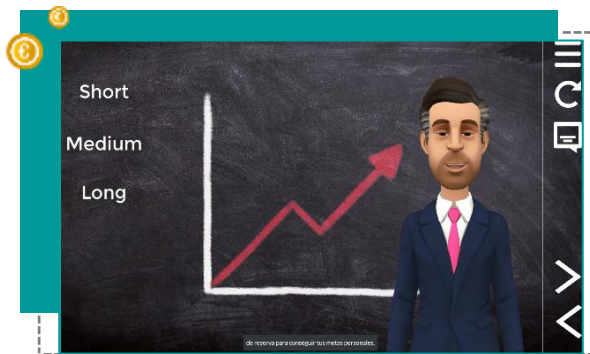
Si no los tratan de esa manera, se verán tentados a gastar dinero en otras cosas, especialmente en gastos variables como comida, ropa y entretenimiento.

Explicación del proceso del juego

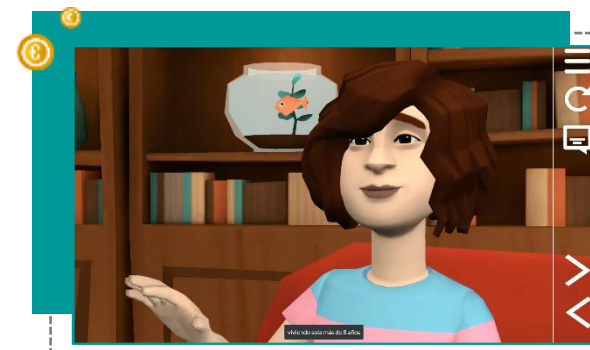
Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.



Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al final de este juego, podrás identificar necesidades a corto, medio y largo plazo y construir un fondo de reserva para lograr tus objetivos personales". Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

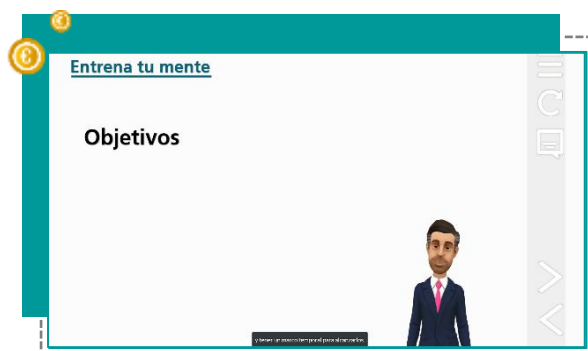


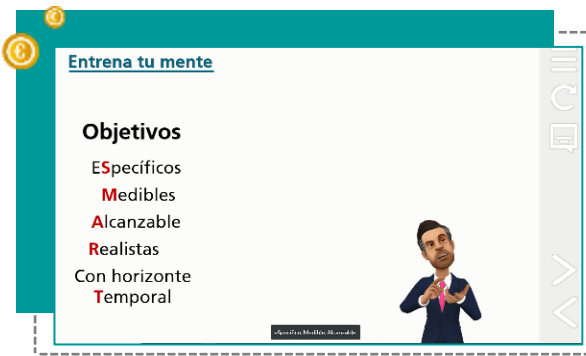
Después de la presentación del objetivo del juego, el entorno real se presenta a los usuarios, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real en la que se tendrá que utilizar el concepto de crear un fondo de reserva para conseguir su objetivo personal**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.



Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".

Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de conseguir un objetivo personal. Es importante resaltar a los usuarios que deben prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas se recomienda que visiten dos veces la sección "entrena tu mente".





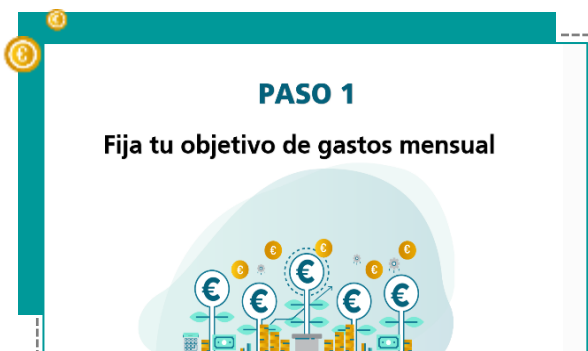
Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de conseguir las metas personales y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de plan de gastos aplicado en este caso, a conseguir la meta personal de Maria.



Después de esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudar a los usuarios. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario antes de dejar que los alumnos lo hagan.

Esto te ayudará a identificar consejos o sugerencias que puedan serles de utilidad.



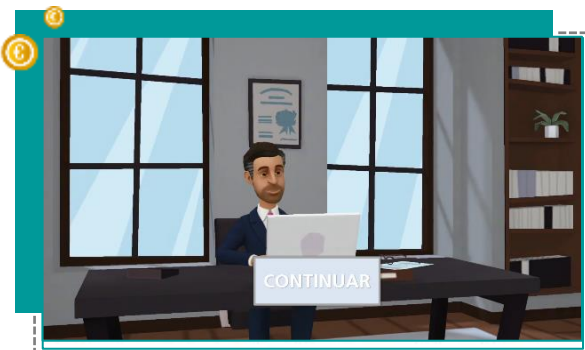
En este juego concreto, los usuarios tendrán que averiguar cuánto necesitan ahorrar regularmente para alcanzar sus objetivos SMART a tiempo y crear un plan de ahorro para cada uno de ellos. Usarán un plan financiero personal para identificar cuánto necesitan ahorrar cada mes o cada semana para alcanzar sus metas SMART.

Los usuarios usarán un plan de gastos para asegurarse de que sus hábitos de gasto diarios no superan sus objetivos. Luego, clasificarán sus gastos entre "Gastos fijos o regulares" (facturas que se pagan cada mes y tienden a ser la misma cantidad), "Necesidades o gastos variables" (cosas que se necesitan cada mes y que varían de precio) y "Deseos o gastos ocasionales" (cosas que se compran, pero sin las que se podría vivir probablemente).

Tienen que elegir la mejor estrategia en cada caso según el plan. Identificar sus gastos y fuentes de ingresos. Desarrollar un plan de gastos y establecer sus objetivos SMART de acuerdo con las siguientes hojas de trabajo. Cada pantalla del juego les desafiará a elegir la mejor estrategia para su plan de gastos mensual, a analizar información, a establecer metas, a mejorar el plan de gastos para lograr los objetivos SMART y a seleccionar un seguimiento de los gastos que se adapte de la mejor manera posible a su estilo de vida. Los usuarios deberán pensar en cuánto tiempo pueden alcanzar sus objetivos SMART y crear un plan de ahorro para cada uno de ellos.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Es importante identificar claramente qué es un plan de gastos.
- Recordar que el plan de gastos adecuado puede ayudarnos a ahorrar lo suficiente para pagar facturas, tener ahorros para emergencias y algo de dinero en el bolsillo cada mes.
- Crear nuestra propia **meta de ahorro a corto plazo** y elaborar un plan de acción para alcanzarla puede ayudarnos a ser responsables y hacer un progreso real en nuestro camino hacia el bienestar financiero.
- Las metas pueden identificarse como **metas a corto plazo** (se logran en un tiempo corto o hasta 5 años) y **metas a largo plazo** (se logran en más de 5 años).

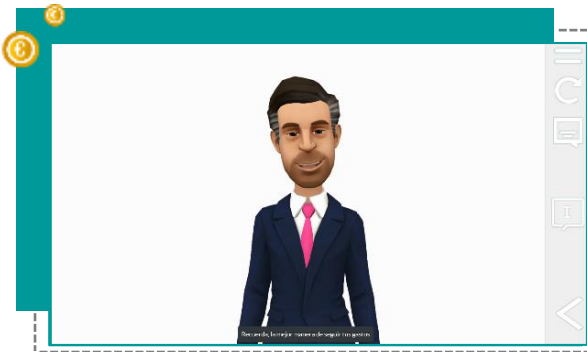


Si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se mostrará un mensaje amigable pero de advertencia, con la opción CONTINUAR para repetir la pregunta de nuevo. Excepcionalmente, en el PASO 1 si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se mostrará el mensaje INTENTAR OTRA VEZ O RE-ENTRENAR TU MENTE y deberán elegir qué prefieren hacer.

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor, puedes formular algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sesión "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "pagos regulares, necesidades y deseos".
- ¿Qué aspectos has tenido en cuenta para tomar la decisión?
- ¿Has entendido el concepto de plan de gastos?
- ¿Has entendido el significado de "Gastos fijos o regulares", "Necesidades o gastos variables" o "Deseos o gastos ocasionales"?

Por el contrario, si los usuarios dan una respuesta correcta, se mostrará un mensaje de "felicidades" y podrán continuar con las siguientes preguntas.



Después de todas las preguntas, como formador y/o tutor, debes utilizar los resultados de las diferentes estrategias que utilizará cada usuario según su plan. Además, en esta parte los también podrás realizar cualquier consulta en función de las necesidades que se hayan observado en los usuarios. De esta forma, debes explicar que un plan de gastos es una estrategia simple para aprovechar al máximo nuestro

dinero y alcanzar nuestras metas financieras.

¿Cómo crear un plan de gastos? En un formulario simple de una página, se debe anotar el dinero que se ingresa y lo que se gasta en un mes promedio. Ponerlo en un papel ayuda a ver dónde se puede mejorar para tomar mejores decisiones financieras. El plan de gastos adecuado puede ayudar a los alumnos a ahorrar lo suficiente para pagar sus facturas, tener ahorros para emergencias y algo de dinero en el bolsillo todos los meses.

Cuando los usuarios hayan completado todo el mini-juego, se mostrará el mensaje "Fin del juego" con tres opciones para los usuarios:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Ir la sección "Quieres aprender más"
- Salir del juego



Al completar el juego con la respuesta correcta, el usuario tendrá acceso a **recursos adicionales** que podrá consultar para conocer más sobre el concepto de alcanzar un objetivo personal, con información y enlaces.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Conocer y comprender qué es un plan de gastos.
- Comprender la importancia de que tomar el control de la vida financiera requiere planificación, y eso comienza con el establecimiento de metas.
- Saber que las metas pueden identificarse como metas a corto plazo, a medio plazo y a largo plazo.



RELOJ DE LA JUBILACIÓN

*El mini-juego “Reloj de jubilación” promueve la comprensión de lo importante que es tomar decisiones financieras pensando en el futuro y la importancia de no endeudarse mucho o vivir por encima de las posibilidades.

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es explorar el concepto de gestión de carrera profesional y decisiones financieras futuras con los alumnos y hacerles conscientes de cuántas formas de preparar el futuro son posibles.

Además, llama la atención sobre el hecho de que los ingresos por jubilación dependen tanto de las contribuciones personales como públicas.

Una vez completado el mini-juego, los usuarios habrán:

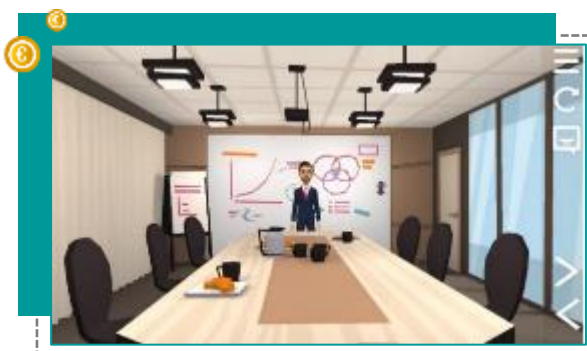
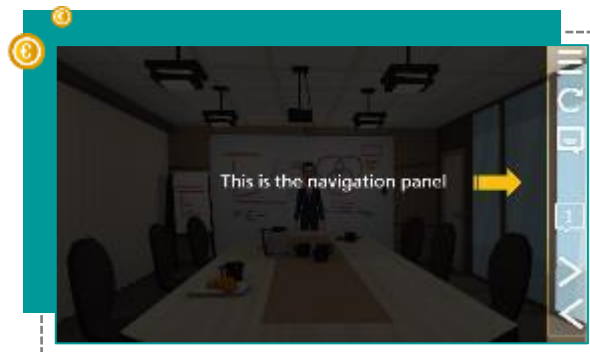
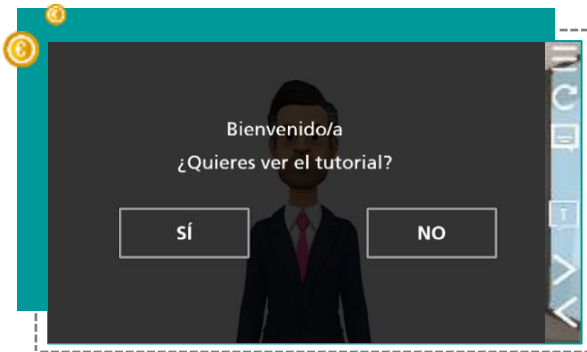
- Obtenido su primer trabajo.
- Ascendido.
- Gestionado su carrera profesional.
- Tomado decisiones de vivienda.
- Tomado decisiones de transporte.
- Tomado decisiones futuras sobre fondos de jubilación.

Tendrán que tomar decisiones en base a las opciones anteriores que han decidido, lo que les permitirá ganar más o menos dinero y tener más o menos gastos.

Esto también les permitirá destinar una parte de sus ahorros a su futura jubilación, pero sin descuidar la gestión de sus ingresos actuales. En función de sus decisiones tendrán una mejor jubilación o no, aprendiendo lo importante que es planificar y gestionar nuestro futuro.

Explicación del proceso del juego

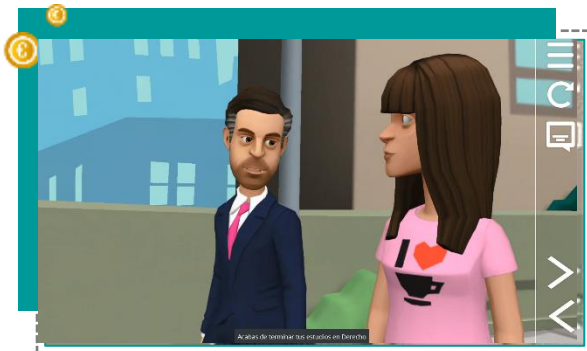
Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.



Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al final del juego, habrás aprendido lo importante que es tomar decisiones financieras pensando en el futuro y la importancia de no pedir prestado demasiado o vivir por encima de nuestras posibilidades". Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, asignaturas o materiales formativos.





Después de la presentación del objetivo del juego, los usuarios deben comenzar a tomar decisiones para lograr su estilo de vida ideal. ¡La primera selección es elegir un personaje! A lo largo del juego, los usuarios podrán ver diferentes estilos de vida y podrán ver las consecuencias de las decisiones que tomen.






Después de la selección del personaje, el entorno real se presenta a los usuarios, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real donde se deberá utilizar el concepto de gestión de carrera, decisiones financieras futuras y fondos de jubilación**. Es ahora cuando los usuarios comienzan a construir su futuro, a tomar decisiones sobre vivienda y transporte.

Elige tu casa

 <p>Un pequeño apartamento en la ciudad. Te permite estar cerca del trabajo y de tus amigos, hacer compras, ir a hablar... Lo peor es el vecino de arriba, siempre haciendo ruido con los pies... también el de abajo, que no sabe hablar bajo y una llamada puede ser una tortura. Pero puede ser divertido vivir aquí.</p> <p>ALQUILER: 500€/mes</p>	 <p>La casa de tus sueños en las afueras de la ciudad. Un lago maravilloso para descansar y quizá, tener una familia. lejos del ruido de la ciudad, pero también lejos del trabajo. Llegas a casa cansado al final del día. Además, tu vecino siempre tiene barbacoas y su perro no para de ladrar... en un vecindario tranquilo.</p> <p>ALQUILER: 1200€/mes</p>	 <p>Qué palacio. Nunca imaginaste vivir en una casa así. Incluso tiene una piscina para nadar y divertirse. Nadie te molesta, puedes hacer lo que quieras porque ningún vecino lo ve u oye... pero mantener esta casa puede ser muy, muy caro... Si, las vistas de la ciudad a lo lejos son increíbles.</p> <p>ALQUILER: 2500€/mes</p>
--	--	--

Elige tu vehículo

Necesitas un vehículo para ir al trabajo, debes decidir qué medio de transporte se ajusta mejor a tus necesidades. Recuerda que los gastos no son los mismos. El gasto mensual incluye pagos, combustible, Seguro, mantenimiento y otros asociados a un vehículo.

 <p>La bici apenas tiene gastos, solo algunas herramientas y materiales para arreglar pinchazos. Si quieres gastar poco y estar en forma, esta es tu mejor opción.</p> <p>GASTO: 20€/mes</p>	 <p>Coger el autobús es una buena opción si no puedes comprar un coche. El boleto mensual no es muy caro y puedes leer el periódico en el camino al trabajo. Por supuesto, recuerda que, si lo pierdes, no llegarás a tiempo, así que no te olvides de poner la alarma.</p> <p>GASTO: 80€/mes</p>	 <p>La mejor opción para llegar al trabajo rápido sin correr o pedalear, pero conducir un coche es caro y necesitarás reservar una parte de tus ingresos para pagar sus gastos, mantenimiento, impuestos...</p> <p>GASTO: 300€/mes</p>
--	---	--

Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego. Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección **"Entrena tu mente"**. Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar.



En este caso, se presenta el concepto de **gestión de carrera profesional y decisiones financieras futuras**. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces la sección "entrena tu mente".

Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir estos conceptos y luego explorarlos con todos los grupos en una sesión de formación.

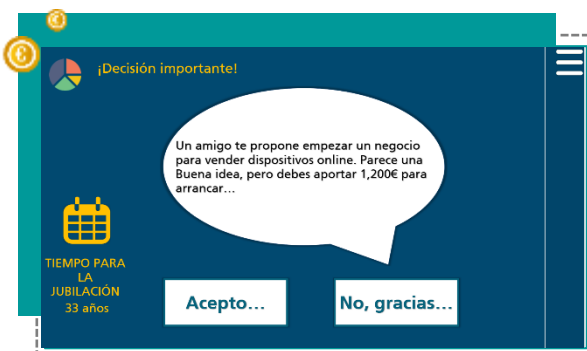
Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver diferentes ejemplos de estilos de vida y ahorro para que puedan ver las consecuencias de las decisiones que toman.



Después de esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y a aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudar a los usuarios.



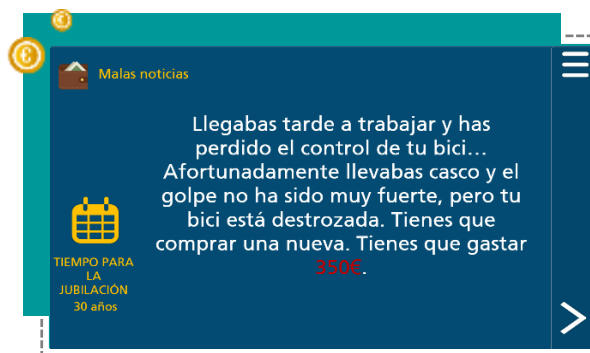
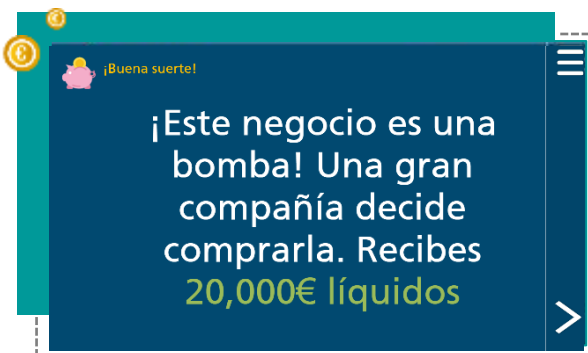
Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda ser necesario. **En este juego** concreto, los usuarios deberán simular la vida laboral del personaje elegido, viviendo sus momentos importantes con sus condiciones.



A lo largo del juego surgirán diferentes preguntas relacionadas con el puesto de trabajo del personaje, nuevas oportunidades de negocio e imprevistos. El reto consiste en gestionar todos los ingresos y gastos a lo largo del tiempo hasta que llegue el momento de la jubilación del personaje.

Es importante asegurarse de que los usuarios entiendan que en el juego el tiempo pasará, concretamente, 3 años entre las tarjetas de preguntas.

