

Informe Final - Expansión 2019

Juegos de Educación Financiera



¡Vamos a Jugar y Aprender!



Picnic

BUENOS NEGOCIOS



www.vamosajugaryaprender.com

Informe Final - Expansión 2019 Juegos de Educación Financiera

Instituto Brasil Solidário



juntos construimos!



Estas son las empresas que participan anualmente en los diversos proyectos del Instituto Brasil Solidário.
El Instituto también cuenta con el respaldo de importantes asociaciones y donaciones de particulares.

ÍNDICE

04	1. PRESENTACIÓN
05	1.1 Instituto Brasil Solidário (IBS)
06	1.2 Alianza por la Educación Financiera
07	1.3 Proyecto
08	2. EXPANSIÓN
08	2.1 Mejora de los juegos
09	2.2 Sitio web ‘Vamos a Jugar y Aprender’
10	2.3 Tutoriales y materiales de apoyo
11	2.4 Más allá de las paredes de la escuela
13	2.5 Formación con los juegos
14	2.6 Mapa de la expansión
21	2.7 Punto de partida para la expansión: Sobral
23	2.8 Otros Estados y municipios
24	3. EXPANSIÓN INTERNACIONAL
24	3.1 Visitas a escuelas de Chile
26	4. INICIATIVAS DESTACADAS
29	4.1 Jóvenes mediadores
30	5. ENCUESTA
30	5.1 Estudiantes
32	5.2 Profesores y gestores escolares
33	6. OBSERVACIONES FINALES
34	7. INFORMACIÓN GENERAL

1. PRESENTACIÓN

La iniciativa de los Juegos de Educación Financiera fue concebida en asociación con United Way Brasil, con el apoyo de profesionales de la enseñanza y especialistas en técnicas de juegos, para concienciar a los niños sobre la Educación Financiera como un importante instrumento de ciudadanía para la sociedad.

El juego Picnic trabaja el concepto de AHORRAR. Y el juego Buenos Negocios trabaja el concepto de INVERTIR.

El Instituto Brasil Solidário (IBS) asumió la producción de los juegos, la coordinación y diseño de implementación del proyecto piloto en tres municipios del Estado de Ceará durante el año 2017.

En el informe final del Proyecto Piloto, la evaluación externa concluyó que el 77% de las escuelas que recibieron los juegos mejoraron los indicadores en conocimientos de Educación Financiera, además de presentar un aumento sustancial de la capacidad para calcular riesgos y oportunidades.

Con estos resultados en mano, comenzó la segunda etapa del proyecto: el plan de expansión de los juegos. De los 20.000 estudiantes del Proyecto Piloto, el objetivo establecido era llegar a 160.000 estudiantes de varios municipios en todo el territorio brasileño.

Este informe presenta precisamente esa nueva etapa, ampliando su alcance en el Estado de Ceará y viajando a través de otros Estados como Bahía, Maranhão, Paraíba, Pernambuco, Sergipe, Pará y São Paulo, cruzando, incluso, las fronteras del país y llegando a Santiago, la capital de Chile.

También describe las etapas implicadas en el proceso de expansión, los desafíos enfrentados, los nuevos aprendizajes obtenidos y los principales resultados alcanzados por los juegos en escuelas públicas ubicadas en municipios con realidades adversas.

El objetivo de este documento es informar sobre el proceso involucrado y la asertividad en la articulación con la gestión pública para que otras implementaciones de los juegos partan de conocimientos adquiridos, retroalimentando la curva de aprendizaje, con el fin de difundir esta iniciativa y asegurar que el proyecto sea sostenible.



1.1 INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO (IBS)

El Instituto Brasil Solidário (IBS) es una OSCIP (Organización de la Sociedad Civil de Interés Público) con experiencia en acciones sociales financiadas por empresas privadas. Trabaja con proyectos de desarrollo sostenible por medio de la educación y movilización social en escuelas públicas y comunidades con un bajo Índice de Desarrollo Humano (IDH), estimulando su autonomía.

Todas las actividades se llevan a cabo en el espacio escolar y en la comunidad, estimulando a los educadores y a los alumnos en el aula, además de fomentar diversas prácticas pedagógicas hasta que tales prácticas se incorporen a las políticas públicas locales. Con resultados comprobados a corto,

mediano y largo plazo, incluyendo aumentos significativos en el IDEB (Índice de Desarrollo de la Educación Básica) por encima de la media nacional, las acciones y el método buscan instruir y favorecer la formación de un nuevo ciudadano brasileño a través del compromiso, la innovación y, sobre todo, de un cambio de actitud con autoestima y creatividad. Para llevar a cabo el Proyecto Piloto de los juegos de Educación Financiera, el IBS utilizó su metodología de movilización y formación desarrollada a través del PDE –Plan de Desarrollo de la Educación, que desde hace 20 años establece un enfoque intersectorial entre empresas privadas, gobiernos locales y sociedad civil–.

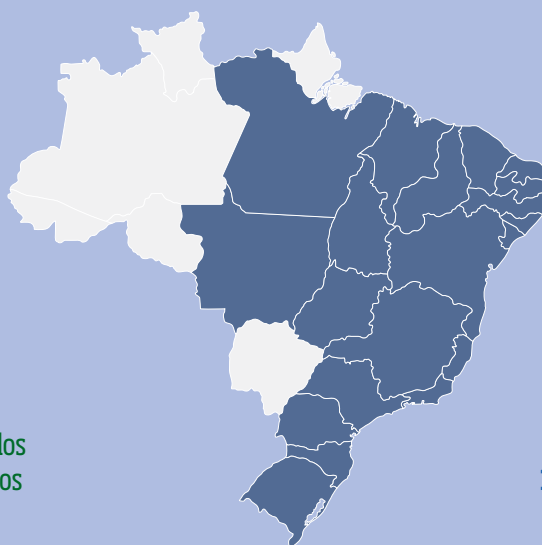


PDE
Programa de
Desenvolvimento
da Educação

177 ciudades impactadas
en **21** Estados
de las **5** regiones del país.

272 bibliotecas fundadas
1.033 escuelas beneficiadas.

48.255 estudiantes beneficiados
y **18.122** profesores capacitados
anualmente.



¡Vamos a Jugar y Aprender!

33 ciudades impactadas
en **9** Estados
de las **3** regiones del país.

860 escuelas

170.653 estudiantes beneficiados
y **9.238** profesores involucrados.

Los programas permiten a la comunidad actuar de forma autónoma y multiplicar las acciones experimentadas en ocho ejes principales: fomentar la lectura, la salud y la prevención, el espíritu emprendedor, la educación ambiental, el arte y la cultura, la educomunicación, la ciudadanía y la educación financiera.



1.2 ALIANZA POR LA EDUCACIÓN FINANCIERA

La iniciativa, que aborda un problema nacional y mundial, tiene por objeto propiciar el acceso a la Educación Financiera mediante la sensibilización de los niños, educadores, familias y gestores públicos acerca de una actitud crítica ante los desafíos materiales de la vida. Esta conducta es fundamental para el desarrollo de los ciudadanos, de la sociedad y, por lo tanto, del país. Explorando un tema actual de suma importancia, con gran potencial de transformación, la Alianza por la Educación Financiera trabaja de manera intersectorial uniendo empresas, gobierno y sociedad, favoreciendo la ciudadanía a corto, mediano y largo plazo. Financiado por asociaciones público-privadas que creen en la misma causa, el proyecto de Educación Financiera a través de los juegos Picnic y Buenos Negocios cuenta con la experiencia del Instituto Brasil Solidário, una organización no gubernamental brasileña, responsable de la gestión de los recursos que componen la Alianza por la Educación Financiera.

El Instituto y sus socios buscan promover la expansión cualificada, generando una ola de impacto positivo en el ámbito de la Educación Financiera en todo el Brasil y Latinoamérica.

¡Forma parte de esta iniciativa!



1.3 PROYECTO

Puesto en marcha en junio de 2017 con un juego de mesa -Picnic- y otro de cartas -Buenos Negocios- el Proyecto de Educación Financiera trajo una propuesta inédita de aprendizaje, permitiendo, con actividades lúdicas y creativas, el ejercicio de las habilidades para ahorrar, emprender e invertir. El proyecto se basa en la oferta de dos juegos para las clases de los años iniciales y finales de la escuela primaria, especialmente desarrollados por un equipo formado por especialistas en juegos y educación financiera. Los municipios de Beberibe, Pindoretama y Cascavel, en Ceará, participaron en el proyecto piloto. Cerca de 2.000 juegos fueron utilizados en más de 90 escuelas públicas municipales, llegando a unos 20.000 estudiantes. Con la ayuda de los juegos, fue posible mejorar el aprendizaje de importantes conceptos relacionados con la Educación Financiera, como planificar, evaluar, decidir, ahorrar, elegir, identificar y hacer frente a riesgos y oportunidades.



