

## **Título:** Ahorradores en acción. La gran aventura financiera

**Nivel educativo:** 5º de Primaria del 3º ciclo de Ed. Primaria

**Áreas Curriculares:** Ciencias Sociales.

**Temporalización:** 2 sesiones de 45 minutos (preferiblemente seguidas, en cualquier trimestre).



## **Descripción breve de la actividad**

Los estudiantes participarán en una aventura financiera en la que deberán **gestionar su dinero** para completar una serie de misiones. A lo largo del tablero, los jugadores se enfrentarán a situaciones en las que deberán tomar decisiones que impactan su presupuesto y sus recursos. El objetivo final será llegar al final del tablero con el mayor ahorro posible, habiendo logrado un consumo adecuado y una planificación efectiva.



## **Objetivos**

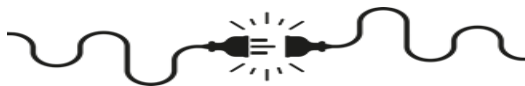


- Aprender a gestionar un presupuesto personal de manera responsable.
- Analizar la importancia del ahorro y su relación con la planificación de objetivos a corto, medio y largo plazo.
- Integrar conceptos como **ingresos, gastos, ahorro y consumo adecuado**.
- Reconocer el impacto de las decisiones financieras en la vida cotidiana.
- Desarrollar habilidades de **pensamiento computacional** a través de la resolución de desafíos en un juego de tablero.

## **Competencias clave a desarrollar:**

Competencia emprendedora, competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia personal, social y de aprender a aprender y competencia ciudadana.





## ¿Cómo lo hacemos?



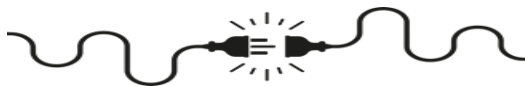
1. **Actividad inicial.** (10 minutos): Debate guiado con preguntas como:
  - a. ¿Qué significa ahorrar?
  - b. ¿Qué es un presupuesto? ¿Y un salario?
  - c. Podrías poner algunos ejemplos de ingresos y gastos.
  - d. ¿Por qué es importante controlar los gastos?
  - e. ¿Cuál es la diferencia entre gastos recurrentes y gastos extraordinarios? ¿y entre gastos necesarios y gastos opcionales?
2. **Proyección de un breve vídeo (opcional).** (5 minutos) sobre la importancia del ahorro.  
[QUÉ ES UN PRESUPUESTO | Curiosidades para niños | Happy Learning](#)

3. **Actividad principal.** (60 minutos)

### 3.1 Preparación del juego.

- El tablero está dividido en casillas que representan diferentes **situaciones de la vida cotidiana** y en las que los jugadores deben tomar decisiones financieras. Algunas casillas tienen **desafíos** o **eventos imprevistos** y otras ofrecen **opciones de ingresos**.
- **Inicio:** cada jugador comienza con una cantidad inicial de dinero ficticio, 1500€.
- **Casillas de ingresos:** en las que los jugadores pueden recibir dinero extra, como por ejemplo remuneración por un trabajo o una venta de productos.
- **Casillas de gastos:** el jugador debe pagar por cosas esenciales, como comida, transporte; imprevistos como un accidente o gastos superfluos como un videojuego.
- **Casillas de ahorro:** los jugadores tienen la oportunidad de ahorrar una cantidad de dinero para el futuro o invertirlo sabiamente.
- **Casillas de decisiones:** aquí los jugadores deben tomar decisiones financieras, como elegir entre gastar en algo innecesario o ahorrar para una meta importante.
- **Casillas de eventos imprevistos:** representan situaciones que afectan el presupuesto de forma aleatoria (un gasto inesperado o una bonificación extra).





## 3.2. Desarrollo del Juego:

### 3.2.1. Formación de Equipos:

Los alumnos se dividen en **equipos de 3-4 personas**.

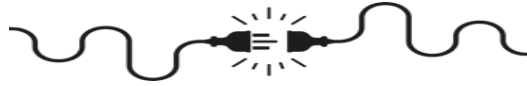
Cada equipo recibirá:

- Una hoja de presupuesto por jugador para registrar sus movimientos.
- Un dado para avanzar en el tablero.
- Fichas para moverse por el tablero.

### 3.2.2. Explicación de las reglas:

- El objetivo del juego es llegar al final del tablero con la mayor cantidad de dinero ahorrado, mientras se toman decisiones financieras inteligentes.
- **Cada turno:** Los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas correspondiente. En cada casilla, deben enfrentarse a una situación financiera. Para ello, cogerán la tarjeta correspondiente a la categoría de la casilla en la que han caído.
  - Si caen en una casilla de **ingreso**, reciben dinero.
  - Si caen en una casilla de **gasto**, deben pagar de acuerdo con el monto de la tarjeta que se saque.
  - Si caen en una casilla de **ahorro**, deben registrar una cantidad para ahorrar en su presupuesto.
  - Si caen en una casilla de **decisión**, deben analizar la situación y decidir si gastar, ahorrar o invertir su dinero.
- **Casillas de eventos imprevistos**, Se encuentran a lo largo del tablero y pueden cambiar el curso del juego. Estos eventos pueden incluir:
  - **Accidente imprevisto:** El jugador debe pagar una cantidad de dinero por un gasto inesperado.
  - **Premio por ahorro:** Si el jugador ha ahorrado una cantidad determinada, recibe una bonificación.
  - **Oferta especial:** Se presenta una compra que parece atractiva, pero el jugador debe evaluar si vale la pena.