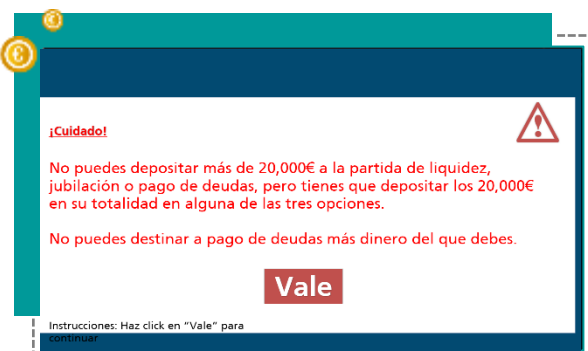
En este mini-juego no hay respuestas correctas o incorrectas ya que el elegido es solo uno de los posibles estilos de vida, por lo que cualquier respuesta es válida. Dependiendo de la respuesta que elijan los usuarios, recibirán una cantidad mayor o menor de dinero y, a veces, perderán una cantidad mayor o menor.



Después de cada *Tarjeta de pregunta*, dependiendo de la elección de los usuarios, puede haber una *Tarjeta Administrar* donde deben decidir cómo distribuir un ingreso adicional (si tienen suerte) entre jubilación, cuenta corriente y pago de deudas o una *Tarjeta de revisión* donde los usuarios pueden ver los efectos de tener malas noticias.



La parte más importante del juego es la opción "**Detalles de la cuenta**". Allí, los usuarios pueden distribuir sus ingresos (cuenta corriente) para pagar sus deudas o aumentar sus ahorros para la jubilación cada vez que ven su icono.



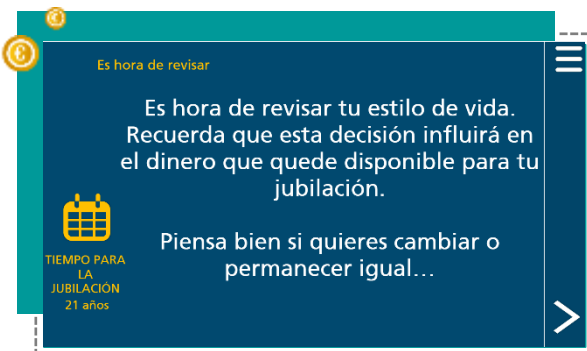
Si los usuarios quieren hacer una distribución del dinero que no es correcta (más dinero de la cantidad que tienen) se mostrará un mensaje amigable pero de advertencia, dando la posibilidad de volver a intentar el ejercicio. ¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un determinado usuario ha proporcionado una respuesta incorrecta...

Sin embargo, como formador y/o tutor, puedes formular algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sesión "Entrena tu mente"?
- ¿Has entendido los diferentes conceptos de los detalles de la cuenta?

Como formador y/o tutor, es importante destacar a los usuarios que el objetivo del juego es llegar a la edad de jubilación con el dinero suficiente para vivir una vida plena sin tener que trabajar los últimos años de vida. Cuanto más dinero reserven los usuarios para la jubilación, mejor estilo de vida tendrán al final del juego.

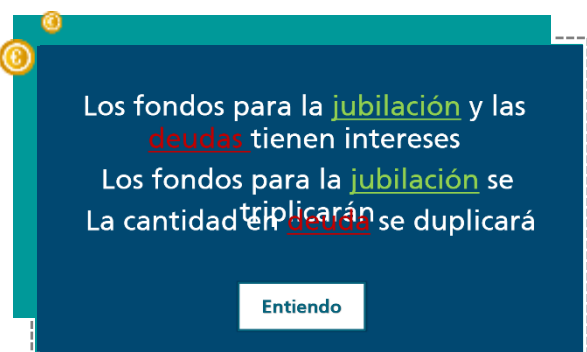
Lo más importante en este juego es no vivir por encima de las expectativas. Y saber decidir bien dónde invertir el dinero.



De una tarjeta de pregunta a otra, a veces aparece una tarjeta de *Tiempo para revisar* para facilitar a los usuarios una mejor gestión del estilo de vida de su personaje. Esto significa que pueden volver a tomar decisiones de vivienda y transporte si quieren cambiar las primeras opciones que seleccionaron.



Cuando el *Tiempo de jubilación* llegue a cero, los usuarios no tendrán más oportunidades de ahorrar o invertir dinero, el futuro habrá llegado. En el juego, para hacerlo realidad, se aplicarán intereses a las cuentas de los usuarios y verán un mensaje de su expectativa de vida como jubilado.



Dependiendo de sus años de jubilación asegurados, los usuarios recibirán diferentes consejos para comprender la importancia de tomar decisiones financieras pensando en el futuro y la importancia de no endeudarse mucho o vivir por encima de nuestras posibilidades.



Cuando los usuarios hayan completado todo el mini-juego, se mostrará el mensaje "Fin del juego" con dos opciones para los usuarios:

- Salir del juego
- Reiniciar el juego desde el principio

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Gestionar decisiones financieras sobre estilo de vida.
- Gestionar una carrera profesional.
- Comprender la importancia de planificar y ahorrar.
- Comprender las consecuencias de endeudarse mucho o vivir por encima de nuestras posibilidades.

B. Mini-juegos de Dinero y Transacciones

ELIGE Y UNE

* El mini-juego "Elige y une" explora el concepto del tipo de cambio. Al jugar a este juego, podrás contar billetes y monedas para reunir una cantidad y convertir esa cantidad a una divisa diferente

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es explorar el concepto del tipo de cambio con los alumnos y hacerles conscientes de la necesidad de comprender qué es y explicarles cómo convertir una determinada cantidad a una moneda diferente.

También es una ocasión para presentar el EURO como moneda única del grupo de países de la Unión Europea y las ventajas (para los ciudadanos y las empresas en general) de la adopción de una

moneda única por parte de un grupo de países.

En un mundo lleno de oportunidades para viajar y trabajar en el extranjero, es importante que todos estén familiarizados con este concepto y aprendan a utilizarlo. Aunque la mayoría de los países de la Unión Europea usan la misma moneda (EURO) y, por lo tanto, convertir dinero a otra divisa no es una necesidad diaria para todos, todavía hay países dentro de la Unión Europea que siguen usando sus monedas nacionales, por ejemplo:

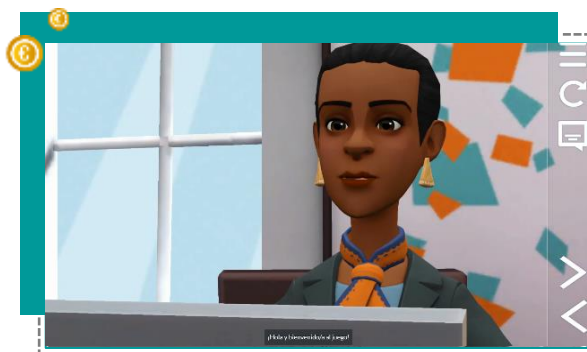
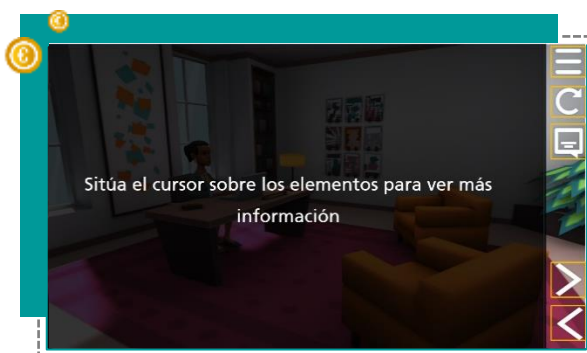
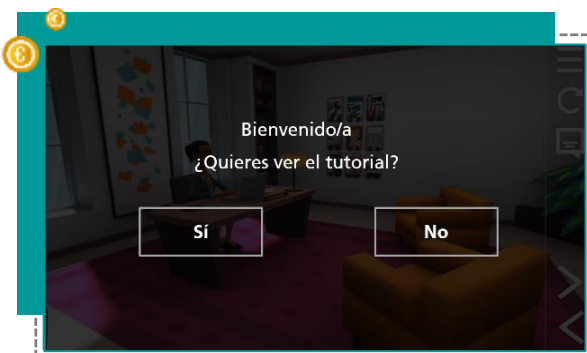
- Bulgaria
- Croacia
- República Checa
- Dinamarca
- Hungría
- Polonia
- Rumanía
- Suecia

Mirando fuera de la Unión Europea, cada país tiene su moneda y, por lo tanto, cuando se viaja a cualquiera de esos países, es muy importante comprender qué es un tipo de cambio, dónde encontrar información al respecto y cómo usarlo diariamente.

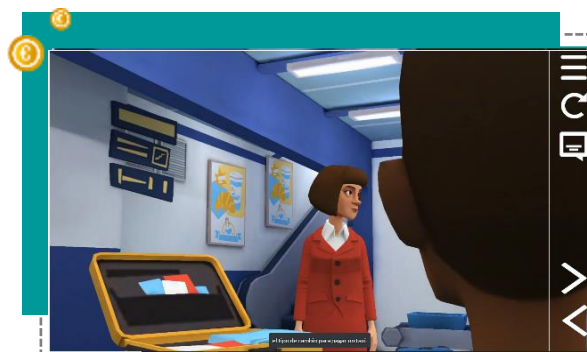
Al mismo tiempo, el juego también contribuye a mejorar las habilidades de los usuarios para contar billetes y monedas hasta alcanzar una cantidad determinada.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.



Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: “Al completar el mini-juego, podrás contar billetes y monedas para alcanzar una cantidad y convertirla a una moneda diferente”. Es importante que como formador y/o tutor, seas consciente del objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

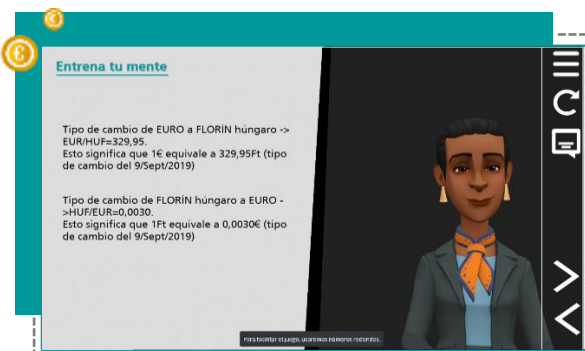


Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, permitiéndoles comprender el **escenario del juego y la situación real donde se tendrá que utilizar el concepto de tipo de cambio**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "Entrena tu mente".



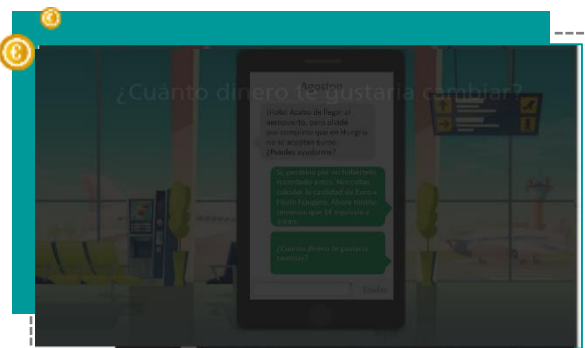
Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de tipo de cambio. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección "entrena tu mente".



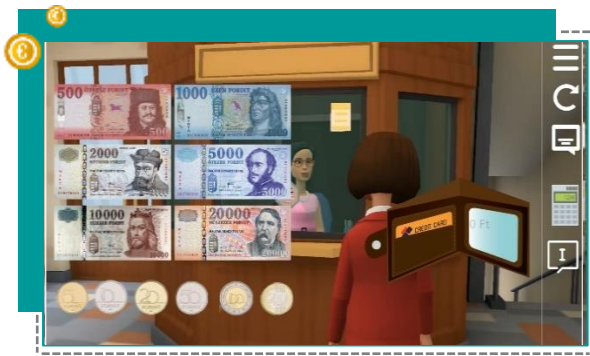
Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de tipo de cambio y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de tipo de cambio aplicado (en este caso, el tipo de cambio de EURO a Florín húngaro, la moneda en uso en Hungría).

Es importante destacar que los tipos de cambio proporcionados son los disponibles el 9 de septiembre de 2019 y, por lo tanto, es posible que no correspondan con los tipos actuales.



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudar a los usuarios.



Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda ser necesario. **En este juego** en concreto, los usuarios tendrán que elegir qué cantidad de euros quieren cambiar por florines húngaros. Tendrán la oportunidad de seleccionar 20€, 50€ or 100€.

Después de haber seleccionado la cantidad en EUROS a convertir, se mostrará un conjunto de billetes y monedas de florines húngaros para que el usuario pueda elegirlos y sumarlos hasta alcanzar la cantidad deseada en florines húngaros y agregarlos a la cartera. Cuando alcancen la cantidad necesaria, deberán hacer clic en la cartera para ver el resultado. Hay una calculadora disponible en la barra de opciones ubicada en el lado derecho de la pantalla.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuérdales que pueden usar la calculadora que hay en la barra de herramientas.
- Infórmales que solo pueden seleccionar dos billetes y que tendrán que sumar el resto de dinero que necesiten con monedas. Tienen que utilizar todos los tipos de monedas.
- Aconséjales que presten atención a los billetes y monedas que se proporcionan, ya que son de una moneda que no les resulta familiar.

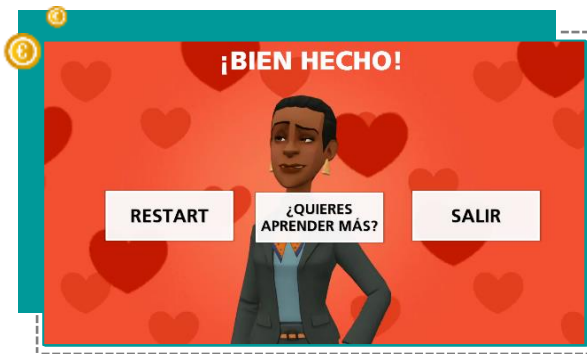


Si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se mostrará un mensaje amigable pero de advertencia, con tres opciones para los usuarios:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Ir la sección “Quieres aprender más”
- Salir del juego

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor, puedes formular algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de “tipo de cambio”.
- ¿Cómo has calculado la cantidad de Florines húngaros?
- ¿Has usado todas las monedas para alcanzar la cantidad de Florines húngaros en la cartera?



Por el contrario, si los usuarios dan una respuesta correcta, se mostrará un mensaje de “buen trabajo” con tres opciones para el usuario:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Ir la sección “Quieres aprender más”
- Salir del juego



Al completar el juego con la respuesta correcta, el usuario tendrá acceso a **recursos adicionales** que podrá consultar para conocer más sobre el concepto de los tipos de cambio, la lista de países de usan el EURO y el enlace al convertidor de divisas oficial de la Union Europea.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Conocer y comprender qué es un tipo de cambio.
- Comprender que esta tasa es volátil, sujeta a cambios con el tiempo.
- Saber convertir cantidades de una moneda a otra.
- Contar correctamente billetes y monedas.

CAMBIEMOS

*El mini-juego "Cambiamos" explora el concepto de tipo de cambio. Al jugar a este juego, podrás aplicar tipos de cambio de divisas según el presupuesto disponible.

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es explorar el concepto de tipo de cambio con los alumnos y hacerles conscientes de la necesidad de comprender qué y explicarles cómo aplicar los tipos de cambio para un presupuesto disponible.

Aunque el juego introduce el concepto de "presupuesto" como una limitación de cuánto puede gastar una persona en un momento dado o un tipo

específico de productos o servicios, no proporciona suficiente información formativa para desarrollar las habilidades asociadas con la elaboración de presupuestos o la gestión de un presupuesto. Estos problemas se explorarán en otros juegos. Aun así, puedes referirte al concepto de qué es un presupuesto y para qué sirve.

También es una ocasión para presentar o reforzar el EURO como moneda única de un grupo de países de la Unión Europea y las ventajas (para los ciudadanos y las empresas en general) de la adopción de una moneda única por parte de un grupo de países. Actualmente, ocho países de la Unión Europea todavía usan sus monedas nacionales:

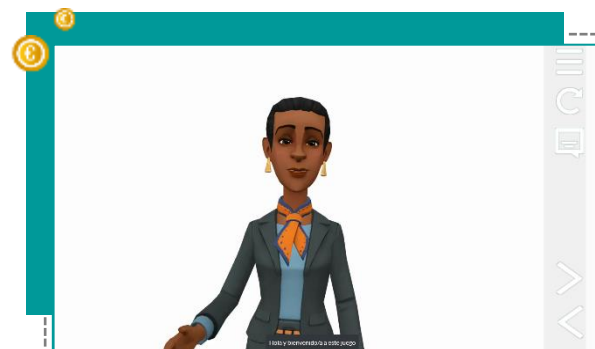
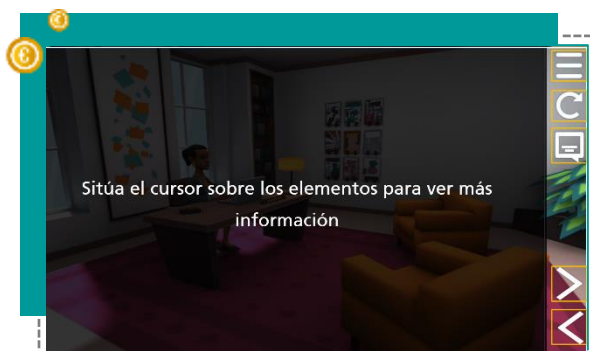
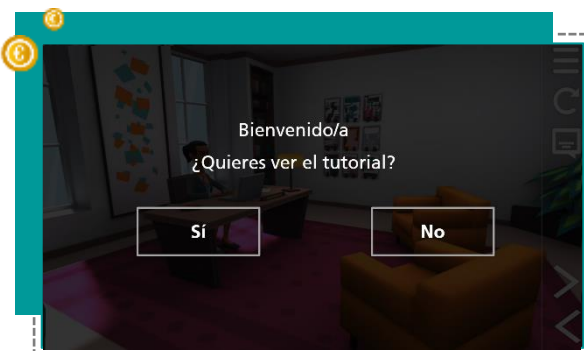
País	Divisa	País	Divisa
Bulgaria	Lev búlgaro	Hungría	Florín húngaro
Croacia	Kuna croata	Polonia	Zloty polaco
República Checa	Corona checa	Rumanía	Leu rumano
Dinamarca	Corona danesa	Suecia	Corona sueca

En un mundo digital, cada vez se realizan más transacciones en línea para comprar bienes y servicios, lo que permite a cualquiera comprar prácticamente cualquier cosa en una tienda en línea o un proveedor de servicios en línea ubicado en cualquier parte del mundo.

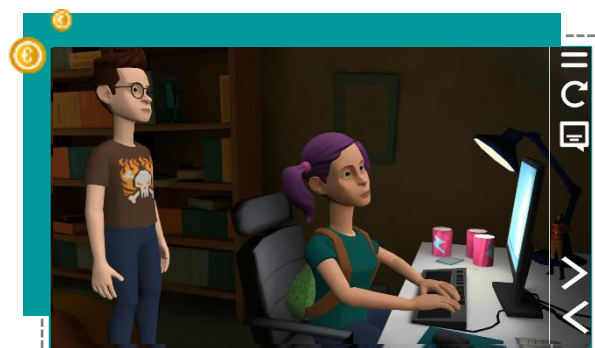
Si algunos proveedores online venden en EUROS porque están ubicados en un país de la Unión Europea o porque incorporan esa facilidad en su tienda online, a menudo nos encontramos ante tiendas online que ofrecen productos y servicios en otras divisas distintas del EURO.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.

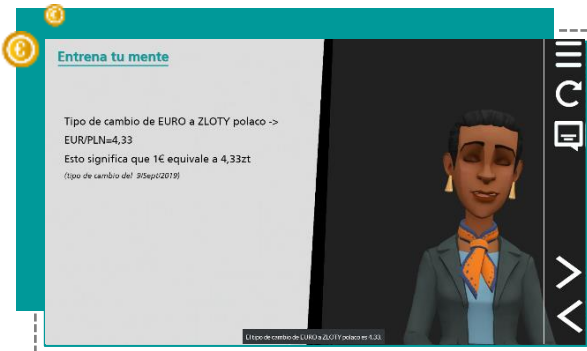


Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al completar el mini-juego, podrá aplicar tipos de cambio de moneda según el presupuesto disponible". Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, asignaturas o materiales formativos.

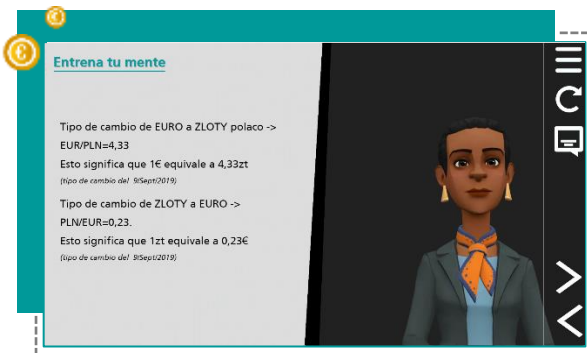


Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, permitiéndoles comprender el **escenario del juego y la situación real donde se tendrá que utilizar el concepto de tipo de cambio**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".