La propuesta con los juegos implica la distribución de todo el material en las escuelas públicas, donde los educadores reciben formación y supervisión pedagógica, además de secuencias didácticas para utilizar el material de forma dinámica e interactiva dentro y fuera del aula. En 2019, la acción ganó expansión nacional e internacional, llegando a más de 5.000 estudiantes en Santiago de Chile. En Brasil, superando las expectativas de desempeño, logró multiplicar la propuesta en más de 30 municipios brasileños, sirviendo a más de 170.000 estudiantes de los años iniciales

Algunos de los logros del programa en Brasil



El proyecto recibió el **Sello ENEF** -un reconocimiento del CONEF a las entidades que fortalecen los objetivos de la Estrategia Nacional de Educación Financiera-. Poco más de 200 iniciativas nacionales recibieron el sello en 2019.

La **Estrategia Nacional de Educación Financiera (ENEF)** fue instituida como una política de Estado que busca contribuir al fortalecimiento de la ciudadanía proporcionando y apoyando acciones que ayuden a la población a tomar decisiones financieras más autónomas y conscientes. Se creó a través de la articulación de nueve organismos y entidades gubernamentales y cuatro organizaciones de la sociedad civil, que en conjunto integran el **Comité Nacional de Educación Financiera (CONEF)**.

La iniciativa del proyecto está alineada con la **BNCC**, lo que permite el estudio de la Educación Financiera como tema transversal.

La **Base Nacional Común Curricular (BNCC)** es un documento normativo que define el conjunto orgánico y progresivo de aprendizajes esenciales que todos los estudiantes deben desarrollar a lo largo de las etapas y modalidades de la Educación Básica.



Además de la Educación Financiera, la iniciativa también busca proporcionar la mejora del rendimiento en Lengua Portuguesa, Matemáticas y Ciencias de la Naturaleza. A través del desarrollo transversal, los juegos traen dinámicas, debates y conceptos que también engloban educación ambiental, nutrición, ciudadanía, movilidad urbana, educación fiscal, amabilidad y voluntariado, entre otras posibles conexiones alineadas con los **ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)**.

y finales de la escuela primaria. Al volver a visitar las regiones ya atendidas por las acciones del Instituto, fue posible fortalecer las alianzas con educadores e instituciones que se convirtieron en multiplicadores de la propuesta con los juegos, promoviendo la capacitación de manera efectiva, con continuidad en todos los procesos de seguimiento en las escuelas. Para 2020, la iniciativa alcanzará nuevas fronteras internacionales con planes para ampliar el trabajo en escuelas de Brasil y otros países de Latinoamérica, con una planificación inicial en las regiones del Perú, Colombia y México.

2. EXPANSIÓN

Con el fin de aumentar el alcance regional de los juegos, el plan de expansión fue diseñado para seguir con la misma calidad en el desarrollo y monitoreo de las actividades, llegando a un mayor número de municipios y buscando consolidar los juegos como una práctica pedagógica recurrente en las escuelas.

Se crearon nuevas herramientas de apoyo, como el sitio web y el blog de los juegos, que se volvieron valiosas para profesores, coordinadores y estudiantes.

2.1 MEJORA DE LOS JUEGOS

Teniendo en cuenta el aprendizaje acumulado en la fase inicial, los juegos fueron actualizados para mejorar el proceso pedagógico y sus posibles repercusiones.

Mejoras en el juego Picnic

El bloque con las listas de compras individuales fue eliminado a fin de estimular la escritura de los participantes. En su lugar, se creó una sola tabla para consulta, ordenada por orden alfabético. La lista original, con los productos separados por valor, podría inducir al jugador a crear una lista de compras basada solo en valores, limitando un análisis más crítico de cada elección.

También se actualizaron e incluyeron algunas cartas de gastos y ganancias y cartas de toma de decisión, que ayudaron a dinamizar y profundizar conceptos en el juego.

Nueva carta de toma de decisión



Cartas actualizadas



Nueva tabla

PLÁTANO AS 1	BARRA DE CEREAL AS 1	CHOCOLATE AS 4	GALLETA AS 4
GASEOSA AS 4	JUGO DE NARANJA AS 2	JUGO DE PÍRA AS 2	LECHE CON CHOCOLATE AS 2
MANÍ AS 3	MANZANA AS 1	PALOMITA AS 3	PANQUEQUE AS 4
PASTEL DE CHOCOLATE AS 3	PERA AS 1	SANDWICH AS 3	YOGURT AS 2

Lista original*

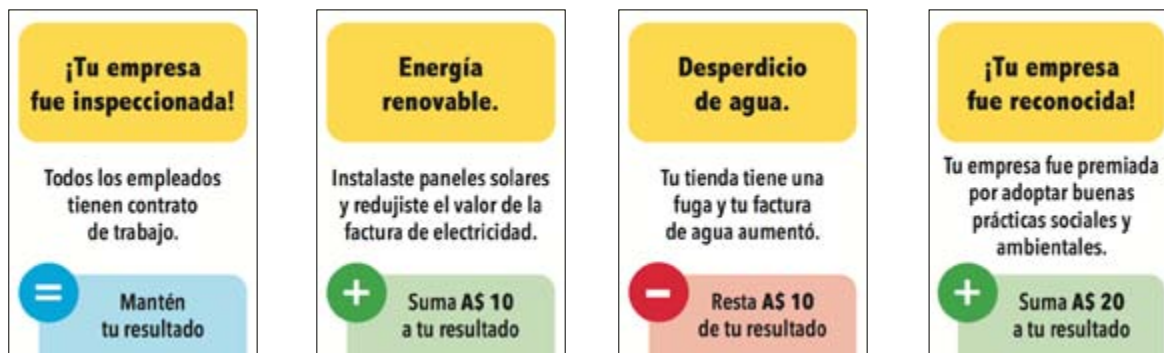
LISTA DE COMPRAS	
1 AMÉRICA	
Banano	Pera
Maiz	Panqueque
2 AMÉRICAS	
Juguito de pepino	Suco de laranja
Agua de coco	Café de cana
3 AMÉRICAS	
Suco de laranja	Pan de queijo
Sapico	Sandwich
4 AMÉRICAS	
Suco de laranja	Papel
Chocolate	Refrigerante

* solo en Português

Mejoras en el juego Buenos Negocios

Se introdujo una tercera etapa en el juego, a través de las cartas-desafío, que trabaja conceptos fiscales y éticos en un hipotético entorno empresarial. Originalmente opcional, esta etapa produjo muy buenos resultados y luego fue incorporada de manera reglamentada en el juego. La tabla de anotaciones fue ajustada, facilitando los cálculos.

Ejemplos de cartas-desafío



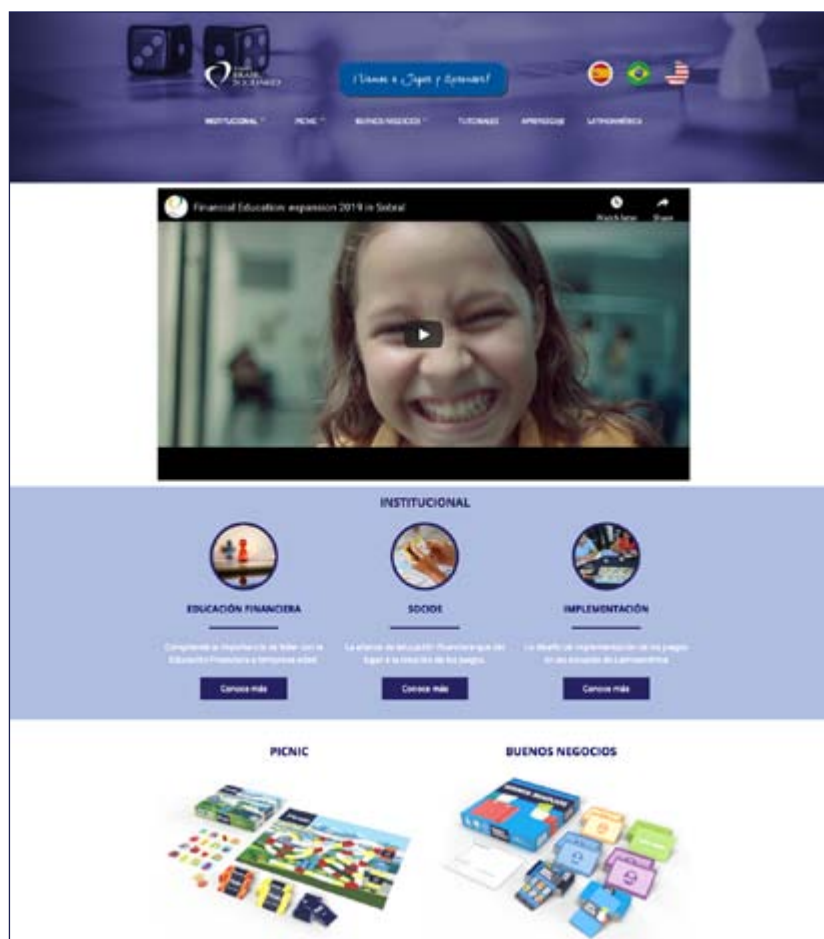
2.2 SITIO WEB 'VAMOS A JUGAR Y APRENDER'

