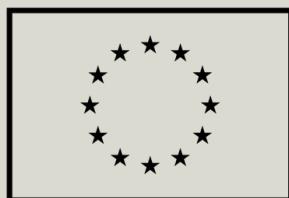




GUÍA METODOLÓGICA

PARA

EDUCADORES Y ORGANIZACIONES



Co-funded by
the European Union

WP3 - PR3

Número de proyecto:
2023-1-PL01-KA220-USTED-000159009



**Co-funded by
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellas.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.



Tabla de contenido

Acerca del proyecto

02.

La importancia de la educación financiera para los jóvenes

04.

Aprendiendo del pasado: uso de los resultados de la investigación en educación

06.

Descripción general de los grupos focales/entrevistas con educadores y trabajadores juveniles

08.

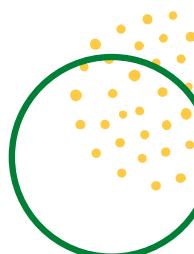
Consejos de adaptación específicos para cada país (basados en los comentarios de los pilotos)

10.

Referencias

01.

Introducción



03.

Gamificación en la educación juvenil (Encuadre pedagógico)

05.

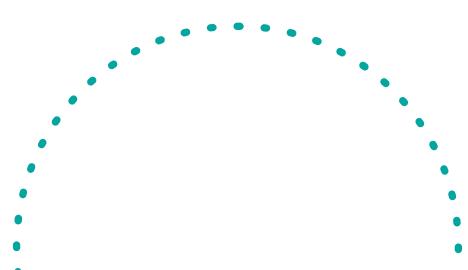
El juego en línea MAYFIN

07.

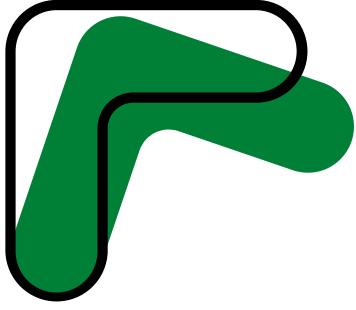
Apoyo a los estudiantes en el uso de los resultados de MAYFIN (Encuadre práctico)

09.

Actividades de aprendizaje innovadoras



ACERCA DEL PROYECTO



Acerca del proyecto

El objetivo principal de MAYFIN es desarrollar un conjunto de soluciones para reducir la brecha en la alfabetización financiera entre jóvenes (de 15 a 18 años) de diferentes niveles socioeconómicos. Al tiempo que contribuye al fortalecimiento de la identidad europea, MAYFIN combina el conocimiento de la alfabetización financiera con otras habilidades interpersonales identificadas.

El objetivo de MAYFIN es fortalecer las competencias clave de jóvenes desfavorecidos mediante un juego en línea que les permite obtener la información necesaria. Como resultado, sus decisiones financieras presentes y futuras podrán basarse en conocimientos relevantes. Los resultados de MAYFIN buscan desarrollar la mentalidad de los alumnos para que participen activamente y confíen en sus propias decisiones financieras durante sus años escolares y en su vida adulta.



Además de abordar la brecha en la alfabetización financiera, MAYFIN también incluirá una investigación exhaustiva y elementos, en el juego en línea, que identifican eventos históricos clave que impactaron la mentalidad y el desarrollo de habilidades financieras en diferentes países. Esto fomentará una comprensión más profunda de la cultura europea, contribuyendo al fortalecimiento de la identidad europea en los grupos objetivo. Mediante la combinación de contenidos de alfabetización financiera basados en eventos históricos, el grupo objetivo podrá desarrollar una mejor comprensión de la cultura europea, mientras que los socios podrán desarrollar resultados adaptados al contexto de cada país.

Socios

Centro de Apoyo a la Educación y el Emprendimiento - Polonia



Centrum Wspierania
Edukacji
i Przedsiębiorczości

El Centro de Apoyo a la Educación y al Emprendimiento (CWEP) es una organización no gubernamental fundada en 2004 por un grupo de empresarios, profesores y activistas sociales de Rzeszów, Polonia.

La misión de CWEP es aumentar la calidad de la formación educativa en todos los niveles y en todas sus modalidades, así como promover el espíritu emprendedor para favorecer la integración de cualquier grupo social, independientemente de su género, edad u origen étnico.

En particular, los objetivos son mejorar la accesibilidad, la calidad y la eficiencia de la educación de todas las personas, promover y contribuir a la educación de adultos, el aprendizaje permanente, el aprendizaje electrónico y el uso de nuevas tecnologías en la educación y el emprendimiento.