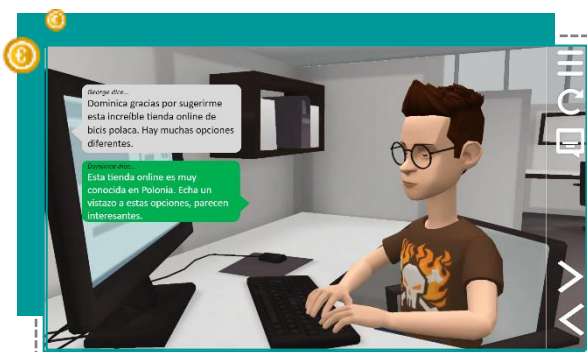
Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de tipo de cambio. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección “entrena tu mente”.



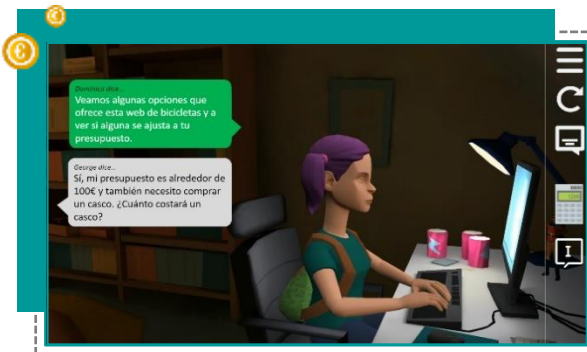
Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de tipo de cambio y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de tipo de cambio aplicado (en este caso, el tipo de cambio de EURO a Zloty polaco, la moneda en uso en Polonia).

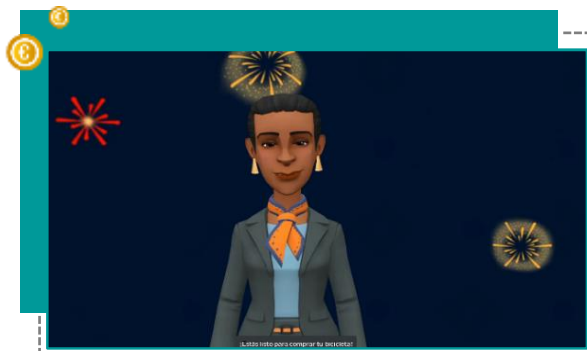
Es importante destacar que los tipos de cambio proporcionados son los disponibles el 9 de septiembre de 2019 y, por lo tanto, es posible que no correspondan con los tipos actuales.



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que les pueda ser útil.

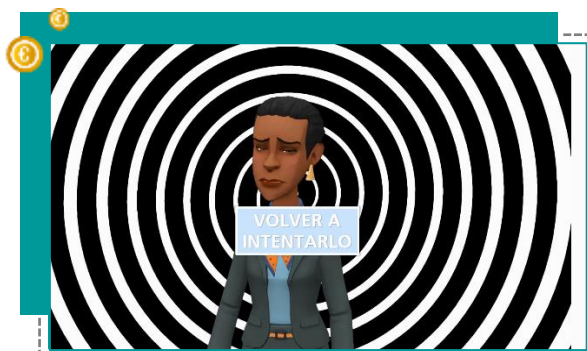


En este juego en concreto, los usuarios tendrán que simular la compra de una bicicleta y un casco a una tienda online polaca, sabiendo que su presupuesto es de 100€ y que los precios de la tienda aparecerán en Zlotys polacos. También se les informa que, para este juego, 1€ corresponde a 4,33Zt (Zloty polaco). El juego continúa presentando el precio de un casco en zlotys polacos (60Zt) y los **usuarios tendrán que calcular cuánto son 60Zt en euros**.



Los usuarios tienen acceso a una calculadora en el lado derecho de la pantalla y algunos consejos en la parte inferior que explica cómo calcular el precio del casco en zlotys polacos. Si los usuarios eligen la respuesta correcta, se mostrará un mensaje de éxito y podrán continuar con el juego.

Si los usuarios no pueden calcular el precio en EUROS, aparecerá un mensaje de “Inténtalo de nuevo” y se les pedirá que reanuden el juego y vuelvan a hacer el cálculo.

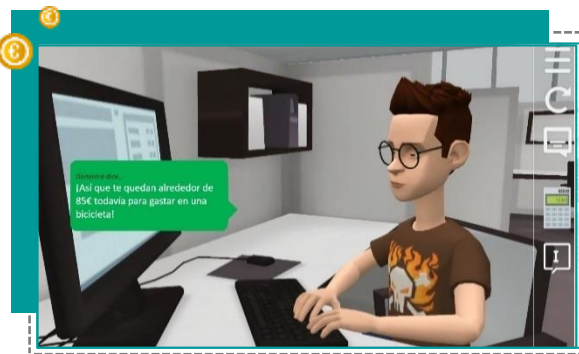


Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuérdales que pueden usar la calculadora que hay en la barra de herramientas y también pueden consultar los consejos proporcionados.
- Avísales que deben considerar el tipo de cambio dado al comienzo del ejercicio.

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor puedes formular algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "tipo de cambio".
- ¿Cómo has calculado la cantidad en EUROS?
- ¿Has usado el valor correcto en el tipo de cambio?



El siguiente paso en el juego es **averiguar qué tipo de bicicleta pueden comprar los dos amigos teniendo en cuenta la cantidad restante en euros después de haber comprado el casco (85 €).**

Sin embargo, los precios de los diferentes modelos de bicicletas se proporcionan en Zlotys polacos, lo que significa que los **usuarios deberán calcular los precios en EUROS** para que puedan identificar la bicicleta o bicicletas que pueden comprar con el presupuesto restante. Los usuarios tienen acceso a una calculadora en el lado derecho de la pantalla y algunos consejos en la parte inferior explican cómo calcular el precio de cada bicicleta en EUROS.

Hay más de una respuesta correcta en cuanto a las bicicletas con precios por debajo de 360Zt que se ajustan al presupuesto disponible.

Si los usuarios eligen alguna de las respuestas correctas, se mostrará un mensaje de éxito y podrán continuar con el juego. Si no logran seleccionar una de las opciones correctas completando el cálculo del precio en EUROS, aparecerá un mensaje de nuevo intento y se les pedirá que reanuden el juego y vuelvan a hacer el cálculo.



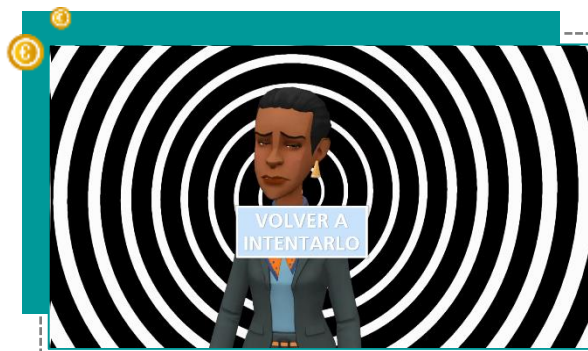
Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuérdales que pueden utilizar la calculadora que hay en la barra de herramientas y también pueden consultar los consejos proporcionados.
- Avísales que deben tener en cuenta el tipo de cambio dado al comienzo del ejercicio.

El juego sigue con otro cálculo. Los usuarios deberán **confirmar que han seleccionado una bicicleta que pueden pagar con el presupuesto disponible**, calculando el precio exacto de la bicicleta en EUROS. Una vez más, los usuarios tienen acceso a una calculadora en el lado derecho de la pantalla y algunos consejos en la parte inferior sobre cómo calcular el precio en zlotys polacos.



Si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se mostrará un mensaje amigable pero de advertencia, para que lo vuelvan a intentar. En ese caso, como formador/tutor, puedes ofrecer el mismo apoyo que anteriormente.



Por el contrario, si los usuarios dan una respuesta correcta, se mostrará un mensaje de “buen trabajo” con tres opciones para el usuario:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Ir la sección “Quieres aprender más”
- Salir del juego



Al completar el juego con la respuesta correcta, el usuario tendrá acceso a **recursos adicionales** que podrá consultar para conocer más sobre el concepto de los tipos de cambio, la lista de países de usan el EURO, el enlace al convertidor de divisas oficial de la Unión Europea y una lista de divisas internacionales.



Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Conocer y comprender qué es un tipo de cambio.
- Comprender que esta tasa es volátil, sujeta a cambios con el tiempo.
- Saber convertir cantidades de una moneda a otra.
- Comprender los fundamentos del concepto de presupuesto.

MARCA UN GOL

*El mini-juego “Marca un gol” explora el concepto de descuento en un precio y cómo proceder para completar una transacción. Un descuento en el precio de un bien o servicio a menudo se denomina descuento comercial.

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es explorar el concepto de descuento en un precio con los alumnos y hacerles conscientes de la necesidad de entender cómo calcular el descuento y el precio final de un bien o servicio, permitiéndoles entender si están haciendo un buen trato, comparando el precio final de un bien o servicio con descuento con el precio de otro bien o servicio sin descuento.

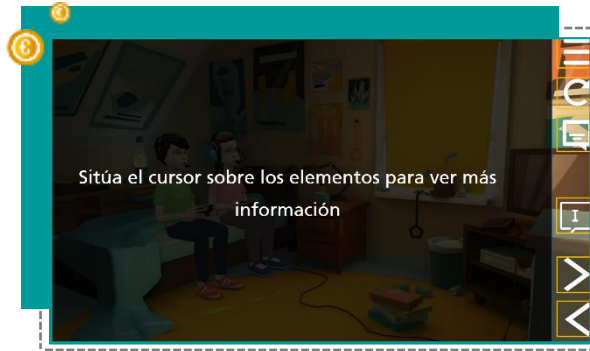
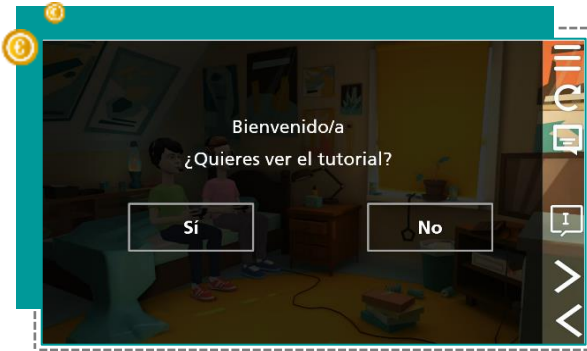
Un descuento en el precio de un bien o servicio a menudo se denomina descuento comercial.

Durante el juego podrás introducir o consolidar otros conceptos y conocimientos como la conversión de un porcentaje a un número decimal, así como operaciones matemáticas básicas.

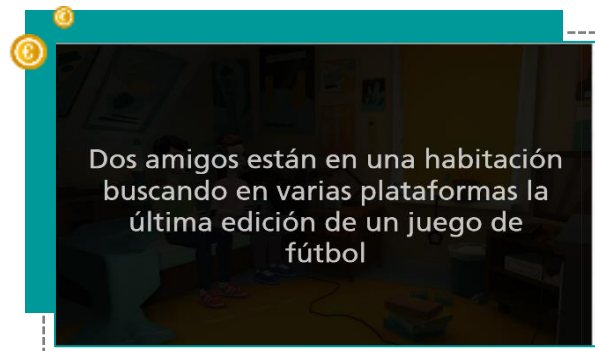
Es muy habitual encontrar promociones y rebajas en comercios, tiendas online y servicios para cualquier tipo de bienes o servicios y existe una tendencia de los compradores a comprar de forma inmediata solo porque se ofrecen estos descuentos. Tradicionalmente, este acto se denominaba compra impulsiva y en ocasiones conduce a malas decisiones. Es importante sensibilizar a los alumnos sobre la necesidad de abstenerse de comprar impulsivamente y calcular adecuadamente el descuento y precio final a pagar, así como comparar ese precio dado con otras ofertas similares.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas. Los usuarios pueden consultar el tutorial para comprender cómo usar el panel de navegación antes de comenzar el juego. Es opcional, por lo que los alumnos pueden omitirlo.



Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: “Al completar el mini-juego, podrás identificar la noción de descuento y comprenderás cómo proceder para completar una transacción”. Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, asignaturas o materiales formativos.

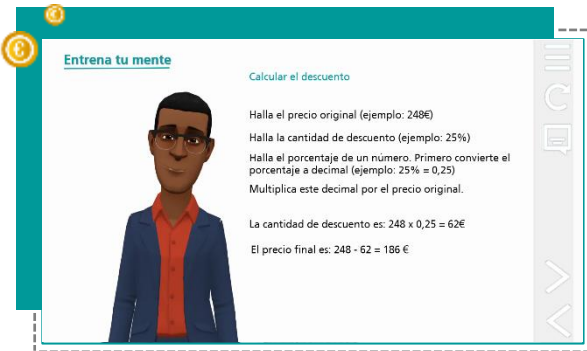


Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real donde se tendrá que utilizar el concepto de descuento comercial en un precio**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".



Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de descuento comercial. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección “entrena tu mente”.



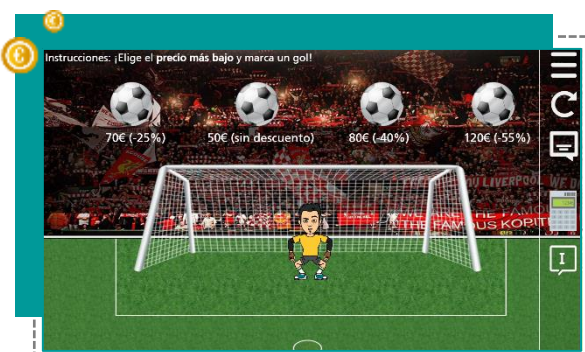
Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de descuento comercial y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de cómo calcular la cantidad de descuento y cómo calcular el precio final a pagar.

En el mismo momento, también se explica la operación de convertir un porcentaje en un número decimal. Es importante resaltar que los descuentos comerciales ofrecidos difieren mucho: pueden variar en cantidad (5%, 10%, 15%, etc.) y en la medida en que son aplicables (a una unidad comprada, a la segunda unidad si compras dos unidades, etc.).



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda serles útil.

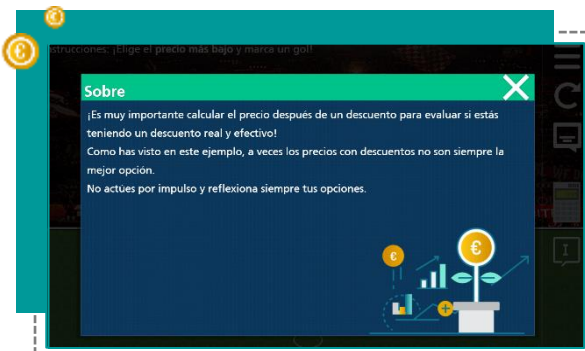


En este juego en concreto, los usuarios tendrán que simular la compra de un juego de fútbol recién estrenado, pero con algunas limitaciones, ya que los dos amigos no tienen demasiado dinero disponible por lo que tendrán que buscar el mejor precio.

En este escenario, a los usuarios del juego se les ofrecerán diferentes precios por comprar el mismo juego de fútbol. Algunos precios tienen un descuento comercial y otros no. Tendrán que calcular todos los descuentos y precios finales para entender cuál es el mejor precio.

El juego continúa presentando diferentes precios para el mismo juego de fútbol. Los usuarios deberán calcular los precios finales a pagar por cada oferta y luego seleccionar el mejor precio. Se les presentan cuatro precios:

- 70€ con un descuento comercial del 25%.
- 50€ sin oferta de descuento.
- 80€ con un descuento comercial del 40%.
- 120€ con un gran descuento comercial del 55%.



Los usuarios tienen acceso a una calculadora en el panel derecho y algunos consejos en la parte inferior, lo que explica la importancia de calcular correctamente los descuentos comerciales y comparar diferentes precios antes de comprar por impulso.



Si los usuarios no logran calcular el precio final del juego de fútbol, aparecerá un mensaje para que lo intenten de nuevo y se les pedirá que reanuden el juego y vuelvan a hacer el cálculo.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuérdales que pueden usar la calculadora y consultar los consejos aportados.
- Avísales que necesitan convertir el descuento comercial de porcentaje a número decimal para calcular el valor del descuento. Y solo después de restar el valor del descuento al precio original, obtendrán el precio final a pagar.

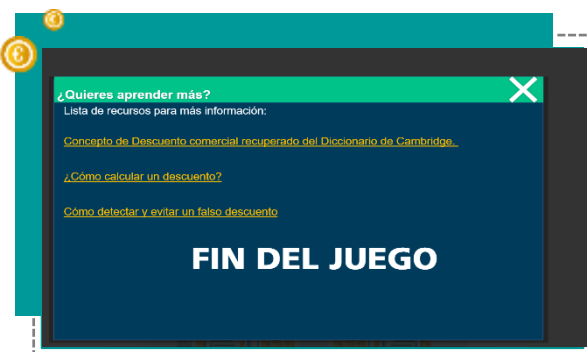
¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor, puedes formular algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "descuento comercial".
- ¿Cómo has calculado la cantidad del descuento?
- ¿Y el precio final?



Por el contrario, si los usuarios dan una respuesta correcta, ¡habrán marcado un gol! Y al pulsar "Continuar", se mostrará un mensaje con tres opciones para el usuario:

- Reiniciar el juego desde el principio
- Ir la sección "Quieres aprender más"
- Salir del juego



Al completar el juego con la respuesta correcta, el usuario tendrá acceso a **recursos adicionales** que podrá consultar para conocer más sobre el concepto de descuento comercial, cómo calcular un descuento y cómo reconocer y evitar ofertas de descuento falsas en servicios y productos.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Conocer y comprender qué es una tasa de descuento comercial.
- Comprender que esta tasa es volátil y difiere según las opciones de los vendedores.
- Saber cómo convertir una cantidad porcentual en una cantidad decimal.
- Saber calcular la cantidad de descuento y el precio final.

JUGANDO CON INTERESES

*El mini-juego “Jugando con intereses”, explora el concepto de tasa de interés. Al jugar a este juego, podrás identificar la noción de tasa de interés que se aplica cuando compras un producto o un servicio y sabrás cómo proceder en una transacción.

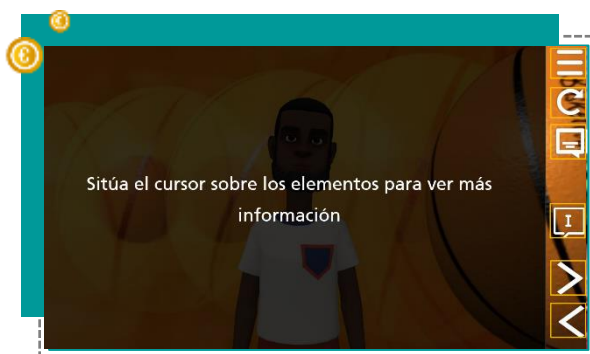
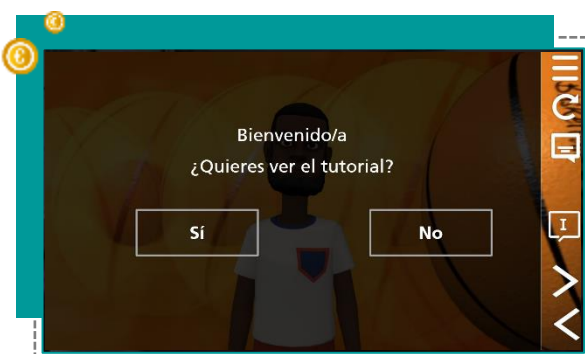
Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es explorar el concepto de tasa de interés con los alumnos. Saber calcular las tasas de interés les permitirá comprar bienes y servicios de una manera más informada y ajustada a su presupuesto y su contexto de vida actual.

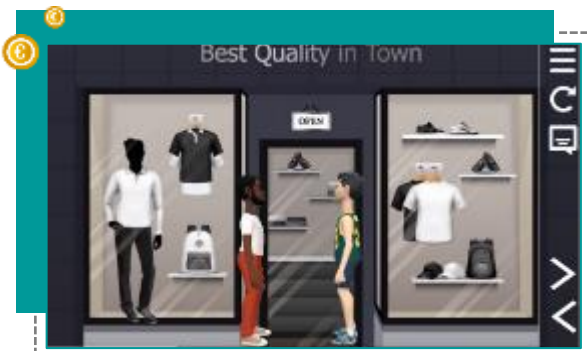
Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.