La creación del sitio web 'Vamos a jugar y aprender' proporcionó acceso de forma rápida y sencilla a la información esencial sobre los juegos **Picnic** y **Buenos Negocios**. Con el historial desde el Proyecto Piloto, pasando por la etapa conceptual sobre Educación Financiera, el sitio web presenta una sección específica para cada uno de los juegos, con reglas, dudas frecuentes y consejos pedagógicos, además de posibles alineamientos con la Base Nacional Común Curricular (BNCC). Aprovechando la interactividad de las redes sociales, se produjeron tutoriales y videos cortos que hablan de la educación financiera y del concepto de los juegos, buscando así una mayor identidad con el público joven. Además, se produjeron seis mini documentales sobre casos de éxito obtenidos por los juegos. Titulada **Más allá de las paredes de la escuela**, la serie presenta varias situaciones que aclaran cómo el aprendizaje se produce a través de los juegos. Y la sección dirigida a medios de comunicación muestra los principales artículos sobre Educación Financiera en el contexto de los juegos en los principales canales de comunicación, tanto impresos como televisivos. Y finalmente, el blog donde se publican

las principales noticias de los municipios que están jugando y aprendiendo. (solo en Portugués).

 www.vamosajugaryaprender.com

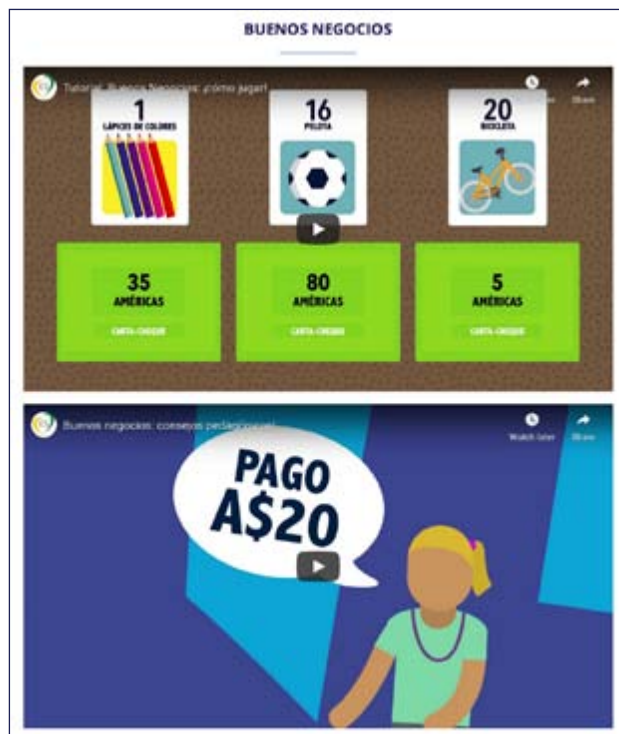
 www.blog.vamosjogareaprender.com.br



2.3 TUTORIALES Y MATERIALES DE APOYO

Recursos esenciales para un buen uso pedagógico de los juegos, los tutoriales y materiales de apoyo son un importante canal de comunicación con las escuelas.

En el sitio web, cada juego tiene un tutorial específico que explica las reglas básicas, además de un video con consejos pedagógicos. También se pueden descargar materiales de apoyo en formato PDF, que contienen todas las presentaciones utilizadas por el IBS en sus formaciones: conferencias, gráficos, secuencias didácticas y todo lo que se puede replicar en cada escuela.



Todos los materiales utilizados en las formaciones en Educación Financiera están disponibles para descargar.

https://vamosajugaryaprender.com/es_ES/tutoriales



Este material contiene reflexiones profundas sobre conceptos explorados en los juegos, como el control de gastos, la planificación a largo plazo y las decisiones de consumo.

2.4 MÁS ALLÁ DE LAS PAREDES DE LA ESCUELA

“Más allá de las paredes de la escuela” es una serie de seis mini documentales que muestran casos en los que la aplicación de los juegos fue crucial para el aprendizaje no solo de los alumnos, sino también de los profesores. Los diversos contextos que se muestran en los videos aclaran cómo se aprende a través de los juegos y sirven de faro para quienes dan los primeros pasos en la Educación Financiera. Conoce el episodio 3 en la página siguiente.

Episodio 1



Conoce la historia de Emily: a partir de una actividad lúdica e interactiva con juegos de educación financiera en la escuela, ella fue capaz de aportar a la familia una nueva mirada sobre las formas de ahorrar e invertir.

“A partir de los juegos empezamos a entender los gastos, lo que compramos y lo que ganamos”.

Emily, 7º grado - Escuela LUPAM - Cascavel, CE

Episodio 2



Conoce la historia de la educadora Ana Cristina y su hija Nara, de 11 años: a través del contacto con los juegos de educación financiera, ellas pudieron cambiar los hábitos de consumo y ahorro de toda la familia.

“A los 39 años nunca había visto una factura de electricidad con importe cero. Y esto fue un logro que ocurrió debido a la conciencia financiera que la familia empezó a tener dentro de casa”.

Ana Cristina - Profesora de la Escuela Desembargador Pedro de Queiroz, en Beberibe, CE

Episodio 4



En Cascavel, Ceará, una clase de estudiantes se reunió con la propuesta de llevar los juegos de educación financiera a sus familiares, amigos y a los comerciantes de la región, quienes aprobaron la iniciativa e incluso animaron a la clase a seguir promoviendo acciones de interacción entre la escuela y la comunidad.

Episodio 5



El estudiante Cauê vio en el juego Buenos Negocios un mundo de posibilidades que podrían ser puestas en práctica y ayudarlo con un primer trabajo y un ingreso extra para su familia. La oportunidad vino desde la escuela, donde Cauê comenzó a ayudar en el huerto y aseguró sus primeros ahorros. ¡Suelen hizo del aprendizaje con los juegos una forma de ahorrar ya pensando en su futuro!

Episodio 6



Conoce la historia del profesor Nairton Vieira: él vio en el proyecto con los juegos Picnic y Buenos Negocios la oportunidad de hacer de su asignatura una puerta de aprendizaje divertida, motivada por los propios alumnos en actividades prácticas para ahorrar e invertir. Frente a la movilización vista en el aula, el profesor preparó un gráfico con las notas de la clase y vio cómo a cada dos meses los alumnos superaban su rendimiento en los temas de cálculo.

Episodio 3

Conoce más detalles sobre la historia de la niña Vitória, una alumna de la zona rural de Cascavel (CE).



Maria Vitória Nascimento Martins era una alumna mediana de la Escuela Primaria Choró Vaquejador, situada en la zona rural de Cascavel (CE). Vitória, como se la conoce, no demostraba interés particular en nada específico y sus notas no animaban a los profesores.

Cuando empezó a jugar al Picnic durante el Proyecto Piloto, a los 9 años, ella despertó a la importancia de la educación financiera. Pensando en estrategias para ganar el juego, ejerció su toma de decisiones e internalizó sus conocimientos de ahorro y planificación. Eso se reflejó no solo en sus notas en la escuela, sino también en la organización financiera de su familia.

La cría de gallinas en el patio de su casa ahora tiene un “gerente” financiero, que registra los balances de las ventas de huevos en la comunidad. La historia de Vitória es tan inspiradora que llamó la atención de los productores del programa “¿Cómo será?”, de Rede Globo, quienes destacaron su talento empresarial en la tabla “Aluno Nota 11”.

Además de esta historia, el sitio web muestra otros 5 casos de éxito, donde la eficacia de los juegos quedó en evidencia.



2.5 FORMACIÓN CON LOS JUEGOS

Para la etapa de expansión se elaboró una metodología de formación con un día completo de actividades teóricas y prácticas. El día comienza con los videos institucionales sobre el proyecto, seguido de una conferencia de sensibilización sobre educación financiera, en la que se propone un debate sobre prácticas de consumo -disparadores mentales que nos hacen comprar sin reflexionar adecuadamente y nociones de inversión-. Este momento inicial es el punto de partida para que los profesores, coordinadores y gestores escolares comprendan la importancia de la educación financiera y cómo el tema puede insertarse en el plan de estudios. Después de las actividades prácticas con los dos juegos, se abre el debate para las múltiples oportunidades pedagógicas, las alineaciones con la BNCC y eventuales dudas.