#### 4. Reflexión y cierre (15 minutos):

Una vez que todos los equipos hayan llegado al final del tablero, se realizará una **reflexión grupal**. Los estudiantes deberán responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué has aprendido con este juego?
- ¿Cómo decidisteis qué cantidad ahorrar en cada turno?
- ¿Qué estrategias utilizasteis para gestionar vuestro dinero de manera responsable?
- ¿Qué aprendisteis sobre el consumo adecuado y la planificación financiera?

Al final, se premiará no solo al equipo con más dinero, sino también a aquellos que hayan demostrado un buen uso de la planificación financiera y un consumo responsable.

## Sugerencias

Si el tiempo lo permite, el tablero puede ser más grande, con más misiones y más decisiones estratégicas.

También se puede introducir la **inversión** como un concepto para estudiantes que dominen ya los principios básicos de planificación financiera.

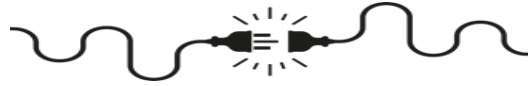


## Recursos

- **Personales:** profesor/a y alumnos/as.
- **Materiales:**
  - Tablero de juego.
  - Fichas de colores.
  - Tarjetas de **situaciones financieras** (tarjetas imprimibles).
  - **Hoja de presupuesto** para cada jugador (incluye columnas para registrar **ingresos, gastos, ahorro y balance**).
  - **Dados:** para determinar la cantidad de casillas a mover.
  - **Reloj de arena** o cronómetro: para limitar el tiempo de toma de decisiones (opcional).

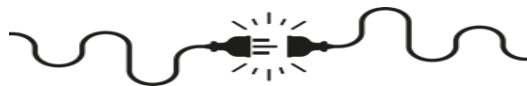






## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
<b>Estrategia y toma de decisiones financieras</b>	El estudiante demuestra una planificación financiera sólida y toma decisiones estratégicas y responsables para ahorrar, gastar e invertir de manera equilibrada.	El estudiante muestra una planificación financiera básica y toma decisiones razonables con respecto al dinero.	El estudiante toma algunas decisiones adecuadas, pero hay falta de coherencia en la planificación financiera.	El estudiante no toma decisiones financieras claras y no muestra una comprensión de cómo gestionar el dinero durante el juego.
<b>Participación y colaboración en equipo</b>	El estudiante se involucra de manera activa, comparte ideas y colabora eficazmente con el equipo en la toma de decisiones.	El estudiante participa activamente y colabora bien con el equipo, aunque puede mejorar en algunos aspectos.	El estudiante participa de forma limitada y no siempre contribuye a las decisiones del equipo.	El estudiante no participa activamente en el equipo o no colabora en la toma de decisiones.
<b>Registro de movimientos y presupuesto</b>	El estudiante lleva un registro preciso y detallado de todos los movimientos, gestionando su presupuesto de manera clara y estructurada.	El estudiante registra bien los movimientos y mantiene un control organizado de su presupuesto.	El estudiante registra los movimientos, pero con algunos errores o falta de claridad en el control del presupuesto.	El estudiante no registra adecuadamente los movimientos ni lleva un control adecuado de su presupuesto.
<b>Reflexión y aprendizaje sobre finanzas personales</b>	El estudiante reflexiona de manera profunda sobre el juego, demostrando una comprensión clara sobre la planificación financiera, el ahorro y el consumo responsable.	El estudiante reflexiona adecuadamente sobre su experiencia, demostrando comprensión sobre las decisiones y el ahorro.	El estudiante responde parcialmente a las preguntas de reflexión, pero con ideas poco claras sobre la gestión financiera.	El estudiante no demuestra comprensión sobre las decisiones financieras tomadas durante el juego.



## Pensamiento computacional



A lo largo del tablero, los jugadores se enfrentarán a desafíos de pensamiento computacional, como:

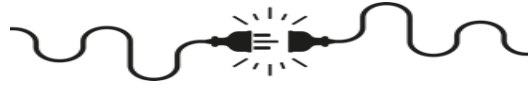
**Lógica:** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible. A lo largo del juego tendrán que tomar todo tipo de decisiones financieras basadas en la lógica para llegar al objetivo final.

**Algoritmos:** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea. Los equipos pueden crear reglas simples (algoritmos) para decidir cómo gestionar su dinero, como "Siempre ahorro el 20% de mis ingresos" o "Solo gasto en cosas necesarias". Este tipo de pensamiento computacional se aplica al tomar decisiones de ahorro y consumo.

**Descomposición:** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver. En algunas casillas, los jugadores deberán descomponer un gran gasto en categorías pequeñas. Por ejemplo, si tienen que pagar un gasto imprevisto, deberán decidir cómo dividir ese dinero entre diferentes necesidades (como comida, transporte, emergencias).

**Patrones:** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes. Los jugadores aprenderán a reconocer patrones de sus ingresos y gastos para prever posibles problemas financieros. Por ejemplo, si notan que siempre gastan más en ciertos momentos del juego, deben buscar una solución.

**Abstracción:** Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial. A veces los jugadores tendrán que ignorar detalles poco relevantes (como un gasto pequeño no esencial) para centrarse en lo importante (como asegurar el ahorro o afrontar un pago importante).



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tablero



Tarjetas



Dinero ficticio



Hoja de control