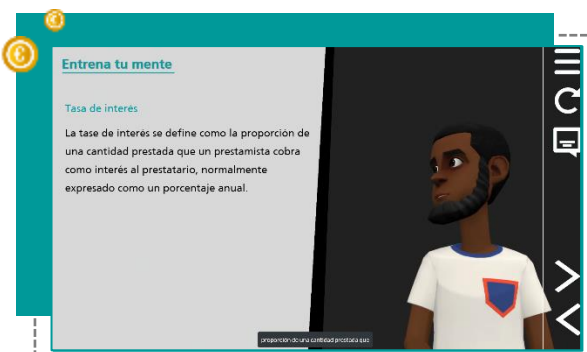


Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: “Al completar el mini-juego, podrás identificar la noción de la tasa de interés que se aplica cuando compras un producto o un servicio y sabrás cómo proceder en una transacción”. Es importante que como formador y/o tutor, conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

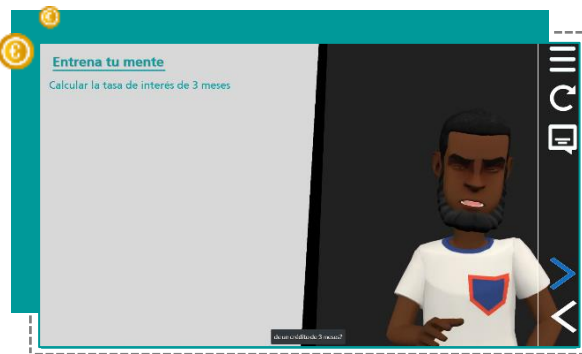


Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real donde se tendrá que utilizar el concepto de tasa de interés**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".



Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de tasas de interés. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección “entrena tu mente”.

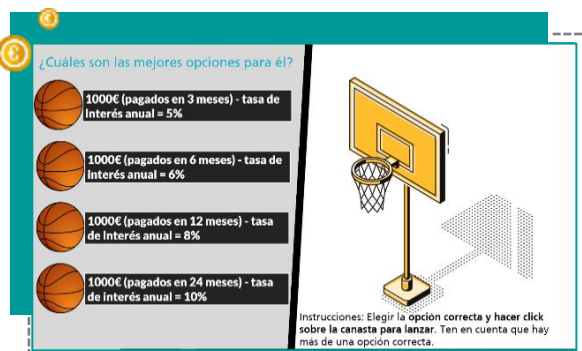


Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de tipos de interés y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de tipo de interés (en este caso cómo calcular una tasa de interés para un crédito de 3 meses).



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles.



Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda ser necesario. **En este juego** en concreto, los usuarios tendrán que elegir la mejor opción de pago considerando que el personaje solo puede pagar 100 euros/mes.

Tendrán que elegir entre:

- 1000€ (pagados en 3 meses) – tasa de interés anual = 5%;
- 1000€ (pagados en 6 meses) – tasa de interés anual = 6%;
- 1000€ (pagados en 12 meses) – tasa de interés anual = 8%;
- 1000€ (pagados en 24 meses) – tasa de interés anual = 10%.

Una vez hayan seleccionado la mejor opción, deben hacer clic en la canasta para lanzar y ver el resultado. Hay una calculadora disponible en la barra de opciones ubicada en el lado derecho de la pantalla. Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuérdales que pueden usar la calculadora que hay en la barra de herramientas.
- Infórmales que hay más de una opción correcta.
- Aconséjales que presten atención a que el personaje solo puede pagar 100 euros/mes.



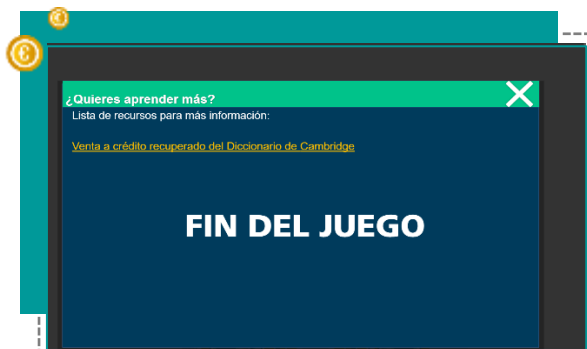
Si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se mostrará un mensaje amigable pero de advertencia, dando la posibilidad de intentar otra vez el ejercicio. ¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta...

Sin embargo, como formador y/o tutor, algunas preguntas de retroalimentación que puedes hacer para explorar con ellos qué salió mal son:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "tasa de interés".
- ¿Cómo lo has calculado?



Por el contrario, si los usuarios dan una respuesta correcta, se mostrará un mensaje de "Bien hecho", con la opción de continuar.



Al completar el juego con la respuesta correcta, el usuario tendrá acceso a **recursos adicionales** que podrá consultar para conocer más sobre el concepto de la venta a crédito.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Saber y comprender qué es una tasa de interés
- Aprender a calcular las tasas de interés.
- Entender que la mejor opción siempre debe tener en cuenta nuestra situación económica (ejemplo: ¿cuánto podemos pagar al mes?).



ENCUENTRA EL CAMINO

*El mini-juego “Encuentra el camino” promueve la comprensión del concepto de impuesto al valor añadido (IVA). Una vez completado el mini-juego, podrás identificar la noción del impuesto al valor añadido en una transacción comercial.

Descripción del objetivo del juego



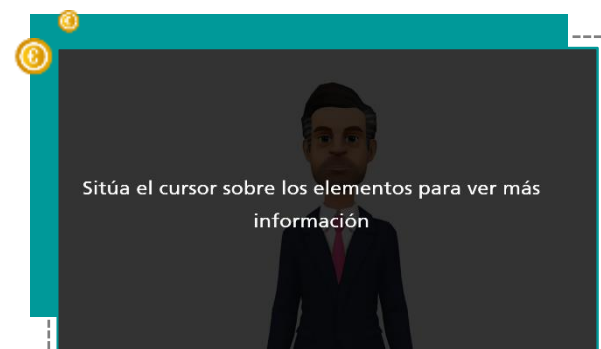
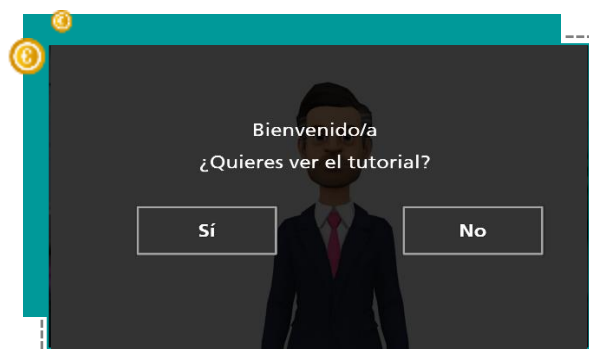
El objetivo de este juego es explorar el concepto de Impuesto al Valor Añadido (IVA) con los alumnos y hacerles conscientes de cómo diferentes impuestos pueden cambiar el valor final de un producto o servicio.

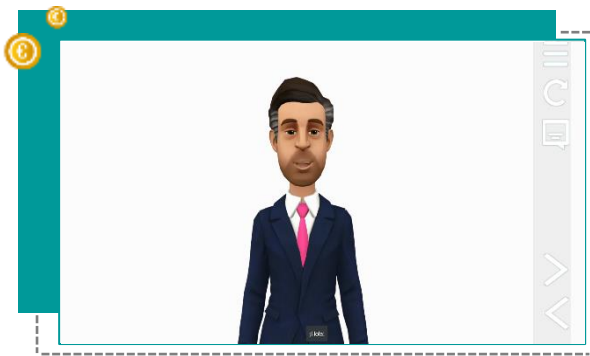
Además, llamar la atención sobre el hecho de que los tipos de IVA aplicados en los Estados Miembros de la Unión Europea no son siempre los mismos.

Para tomar decisiones financieras responsables, al comprar bienes y servicios, es crucial considerar todas las variables, entre ellas, la tasa de IVA. Esto empoderará al consumidor y lo ayudará a tomar mejores decisiones.

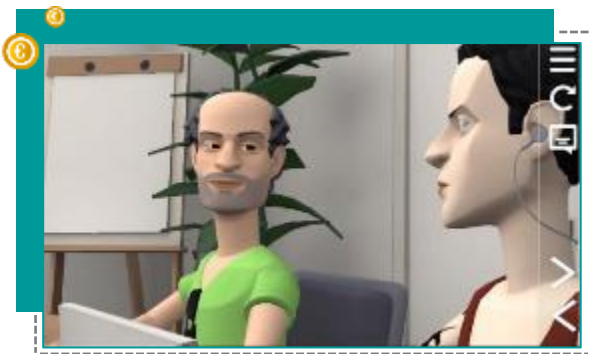
Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas.



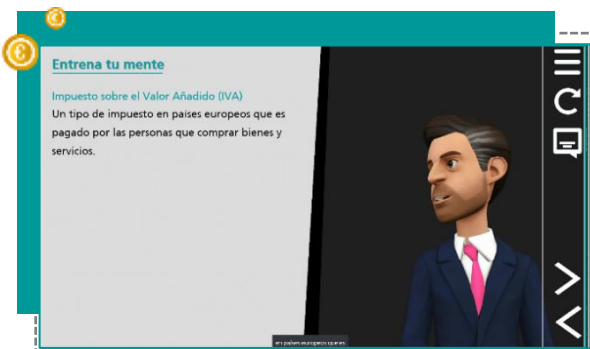


Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al completar el mini-juego, podrá identificar la noción de impuesto al valor añadido (IVA) en una transacción comercial". Es importante que como formador y/o tutor seas consciente del objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

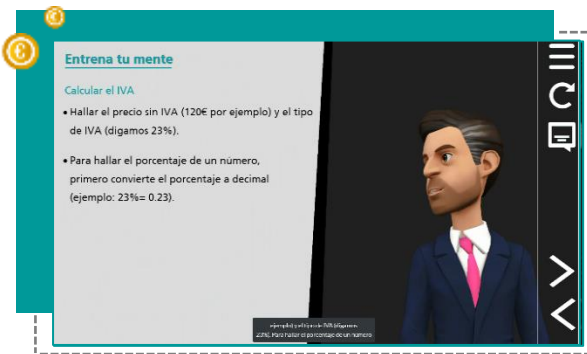


Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real en la que se tendrá que utilizar el concepto de Impuesto al Valor Añadido (IVA)**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**". Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar.

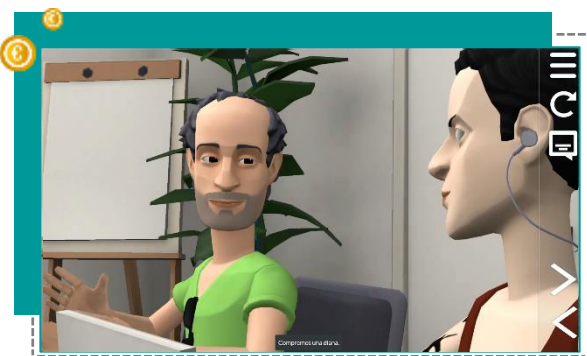


En este caso, el juego presenta el concepto de Impuesto sobre valor añadido (IVA). Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección "entrena tu mente".

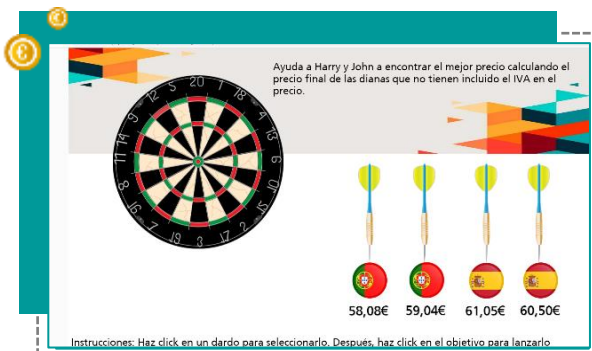


Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de IVA y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de cómo calcular el IVA (en este caso, se calcula el precio final de un servicio de 120€ con 23% de IVA). Es importante destacar que los tipos de IVA aplicados en los Estados miembros de la Unión Europea no siempre son los mismos.



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles.

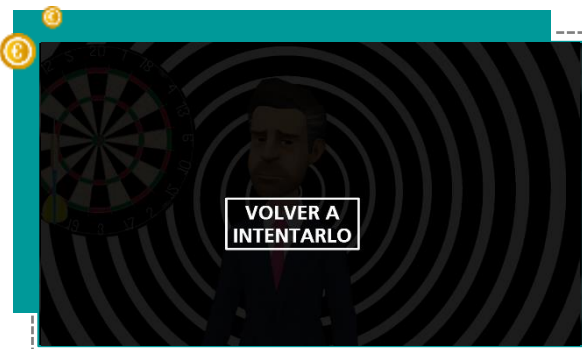


Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda ser necesario. **En este juego** en concreto, los usuarios tendrán que simular la compra de una diana que cuesta 48€ en Portugal y 50€ en España (ambas son IVA).

El reto es encontrar el mejor precio, calculando el precio final de las dianas de dardos (que no tienen el IVA incluido en el precio) presentados por tiendas online de diferentes países (Portugal y España).

Es importante asegurarse de que los usuarios entiendan que, para este tipo de bienes, **en Portugal el IVA es del 23% y en España del 21%**.

En primer lugar, los usuarios deben calcular cuánto son 48€ con un 23% de IVA y cuánto son 50€ con un 21% de IVA. Luego, deben elegir el mejor precio. Una vez que hayan seleccionado la mejor opción, deben hacer clic en el dardo y luego hacer clic en el objetivo para lanzarlo. Hay una calculadora disponible en la barra de opciones ubicada en el lado derecho de la pantalla.

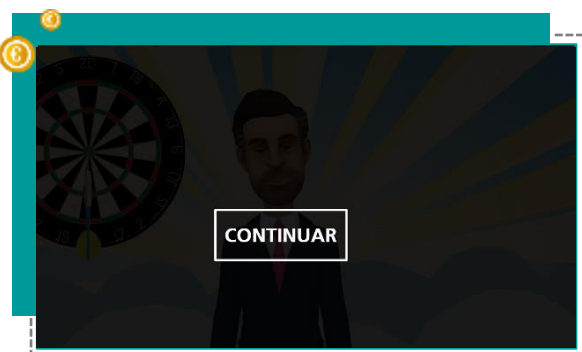


Si los usuarios dan una respuesta incorrecta, se mostrará un mensaje amigable pero de advertencia, dándoles la posibilidad de volver a intentar el ejercicio.

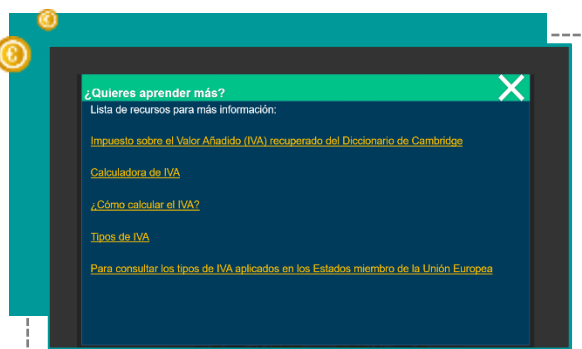
¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta...

Sin embargo, algunas preguntas de retroalimentación que puedes hacer como formador y/o tutor para explorar con ellos qué salió mal son:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "IVA".
- ¿Cómo lo has calculado?



Por el contrario, si los usuarios dan una respuesta correcta, se mostrará un mensaje de "Buen trabajo", con la opción de continuar.



Al completar el juego con la respuesta correcta, el usuario tendrá acceso a **recursos adicionales** que podrá consultar para conocer más sobre el concepto de IVA, una calculadora de este impuesto, información sobre cómo calcularlo, diferentes tipos de IVA y una lista de tipos de IVA aplicados en los países miembros de la Unión Europea.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Conocer y comprender qué es el Impuesto al Valor Añadido (IVA).
- Saber que las tasas de IVA divergen según los bienes y servicios.
- Saber que los tipos de IVA aplicados en los Estados miembros de la Unión Europea no siempre son los mismos.
- Aprender a calcular los tipos de IVA.



C. Mini-juegos de Riesgo y Crédito

CARACTERICEMOS UN POCO

*El mini-juego "Caractericemos un poco" presenta el concepto de crédito y cómo el banco evalúa la credibilidad de un cliente. El historial crediticio es un registro sobre cómo de bien o de mal ha administrado alguien sus finanzas a lo largo del tiempo.

Descripción del objetivo del juego



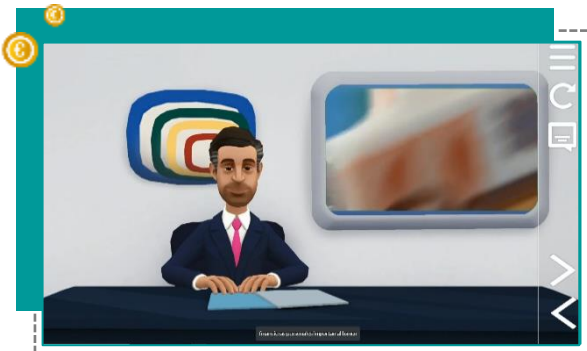
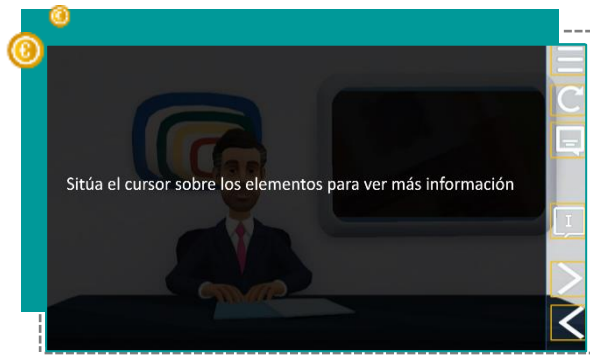
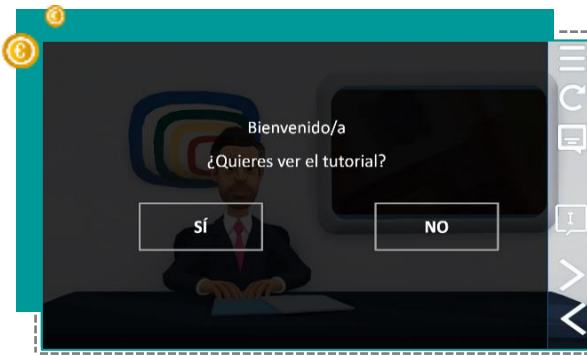
El objetivo de este juego es aportar una información útil sobre los criterios que utilizan los bancos para evaluar la solvencia de sus clientes antes de otorgarles un préstamo. En particular, los alumnos podrán comprender cómo sus decisiones financieras personales son importantes para un banco cuando consideren darles acceso a su dinero a largo plazo.

Durante el juego, podrán familiarizarse con el conjunto de criterios que un banco necesita para evaluar si alguien es un cliente fiable, es decir, si el dinero que presta se devolverá a tiempo y en su totalidad. Dichos criterios incluyen información sobre la situación profesional y personal, los registros financieros pasados y los activos actuales.

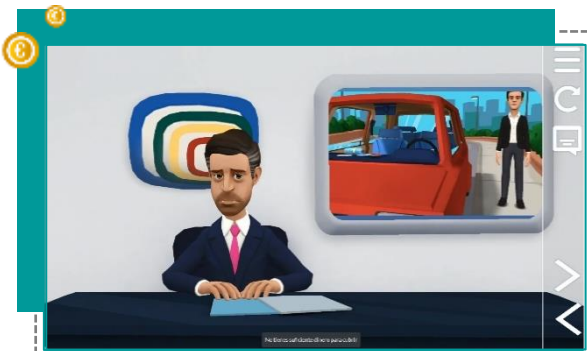
Es muy habitual que a lo largo de la vida de una persona existan circunstancias en las que deban tomarse decisiones financieras sólidas, por ejemplo, usar tarjetas de pago o comprar un coche a plazos. En este sentido, es importante permitir que los alumnos tomen conciencia del hecho de que la forma en que administran sus finanzas a lo largo del tiempo afectará a su historial crediticio, lo que a su vez dará como resultado la obtención de nuevos créditos con términos atractivos.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas. Los usuarios pueden consultar el tutorial para comprender cómo usar el panel de navegación antes de comenzar el juego. Es opcional, por lo tanto, los alumnos pueden omitirlo si quieren.