Sala preparada para las actividades teóricas



Profesores y gestores formados y listos para replicar los contenidos

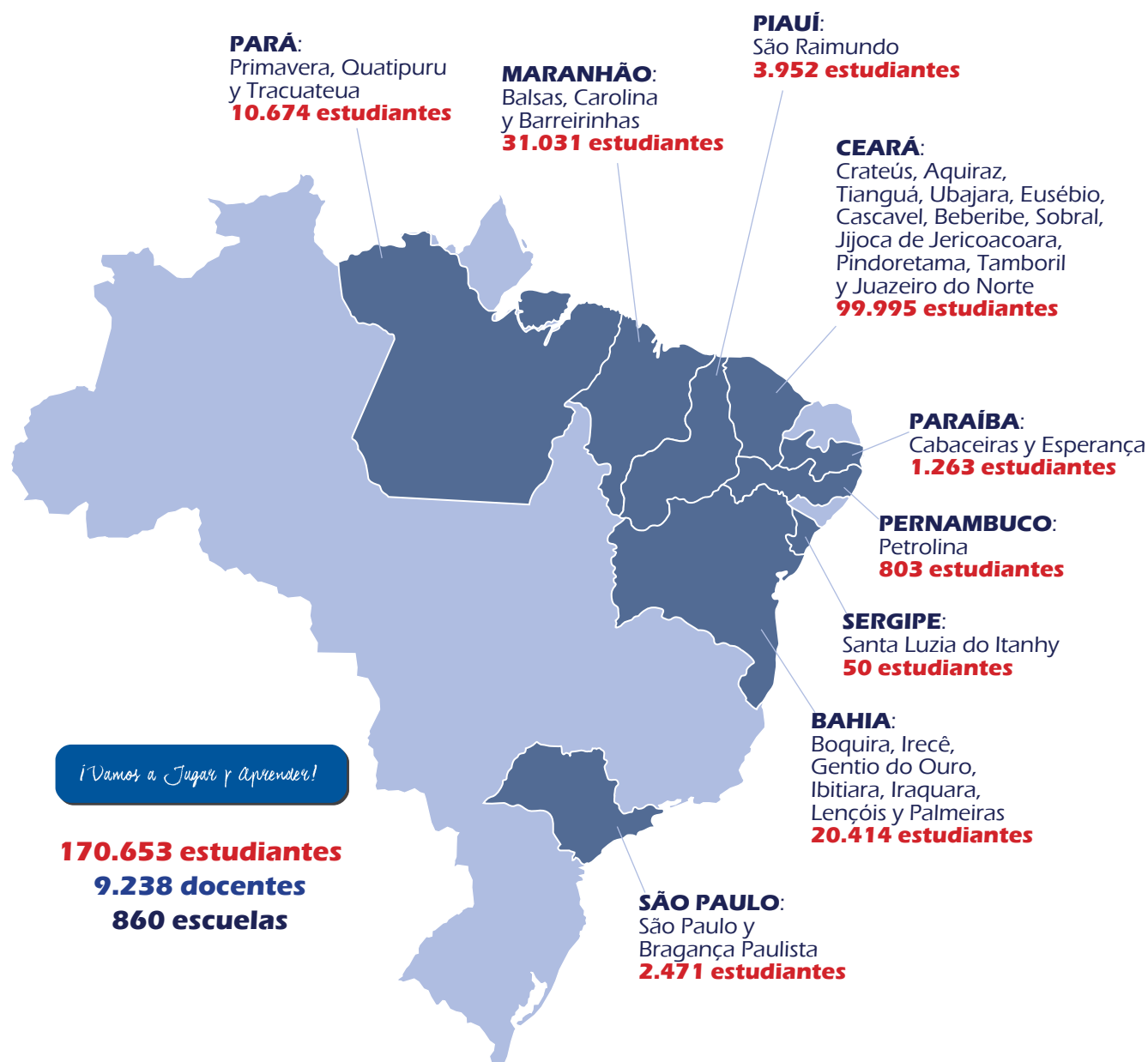


Demostración del juego en la práctica

Una vez terminada la formación, los gestores escolares presentes están listos no solo para aplicar los juegos en el aula, sino también para replicar la misma formación entre sus colegas profesores. De esta manera, se logró un resultado mucho más amplio y efectivo en las escuelas. Los gestores también disponen del sitio web “Vamos a Jugar y Aprender”, una valiosa herramienta no solo por el hecho de proporcionar reglas, dudas y tutoriales, sino también por ofrecer el contenido de las formaciones, así como los cruces con la BNCC. Y todo ello disponible para descargar en formato PDF.

2.6 MAPA DE LA EXPANSIÓN

A partir de la consolidación del trabajo en los tres municipios de Ceará que formaran parte del Proyecto Piloto, el plan de expansión trató de llevar los juegos a todos los municipios socios del IBS a lo largo de sus 20 años de operación, así como crear nuevas asociaciones –el caso de los municipios de Sobral (CE), Petrolina (PE) y Bragança Paulista (SP)–, entre otros. Para que la expansión lograra los resultados deseados, se realizó una formación presencial con los juegos en todos los municipios, a fin de sensibilizar a los profesores y coordinadores sobre los conceptos fundamentales de la educación financiera, así como destacar los 320 cruces realizados entre los juegos y la BNCC, favoreciendo una mejor aplicación de los juegos y aprendizajes más consistentes. A través de la asociación con la Secretaría de Educación del Estado, los juegos Picnic y Buenos Negocios ya forman parte de las actividades pedagógicas de las escuelas secundarias de Juazeiro do Norte, Aquiraz y Eusébio. En Cascavel, Pindoretama y Beberibe, además de la escuela secundaria, los juegos también se trabajaron en escuelas de formación profesional. Esta asociación con las escuelas estatales hizo posible que más de 15.000 estudiantes tuvieran acceso al proyecto en 2019.



BAHIA



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Gentio do Ouro	142	43	1.591



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Ibitiara	89	15	1.848



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Boquira	259	27	2.625



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Palmeiras	79	12	1.424

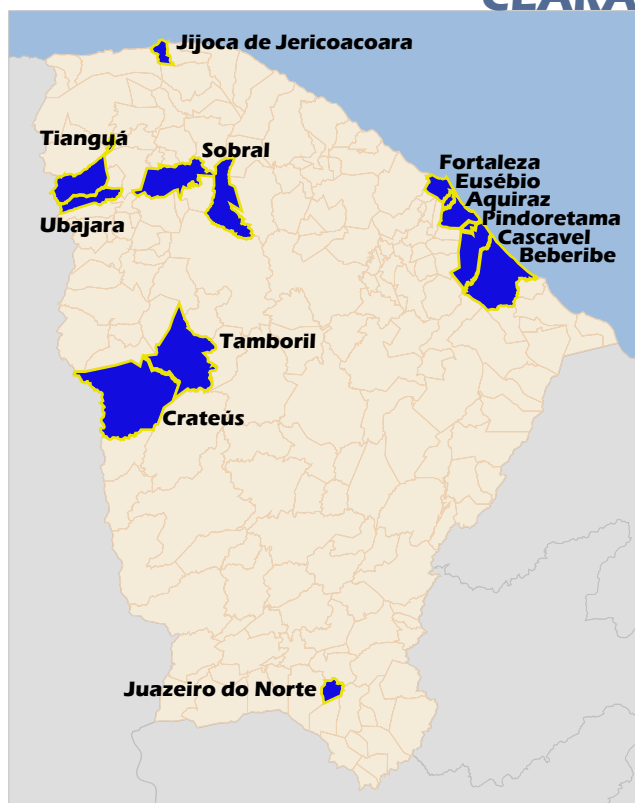


	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Iraquara	197	19	3.583
Lençóis	116	13	1.597



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Irecê	493	23	7.746





jijoca de Jericoacoara	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	117	9	3.478



Sobral	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	1.034	44	21.479



Juazeiro do Norte	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	458	14	10.673

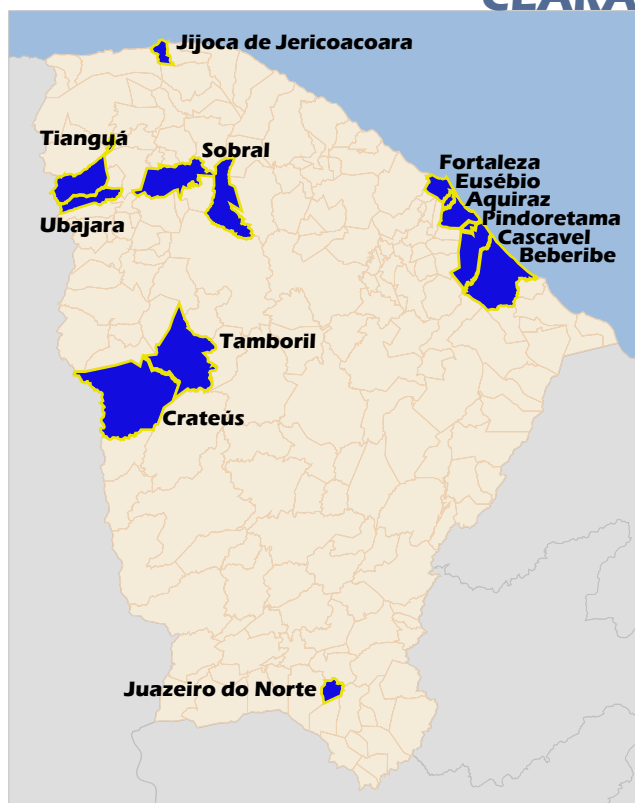


Crateús	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	617	39	8.309
Tamboril		27	3.391