Scout Society - Rumania

La asociación Scout Society se estableció en 2011. El propósito de la organización es fomentar el voluntariado y contribuir al desarrollo de la comunidad local, especialmente en el proceso de educación de los jóvenes a través de actividades de educación no formal.



Con el deseo de ayudar a los jóvenes a crecer tanto personal como profesionalmente, pero también de involucrarlos en la sociedad y en las comunidades locales de las que provienen, la asociación comenzó a desarrollar su campo de actividad, realizando proyectos con diversas temáticas (como deporte, salud, multiculturalismo, tolerancia hacia los demás, discriminación, aumento de la empleabilidad, orientación profesional), pero manteniendo el mismo propósito desde su creación: ayudar a los jóvenes en su desarrollo y formación como individuos involucrados en la sociedad, que preservan y comparten con otros valores europeos (unidad, comunicación, tolerancia, solidaridad, respeto, igualdad, comunicación, pluralismo, paz, democracia, libertad).

Co&So - Italia



Co&So es un consorcio con sede en Florencia que agrupa a 14 cooperativas que trabajan en los ámbitos educativo, social y cultural. Co&So cuenta con 33 empleados que prestan servicios a sus miembros asociados.

Los principales servicios son: administración, seguimiento y presentación de convocatorias, principalmente de contratación pública, ofreciendo oportunidades europeas para promover la innovación en las cooperativas, mejorando las competencias de los empleados y los servicios ofrecidos, certificación de calidad y comunicación. En total, las cooperativas asociadas cuentan con una plantilla de casi 5000 profesionales. En Co&so, existe una oficina especializada en financiación europea con personal altamente cualificado y con más de 15 años de experiencia.

E&D Knowledge Consulting Lda. - Portugal

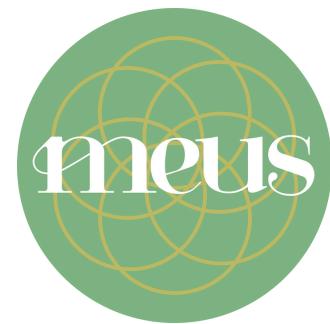
E&D Knowledge Consulting es una empresa de consultoría y formación profesional especializada en el apoyo al desarrollo de competencias necesarias para impulsar la innovación en el sector empresarial, público y social.



Las principales actividades de E&D se centran en proporcionar a los directivos y emprendedores las competencias, el conocimiento y las herramientas necesarias para implementar y ejecutar con éxito estrategias de innovación en sus organizaciones, pero también para fomentar la innovación en su entorno. E&D se especializa en el apoyo a la introducción de operaciones de innovación en las organizaciones, desde auditorías de innovación hasta el apoyo a la definición e implementación de estrategias de innovación y el desarrollo de procesos y mecanismos de innovación adaptados a las necesidades individuales de cada organización. Presta especial atención a la dotación de las habilidades y competencias necesarias para una innovación exitosa, tanto entre líderes y directivos como entre empleados. Los productos de E&D se definen individualmente en función de las necesidades específicas de cada organización.

Market Skills Sociedad Limitada – España

MEUS es una organización privada con sede en Valencia, España, cuyo objetivo es mejorar las capacidades de las personas en su entorno, tanto profesional como privado, así como en todas las etapas de su vida, desde la escuela hasta la educación de adultos.



MEUS trabaja en el desarrollo de nuevos materiales y metodologías formativas adaptadas a los diferentes objetivos y necesidades del mercado económico, para mejorar la integración en el ámbito laboral.

MEUS es experto en nuevos métodos de aprendizaje, basados en métodos participativos y colaborativos. Nuestras actividades de formación se basan en la formación experiencial y el aprendizaje práctico, con el objetivo de mantener a los alumnos alerta para que adquieran nuevas competencias. MEUS aprovecha al máximo la gamificación, desarrollando retos que los alumnos deben superar individualmente o en equipo.

Lovila – Chipre



Lovila

Lovila es una institución chipriota de consultoría y formación creada con el propósito de fomentar el desarrollo profesional y personal de individuos, empresas y negocios de nueva creación, centrada en promover la inclusión social y el cambio ambiental, la digitalización y la innovación en diferentes niveles y contextos.

Lovila ofrece apoyo formativo de alto nivel a jóvenes y adultos con necesidades de inserción profesional, desarrollo de habilidades y cualificaciones básicas, habilidades digitales y empresariales, integración y reinserción en el mercado laboral, motivación, asesoramiento y orientación laboral.