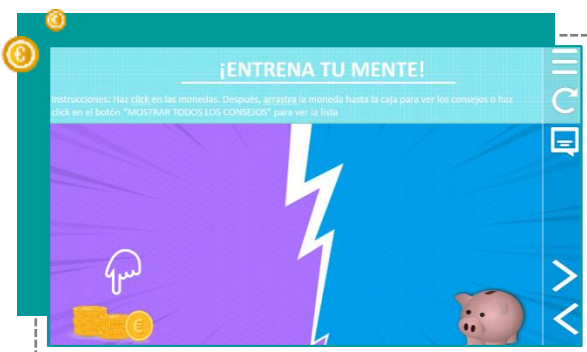


Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al final de este juego, podrás comprender cómo tus decisiones financieras personales son importantes para que un banco considere darte acceso a su dinero a largo plazo". Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

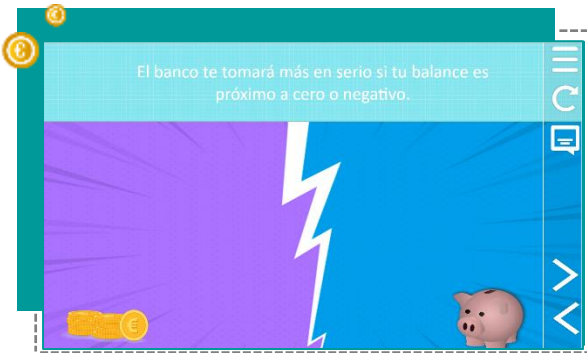


Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real en la que se tendrá que utilizar el concepto de historial crediticio**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".

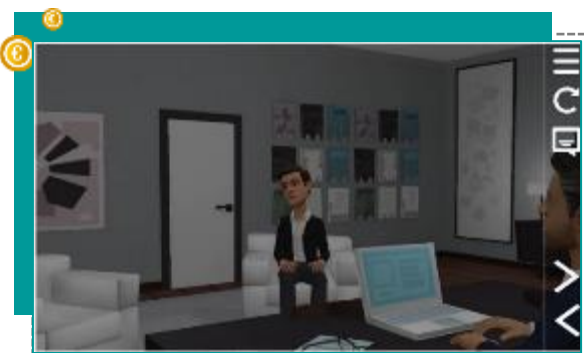


Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de historial crediticio y solvencia. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección "entrena tu mente".

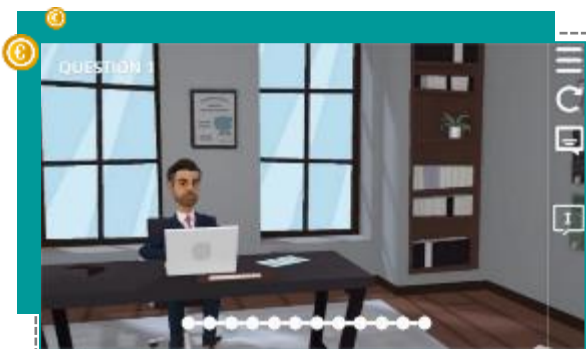


Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de historial crediticio y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

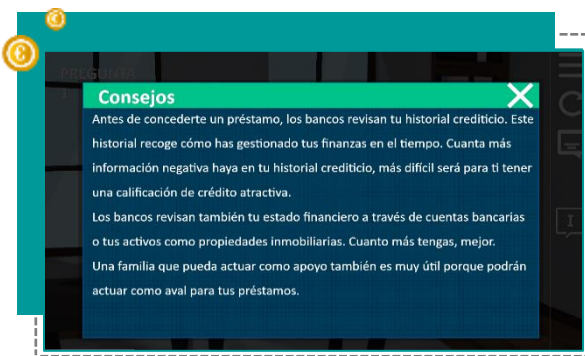
Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de criterios que los bancos usan para medir la solvencia, incluyendo información sobre la situación personal y profesional, registros financieros pasados y activos actuales. Es importante que los alumnos entiendan que un cliente fiable tiene muchas más posibilidades de que le concedan un préstamo con términos más atractivos.



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudarles. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda serles útil.

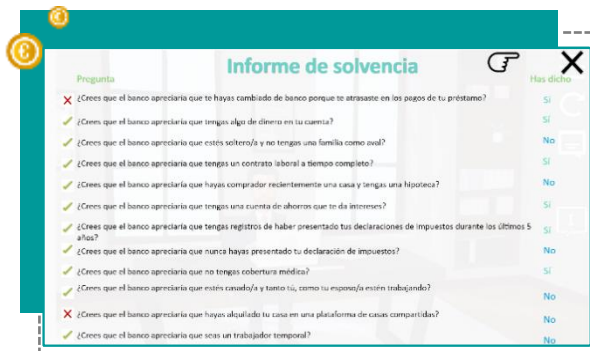


En este juego en concreto, los usuarios tendrán que simular la visita a un banco para solicitar un préstamo de 10.000€. Para que el banco pueda proceder con la solicitud, primero debe evaluar la solvencia crediticia del cliente. En este escenario, los usuarios del juego verán un cuestionario de 12 preguntas que serán realizadas por el empleado del banco.

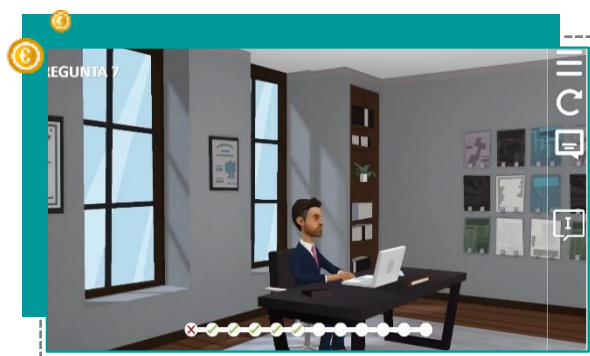


En cada pregunta los usuarios deberán decidir si la afirmación que aparece en pantalla tendrá un impacto positivo o negativo en su perfil crediticio. Los usuarios tienen acceso a un botón de sugerencias a la izquierda de sus pantallas que explica cómo los bancos verifican el historial crediticio de sus clientes y qué acciones financieras debe realizar un cliente para obtener créditos más atractivos.

Se muestra una barra de progreso en la parte inferior de la pantalla para que los usuarios sepan cuántas preguntas han respondido correctamente y cuántas les quedan por responder.



Al final del juego, todas las respuestas se muestran como un "Informe de solvencia". Si los usuarios no responden correctamente al menos ocho de las doce preguntas, aparecerá un mensaje de nuevo intento y se les pedirá a los usuarios que reanuden el juego y vuelvan a hacer el cuestionario o que visiten la sección "Entrena tu mente" para obtener más información.

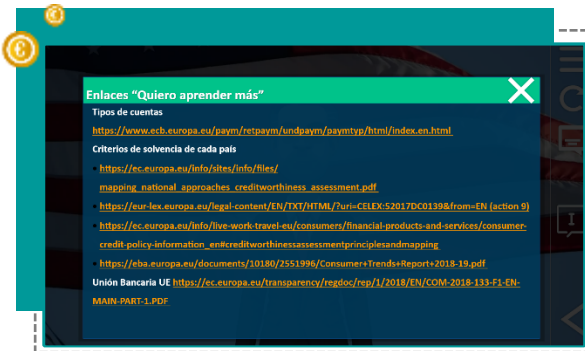


Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuérdales que pueden usar la sección de consejos mientras juegan.
- Avísales que deben tener en cuenta lo que han leído en la sección de "Entrena tu mente" del juego.

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor puedes hacer algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame como el banco evalúa tu "historial crediticio".
- ¿Por qué has respondido SÍ/NO a esta pregunta?



Al responder correctamente al menos ocho preguntas, los usuarios tendrán **acceso a recursos adicionales** que pueden consultar para obtener más información sobre los criterios de solvencia y la política crediticia en la UE. Además, tendrán la oportunidad de ver un breve video sobre las diferencias existentes en la evaluación de la solvencia en el sistema europeo y el de Estados Unidos.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Comprender el concepto de historial crediticio y por qué es importante.
- Distinguir entre criterios positivos y negativos de solvencia.
- Reconocer qué acciones financieras deben emprenderse para construir un buen perfil crediticio antes de solicitar un préstamo en un banco.

LA ESENCIA DE LAS TASAS DE INTERÉS

*El mini-juego 2 "La esencia de las tasas de interés" presenta el concepto de tasa de interés y te permite calcular la cantidad de interés que terminarás pagando por tus decisiones financieras. La tasa de interés puede entenderse como el coste de pedir dinero prestado.

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es ayudar a los alumnos a familiarizarse con el concepto de tasas de interés para poder tomar decisiones financieras tanto a nivel personal como empresarial. En particular, los alumnos podrán realizar cálculos sobre el importe de los intereses que acabarán pagando en determinadas ocasiones.

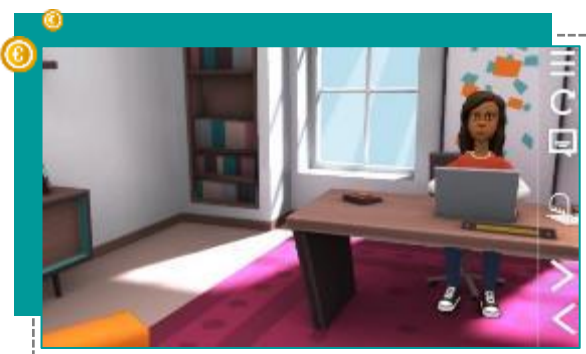
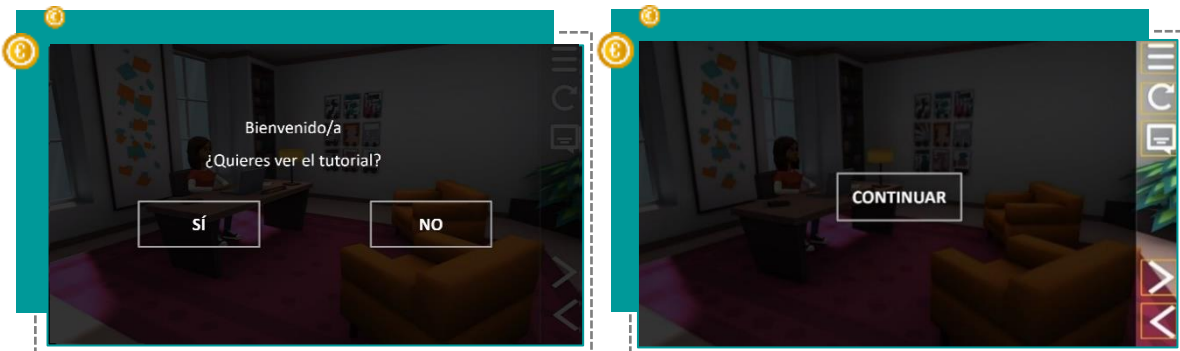
De forma paralela, también obtendrán una idea de la forma en que la tasa de interés puede afectar la dirección de la economía (consumo, ahorro, inversión, endeudamiento).

Durante el juego, podrás introducir el concepto de tasa de interés explicando cuándo y cómo las tasas de interés aumentan o disminuyen con el tiempo y cuáles son las implicaciones de tales situaciones para las decisiones financieras que alguien debe tomar al considerar la compra de productos financieros.

Es muy habitual que los consumidores experimenten periodos en los que las tasas de interés aumentan o disminuyen según el estado de la economía. En este sentido, es importante que los alumnos sean conscientes del hecho de que las tasas de interés son uno de los factores más importantes que las personas tienen en cuenta al tomar una decisión financiera.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas. Los usuarios pueden consultar el tutorial para comprender cómo usar el panel de navegación antes de comenzar el juego. Es opcional, por lo tanto los alumnos pueden omitirlo si quieren.



Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al final de este juego te familiarizarás con el concepto de las tasas de interés para poder tomar decisiones financieras tanto a nivel personal como empresarial". Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.

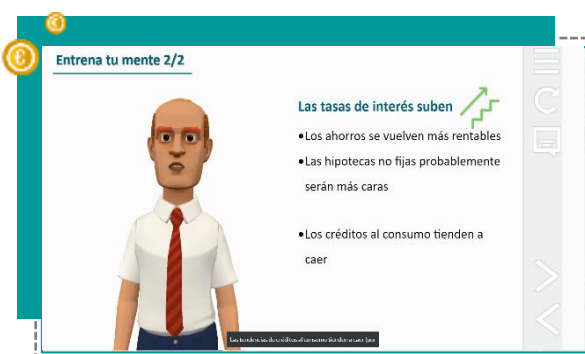


Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real en la que se tendrá que utilizar el concepto de tasas de interés**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".

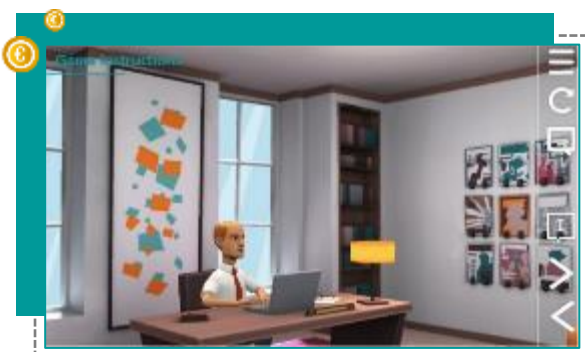


Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta el concepto de tasa de interés. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección “entrena tu mente”.



Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de tipos de interés y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real de decisiones financieras que se ven afectadas cuando suben las tasas de interés. Es importante que los alumnos entiendan que una menor circulación de dinero hace que el coste de pedir dinero prestado aumente, mientras que una mayor circulación de dinero hace que las tasas de interés desciendan.



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudar a los usuarios. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan.

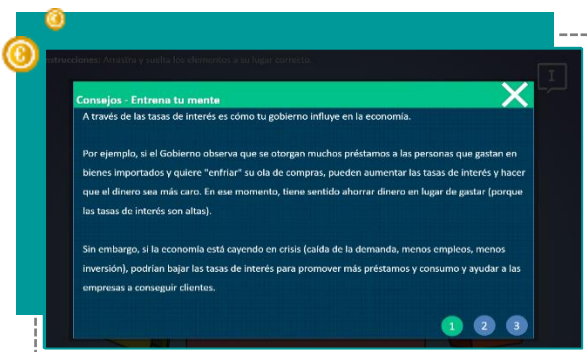
Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda serles útil.



En este juego en concreto, los usuarios tendrán que simular los procesos de toma de decisiones de un joven periodista que quiere construir una casa, comprar un coche y, en general, mejorar su estilo de vida. El jugador tendrá que ayudarlo a seleccionar si tomará en consideración las tasas de interés durante determinadas decisiones financieras.

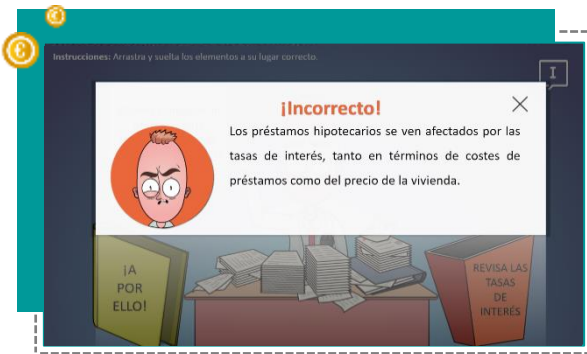
En particular, a los usuarios del juego se les ofrecerán seis situaciones diferentes y deberán seleccionar si considerarán o no las tasas de interés para cada situación. Para lograr esto, los jugadores deberán verificar cuáles de sus decisiones financieras se verán afectadas por las tasas de interés y cuáles no. Las situaciones son las siguientes:

- Comprar un apartamento por 100.000 euros (hipoteca).
- Obtener un préstamo para comprar dos coches, uno para el periodista y otro para su esposa.
- Comprar un televisor de alta gama a plazos.
- Solicitar una línea de crédito del banco (es decir, solicitar un préstamo).
- Depositar todos los ahorros en una cuenta de depósito bancaria.
- Invertir parte del dinero de la familia en bolsa.



Los usuarios tienen acceso a un botón de sugerencias a la izquierda de su pantalla que explica cuándo aumentan o disminuyen las tasas de interés y qué sucede cuando las tasas suben.

Si los usuarios no logran seleccionar la opción correcta, recibirán un mensaje de retroalimentación que explicará por qué la respuesta es incorrecta. Después de cerrar el mensaje, los jugadores pueden continuar con la siguiente escena. Sin embargo, si dan respuestas incorrectas a más de tres escenarios, no completarán el juego. Si esto sucede, se pedirá a los usuarios que vuelvan a empezar o que visiten la sección "Entrena tu mente" para obtener más información.

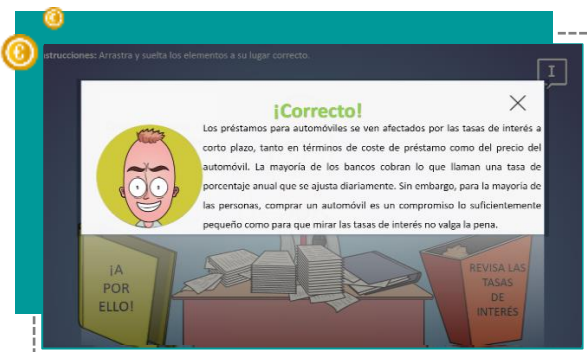


Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

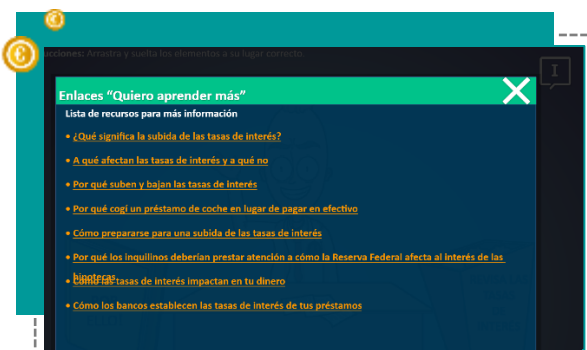
- Recuérdales que pueden usar la sección de consejos mientras juegan.
- Avísales que deben tener en cuenta lo que han leído en la sección de “Entrena tu mente” del juego.

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, formador y/o tutor puedes hacer algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de “tasa de interés”.
- ¿Qué significa la circulación de dinero y cómo afecta a las tasas de interés?
- ¿Qué sucede cuando suben las tasas de interés? ¿Qué decisiones financieras deben tenerse en cuenta?



Si los usuarios dan una respuesta correcta, se mostrará un mensaje de retroalimentación confirmando que el jugador ha proporcionado la respuesta correcta. Después de cerrar el mensaje, el jugador pasa automáticamente a la siguiente escena.



Al responder correctamente al menos cuatro preguntas, los usuarios tendrán **acceso a recursos adicionales** que pueden consultar para obtener más información sobre el concepto de tasas de interés, cuándo aumentan y disminuyen y cómo pueden influir en las decisiones financieras individuales.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Comprender el concepto de tasa de interés.
- Distinguir entre baja circulación de dinero y alta circulación de dinero y cómo afectan las tasas de interés.
- Reconocer las situaciones financieras para las que definitivamente se deben controlar las tasas de interés.



TASAS DE INTERÉS Y LA MAGIA DE LA CAPITALIZACIÓN

*El mini-juego 3 "Tasas de interés y la magia de la capitalización" explora los conceptos de tasas de interés simple y compuesto y sus diferentes impactos en las finanzas.

Descripción del objetivo del juego



El objetivo de este juego es explorar los conceptos de tasas de interés simple y compuesto. En particular, ayudará a los alumnos a distinguir entre interés simple y compuesto y cómo calcular sus importes en diferentes ocasiones.

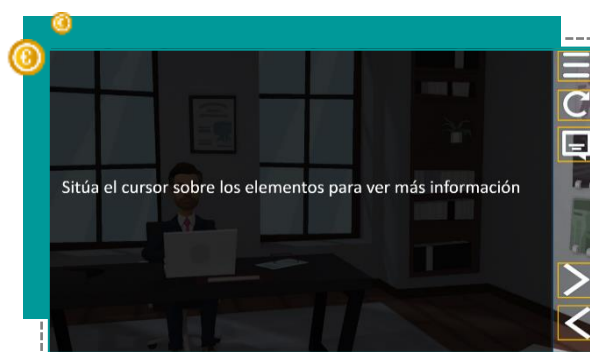
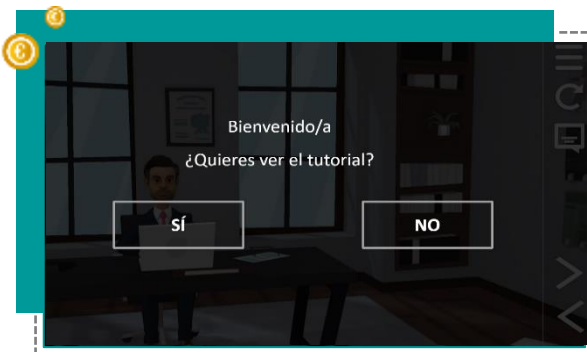
Es muy común que las personas quieran saber la forma en que los bancos calculan los intereses de sus ahorros, ya que dichos cálculos determinan cómo de rápido crecerán sus ahorros.