Cascavel	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	338	50	12.277





Tianguá	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	479	51	11.531



Ubajara	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	340	21	5.167



Fortaleza	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	17	2	283



Eusébio	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	560	30	10.114



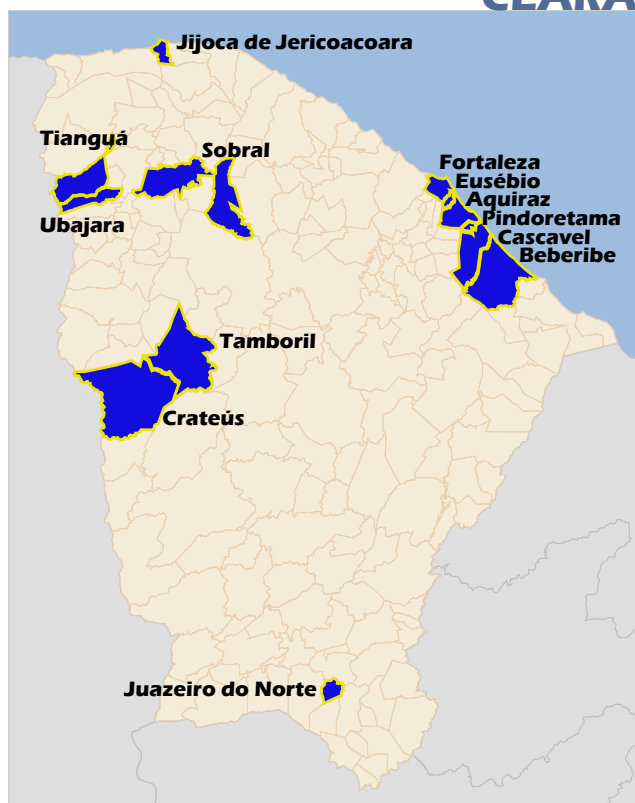
Aquiraz	Docentes	Escuelas	Estudiantes
	34	1	519



“
**ENCONTRÉ ESTE MATERIAL EXCELENTE
 PARA TRABAJAR CON LOS ESTUDIANTES
 Y FACILITAR SU INTERÉS EN VARIAS
 ASIGNATURAS, NO SOLO EN MATEMÁTICAS,
 SINO EN HISTORIA, GEOGRAFÍA, CIENCIAS.
 ¡ME ENCANTÓ, ES GENIAL PARA EL
 APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS!**
 ”

Maria do Carmo, profesora (Sobral-CE)

CEARÁ



Pindoretama

Docentes	Escuelas	Estudiantes
166	13	3.845

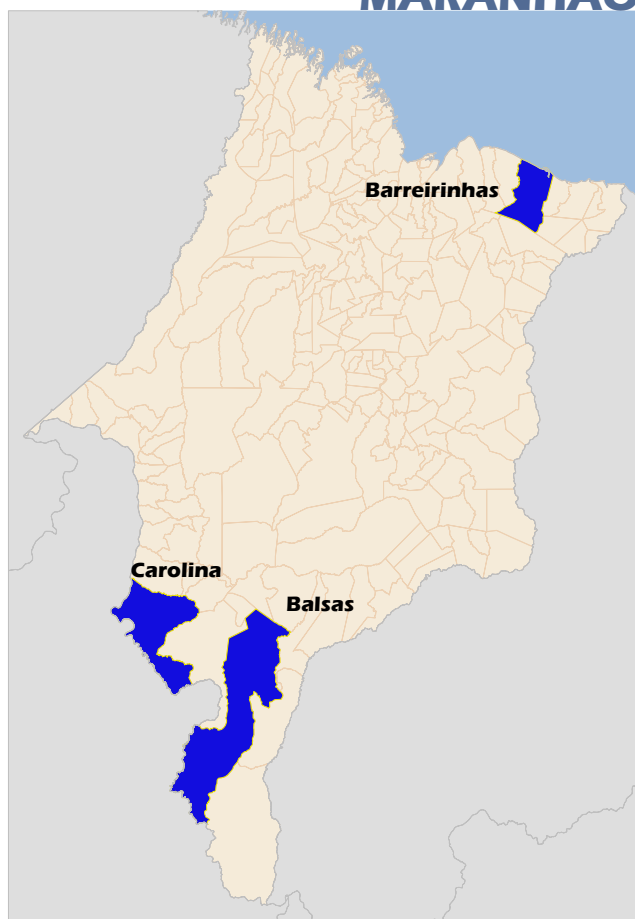


Beberibe

Docentes	Escuelas	Estudiantes
332	36	8.929



MARANHÃO



Balsas

Docentes	Escuelas	Estudiantes
938	45	13.468

Carolina

Docentes	Escuelas	Estudiantes
237	11	2.726



Barreirinhas

Docentes	Escuelas	Estudiantes
927	151	14.837



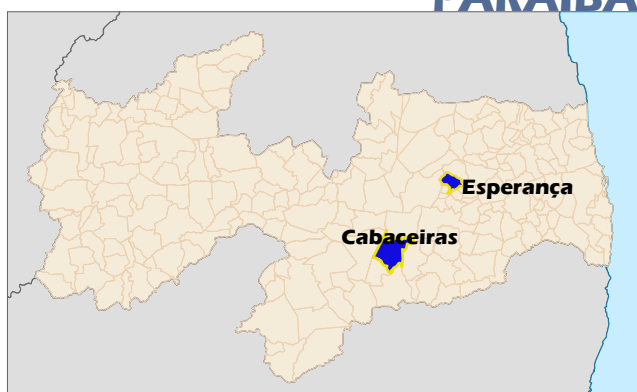
PARÁ



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Primavera	97	11	2.290
Quatipuru	91	13	2.032
Tracuateua	287	58	6.352



PARAÍBA



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Cabaceiras	44	5	767
Esperança	33	1	496



PERNAMBUCO



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Petrolina	26	1	803



PIAUI



São Raimundo Nonato

	Docentes	Escuelas	Estudiantes
São Raimundo Nonato	290	18	3.952



SÃO PAULO



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Bragança Paulista	60	23	1.488
São Paulo	23	29	983



Bragança Paulista



ASA (São Paulo, SP)

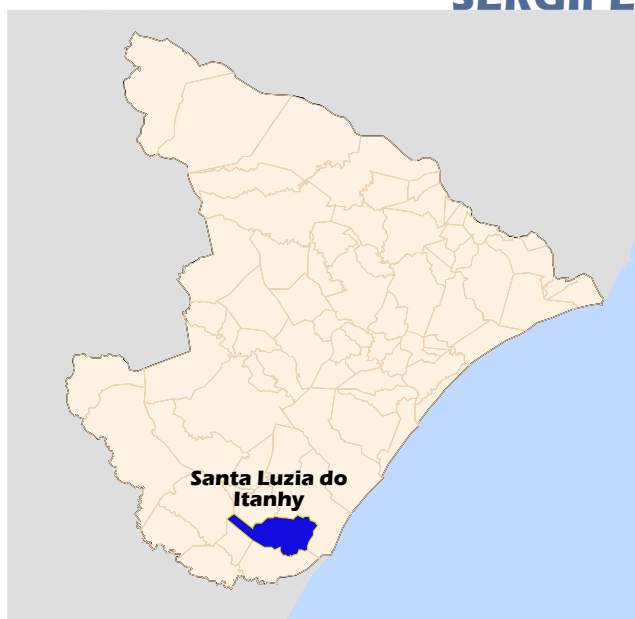


São Paulo, SP



Asociación HURRA (São Paulo, SP)

SERGIPE



	Docentes	Escuelas	Estudiantes
Sta. Luzia do Itanh	11	5	50



2.7 PUNTO DE PARTIDA PARA LA EXPANSIÓN: SOBRAL

El Centro de Convenciones de Sobral, en Ceará, acogió en abril de 2019 la apertura de la etapa de expansión nacional del Proyecto Juegos de Educación Financiera. Más de 600 educadores conocieron la innovadora propuesta de trabajar la educación financiera de forma creativa y multidisciplinar, a través de los juegos educativos **Picnic** y **Buenos Negocios**.

El evento incluyó un diálogo abierto sobre las ideas que llevaron al formato y desarrollo de los juegos, además de relatos sobre las vivencias y prácticas alcanzadas en las escuelas que iniciaron el proyecto, y que hoy en día presentan grandes resultados de impacto en toda la comunidad escolar.

Participaron en este diálogo el técnico de la Secretaría de Educación de Cascavel (CE), el Secretario de Educación de Sobral (CE), el equipo del Instituto Brasil Solidário y el responsable del área de Medio Ambiente, Social y Gobernanza de Bank of America en Latinoamérica. Sobral fue elegida como sede por su importancia en el proyecto de expansión: en el municipio y la región de Serra da Ibiapaba, incluidos los municipios de Tianguá y Ubajara, se distribuyeron más de 2.300 juegos que sirvieron a los alumnos de las escuelas primarias públicas de la región.

“
YA SE CONSIDERA LA EDUCACIÓN FINANCIERA UN CONTENIDO FUNDAMENTAL EN EL CURRÍCULO ESCOLAR, PERO SUPONE UN GRAN RETO PARA LOS PROFESORES. DENTRO DE ESTA PROPUESTA DE JUEGO, LA INTERACCIÓN DE LOS NIÑOS CON UN MATERIAL EN ESTE FORMATO ES MUY DIFERENTE A UNA CLASE EXPOSITIVA, LOS RECURSOS TIENEN UN GRAN POTENCIAL.
”

Herbert Lima, Secretario de Educación de Sobral-CE (foto de abajo)



Cascavel (CE) y sus educadores comunicaron las acciones en el municipio, como la celebración de un Campeonato Regional con premios a los mejores resultados con los juegos. Durante el evento, alumnos de la escuela primaria, profesores, coordinadores pedagógicos y técnicos de la Secretaría de Educación también participaron en un entrenamiento práctico con los juegos **Picnic y Buenos Negocios**.