Lovila busca identificar los factores y obstáculos clave que influyen en la educación para la sostenibilidad, evaluar los enfoques existentes y desarrollar materiales y programas educativos eficaces para promover el cambio de comportamiento hacia prácticas sostenibles. Posteriormente, mediante sus acciones...



INTRODUCCIÓN

1



1.1 Propósito de la Guía

Esta Guía Metodológica para Educadores y Organizaciones que Apoyan a la Juventud es un resultado clave del proyecto MAYFIN. Su objetivo es empoderar a educadores, trabajadores juveniles y organizaciones para brindar una educación financiera eficaz e inclusiva. La guía ofrece recursos prácticos y adaptables que combinan herramientas digitales innovadoras con estrategias de enseñanza adaptadas a las realidades de la juventud actual, abordando en particular las brechas de alfabetización financiera entre los grupos desfavorecidos.

La alfabetización financiera es una habilidad vital que permite a los jóvenes tomar decisiones informadas sobre su dinero, planificar su futuro y desarrollar resiliencia ante la incertidumbre económica. Cinco competencias clave son fundamentales para este proyecto: alfabetización financiera y planificación, pensamiento crítico, toma de decisiones, resolución de problemas y pensamiento reflexivo. Estas habilidades se potencian mediante la gamificación y el contexto histórico, lo que refleja la colaboración entre seis países socios: Portugal, España, Italia, Polonia, Rumanía y Chipre.

Reconociendo la alfabetización financiera como una habilidad vital crucial, esta guía proporciona a educadores y trabajadores juveniles las herramientas necesarias para ayudar a los jóvenes a desarrollar confianza, resiliencia y los conocimientos necesarios para afrontar su futuro financiero. Al centrarse en estrategias prácticas y empoderamiento personal, la guía ayuda a los jóvenes a tomar decisiones financieras informadas en relación con la educación, el trabajo y la vida diaria. Ya sea que trabajes en escuelas, centros juveniles, ONG o entornos de aprendizaje informales, esta guía ofrece recursos adaptables para generar un impacto duradero y fomentar la participación activa en la sociedad.





1.2 ¿A quién va dirigida esta guía?

Ya sea que usted sea docente, trabajador juvenil, tutor de desarrollo local o parte de una organización comunitaria, la Guía Metodológica MAYFIN ofrece metodologías estructuradas y basadas en evidencia para mejorar su práctica.

La guía es especialmente relevante para:

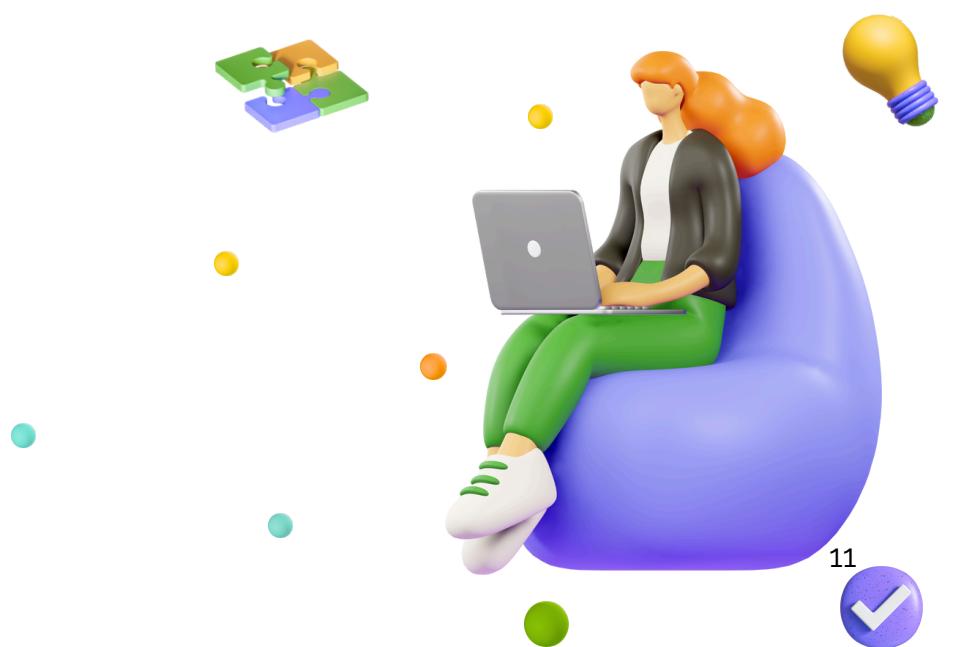
Educadores en entornos formales como escuelas e instituciones vocacionales.