En este sentido, es importante que los alumnos conozcan la progresión aritmética y geométrica que se utiliza para calcular la tasa de interés simple y la tasa de interés compuesto, respectivamente.

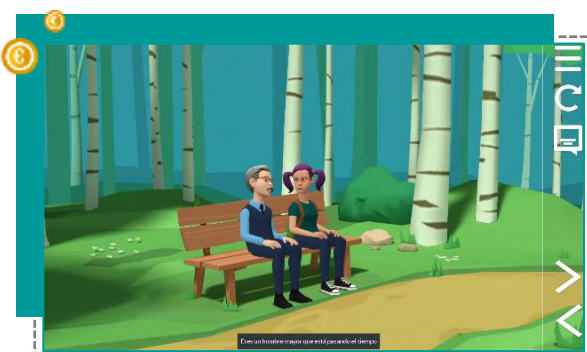
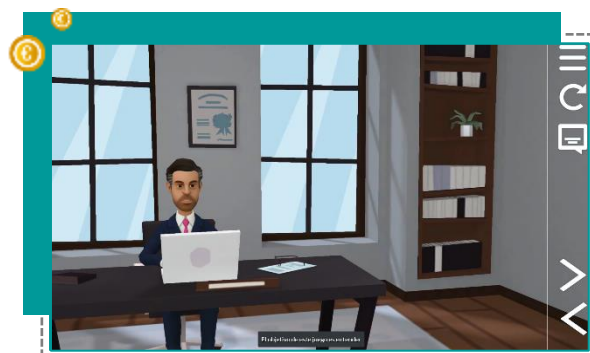
Es importante sensibilizar a los alumnos sobre el hecho de que el interés compuesto, aunque puede tardar algún tiempo en funcionar, hace que su montante sea más grande.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas. Los usuarios pueden consultar el tutorial para comprender cómo usar el panel de navegación antes de comenzar el juego. Es opcional, por lo tanto, los alumnos pueden omitirlo si quieren.



Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al final de este juego, podrás comprender la diferencia entre préstamos de interés simple y compuesto y cómo, si se extienden en el futuro, producen resultados muy diferentes". Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.



Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real en la que se tendrá que utilizar el concepto de tasas de interés simples y compuestas**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**". Esta sección presenta a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar.

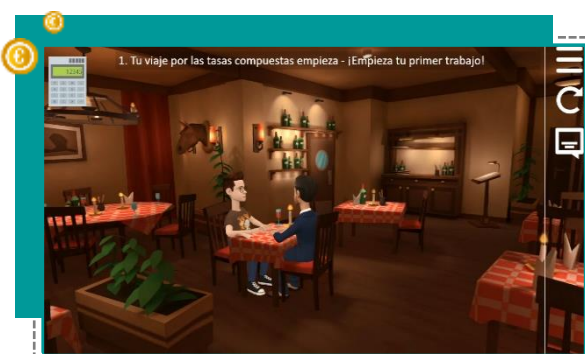


En este caso, presenta la diferencia entre tasas de interés simples y compuestas. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección “entrena tu mente”

Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de tipos de interés y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.



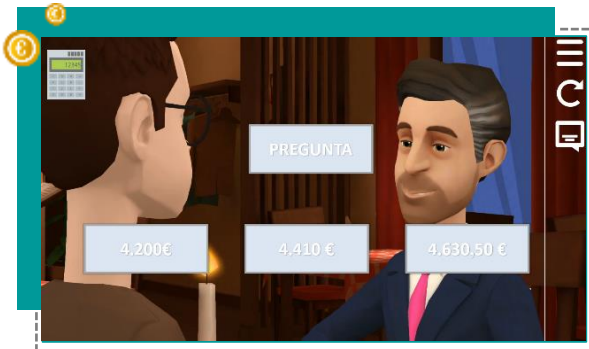
Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver un caso real sobre cómo se calculan tanto las tasas de interés simple como el compuesto. Es importante que los alumnos entiendan que la gran diferencia entre las tasas simples y compuestas está reflejada en la diferencia entre las progresiones aritméticas y geométricas. Mientras que ambas empiezan y se mantienen muy cerca en los primeros pasos, se ven distanciadas por una gran cantidad muy pronto.



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudar a los usuarios.

Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan.

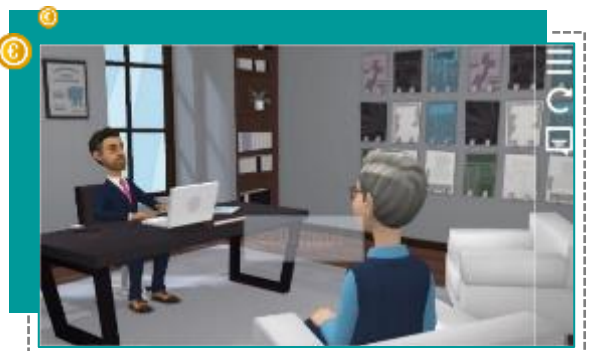
Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda ser necesario.



En este juego en concreto, los usuarios deberán simular el cálculo de la tasa de interés compuesto en cada uno de los tres escenarios que se presentan. En concreto, a los usuarios del juego se les ofrecerán tres situaciones distintas y deberán calcular el importe final que incluye la cantidad inicial y el tipo de interés en cada situación.

Para lograr esto, los jugadores deberán usar una calculadora en línea que está disponible en el juego. Las situaciones son las siguientes:

- Un chico de 15 años de edad que consiguió un trabajo de verano y puso el dinero ganado en una cuenta de depósito fijo con una tasa de interés anual del 5%.
- Un hombre de 35 años que solicitó un préstamo bancario a 3 años con una tasa de interés del 4% anual para comprar la casa de sus sueños.
- Un abuelo que ha abierto una cuenta en el banco para su nieta y ha colocado 10.000 euros para los que el interés compuesto se fija en el 3%.



Si los usuarios no seleccionan la opción correcta, recibirán un mensaje de retroalimentación que indicará que la respuesta es incorrecta. Después del mensaje, los jugadores pueden continuar con la siguiente escena. Sin embargo, si dan respuestas incorrectas a más de un escenario, no podrán completar el juego. Si esto sucede, se les pedirá que vuelvan a empezar o que visiten la sección “Entrena tu mente” para obtener más información.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

- Recuérdales que pueden usar la sección de consejos mientras juegan.
- Avísales que deben tener en cuenta lo que han leído en la sección de “Entrena tu mente” del juego.
- Recuérdales que la tasa de interés simple se calcula según una progresión aritmética mientras que el compuesto se calcula según una progresión geométrica.

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor puedes hacer algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "tasa de interés simple y compuesto".
- ¿Cómo has calculado la tasa de interés simple?
- ¿Cómo has calculado la tasa de interés compuesto?



Si los usuarios dan una respuesta correcta, se muestra un mensaje de retroalimentación "Has elegido sabiamente" que confirma que el jugador ha proporcionado la respuesta correcta. Luego, el jugador se mueve automáticamente al siguiente escenario haciendo clic en el botón "Continuar".



Al responder correctamente al menos dos preguntas, los usuarios tendrán **acceso a recursos adicionales** que pueden consultar para obtener más información sobre los conceptos de interés simple y compuesto, consejos sobre cómo calcularlos y cómo funcionan en la vida real.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Comprender los conceptos de tipos de interés simples y compuestos.
- Reconocer las diferencias entre tasa de interés simple y compuesta.
- Calcular correctamente la cantidad de las tasas de interés simple y compuesto.

TIPOS DE CUENTAS PERSONALES

*El mini-juego 4 "Tipos de cuentas personales" explora los diferentes tipos de crédito disponibles a través de un banco. Estos incluyen: préstamos seguros frente a préstamos no garantizados, tarjetas de crédito frente a tarjetas de débito.

Descripción del objetivo del juego

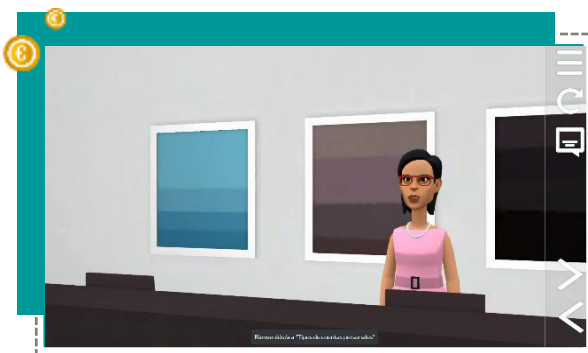
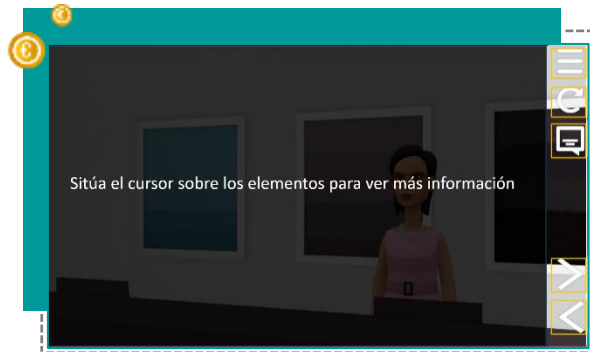
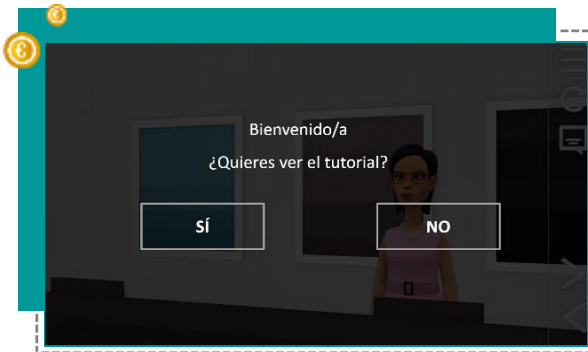


El objetivo de este juego es explorar el concepto de crédito. En particular, ayudará a los alumnos a distinguir entre préstamos garantizados y no asegurados y entre tarjetas de crédito y débito, para que comprendan cuándo utilizar cada una de ellas.

Es muy habitual que las personas quieran conocer los diferentes tipos de créditos disponibles a través del banco local y cuál es la mejor solución crediticia que se adapta a sus necesidades financieras. Los alumnos deben ser conscientes de los diferentes tipos de cuentas personales que puedes solicitar a un banco según el tipo de préstamo que más les convenga.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas. Los usuarios pueden consultar el tutorial para comprender cómo usar el panel de navegación antes de comenzar el juego. Es opcional, por lo tanto, los alumnos pueden omitirlo si quieren.



Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: " Al final de este juego, podrás hacer coincidir el tipo de necesidades financieras que tiene con el tipo de préstamo que mejor se adapte a tus necesidades". Piensa si ha oído hablar de esto en algún lugar, si alguna vez lo has experimentado o si alguien que conoces ha experimentado la necesidad de solicitar crédito a un banco.



Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real en la que se tendrá que utilizar el concepto de crédito**. ¡Esperamos que este escenario te presente una situación útil!

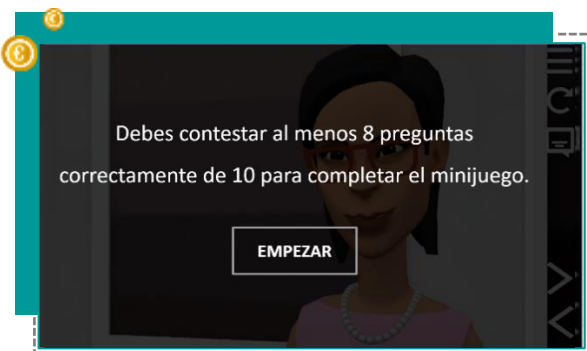
Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".



Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presentan los tipos de crédito, así que ¡presta atención! Probablemente hayas oído hablar sobre estos conceptos en ¿un curso de formación? ¿el colegio? ¿a través de un amigo o pariente? Incluso si estás familiarizado con ello, puedes leerlo más de una vez para estar seguro de que puedes seguir sin dudas.

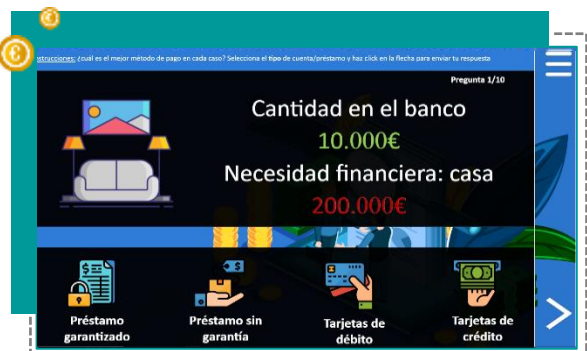


Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver los diferentes tipos de créditos y para qué situaciones son más apropiados cada uno de ellos. Es importante que los alumnos entiendan la diferencia entre préstamos garantizados y préstamos sin garantía y la diferencia entre tarjetas de crédito y débito.



Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudar a los usuarios. Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan.

Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda ser necesario.



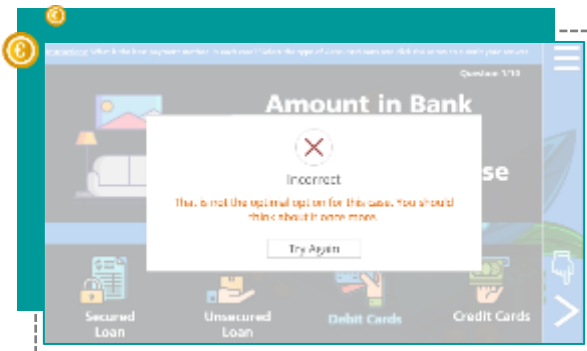
En este juego en concreto, los usuarios deberán simular el proceso de toma de decisiones que incluye seleccionar la mejor opción crediticia. Los usuarios del juego se enfrentarán a diez necesidades financieras diferentes y decidirán cuál es el mejor tipo de crédito que se puede aplicar para satisfacer cada necesidad seleccionando una de las cuatro opciones: préstamo garantizado, préstamo no asegurado, tarjeta de débito y tarjeta de crédito.

Para lograrlo, los jugadores deberán decidir el tipo de crédito que mejor se adapta a cada una de las siguientes necesidades financieras:

- Comprar un coche.
- Comprar alimentos en el supermercado local.
- Pago de alquiler por adelantado de un apartamento.
- Adelanto para las vacaciones de verano.
- Gastos necesarios inesperados.

- Facturas de Internet, teléfono, agua y electricidad.
- Inscripción a un gimnasio pagada mensualmente.
- Comprar un televisor nuevo.
- Préstamo estudiantil.

Si los usuarios no logran seleccionar la opción correcta, verán un mensaje de retroalimentación que indicará que la respuesta que dieron no es la opción correcta.



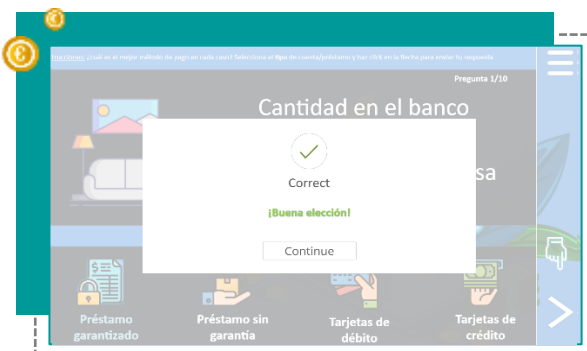
En este punto, tienen otra oportunidad de responder correctamente seleccionando la opción "Intentar de nuevo". Sin embargo, no tendrán una tercera oportunidad. Si los usuarios dan respuestas incorrectas a más de dos casos, no podrán completar el juego. Si esto sucede, se pedirá a los usuarios que vuelvan a empezar o que visiten la sección "Entrena tu mente" para obtener más información.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios pueden ser:

- Recuérdales que pueden usar la sección de consejos mientras juegan.
- Avísales que deben tener en cuenta lo que han leído en la sección de "Entrena tu mente" del juego.

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor puedes hacer algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de "crédito".
- ¿Por qué has elegido esta opción?
- ¿Cuál es la diferencia entre un préstamos garantizado y un préstamo no asegurado? ¿Y entre una tarjeta de crédito y una de débito?



Si los usuarios dan una respuesta correcta, se muestra un mensaje de retroalimentación "Buena elección" confirmando que el jugador ha proporcionado la respuesta correcta. Después, el jugador pasa automáticamente al siguiente caso haciendo clic en el botón "Continuar".



Al responder correctamente al menos ocho preguntas, los usuarios tendrán **acceso a recursos adicionales** que pueden consultar para obtener más información sobre el concepto de crédito y los diferentes tipos de préstamos personales y al consumidor.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Comprender el concepto de crédito.
- Reconocer las diferencias entre préstamos garantizados y no garantizados, y entre las tarjetas de crédito y las tarjetas de débito.
- Seleccionar la mejor solución crediticia según su necesidad financiera.

¿USO LA TARJETA DE DÉBITO O LA DE CRÉDITO ...Y CUÁL ES LA DIFERENCIA?

*El mini-juego 5 "¿Uso la tarjeta de débito o la tarjeta de crédito... y cuál es la diferencia?" explora las diferencias entre tarjetas de débito y crédito. Proporciona información sobre cómo seleccionar el método de pago correcto para el mejor efecto de sus cualidades.

Descripción del objetivo del juego

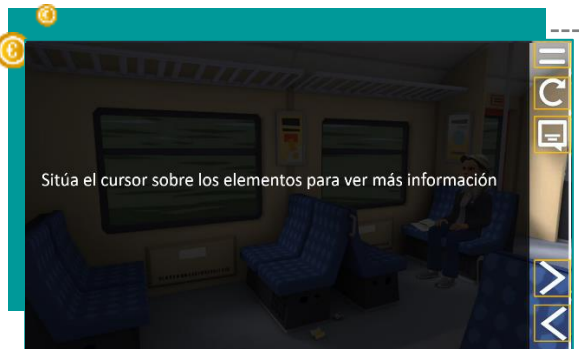
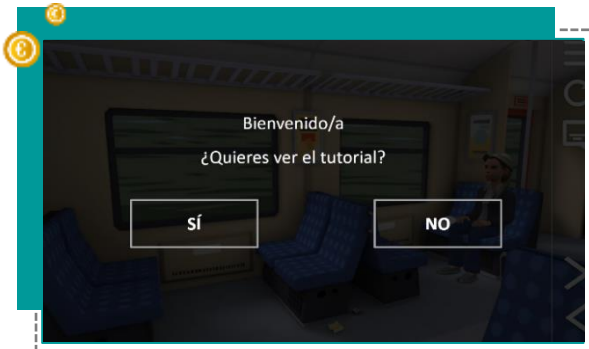


El objetivo de este juego es explorar las diferencias entre tarjetas de crédito y tarjetas de débito. En particular, ayudará a los alumnos a estar en una mejor posición para seleccionar cuál de estas dos herramientas financieras se adapta mejor a sus necesidades, aprovechando de la mejor manera sus propiedades. Es muy habitual que las personas no utilicen efectivo cuando visitan tiendas u otros lugares y se les solicita que paguen (por ejemplo, hoteles, restaurantes, agencias de viajes).

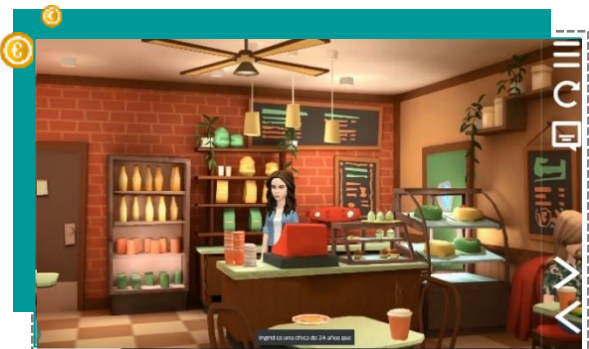
En particular, cada vez más personas tienen cuentas bancarias y tarjetas bancarias, las cuales se han vuelto cada vez más normales incluso para las transacciones diarias más pequeñas. En este sentido, es importante sensibilizar a los aprendices sobre los diferentes tipos de tarjetas (tarjetas de crédito y débito) y sus diferencias a la hora de realizar transacciones.

Explicación del proceso del juego

Al iniciar el juego, hay un **tutorial** disponible para los usuarios, donde se explica cómo se puede navegar por el juego y las opciones de la barra de herramientas. Los usuarios pueden consultar el tutorial para comprender cómo usar el panel de navegación antes de comenzar el juego. Es opcional, por lo tanto, los alumnos pueden omitirlo si quieren.