Para dar autonomía a los replicadores de las actividades y todo el soporte para la implementación del proyecto en las escuelas, los educadores recibieron material de apoyo, con directrices de la propuesta pedagógica y sugerencias de secuencias didácticas para ser desarrolladas en clase.



“
ME PARECIÓ GENIAL QUE LOS JUEGOS YA TRAIGAN ESA IDEA DE AHORRAR, NO SOLO EL DINERO, PERO AHORRAR AGUA, ENERGÍA. ASÍ QUE NOS DA UNA BASE SOBRE LA VIDA FINANCIERA DESDE UNA EDAD TEMPRANA. ES MUY DIVERTIDO.
 ”

Francisco Solon, estudiante (Sobral-CE)



Entrega oficial de los juegos en el municipio de Sobral-CE

2.8 OTROS ESTADOS Y MUNICIPIOS

Dando los primeros pasos de la expansión a otros Estados, el evento en Sobral contó con la presencia de representantes de los municipios de Bahía y Paraíba, y otros dos municipios de Ceará.

Los equipos de profesores y Secretarías de Educación de Ibitiara, Gentio do Ouro, Iraquara e Irecê (BA), Cabaceiras (PB), y también Crateús y Tamboril (CE) recibieron formación especializada, así como todas las directrices para iniciar las actividades con los juegos de educación financiera.



El evento en Sobral dio inicio a la expansión en varios municipios del Nordeste

3. EXPANSIÓN INTERNACIONAL

El proyecto cruzó fronteras y los juegos Picnic y Buenos Negocios ya tienen su versión en español para servir escuelas en Santiago, la capital de Chile. En su primer año de operación, el proyecto logró llegar a más de 5.000 estudiantes de educación básica matriculados en escuelas públicas, con propuesta de ampliación en los próximos años. El juego Picnic se personalizó de acuerdo con la cultura y las especificaciones locales -como las frutas típicas de la región- y el juego Buenos Negocios recibió cambios en términos económicos y de mercado. La versión en español abrió un abanico de oportunidades para la expansión del proyecto en otros países de Latinoamérica. Además de Chile, ya visitado en 2019, el proyecto viene trazando nuevas posibilidades con la propuesta de involucrar a 3 países más en 2020: Perú, Colombia y México (*Ver mapa de al lado*).



MÉXICO:
Ciudad de México

COLOMBIA:
Bogotá

PERU:
Lima

CHILE:
Santiago

3.1 VISITAS A ESCUELAS DE CHILE

En agosto de 2019, se llevó a cabo un intenso programa de visitas a escuelas que ya habían implementado los juegos educativos, con el fin de acompañar la labor realizada por los educadores de la región y ampliar el diálogo sobre las experiencias y buenas prácticas fomentadas por el proyecto, ya alineando las oportunidades de adaptación a otras regiones de Latinoamérica.





Con el objetivo de lograr el mismo rendimiento positivo alcanzado en Brasil, se presentó todo el trabajo pedagógico y los principales resultados de la formación con los educadores brasileños que habían recibido el material del proyecto, dirigiendo las muchas posibilidades que podrían ser replicadas.



“
EL DIALOGO CON LOS EDUCADORES FUE MUY ENRIQUECEDOR PARA EL PROYECTO. VISITAMOS LAS ESCUELAS NUEVA ZELANDIA, LUIS GALDAME, CORNELIA OLIVARES Y EL COLEGIO JUAN PABLO II, EN SANTIAGO, CHILE, Y VIMOS MUCHO TRABAJO SIMILAR A LAS ACCIONES QUE PROMOVEMOS EN BRASIL, LO QUE NOS PERMITE CREER QUE PODEMOS IR AÚN MÁS LEJOS, CON MUCHAS POSIBILIDADES DE EXPANDIR ESTAS ACCIONES A OTROS PAÍSES DE LATINOAMÉRICA.
 ”

Luis Salvatore, director del IBS



4. INICIATIVAS DESTACADAS

Algunos educadores que participaron en las acciones del Proyecto Juegos de Educación Financiera desarrollaron nuevas iniciativas prácticas e interactivas, inspiradas en la transformación de los alumnos –que ya muestran una mayor motivación para ahorrar e invertir–. Se presentaron varias soluciones creativas para ampliar las posibilidades de aprendizaje de los alumnos, ya sea en Matemáticas o en otras asignaturas como Ciencias, Geografía, Historia y Lengua Portuguesa. Entre las principales iniciativas, hay muchas ideas originales: monedas ficticias que se utilizan en la propia escuela, un quiz (juego de preguntas) sobre el tema visto en el aula, e incluso nuevas cartas creadas por los alumnos para la enseñanza de la tabla de multiplicar.

Educadores en Tianguá (CE) promueven Feria de Educación Financiera y utilizan moneda ficticia creada en el aula



Alumnos y educadores de la Escuela FA Antônia Suzete de Olivindo Silva, en la comunidad de Valparaíso, en Tianguá (CE), crearon una moneda ficticia (usada solo en la escuela) para aplicar la propuesta del Proyecto Juegos de Educación Financiera de una manera práctica e interactiva.

Distribuidas en todas las asignaturas, las monedas están destinadas a los alumnos que siguen siendo frecuentes y participativos en las clases y actividades pedagógicas. Los recursos se suman y generan ahorros para ser utilizados en la Feria de Educación Financiera.

Celebrada en octubre de 2019, la primera edición del evento recibió ropa, joyas, calzado, e incluso puestos de comida, como donaciones de empleados, profesores y de la comunidad.

“Estamos mejorando la propuesta, pensando en un libro de control para que cada participante se organice”, dijo una de las organizadoras de la iniciativa.

Escuelas secundarias reciben formación de los juegos de Educación Financiera



A partir de la asociación con la Secretaría de Educación del Estado de Ceará, los juegos Picnic y Buenos Negocios ya forman parte de las actividades pedagógicas de las escuelas secundarias de Aquiraz, Beberibe, Cascavel, Eusébio, Juazeiro do Norte y Pindoretama.

En Cascavel, Pindoretama y Beberibe, además de la escuela secundaria, los juegos también se trabajaron en escuelas de formación profesional. Esta asociación con el gobierno de Ceará hizo posible que más de 15.000 estudiantes se involucraran con el proyecto en 2019.

Las formaciones y talleres se realizaron en toda la región, en noviembre de 2019, y siguen con la propuesta de atender al 100% de las escuelas estatales de los tres municipios.

Escuela en Sobral realiza un quiz con preguntas relacionadas con el tema trabajado en clase

Educadores de la Escuela José da Matta, en Sobral (CE), implementaron un desafío adicional en las clases de Matemáticas: al comienzo de las actividades con el juego Picnic, los alumnos participan en un quiz (juego de preguntas) relacionado con el último tema trabajado en clase. El éxito fue tan grande que otras asignaturas que utilizan los juegos de Educación Financiera también comenzaron a realizar la actividad, como Geografía, Historia y Ciencias. Según la coordinadora pedagógica de la escuela, en vista de las diversas posibilidades de temas y actividades, los educadores se dieron cuenta de que las acciones pedagógicas realizadas con el material de los juegos educativos proporcionaban una mayor concentración de los alumnos. Se empezaron a abordar importantes cuestiones cotidianas, como el ahorro de agua, luz y el cuidado del medio ambiente.



“Comprendimos que era posible ampliar aún más la gama de conocimientos, por lo que surgió la idea del quiz y ahora ellos pueden elegir las preguntas y el tema según el contenido a trabajar en clase. El juego en sí mismo ya es una gran herramienta para trabajar diferentes contenidos y habilidades, ya que induce a los niños a pensar antes de hacer una elección o una compra, llevando al alumno a considerar diferentes áreas de la vida y a darse cuenta de cómo su elección puede afectar de manera positiva o negativa su propia vida, así como la vida en sociedad. De manera cognitiva, ellos aprenden escritura, sistema monetario, cálculo de compra y venta, razonamiento lógico”, explicó la coordinadora.

Con diferentes colores para cada tema, los profesores formularon diferentes preguntas, que también pueden ser renovadas para cada materia. El modelo se convirtió en rutina en las clases, y los alumnos están progresando en el aprendizaje de una manera divertida e interactiva.

Escuela en Jericoacoara promueve proyecto que une el juego Picnic con la enseñanza de la tabla de multiplicar



Con el objetivo de mejorar la enseñanza de la tabla de multiplicar, el lado lúdico del juego Picnic se insertó en el proyecto de Matemáticas de la Escuela Francisco Raimundo Dutra, en Jijoca de Jericoacoara (CE). El proyecto, que consiste en adoptar cálculos de multiplicación según las cartas retiradas durante el recorrido en el juego Picnic, fue capaz de mejorar el rendimiento de los alumnos de 6° a 9° grado –que fueron los responsables de presentar el proyecto en la feria de ciencias del municipio–. Según la profesora de Matemáticas de la escuela, los educadores trabajaron el proyecto con los alumnos durante dos meses. A partir de la adaptación con el juego Picnic fue posible una mayor interacción de la clase con las actividades, provocando un cambio muy positivo en el aprendizaje. La propuesta es muy simple y puede dinamizar el juego.