Trabajadores juveniles en entornos no formales, incluidos centros comunitarios y ONG.

Organizaciones que apoyan a jóvenes de entornos socioeconómicos desfavorecidos.

Mentores y facilitadores involucrados en educación financiera, ciudadanía activa y desarrollo de habilidades.

Al ofrecer contenido completo adecuado para una variedad de públicos, la guía permite una flexibilidad genuina para adaptar sus métodos a diferentes contextos en toda Europa, y no se requiere experiencia previa en educación financiera.





1.3 Cómo utilizar esta guía

La guía es modular y fácil de usar:

Comience con la descripción general del proyecto MAYFIN y sus resultados clave si es nuevo en la iniciativa.

Profundice en el capítulo PR1 para conocer el contexto histórico-económico y las actividades que conectan eventos pasados con las mentalidades actuales.

La sección de juegos (PR2) le ayudará a preparar y ejecutar sesiones de juego con una guía de facilitación clara.

- Utilice la sección pedagógica sobre gamificación para comprender cómo y por qué funciona el aprendizaje basado en juegos.
- Los capítulos sobre actividades de grupos focales y estrategias docentes proporcionan ejemplos probados en el campo y aplicaciones directas.

Se incluyen consejos de adaptación de cada país para ayudarle a aplicar la guía en su propio contexto.

1.4 Panorama general del Proyecto MAYFIN y sus resultados

MAYFIN – Educación Financiera para Jóvenes en Desventaja Social y Económica es un proyecto transnacional Erasmus+ en el que participan seis socios europeos: Portugal, España, Italia, Polonia, Rumanía y Chipre. El proyecto aborda la urgente necesidad de educación financiera entre los jóvenes, especialmente aquellos de entornos desfavorecidos, mediante el desarrollo de herramientas y estrategias innovadoras para empoderar tanto a educadores como a estudiantes.

- El proyecto produjo tres resultados fundamentales (PR), cada uno diseñado para abordar un aspecto específico de la educación en alfabetización financiera:



PR1: Investigación y perspectivas históricas

Este resultado proporciona un análisis profundo de cómo varían los niveles de alfabetización financiera en los países europeos y de los acontecimientos históricos que han moldeado la mentalidad financiera nacional. Al examinar cronologías históricas europeas y nacionales, PR1 proporciona a los educadores conocimientos fundamentales para conectar los comportamientos financieros del pasado con los desafíos contemporáneos. También identifica habilidades clave de alfabetización financiera esenciales para que los jóvenes se desenvuelvan en el complejo panorama financiero actual.

Contribución clave: PR1 ayuda a los educadores a contextualizar la educación financiera al vincular las influencias históricas y culturales con la toma de decisiones financieras modernas, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más relacionable y significativo.

PR2: El juego en línea MAYFIN

El proyecto MAYFIN se basa en un juego en línea interactivo basado en escenarios, diseñado para enseñar a los jóvenes conceptos y habilidades financieras esenciales de forma atractiva y gamificada. El juego sumerge a los jugadores en situaciones financieras realistas, como la elaboración de presupuestos, el ahorro y la toma de decisiones sobre préstamos e inversiones. A través de 25 microescenarios, los estudiantes exploran conceptos de alfabetización financiera mientras desarrollan habilidades de pensamiento crítico, toma de decisiones y resolución de problemas.

Características principales:

- Una historia con 25 escenarios centrados en cinco competencias clave: Educación financiera y planificación, pensamiento crítico, toma de decisiones, resolución de problemas y pensamiento reflexivo.
- Compatibilidad con varios idiomas para garantizar la accesibilidad en todos los países socios.
- Uso flexible en entornos de aprendizaje presenciales, en línea o combinados.

Contribución clave: PR2 transforma la educación financiera en una experiencia interactiva y centrada en el alumno, haciendo que los conceptos abstractos sean tangibles y atractivos para los jóvenes.

PR3: La Guía Metodológica

Esta guía (el documento que está leyendo) vincula la investigación (PR1) y la gamificación (PR2) al proporcionar a los educadores un marco paso a paso para incorporar estos recursos en sus prácticas de enseñanza y formación. Hace hincapié en enfoques adaptados a las diversas necesidades del alumnado, fomenta la participación activa y promueve estrategias inclusivas para personas de entornos desfavorecidos.