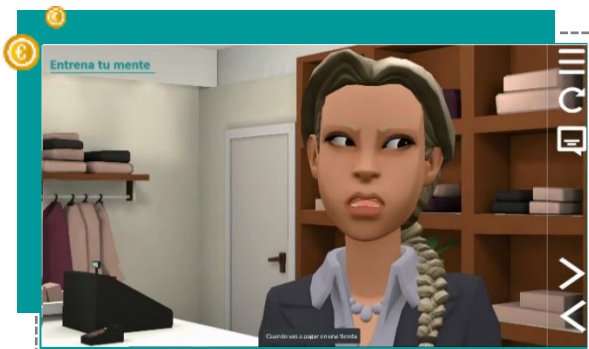


Al comienzo del juego, se muestra el **objetivo**: "Al final de este juego, podrás distinguir entre las tarjetas de débito y crédito para utilizar estas herramientas financieras con el mejor efecto de sus cualidades". Es importante que como formador y/o tutor conozcas el objetivo del juego y puedas vincularlo con otros contenidos, materias o materiales formativos.



Después de la presentación del objetivo del juego, se presenta a los usuarios el entorno real, lo que les permite comprender el **escenario del juego y la situación real en la que se tendrá que utilizar el concepto de tarjetas de crédito y débito**. Como formador y/o tutor, es posible que debas proporcionar algunas sugerencias a los usuarios antes del juego.

Antes de profundizar en el juego real, los usuarios tendrán acceso a la sección "**Entrena tu mente**".



Esta sección tiene como objetivo presentar a los usuarios los conceptos que los juegos pretenden explorar. En este caso, se presenta la diferencia entre tarjetas de crédito y débito. Es importante destacar a los usuarios que deberán prestar atención a la información que se muestra en esta sección del juego y que para evitar dudas, se recomienda que visiten dos veces a la sección "Entrena tu mente".

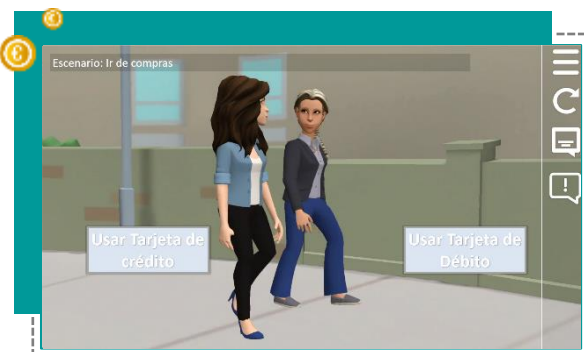


Como formador y/o tutor, puedes optar por explorar los conceptos con los usuarios en una sesión de formación de forma que, al usar el juego, refresquen su memoria y comprensión de los conceptos. Por el contrario, también puedes usar el juego como un adelanto para introducir el concepto de tipos de interés y luego explorarlo con todos los grupos en una sesión de formación.

Ten en cuenta que, además de tener la posibilidad de aprender y comprender el concepto, los usuarios también podrán ver los diferentes tipos de tarjetas de crédito y en qué situaciones es más apropiado usar cada una de ellas.



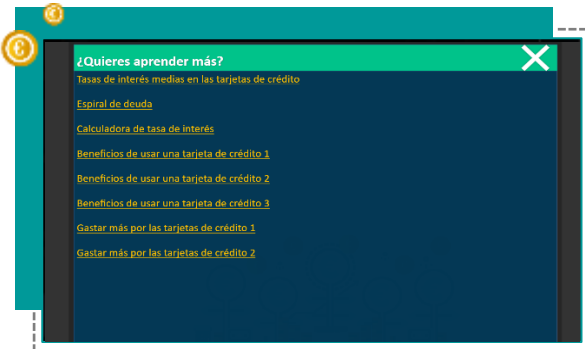
Tras esta sección introductoria del juego, los usuarios tendrán acceso a **jugar** y aplicar los conceptos explicados en un escenario de la vida real. Mientras el juego avanza, se mostrarán algunas instrucciones o consejos de orientación para ayudar a los usuarios.



Como formador y/o tutor, debes explorar el juego como usuario, antes de dejar que los alumnos lo hagan. Esto te ayudará a identificar cualquier consejo o sugerencia que pueda ser necesario. **En este juego** en concreto, los usuarios deberán simular el proceso de toma de decisiones que incluye la selección de la mejor solución financiera posible dada a una necesidad particular.

En concreto, se les presentarán cuatro necesidades financieras diferentes y deberán decidir cuál es el mejor tipo de solución que se puede utilizar para cubrir cada necesidad seleccionando una de las dos opciones: tarjeta de débito y tarjeta de crédito. Para lograrlo, los usuarios deberán decidir el tipo de crédito que mejor se adapta a cada una de las siguientes necesidades financieras:

- Ordenador portátil roto.
- Gastos de compras.
- Organizar un viaje.
- Celebración de cumpleaños.



Los usuarios tienen acceso a una sección de “Consejos” en el lado derecho de la pantalla que explica en detalle en qué situaciones pueden usar tarjetas de crédito o débito.



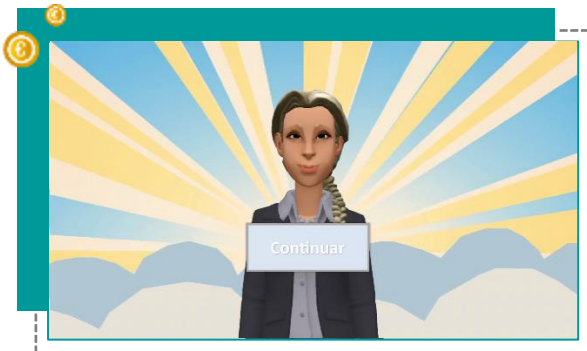
Si los usuarios no seleccionan la opción correcta, recibirán un mensaje de retroalimentación que indicará por qué la respuesta que proporcionaron no es correcta. Si dan una respuesta incorrecta al menos un caso, no podrán completar el juego. Si esto sucede, se pedirá a los usuarios que vuelvan a empezar o que visiten la sección “Entrena tu mente” para obtener más información.

Algunos consejos importantes que puedes optar por proporcionar a los usuarios son:

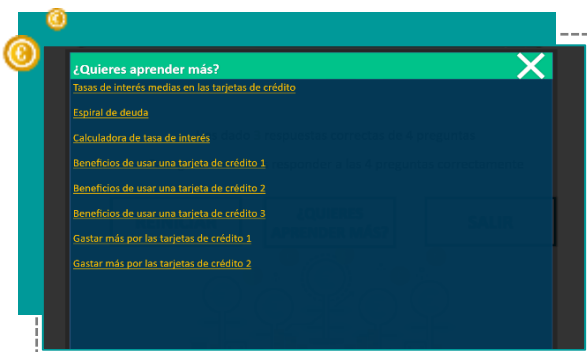
- Recuérdales que pueden usar la sección de consejos mientras juegan.
- Avísales que deben tener en cuenta lo que han leído en la sección de “Entrena tu mente” del juego.

¿Cuál pudo haber sido el problema? Es difícil percibir de antemano por qué un usuario puede haber dado una respuesta incorrecta... Sin embargo, como formador y/o tutor puedes hacer algunas preguntas de retroalimentación para explorar con ellos qué salió mal:

- ¿Has leído atentamente la sección "Entrena tu mente"? Explícame el concepto de “crédito”.
- ¿Por qué has elegido esta opción?
- ¿Cuál es la diferencia entre una tarjeta de crédito y una de débito?



Si los usuarios dan una respuesta correcta, se muestra un mensaje de retroalimentación que confirma que han proporcionado la respuesta correcta. Luego, automáticamente pasan al siguiente caso haciendo clic en el botón "Continuar".



Al completar el juego, los usuarios tendrán **acceso a recursos adicionales** que pueden consultar para obtener más información sobre el concepto de crédito y los diferentes tipos de préstamos personales y al consumidor.

Competencias desarrolladas en cada juego

Con este juego podrás desarrollar en los usuarios las siguientes competencias:

- Comprender el concepto de tarjetas de crédito.
- Reconocer las diferencias entre tarjetas de crédito y tarjetas de débito.
- Seleccionar la mejor solución de tarjeta de crédito según sus necesidades financieras.

3. Uso del Juego EUROINVESTMENT en Formación

3.1. Educación Formal

A. Portugal

Según el plan nacional de educación financiera, uno de los objetivos clave es reconocer la importancia de la inclusión y formación financiera, definir los principios rectores generales para su promoción y enmarcar y apoyar la implementación de iniciativas a nivel nacional. El Plan es un proyecto a medio y largo plazo, en el que las pautas definidas para 2016-2020 continúan y refuerzan la estrategia aplicada en los primeros cinco años de implementación, entre 2011 y 2015. El Plan tiene una visión integrada y coordinada de iniciativas de educación financiera, reconociendo que mejorar el conocimiento e influir en las actitudes y comportamientos de las personas en esta área, solo es posible con la participación de una amplia gama de socios participantes. Las alianzas establecidas con los ministerios y organismos públicos, asociaciones empresariales y del sector financiero, asociaciones de consumidores, sindicatos y universidades permiten la adaptación de la educación financiera a las necesidades de grupos específicos y proporcionan la capilaridad territorial necesaria.

Una de las iniciativas diseñadas comprende las **Competencias Básicas para la Educación Financiera**, un **marco de educación y formación para la educación financiera**, que contiene pautas para educación infantil, educación básica, educación secundaria y educación para adultos. La Educación Financiera está reconocida como uno de los temas de Educación para la Ciudadanía, trascendiendo a todo el plan de estudios. Este marco puede ser utilizado por profesores que trabajan en cualquier materia curricular o extracurricular, en todos los niveles y tipos de enseñanza. Puede utilizarse en contextos muy diversos, en su totalidad o en parte, como parte de Educación para la Ciudadanía, como parte del desarrollo de proyectos e iniciativas que contribuyen a la formación personal y social de los estudiantes o como parte de la gama de componentes curriculares complementarios en la 2ª y 3ª etapa de educación básica.

En lo que se refiere a la **educación para adultos**, dado que este marco promueve conocimientos y habilidades clave para la ciudadanía en el área financiera, se creó un conjunto de **Unidades de Formación a Corto Plazo** para implementarlas dentro del aprendizaje y la formación de adultos. Estas se basan en temas, subtemas y objetivos definidos en el marco de Competencias Básicas y están integrados en el Catálogo Nacional de Cualificaciones, como un "programa de educación financiera". Estas unidades de educación financiera no están incluidas en ninguna competencia básica de formación asociada con una cualificación y pueden desarrollarse dentro de un programa de formación específico.

Hay 6 Unidades de Formación a Corto Plazo:

- Planificación y gestión del presupuesto familiar
- Productos financieros básicos
- Ahorro: conceptos básicos
- Crédito y endeudamiento
- Sistema financiero
- Ahorro e inversión de ahorros



Los mini-juegos EUROINVESTMENT pueden usarse en diferentes Unidades de Formación a Corto Plazo como las siguientes:

		Unidades de Formación a Corto Plazo					
		Planificación y gestión del presupuesto familiar	Productos financieros básicos	Ahorro: conceptos básicos	Crédito y endeudamiento	Sistema financiero	Ahorro e inversión de ahorros
Juegos		Temas					
Planificación y Gestión	Tu Chequeo Financiero	Definición de presupuesto. Necesidades a corto y largo plazo. Balance. Prioridades presupuestarias. Situaciones inesperadas que pueden afectar a los ingresos del hogar. Fondo de emergencia. Objetivos a medio y largo plazo.		Prioridades presupuestarias.			
	Llegar a Fin de Mes	Definición de presupuesto. Fuentes de ingresos. Situaciones inesperadas que pueden afectar a los ingresos del hogar. Gastos necesarios vs. Superfluos. Gastos fijos vs. Variables. Balance. Prioridades presupuestarias.		Prioridades presupuestarias. Objetivos y precauciones frente a riesgos. Inversión de ahorros.			Objetivos y precauciones frente a riesgos. Inversión de ahorros.
	Vacas Flacas	Gastos necesarios vs. superfluos. Situaciones inesperadas que pueden afectar a los ingresos del hogar. Fondo de emergencia.					
	Fondo de Reserva	Definición de presupuesto. Gastos fijos vs. variables. Balance. Prioridades presupuestarias. Situaciones inesperadas que pueden afectar a los ingresos del hogar. Objetivos a medio y largo plazo. Presupuestos plurianuales.	Coste de crédito.	Prioridades presupuestarias.	Coste de crédito.	Coste de crédito.	
	El Reloj de la Jubilación	Gastos necesarios vs. superfluos. Prioridades presupuestarias.	Propósitos de préstamo.	Prioridades presupuestarias. Inversión de ahorros.	Propósitos de préstamo.		Inversión de ahorros.

		Unidades de Formación a Corto Plazo					
		Planificación y gestión del presupuesto familiar	Productos financieros básicos	Ahorro: conceptos básicos	Crédito y endeudamiento	Sistema financiero	Ahorro e inversión de ahorros
Juegos		Temas					
Dinero y Transacciones	Elige y Une	Billetes y monedas.				Divisas oficiales. Tasa de cambio. Eurosistema.	
	Cambiamos	Billetes y monedas. Presupuesto.				Divisas oficiales. Tasa de cambio. Eurosistema.	
	Marca un Gol	Gastos realizados con ingresos del hogar. Presupuesto.					
	Jugando con Intereses		Coste de crédito. Propósitos de préstamo.	Tasa de interés.	Tasa de interés. Pago y recibo de intereses. Coste de crédito. Propósitos de préstamo.	Coste de crédito.	
	Encuentra el Camino						

		Unidades de Formación a Corto Plazo					
		Planificación y gestión del presupuesto familiar	Productos financieros básicos	Ahorro: conceptos básicos	Crédito y endeudamiento	Sistema financiero	Ahorro e inversión de ahorros
Juegos		Temas					
Riesgo y Crédito	Caractericemos un poco		Préstamo bancario. Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Coste de crédito.		Préstamo bancario. Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Coste de crédito. Responsabilidades de un crédito. Lista de responsabilidades crediticias.	Préstamo bancario. Eurosistema. Coste de crédito.	
	La Esencia de las Tasas de Interés		Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.	Tasa de interés.	Tasa de interés. Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.	Eurosistema. Rol de los bancos. Tasa de interés. Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.	Tasa de interés.
	Tasas de Interés y la Magia de la Capitalización		Coste de crédito. Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Otros cargos de préstamo.	Tasa de interés.	Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Pago y recibo de intereses. Coste de crédito. Otros cargos de préstamo.	Tasa de interés. Coste de crédito.	Tasa de interés.

Tipos de Cuentas Personales	Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito. Cuenta de depósito a la vista.	Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito. Cuenta de depósito a la vista. Préstamo bancario.		Préstamo bancario.	Préstamo bancario.	
¿Uso la Tarjeta de Débito o la de Crédito... y cuál es la diferencia?	Medios de pago y costes inherentes. Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.	Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.				

B. España

Desde 2008, la Educación Financiera ha sido parte del plan de estudios nacional para niños y jóvenes. El Banco de España (BdE) y la Comisión Nacional del Mercado de Valores (CNMV), junto con el Gobierno, pusieron en marcha el Plan de Educación Financiera 2008-2012, que fue renovado en junio de 2013 (Plan de Educación Financiera 2013-2017) y en junio de 2018 (Plan de Educación Financiera 2018-2021). Este Plan sigue las recomendaciones de la Comisión Europea y los Principios de Alto Nivel sobre Estrategias Nacionales para la Educación Financiera, definidos por la Red Internacional para la Educación Financiera (INFE) de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y son respaldados a su vez por el G-20 desde la cumbre celebrada en Los Cabos (México) en junio de 2012.

Los objetivos del Plan de Educación Financiera afectan a todos los ciudadanos, en cualquier etapa de su vida:

- Niños: les hace comprender el valor del dinero y los ahorros.
- Jóvenes: les prepara para vivir el mañana independientemente.
- Adultos: les ayuda a planificar decisiones básicas como comprar una casa, mantener una familia, financiar estudios o planificar la jubilación.

Sin embargo, la naturaleza opcional de las asignaturas en las que se ha implementado este plan financiero significa que los contenidos de educación financiera, aunque incorporados en la educación secundaria, no están presentes universalmente para todos los estudiantes (dependiendo de la rama de estudios que estos elijan).

En la Educación Secundaria Española, el plan de estudios integra la mayor parte del contenido de alfabetización financiera (contenido sobre finanzas personales) en el último curso (el 4º) que no es obligatoria para todos los alumnos.

Los mini-juegos EUROINVESTMENT ofrecen materiales de educación financiera que pueden utilizarse como material adicional para el plan de estudios escolar, especialmente en aquellos cursos adaptados a la educación secundaria para adultos.

Consta de seis partes: 1) Ideas económicas básicas; 2) Economía y negocios; 3) Economía personal; 4) Economía del estado e ingresos y gastos; 5) Economía y tipos de interés, inflación y desempleo; 6) Economía internacional.

Dentro del tercer bloque (Economía personal) podemos encontrar 8 bloques de contenido:

- Ingresos y gastos. Identificación y control.
- Administración de presupuesto. Metas y prioridades
- Ahorro y endeudamiento. Planes de pensiones
- Riesgo y diversificación.
- Planificación para el futuro. Necesidades económicas en las etapas de la vida.
- Dinero. Relaciones bancarias. Tarjetas de débito y crédito.
- Implicaciones de los contratos financieros.
- El seguro como medio de cobertura de riesgo.

Los juegos EUROINVESTMENT se pueden utilizar en los diferentes bloques de contenido de la siguiente manera:

		Bloques de contenido en Economía Personal							
		Ingresos y gastos. Identificación y control	Administración de presupuesto. Metas y prioridades	Ahorro y endeudamiento. Planes de pensiones	Riesgo y diversificación	Planificación para el future. Necesidades económicas en las etapas de la vida	Dinero. Relaciones bancarias. Tarjetas de débito y crédito	Implicaciones de los contratos financieros	El Seguro como medio de cobertura de riesgo
Juegos		Temas							
Planificación y Gestión	Tu Chequeo Financiero		Definición de presupuesto. Balance. Presupuesto. Prioridades. Situaciones inesperadas que pueden afectar a los ingresos del hogar.	Fondo de emergencia.		Necesidades a corto y largo plazo. Objetivos a medio y largo plazo.			
	Llegar a Fin de Mes	Gastos realizados con ingresos del hogar . Fuentes de ingresos. Gastos necesarios vs. superfluos. Gastos fijos vs. variables. Gastos opcionales vs. necesarios.	Definición de presupuesto. Presupuesto. Balance. Prioridades presupuestarias.			Objetivos y precauciones frente a riesgos. Inversión de ahorros.			
	Vacas Flacas	Gastos necesarios vs. superfluos	Situaciones inesperadas que pueden afectar a los ingresos del hogar.	Fondo de emergencia.					
	Fondo de Reserva	Gastos fijos vs. variables. Gastos opcionales vs. variables. Prioridades.	Balance. Presupuesto. Definición de presupuesto. Prioridades de presupuesto. Situaciones inesperadas que pueden afectar a los ingresos del hogar.		Coste de crédito.	Objetivos a medio y largo plazo.			



El Reloj de la Jubilación	Gastos necesarios vs. superfluos. Presupuesto. Prioridades.		Propósitos de préstamo.		Prioridades de presupuesto. Inversión de ahorros.			
----------------------------------	---	--	-------------------------	--	--	--	--	--

Bloques de contenido en Economía Personal							
Ingresos y gastos. Identificación y control	Administración de presupuesto. Metas y prioridades	Ahorro y endeudamiento. Planes de pensiones	Riesgo y diversificación	Planificación para el future. Necesidades económicas en las etapas de la vida	Dinero. Relaciones bancarias. Tarjetas de débito y crédito	Implicaciones de los contratos financieros	El Seguro como medio de cobertura de riesgo

Juegos		Temas						
Dinero y Transacciones	Elige y Une				Tasa de cambio. Divisas.		Divisas oficiales. Tasa de cambio. Eurosistema. Billetes y monedas.	
	Cambiamos		Presupuesto.		Tasa de cambio. Divisas.		Divisas oficiales. Tasa de cambio. Eurosistema. Billetes y monedas.	
	Marca un Gol	Gastos realizados con ingresos del hogar.	Presupuesto.					Descuento.
	Jugando con Intereses				Tasa de interés.	Coste de crédito. Propósitos de préstamo.		Tasa de interés. Pago y recibo de intereses. Coste de crédito. Propósitos de préstamo.
	Encuentra el Camino				IVA.		IVA.	IVA.