Actividad sugerida*:

1. Las cartas numeradas del 1 al 10 se añaden al juego.
2. El jugador tira los dados y saca una carta sin leer. Al descubrir el valor de la carta, el jugador multiplica este valor por el número obtenido en el dado.
3. Si el alumno hace bien la multiplicación, avanza. El número de casas avanzadas dependerá del número obtenido en la multiplicación:
 - Del 1 al 10: avanza una casa;
 - Del 11 al 20: avanza dos casas;
 - Del 21 al 30: avanza tres casas y así sucesivamente.

**La actividad es solo una sugerencia inspirada en el proyecto de la escuela.*

Alumnos del SENAI participan de proceso formativo con los Juegos de Educación Financiera, en Irecê (BA)



El Proyecto Juegos de Educación Financiera fue presentado a una clase de alumnos de formación profesional del curso “Perfeccionamiento Industrial”, del SENAI, en Irecê (BA). La actividad fue llevada a cabo en junio de 2019 por la profesora de la materia “Razonamiento Lógico y Análisis de Datos”. Ella conoció el proyecto a partir de la capacitación promovida por el Instituto Brasil Solidário, con la colaboración del equipo técnico del Departamento Municipal de Educación de Irecê.

Con la participación de una clase de 20 alumnos entre las edades de 14 y 21 años, la propuesta presentó las acciones ya realizadas en escuelas de varias regiones de Brasil, así como las reglas, tutorías y los conceptos de la educación financiera trabajados en los juegos.

Según un educador de la Secretaria de Educación de Irecê, la experiencia abrió oportunidades para ir más allá de la enseñanza primaria en las escuelas, permitiendo la exploración de diferentes habilidades y competencias dentro de la educación profesional, más cerca del mercado laboral. *“En principio, el objetivo era verificar el comportamiento en relación con la comprensión de las reglas, la toma de decisiones y la interacción de los grupos, pero empezamos a fomentar algunos debates sobre alimentación sana, economía solidaria y responsabilidad social, entre otros”,* subraya el educador.

La propuesta fue rápidamente aceptada por los alumnos, que plantearon importantes cuestiones sobre emprender, invertir y ahorrar. *“El juego nos permite entrenar nuestras habilidades matemáticas e interpersonales y nos hace reflexionar y analizar sobre nuestras decisiones con base en los datos y consecuencias en cuestión. Y todo esto es necesario y útil dentro del curso, así como en la vida en general”,* dijo una alumna que participó en la actividad.

La Universidad Federal de Ceará utiliza juegos de Educación Financiera en el material del curso de Pedagogía

El Instituto Brasil Solidário creó una asociación con la Universidad Federal de Ceará (UFC), poniendo todo el material del Proyecto Juegos de Educación Financiera a disposición de los profesores y alumnos de la Facultad de Educación (FACED). Se donaron 40 juegos a la universidad, que ya inició las actividades y está despertando el interés de sus alumnos:

- Para un alumno de Pedagogía que participó en la formación del proyecto, promovida por el Instituto Brasil Solidário, el uso de los juegos como metodología para la enseñanza de la educación financiera se integró en su trabajo de conclusión del curso.
- Para los alumnos de la materia “Tópicos de Educación Matemática”, hubo mucho entusiasmo en obtener material lúdico y creativo para la planificación de secuencias de enseñanza y planes de lecciones. Según el profesor del curso, los juegos abren un abanico de posibilidades para el desarrollo de acciones pedagógicas más interactivas y dinámicas, no solo en Matemáticas, sino en diversas asignaturas.

Cada semestre, la UFC tiene alrededor de 400 estudiantes matriculados en Matemáticas, Lengua Portuguesa, Ciencias, Arte-Educación e Historia, Geografía, Ludopedagogía, y participantes de prácticas en escuelas primarias.

Los juegos de educación financiera permanecerán disponibles para los educadores y alumnos para estudio y aplicación de proyectos pedagógicos, no solo dentro del aula, sino también en actividades con la comunidad –como la ludoteca de la Universidad–.



4.1 JÓVENES MEDIADORES

Una de las prácticas más exitosas durante el proyecto de expansión fue la capacitación de jóvenes –en los últimos años de la escuela primaria y de secundaria– para mediar en las mesas de juego y enseñar a los niños y adultos a jugar tanto al **Picnic** como **Buenos Negocios**.

Los jóvenes monitores, debido a su familiaridad con el grupo y la comunidad, tienen una mejor percepción de los puntos fuertes y débiles en el desarrollo de las actividades y, por lo tanto, pueden colaborar eficazmente con el proceso de aprendizaje.



Jijoca de Jericoacoara-CE



São Paulo - SP



São Paulo - SP

Alumnos de escuelas privadas, como el Colegio Miguel de Cervantes en São Paulo, también participan como **alumnos monitores**.



Barreirinhas-MA



Barreirinhas-MA

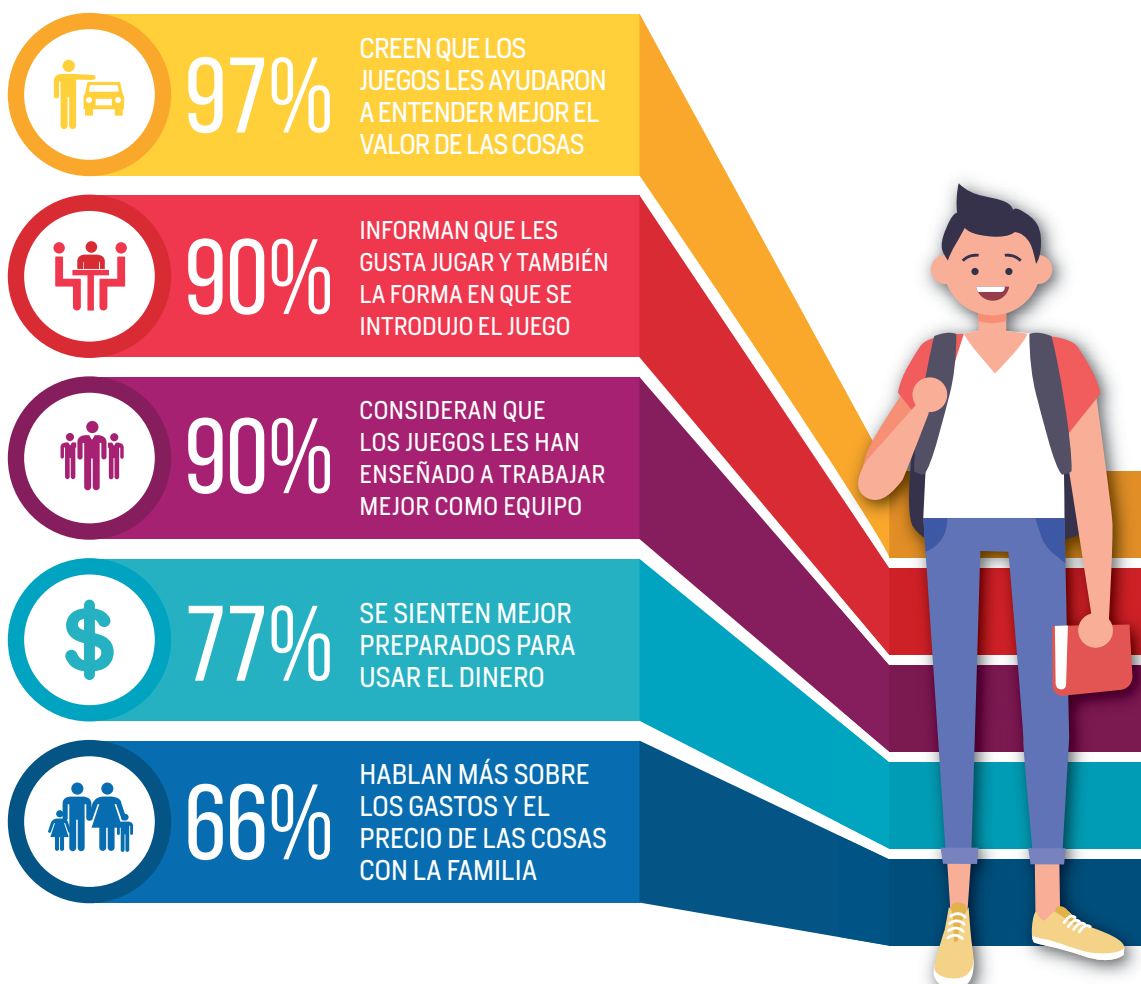
5. ENCUESTA

Con el fin de escuchar a los involucrados en la aplicación de los juegos, se desarrolló una encuesta para abordar las cuestiones centrales del proyecto y registrar la opinión de los gestores y estudiantes sobre los juegos. Del 18 de septiembre al 5 de octubre de 2019, el Instituto Brasil Solidário recogió información de unos **1.400 estudiantes** y **400 educadores**.