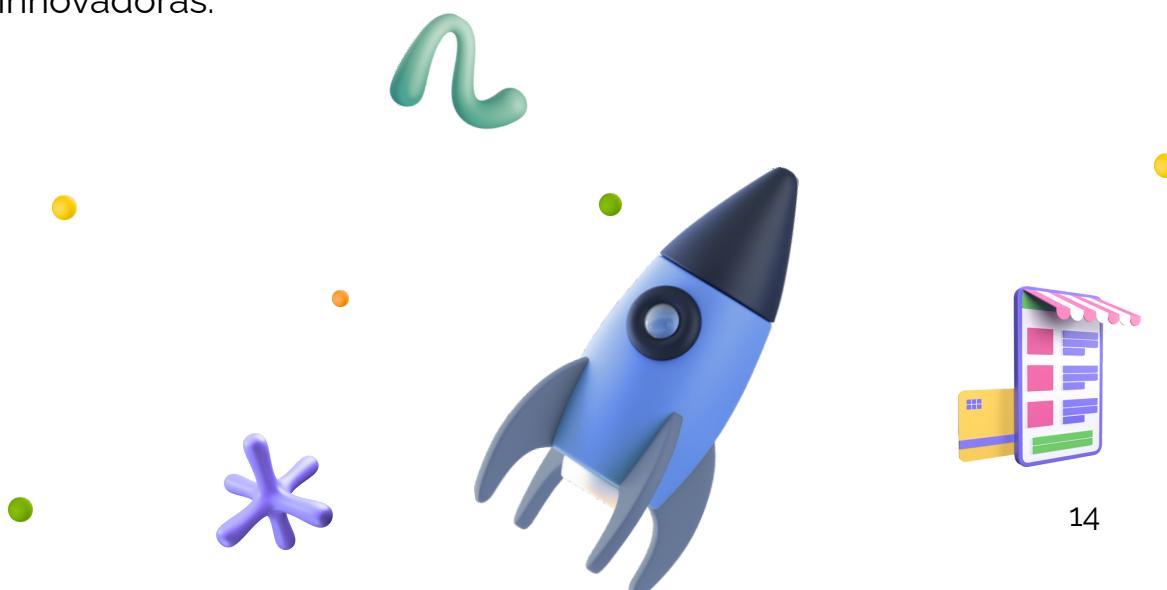
Objetivos clave:

- Ofrecer orientación práctica sobre la integración del juego MAYFIN en lecciones o talleres.
- Ofrecer consejos específicos según el contexto para adaptar la educación financiera a los marcos nacionales.
- Dotar a los educadores de herramientas y estrategias para fortalecer la colaboración con los jóvenes.

Contribución clave: PR3 permite a los educadores ofrecer una educación impactante sobre alfabetización financiera combinando herramientas innovadoras con metodologías basadas en evidencia.

1.5 Visión del Proyecto MAYFIN

En conjunto, los recursos desarrollados a través del proyecto MAYFIN tienen como objetivo crear un impacto duradero tanto en los jóvenes como en los educadores al abordar las brechas de alfabetización financiera y fomentar el empoderamiento a través de herramientas y estrategias innovadoras.



Para jóvenes

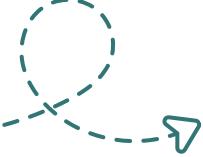
Estos recursos permiten a los jóvenes:

- Adquiera habilidades financieras fundamentales que los preparen para los desafíos sociales modernos, como administrar presupuestos personales, comprender el crédito y tomar decisiones financieras informadas.
- Desarrollar resiliencia ante eventos impredecibles a través de una planificación financiera sólida y un pensamiento crítico, preparándolos para afrontar las incertidumbres en la educación, el trabajo y la vida diaria.
- Comprender y valorar las influencias culturales e históricas europeas en la alfabetización financiera, fomentando un sentido de identidad compartida y conciencia de las diversas mentalidades financieras en toda Europa.
- Desarrollar confianza y autonomía en la gestión de su futuro financiero, capacitándolos para tomar el control de sus metas y aspiraciones.

Para educadores

El proyecto MAYFIN también empodera a los educadores mediante:

- Proporcionar herramientas innovadoras como el juego MAYFIN y la guía metodológica para que la educación en alfabetización financiera sea atractiva, accesible e impactante.
- Equipar a los educadores con estrategias prácticas para abordar las diversas necesidades de los estudiantes, incluidos aquellos de entornos desfavorecidos, y fomentar la inclusión en la educación financiera.
- Fortalecer la capacidad de los educadores para conectar conceptos financieros con situaciones de la vida real, permitiéndoles crear experiencias de aprendizaje significativas y relacionables.
- Fomentar la colaboración y la creatividad en la enseñanza, ofreciendo recursos flexibles que puedan adaptarse a entornos educativos formales, no formales e híbridos.
- Fomentar la confianza en la enseñanza de conocimientos financieros, incluso para educadores sin experiencia previa en finanzas, ofreciendo orientación paso a paso y materiales listos para usar.