Bloques de contenido en Economía Personal							
Ingresos y gastos. Identificación y control	Administración de presupuesto. Metas y prioridades	Ahorro y endeudamiento. Planes de pensiones	Riesgo y diversificación	Planificación para el future. Necesidades económicas en las etapas de la vida	Dinero. Relaciones bancarias. Tarjetas de débito y crédito	Implicaciones de los contratos financieros	El Seguro como medio de cobertura de riesgo

Juegos		Temas							
Riesgo y Crédito	Caractericemos un Poco				Coste de crédito. Préstamo bancario.	Necesidades y capacidades financieras al tomar préstamos.		Préstamo bancario. Responsabilidades de pagar un crédito. Lista de responsabilidades crediticias.	
	Esencia de las Tasas de Interés				Tasa de interés. Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.		Eurosistema. Rol de los bancos.	Tasa de interés.	
	Tasas de Interés y la Magia de la Capitalización				Tasa de interés. Coste de crédito.	Necesidades y capacidades financieras al tomar préstamos.		Tasa de interés. Coste de crédito. Pago y recibo de intereses.	
	Tipos de Cuentas Personales				Préstamo bancario.		Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.	Cuenta de depósito a la vista. Préstamo bancario.	
	¿Uso la Tarjeta de Débito o la de Crédito... y cuál es la diferencia?						Medios de pago y costes inherentes. Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.		

C. Chipre

Las actividades educativas financieras en Europa varían según los países. En Chipre, la educación financiera no es una parte obligatoria del plan académico escolar; Además, no existe un Marco Nacional de Competencia en Educación Financiera. Los estudiantes de la escuela reciben educación sobre conceptos económicos básicos a través de educación no formal. El juego EUROINVESTMENT ofrece material de educación financiera que se puede utilizar para apoyar este tipo de formación. Específicamente, se puede utilizar como material complementario/adicional al plan de estudios escolar existente.

En concreto, en la educación escolar, el juego EUROINVESTMENT puede usarse en asignaturas relacionadas con educación financiera en la Educación Secundaria Superior para desarrollar la capacidad de los jóvenes de administrar adecuadamente un presupuesto personal y conocer varios conceptos financieros como tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, cálculos de descuentos, etc. Estos conceptos financieros pueden parecer familiares para los jóvenes, pero es esencial saber cómo aprovecharlos al máximo mediante elecciones autónomas.



En el instituto hay un grupo de cursos de orientación sobre Matemáticas y Finanzas. El curso de Matemáticas tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a desarrollar un conjunto de habilidades y competencias para abordar las necesidades del mercado y la realidad cotidiana como: creatividad, pensamiento crítico y reflexión, pensamiento teórico, capacidad de transformar la teoría en práctica, pensamiento analítico y sintético, colaboración e intercambio de información, capacidad de resolver problemas mediante la búsqueda de alternativas, el uso de tecnologías de información y comunicación, sentido de iniciativa y emprendimiento.

El curso de Finanzas tiene como objetivo mejorar la comprensión de los estudiantes sobre los diversos fenómenos económicos de la vida cotidiana. Además, este conocimiento básico les puede ayudar a estudiar economía en mayor profundidad, con el fin de formar su propia comprensión de los sistemas económicos y las leyes económicas que regulan nuestras vidas en contextos nacionales e internacionales. Además, también hay un curso llamado Economía doméstica que está disponible en el 2º y 3º grado. El curso tiene como objetivo potenciar los conocimientos y las habilidades de los estudiantes para que puedan decidir y actuar de forma consciente e informada sobre cuestiones que afectan su bienestar.

		Cursos de Orientación		Economía Doméstica
		Matemáticas	Finanzas	
Juegos		Temas		
Planificación y Gestión	Tu Chequeo Financiero			Definición de presupuesto. Necesidades a corto vs. largo plazo. Balance. Prioridades de presupuesto. Situaciones inesperadas que afectan los ingresos del hogar. Fondo de emergencia. Objetivos a medio vs. largo plazo.
	Llegar a Fin de Mes		Fuentes de ingresos. Gastos realizados con ingresos del hogar. Presupuesto. Gastos necesario vs. superfluos. Gastos fijos vs. Variables. Gastos opcionales vs. Variables. Balance. Prioridades presupuestarias. Objetivos y precauciones ante un riesgo. Inversión de ahorros.	Definición de presupuesto. Fuentes de ingresos. Gastos realizados con ingresos del hogar. Presupuesto. Gastos necesarios vs. superfluos. Gastos fijos vs. variables. Gastos opcionales vs. variables. Balance. Prioridades presupuestarias. Objetivos y precauciones ante un riesgo. Inversión de ahorros.
	Vacas Flacas		Gastos necesario vs. superfluos. Situaciones inesperadas que afectan los ingresos del hogar. Fondo de emergencia.	Gastos necesario vs. superfluos. Situaciones inesperadas que afectan los ingresos del hogar. Fondo de emergencia.
	Fondo de Reserva		Definición de presupuesto. Gastos fijo vs. variables. Gastos opcionales vs. variables. Balance. Prioridades presupuestarias. Situaciones inesperadas que afectan los ingresos del hogar. Objetivos a medio y largo plazo. Presupuestos plurianuales.	Definición de presupuesto. Gastos fijo vs. variables. Gastos opcionales vs. variables. Balance. Prioridades presupuestarias. Situaciones inesperadas que afectan los ingresos del hogar. Objetivos a medio y largo plazo. Presupuestos plurianuales.



	El Reloj de la Jubilación		Gastos necesarios vs. superfluos. Prioridades presupuestarias.	
--	---------------------------	--	---	--

Cursos de Orientación		Economía Doméstica
Matemáticas	Finanzas	

Juegos		Temas		
Dinero y Transacciones	Elige y Une		Billetes y monedas. Cambio de divisas.	
	Cambiemos		Billetes y monedas. Cambio de divisas.	
	Marca un Gol		Gastos realizados con ingresos del hogar. Presupuesto.	Gastos realizados con ingresos del hogar. Presupuesto.
	Jugando con Intereses	Tasa de interés. Coste de crédito.		
	Encuentra el Camino	Cálculo del IVA.		

Cursos de Orientación		Economía Doméstica
Matemáticas	Finanzas	

Juegos		Temas		
Riesgo y Crédito	Caractericemos un Poco		Préstamo bancario. Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Coste de crédito.	
	Esencia de las Tasas de Interés	Tasa de interés. Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.		
	Tasas de Interés y la Magia de la Capitalización	Tasa de interés. Coste de crédito.	Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Coste de crédito. Otros cargos por préstamos.	
	Tipos de Cuentas Personales		Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito. Cuenta de depósito a la vista. Préstamo bancario.	Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito. Cuenta de depósito a la vista. Préstamo bancario.
	¿Uso la Tarjeta de Débito o la de Crédito... y cuál es la diferencia?		Medios de pago y costes inherentes. Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.	Medios de pago y costes inherentes. Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.



D. Grupos Objetivos más adecuados

El principal grupo objetivo del proyecto adultos con baja cualificación entre 18 y 55 años en situación de riesgo y exclusión social. En la encuesta de la OCDE de habilidades para adultos (PIAAC), los adultos poco cualificados se definen como:

- Adultos con bajos niveles educativos, es decir, aquellos cuya cualificación más alta está en el nivel secundario inferior (CINE 0-2), lo que significa que no han completado la escuela secundaria o equivalente, o
- Adultos con bajos niveles de habilidades cognitivas, es decir, aquellos que obtienen una puntuación de nivel de competencia 1 o inferior en la dimensión de alfabetización y/o aritmética en la encuesta de la OCDE de habilidades para adultos (PIAAC). Estos adultos pueden completar tareas de lectura simples, como leer textos breves sobre temas familiares y tareas matemáticas, procesos simples o de un solo paso que incluyen contar, clasificar, operaciones aritméticas básicas y comprender porcentajes simples.

Los grupos objetivos más adecuados para cada mini-juego serán los mismos en todos los temas:

- Formadores de cursos de educación formal.
- Tutores en procesos formales de reconocimiento y validación de contenidos.
- Alumnos adultos en cursos formales.
- Adultos involucrados en procesos formales de reconocimiento y validación de contenidos.
- Adultos en general dispuestos a mejorar sus competencias de educación financiera, como usuarios independientes.

3.2. Educación Informal/No-formal

A. Portugal

El proceso de Reconocimiento, Validación y Certificación de Competencias (RVCC) es parte del Sistema Nacional de Cualificaciones (SNQ). Este proceso se basa en un conjunto de supuestos metodológicos (auditoría de competencias, enfoque autobiográfico) que permiten la identificación, reconocimiento, validación y certificación de competencias adquiridas previamente por adultos a lo largo de la vida en contextos formales, informales y no formales. El proceso consiste en la aplicación de un conjunto de herramientas y actividades de evaluación, para construir una cartera que contenga evidencias y/o pruebas de las competencias que poseen los adultos con respecto a un marco particular.

Los procesos académicos del RVCC constan de dos etapas: reconocimiento y validación de competencias, y luego certificación de competencias. Los adultos pueden realizar un proceso RVCC académico o profesional, así como una doble certificación.

Los juegos podrían ser particularmente relevantes para el **Proceso Académico RVCC**. Podrían ser un recurso importante, tanto para formadores como para adultos. El proceso RVCC se basa en marcos que forman parte del Catálogo Nacional de Cualificaciones (CNQ) (marco de competencia clave de nivel básico, marco de competencia clave de secundaria superior), con el **RVCC académico dividido por áreas de competencias clave**.

- El **RVCC Académico de Educación Básica** incluye las siguientes Áreas de Competencias Clave (ACC) - cada una de ellas integra 4 Unidades de Competencia (UC):
 1. Lenguaje y comunicación
 2. Tecnología de la información y las comunicaciones.
 3. Matemáticas para la vida.
 4. Ciudadanía y empleabilidad
- El **RVCC Académico de Educación Secundaria** incluye las siguientes áreas de competencias clave (ACC): cada una de ellas integra un conjunto de núcleos de generación (NG):
 1. Ciudadanía y profesionalidad.
 2. Sociedad, tecnología y ciencia.
 3. Cultura, lenguaje y comunicación.

Este proceso se realiza mediante orientación, reconocimiento y validación de competencias profesionales (monitorización al adulto durante el proceso); y por un grupo de maestros/formadores cualificados para enseñar grupos específicos, de acuerdo con las áreas de competencia clave que forman parte del marco de referencia de competencias clave respectivas para la educación y formación de adultos. Estos profesionales utilizan una amplia gama de metodologías e instrumentos. El proceso RVCC respeta las diferencias individuales. Por lo tanto, es lo suficientemente flexible como para integrar nuevos enfoques, siempre que demuestren ser significativos. En este contexto, creemos que los formadores pueden utilizar los juegos de educación financiera, siempre que consideren que puedan ser útiles para ayudar al adulto a demostrar sus competencias.

Ejemplo 1:

RVCC Académico de Educación Básica	
ACC – Matemáticas para la vida	
Unidad de competencia	
1 – Interpretar información y entender métodos para procesarla	<u>The games will allow, among others:</u> Calcular el el pago de una cuota en una venta a crédito; Calcular descuentos en la compra de bienes; Estimar el coste de las compras antes del pago; Usar calculadoras y ordenador;
2 – Desarrollar cálculos	
3 – Interpretar resultados y presentar conclusiones	
4 – Interpretar el espacio físico y presentar conclusiones	

Ejemplo 2:

RVCC Académico de Educación Secundaria	
ACC – Sociedad, tecnología y ciencia	
NG 4 – Administración y economía	
	<u>Los juegos pueden ayudar a los adultos</u> en la tarea de "identificar, comprender e intervenir en situaciones de gestión y economía, desde el presupuesto privado y familiar hasta un nivel más general a través de la influencia de la economía financiera y de las instituciones financieras teniendo en cuenta la ciencia de la economía".

B. España

En España existe un organismo denominado Instituto Nacional de Cualificaciones (INC), encargado de actualizar el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, que es la base para la acreditación de competencias adquiridas a través de la experiencia laboral y el aprendizaje no formal.

Esta acreditación se desarrolla desde 2009, incluyendo las cualificaciones profesionales más relevantes relacionadas con el sistema productivo. Dichas cualificaciones se organizan dentro de familias y niveles vocacionales y sirven como base y punto de referencia para elaborar la oferta de formación de los diferentes títulos de formación profesional y los certificados o competencias profesionales, siendo uno de los principales, el referente a los Certificados de Profesionalidad. Las familias de formación profesional/certificados de profesionalidad abarcan:

- Actividades Físicas y Deportivas
- Administración y Gestión
- Agraria
- Artes Gráficas
- Artes y Artesanías
- Comercio y Marketing
- Edificación y Obra Civil





Euro
Investment

- Electricidad y Electrónica
- Energía y Agua
- Fabricación Mecánica
- Hostelería y Turismo
- Imagen Personal
- Imagen y Sonido
- Industrias Alimentarias
- Industrias Extractivas
- Informática y Comunicaciones
- Instalación y Mantenimiento
- Madera, Mueble y Corcho
- Marítimo – Pesquera
- Química
- Sanidad
- Seguridad y Medio Ambiente
- Servicios Socioculturales y a la Comunidad
- Textil, Confección y Piel
- Transporte y Mantenimiento de Vehículos
- Vidrio y Cerámica

La acreditación de las competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y la educación no formal e informal es uno de los instrumentos necesarios para hacer realidad el aprendizaje a lo largo de toda la vida, incentivando a la población adulta, especialmente a la que abandonó la escuela sin titulación, a reintegrarse en el sistema educativo mediante el reconocimiento de su formación.

El procedimiento común de esta acreditación significa que los candidatos deben demostrar que tienen la competencia profesional requerida. De ser así, el INC procede a la acreditación de las unidades de competencia en las que han demostrado su dominio.

Esta demostración suele estar vinculada a un número específico de horas de trabajo u horas de formación en un sector específico.

Además, al final del procedimiento, los candidatos pueden obtener pautas para completar una formación que les conduzca a la obtención de un Título de Formación Profesional o un Certificado de profesionalidad.

Los juegos EUROINVESTMENT podrían ser particularmente relevantes para las familias profesionales de Administración y Gestión y Comercio y Marketing. Pueden utilizarse como materiales complementarios para el reconocimiento de competencias en algunas unidades de competencias relacionadas con la temática financiera y económica o como material de apoyo para aquellas competencias transversales relacionadas con esta temática que aparecen en otras familias profesionales.



Ejemplo 1:

Familia profesional de Administración y Gestión	
Gestión de contabilidad y auditoría	
Unidad de competencia	
UC0231_3: Realizar la gestión contable y fiscal.	Los juegos permitirán, entre otras cosas:
1. Interpretar las operaciones económicas y financieras que afectan al patrimonio empresarial.	Diagnóstico financiero
2. Identificar los diferentes conceptos de ingresos y gastos y su relación con la actividad empresarial.	Importancia de la presupuestación
	Planificación y control
	Evaluación de la solvencia
3. Objetivos, elementos y métodos para describir y evaluar el control interno.	Préstamos garantizados y no garantizados

Ejemplo 2

Familia profesional de Administración y Gestión	
Gestión financiera	
Unidad de competencia	
UC0498_3: Determinar las necesidades financieras de la empresa.	Los juegos permitirán, entre otras cosas:
1. Realización del análisis económico, financiero y patrimonial de la entidad.	Diagnóstico financiero
2. Preparar presupuestos.	Importancia de la presupuestación
UC0500_3: Gestionar y controlar la tesorería y su presupuesto	Planificación y control
1. Diferentes métodos de recaudación y pago.	
2. Revisión periódica de las cuentas bancarias.	

Ejemplo 3

Familia profesional de Comercio y Marketing	
Gestión administrativa y financiera del comercio internacional.	
Unidad de competencia	
UC0244_3: Gestionar operaciones de cobro y pago en transacciones internacionales.	Los juegos permitirán, entre otras cosas:
1. Analizar posibles medios de pagos internacionales más adecuados en operaciones comerciales de bienes, servicios o proyectos.	Calcular descuentos en la compra de bienes
	Estimar el coste de las compras antes de efectuar el pago
	Usar calculadoras y ordenadores
2. Tipos de cambio y divisas.	Convertir a diferentes divisas
	Calcular el tipo de cambio en operaciones comerciales
	Calcular tasas de interés en operaciones comerciales
	Calcular el IVA

En el caso de los Certificados de Profesionalidad, los juegos EUROINVESTMENT pueden ser incluidos en:

- Certificados de Profesionalidad de Nivel 1, que no tienen requisitos de formación ni profesionales, es decir, no es necesario tener estudios o experiencia laboral para realizarlos.
- Certificados de Profesionalidad de Nivel 2: para los que es necesario tener el Graduado Escolar o un Certificado de Profesionalidad de Nivel 1 de la misma familia profesional del que se quiere realizar.

C. Chipre

La Autoridad de Desarrollo de Recursos Humanos de Chipre es un organismo competente que regula y otorga cualificaciones profesionales en Chipre. Establece e implementa desde 2007 el Sistema de Cualificaciones Profesionales (SCP). El propósito del SCP es potenciar los conocimientos y habilidades de los recursos humanos en diferentes áreas de desempeño a través de la certificación de cualificaciones profesionales.

La certificación de las cualificaciones profesionales apoya a los desempleados e inactivos a encontrar nuevas oportunidades laborales y, al mismo tiempo, contribuye a la mejora de las competencias de los ya empleados. Además, las empresas que promueven la certificación de las cualificaciones profesionales de sus empleados, mejoran sus recursos humanos y, en consecuencia, aumentan su productividad y competitividad.

La certificación de las cualificaciones profesionales se basa en los Estándares de Cualificaciones Profesionales (ECP) desarrollados por la Autoridad de Desarrollo de Recursos Humanos de Chipre.

Las áreas en las que se han desarrollado los Estándares de Cualificaciones Profesionales son las siguientes:

- Industria del Turismo
- Comercio al por mayor y al por menor
- Industria de la Construcción
- Provisión de Formación Profesional
- Fabricación
- Reparación de vehículos de motor
- Sistemas y Redes IT
- Peluquería

Algunos de los juegos EUROINVESTMENT pueden ser relevantes para el Comercio al por mayor y al por menor y la Industria turística. Podrían ser un recurso importante para los centros de formación profesional, las instalaciones de formación profesional y los formadores que son responsables de impartir formación para la certificación. Las metodologías que se utilizan para impartir dicha formación aplican los principios del aprendizaje de adultos. El elemento de la gamificación, el aprendizaje basado en escenarios y el aprendizaje conectado a las necesidades de la vida real están claramente relacionados con los principios antes mencionados. En este contexto, creemos que los juegos de educación financiera se pueden utilizar, siempre que se consideren una herramienta adecuada para grupos específicos de adultos y se puedan utilizar en áreas temáticas similares.

Ejemplo 1:

Comercio al por mayor y al por menor - ECP	
Operaciones de Distribución	
Unidad de competencia: Gestión de pagos y transacciones con bancos y terceros	
<p>1 - Cómo manejar recibos, efectivo, devoluciones y créditos.</p>	<p><u>Los juegos permitirán, entre otras cosas:</u></p> <p>Calcular el pago de una cuota en una venta a crédito</p> <p>Calcular descuentos en la compra de bienes</p> <p>Estimar el coste de las compras antes de llegar a la caja</p> <p>Calcular una cantidad final teniendo en cuenta tanto las tasas de interés simples como las compuestas</p> <p>Distinguir entre los diferentes tipos de créditos y préstamos</p> <p>Comprender los criterios que utiliza un banco para evaluar la credibilidad del cliente.</p>
<p>2 - Cuáles son los requisitos financieros y las obligaciones de la tienda con terceros y cómo se realiza el pago.</p>	
<p>3 - Qué son los procesos bancarios y cómo se llevan a cabo.</p>	

Ejemplo 2:

Industria Turística- ECP	
<u>Recepción</u>	
Unidad de competencia: Manejo de asientos contables y pagos	
1 – Cómo manejar pagos y anticipos.	Los juegos permitirán, entre otras cosas: Convertir cantidades en diferentes divisas Comprender y explicar el concepto de descuento Comprender y explicar el IVA
2 – Cómo cargar, cómo prestar y cómo cobrar dinero.	
3 – Cómo realizar un cambio de divisa.	
4 – Cómo realizar la retención, cierre y entrega de efectivo.	



Juego Europeo de Alfabetización Financiera para Ciudadanos Adultos



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja solo las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Número de Proyecto [2018-1-PT01-KA204-047362]