 **400 EDUCADORES**

 **1.400 ESTUDIANTES**

5.1 ESTUDIANTES



Entre los estudiantes, los números muestran una gran aceptación del juego como parte de la estrategia pedagógica aportada por el proyecto. La propuesta de trabajar el aspecto lúdico y presencial estimula la interacción y la participación conjunta, además de mejorar el conocimiento de la educación financiera y ampliar (o mejorar) el diálogo en casa con la familia. El público analizado estaba compuesto en su mayoría por estudiantes entre 9 y 12 años de edad, precisamente el rango en el que se produce un cruce entre los dos juegos y los estudiantes establecen sus preferencias.



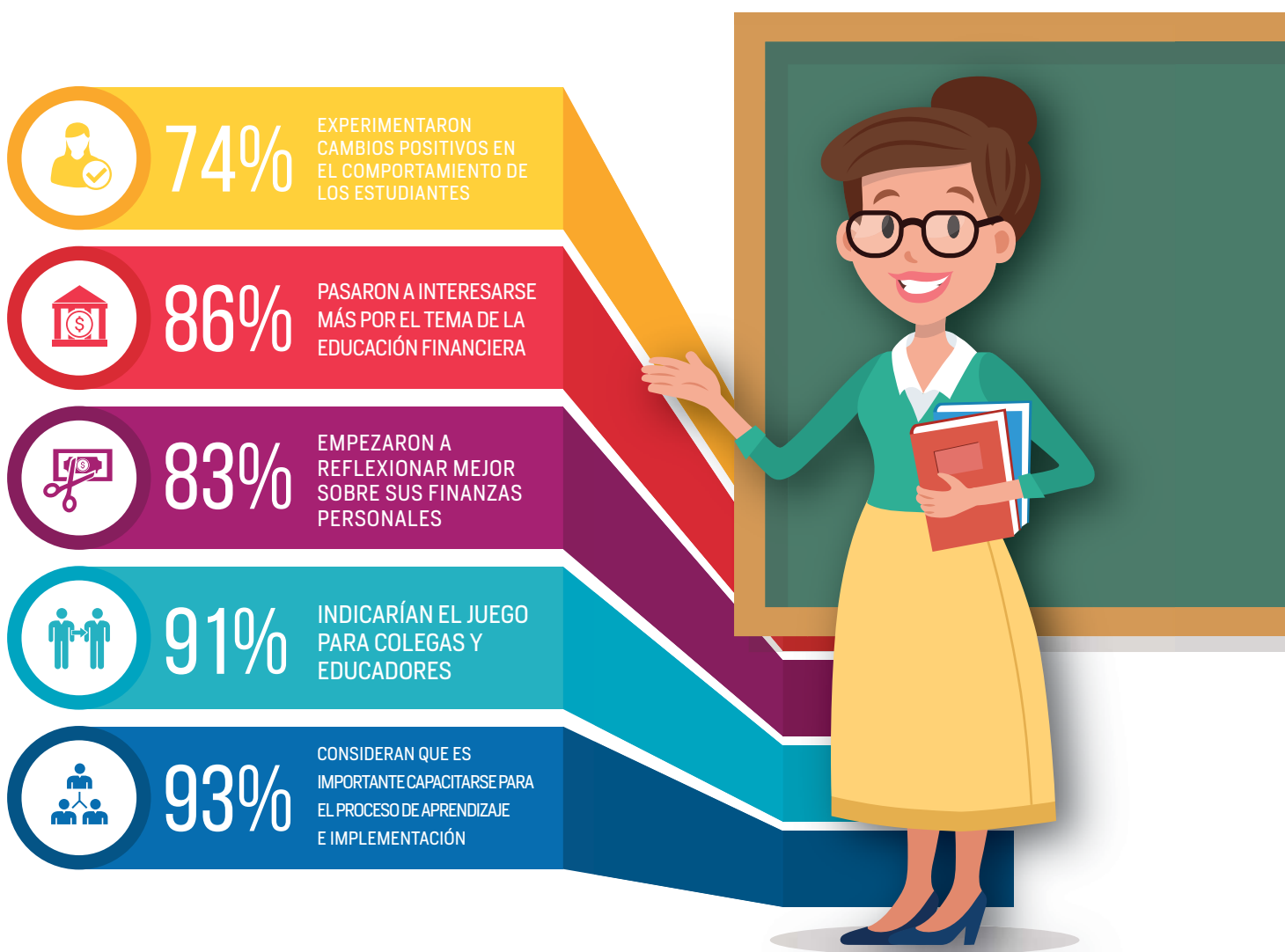
— “ —
ESTÁ AYUDANDO
MUCHO EN EL
APRENDIZAJE.
— ” —

**“EXPERIENCIA ENRIQUECEDORA PARA LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA,
LA VIDA PERSONAL Y LA FORMACIÓN CIUDADANA.”**



Formación con profesores de secundaria de Juazeiro do Norte, CE

5.2 PROFESORES Y GESTORES ESCOLARES



Entre los profesores, coordinadores y gestores escolares, las cifras generales muestran una amplia aceptación de los juegos y una buena comprensión de las posibilidades pedagógicas que ofrece el proyecto.

Las formaciones del Instituto Brasil Solidário sirven como base para varios caminos, ayudando a la mayoría de los educadores a obtener buenos resultados con los estudiantes. Ya se puede observar una mayor concienciación sobre la Educación Financiera, tanto en los estudiantes como en los educadores.

El punto de atención es la todavía modesta tasa de uso de las herramientas en línea (sitio web y blog) para recopilar información y materiales de la BNCC.



6. OBSERVACIONES FINALES

Uno de los factores determinantes del éxito de la expansión fue el compromiso y la implicación de las Secretarías de Educación Municipales, que trabajaron eficazmente en la movilización de sus redes educativas. Lo que ya se había observado en los municipios del Proyecto Piloto se confirmó a una escala mucho más amplia, sin disminución en la calidad de las acciones. La dedicación de los educadores y estudiantes se mantuvo al mismo nivel de todos los esfuerzos hasta ahora. La difusión de los conceptos y prácticas de la Educación Financiera, la alineación con la Base Nacional Común Curricular (BNCC), los constantes debates sobre el consumo consciente, el uso racional de los recursos y el espíritu emprendedor demostraron ser poderosas herramientas de transformación, abriendo nuevos caminos y cambiando paradigmas. Las múltiples aportaciones pedagógicas de los juegos están ofreciendo una educación financiera transversal y dinámica, llena de nuevas posibilidades.

La evaluación y supervisión del proyecto están demostrando el progreso de la expansión con datos sólidos sobre la participación de cada municipio.

Después de la formación, las movilizaciones continúan en los grupos de WhatsApp, difundiendo la aplicación de los juegos, así como las buenas prácticas y los eventos sobre Educación Financiera.

De esta manera, se puede afirmar que la primera etapa de la expansión no solo alcanzó sus objetivos: el proyecto con los juegos es hoy en día una de las experiencias más exitosas relacionadas con la Educación Financiera en Brasil.



7. INFORMACIÓN GENERAL

EQUIPO DE TRABAJO

Coordinación general del proyecto de expansión:
Luis Eduardo Salvatore y Danielle Haydée

Formación, evaluación y seguimiento en los municipios:
Aline Mesquita, Diogo Salles, Gabriela Martins, Jone Paraschin Jr., Regea Coelho, Thiago Bernardes, Vicente Melo y Zenaide Campos

Oficina de prensa: Gabriela Martins

Proyecto gráfico y diagramación:
Diogo Salles Amaral y Jone Paraschin Jr.

Producción de video: Enquadro Filmes

Mini documentales "Más allá de las paredes de la escuela": João Victor Macul

Diseño gráfico de piezas promocionales:
Diogo Salles Amaral

Evaluación externa: Plano CDE

JUNTA DIRECTIVA (Instituto Brasil Solidário)

Presidente

Luis Eduardo Cardoso de Almeida Salvatore

Miembros de la Junta

Aline Procópio Mesquita

Danielle Haydée Andrade Peres de Oliveira Salvatore

Diogo Salles Amaral

Thiago Cardoso de Almeida Bernardes

Wolber Sontak Campos

IBS agradece a todos los que participaron en las iniciativas que hicieron posible los materiales relacionados con el proyecto de expansión, a las Secretarías de Educación y a las respectivas municipalidades por su movilización y apoyo.





¡Vamos a Jugar y Aprender!

www.vamosajugaryaprender.com

BUENOS NEGOCIOS

LOS JUEGOS PICNIC Y BUENOS NEGOCIOS SON RECURSOS DIDÁCTICOS LÚDICOS QUE PERMITEN AL EDUCADOR ABORDAR LA EDUCACIÓN FINANCIERA DE UNA MANERA DINÁMICA Y PRÁCTICA Y A LOS PARTICIPANTES EXPERIMENTAR LAS DECISIONES TOMADAS EN LA VIDA, SIN TENER QUE SUFRIR LOS IMPACTOS REALES DE ESAS ELECCIONES.



Picnic

¡juntos construimos!



www.brasilsolidario.org.br