Al apoyar tanto a los jóvenes como a los educadores, el proyecto MAYFIN fomenta un entorno de aprendizaje colaborativo donde la alfabetización financiera se convierte en una herramienta para el empoderamiento, la resiliencia y la participación activa en la sociedad.

Con esto concluye el primer capítulo de la guía. Cada sección se basará en estos fundamentos, brindándole herramientas innovadoras, perspectivas históricas y estrategias paso a paso para ayudar a los jóvenes a adquirir conocimientos financieros con confianza.



LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACION FINANCIERA PARA LOS JOVENES

2

2.1 Comprender el contexto europeo actual de la alfabetización financiera de los jóvenes

Los jóvenes de 15 a 18 años en la Unión Europea (UE) se desenvuelven en un **panorama financiero** cada vez más **digital, complejo y desigual**. Muchos son expertos en tecnología y utilizan habitualmente monederos electrónicos, aplicaciones bancarias o plataformas de pago digitales. Sin embargo, incluso con esta familiaridad, a menudo carecen de la alfabetización financiera, la confianza y el pensamiento crítico necesarios para tomar decisiones informadas. Según la encuesta del Eurobarómetro de 2023, solo el 18 % de los ciudadanos de la UE demuestra un alto nivel de conocimientos financieros, y los **jóvenes se encuentran desproporcionadamente representados en el grupo con menor alfabetización**.

La mayoría de los jóvenes gestionan pequeñas actividades financieras, como compras en línea, suscripciones o ingresos a tiempo parcial, pero se ven **expuestos desde pequeños a presiones excesivas del consumo, hábitos de gasto impulsados por las redes sociales y riesgos financieros emergentes** como los esquemas de "compra ahora y paga después", aplicaciones fintech no reguladas y especulación con criptomonedas. A pesar de ello, la educación financiera sigue siendo escasa, opcional o incoherente en muchos Estados miembros de la UE. El Plan de Acción de la Unión de los Mercados de Capitales (Acción 7) de la Comisión Europea reconoce esta brecha y exige esfuerzos coordinados para empoderar a los ciudadanos mediante estrategias de alfabetización financiera más sólidas.

Para abordar este problema, se desarrolló el Marco de Competencias Financieras para Niños y Jóvenes UE/OCDE-INFE (2023) con el fin de sentar las bases para la educación financiera en toda la UE. Identifica cuatro áreas clave de competencia: dinero y transacciones; planificación y gestión financiera; riesgo y recompensa; y el **panorama financiero**. El marco anima a los Estados miembros a integrar la educación financiera en entornos formales e informales y destaca la importancia de adaptar el contenido a los diferentes grupos de edad y contextos vitales, lo cual es especialmente importante para dotar de competencias eficaces en este ¹⁸ ámbito a jóvenes y grupos vulnerables.



Si bien los jóvenes de la UE se enfrentan a desafíos cada vez mayores para acceder a actividades financieras, los jóvenes desfavorecidos —incluidos aquellos de familias con bajos ingresos, de origen migrante o de la comunidad romaní— se enfrentan a barreras adicionales para la inclusión financiera. Tienen mayor probabilidad de no tener acceso a servicios bancarios, recibir apoyo insuficiente y desconocer los sistemas financieros nacionales[1]. Estos jóvenes pueden carecer de acceso a herramientas básicas como cuentas bancarias u orientación financiera en casa, lo que refuerza un ciclo de exclusión. Además, los datos de PISA de la OCDE muestran que **solo un pequeño porcentaje de jóvenes de 15 años** en Europa **es capaz de resolver tareas financieras complejas o comprender los riesgos de los productos financieros.**

De cara al futuro, **la juventud de la UE se enfrentará a una incertidumbre económica persistente, como el aumento del coste de la vida, la precariedad del mercado laboral y el retraso en la independencia financiera. Esto hace que la alfabetización financiera sea cada vez más relevante para ayudar a los jóvenes a transitar con éxito su transición a la edad adulta.** Esto exige una visión más amplia de la alfabetización financiera y el apoyo educativo en este ámbito: no solo como conocimiento técnico, sino como una habilidad para la vida vinculada a la regulación emocional, la toma de decisiones, la resiliencia y el bienestar, y que los educadores se centren en la orientación en este ámbito a lo largo de diferentes trayectorias educativas. Si bien la UE se esfuerza por garantizar estrategias de alfabetización más coordinadas, los educadores desempeñan un papel fundamental para garantizar que los jóvenes comprendan claramente la importancia de participar eficazmente en la educación financiera y tengan acceso a métodos y herramientas para desarrollar una alfabetización financiera que sean accesibles, atractivos y empoderadores.

2.2 Desafíos financieros modernos de los jóvenes de la UE

Los jóvenes de la Unión Europea crecen en un entorno financiero cada vez más complejo, marcado por la rápida digitalización, la incertidumbre económica y el acceso desigual a la formación en habilidades financieras y digitales. A pesar de su familiaridad con la tecnología, la gran mayoría carece de las habilidades prácticas y los conocimientos necesarios para gestionar el dinero eficazmente. Al ser el grupo con menor alfabetización financiera, los jóvenes se enfrentan a importantes desafíos para afrontar la compleja transición hacia la independencia financiera:

Falta de educación financiera práctica

Uno de los problemas fundamentales es la ausencia generalizada de educación financiera integral en los sistemas escolares de los Estados miembros de la UE. La mayoría de los jóvenes completan la educación secundaria sin adquirir competencias financieras esenciales, como la elaboración de presupuestos, la comprensión del crédito, la declaración de impuestos o la planificación de objetivos financieros a largo plazo. El Marco de Competencia Financiera para Niños y Jóvenes de la UE/OCDE destaca la urgencia de integrar la educación financiera de forma temprana y sistemática. Sin embargo, su implementación sigue siendo desigual en la UE. Como resultado, muchos jóvenes se sienten poco preparados o no se dan cuenta de la necesidad (o la relevancia clave) de una educación financiera efectiva y recurren al aprendizaje por ensayo y error cuando se enfrentan a responsabilidades financieras reales. Esto hace que el papel de los educadores, tanto formales como informales, sea cada vez más crucial.

Presiones del consumismo

Además de las brechas educativas, los jóvenes de hoy se enfrentan a una exposición excesiva al consumismo, amplificado por las redes sociales, la publicidad digital, sistemas de pago innovadores como los servicios de "compra ahora, paga después" y otras herramientas de marketing. Este entorno fomenta el gasto impulsivo y equipara la autoestima con las posesiones materiales, lo que a menudo conduce a malos hábitos financieros, presiones financieras y ansiedad a una edad temprana. La disparidad entre el fácil acceso a las finanzas digitales y su uso responsable está bien documentada en investigaciones de la UE, que destacan el mayor riesgo de desarrollar hábitos financieros poco saludables que persisten en la edad adulta.

Malentendido sobre el crédito y la deuda

Estos desafíos se ven agravados por una incomprendión generalizada del crédito y la deuda. Muchos jóvenes europeos recurren a tarjetas de crédito, préstamos estudiantiles o plataformas de préstamos en línea antes de comprender plenamente las implicaciones de los tipos de interés, las condiciones de pago o la calificación crediticia. Los datos de las evaluaciones PISA de la OCDE muestran que solo una pequeña fracción de los adolescentes europeos puede afrontar problemas financieros complejos, lo que los expone al riesgo de caer en deudas tempranas que dañan su historial crediticio y limitan oportunidades²⁰ futuras, como la vivienda asequible o la financiación empresarial.

Crecientes dificultades para evaluar los costos y los beneficios futuros de la educación

Las presiones financieras también se derivan del aumento del costo de la educación. En países donde el costo de la educación está en aumento, los jóvenes a menudo solicitan préstamos estudiantiles sin considerar plenamente las consecuencias a largo plazo de la deuda. Sin marcos adecuados para la toma de decisiones financieras, muchos eligen escuelas o campos de estudio sin sopesar los costos con sus ingresos potenciales, lo que resulta en una pesada carga financiera que retrasa hitos importantes en la vida, como la compra de una vivienda o la flexibilidad profesional. Este problema es especialmente grave para los jóvenes desfavorecidos, quienes enfrentan riesgos agravados debido al limitado apoyo familiar o recursos económicos.

Desinformación financiera

Otro desafío moderno es el crecimiento excesivo de la desinformación financiera a través de plataformas de redes sociales como TikTok, YouTube e Instagram. Estas plataformas albergan a un número creciente de "finfluencers" que ofrecen asesoramiento no regulado, incluyendo inversiones especulativas arriesgadas y esquemas de "enriquecimiento rápido". Muchos jóvenes siguen estas recomendaciones sin una evaluación crítica, lo que puede llevar a pérdidas financieras o desilusión. Los reguladores de la UE han señalado la urgente necesidad de mejorar la alfabetización mediática de los jóvenes para combatir los riesgos de las estafas financieras y la información engañosa.



Falta de raíces financieras sanas

La inestabilidad financiera familiar sigue siendo un obstáculo importante para muchos jóvenes, especialmente para aquellos que pertenecen a hogares con bajos ingresos o comunidades marginadas. Crecer en entornos donde el dinero escasea o no se habla abiertamente de él suele significar que los jóvenes carecen de modelos positivos para la gestión de presupuestos, el ahorro o la inversión. Además, algunos jóvenes experimentan estrés emocional o presión para contribuir económicamente a sus familias, lo que puede dificultar su capacidad para desarrollar resiliencia financiera. Según la investigación de Eurofound, la precariedad económica entre los hogares jóvenes de la UE ha empeorado en los últimos años, lo que ha intensificado estos desafíos.

Baja confianza financiera

La baja confianza financiera agrava aún más el problema. Muchos jóvenes se sienten abrumados por la jerga financiera o desconfían de sus conocimientos, lo que les lleva a evitar la elaboración de presupuestos, la comparación de precios o la planificación financiera. Esta reticencia retrasa el desarrollo de hábitos esenciales y puede crear un ciclo de evasión basado en el miedo que obstaculiza el crecimiento financiero. El Marco de Competencias Financieras de la UE/OCDE destaca la autoeficacia financiera como una competencia crucial que requiere mayor atención en la educación y las políticas.

Incertidumbre económica y global

Finalmente, el contexto más amplio de incertidumbre global y económica influye en las actitudes y comportamientos financieros de los jóvenes. Factores como la inflación, la automatización laboral, el cambio climático y la crisis inmobiliaria contribuyen al pesimismo sobre el futuro y al escepticismo hacia la planificación financiera tradicional. Esta incertidumbre puede generar apatía financiera en algunos o una asunción de riesgos imprudente en otros, ya que los jóvenes buscan alternativas para alcanzar la seguridad. Datos recientes del Eurobarómetro indican una creciente brecha generacional en el optimismo financiero, lo que subraya la necesidad de que los sistemas educativos se adapten a estas nuevas realidades.

Abordar eficazmente estos desafíos financieros interconectados requiere esfuerzos coordinados para brindar una educación financiera accesible, relevante y que fomente la confianza, integrada en los currículos escolares y complementada con iniciativas políticas que promuevan la inclusión, la resiliencia y el aprendizaje informal. Los educadores desempeñan un papel crucial a la hora de capacitar a los jóvenes con las habilidades y la mentalidad necesarias para desenvolverse con confianza en el cambiante panorama financiero.

Además de estos desafíos generales, ciertos grupos de jóvenes enfrentan barreras agravadas para la alfabetización financiera debido a sus circunstancias socioeconómicas, culturales o personales.

2.3 Reconocer los desafíos de la juventud europea

Si bien la educación financiera es esencial para todos los jóvenes, es especialmente crucial para quienes provienen de entornos vulnerables. Estos jóvenes enfrentan desafíos únicos que requieren apoyo personalizado para desarrollar resiliencia e independencia financiera. Dependiendo del contexto educativo, **los estudiantes pueden provenir de diversos grupos en riesgo de marginación, entre ellos:**

- Los jóvenes de familias de bajos ingresos o con inseguridad financiera a menudo carecen de modelos financieros positivos y pueden verse presionados a contribuir al ingreso familiar desde una edad temprana. Estos jóvenes suelen enfrentar dificultades financieras a una edad más temprana, con acceso limitado a educación financiera, oportunidades de ahorro, prácticas presupuestarias o planificación financiera a largo plazo.



- Jóvenes de origen migrante o refugiado, que pueden enfrentarse a retos específicos, como barreras lingüísticas y desconocimiento del sistema financiero de la UE, incluidas las herramientas para la inclusión financiera básica y la protección del consumidor. En algunos casos, las familias pueden no tener acceso a servicios bancarios o mostrar desconfianza cultural hacia las instituciones financieras, lo que dificulta aún más su acceso a los servicios.
- Jóvenes romaníes y de otras minorías étnicas, que con frecuencia sufren marginación sistémica, discriminación y acceso restringido a una educación de calidad. A menudo viven en comunidades segregadas y de bajos ingresos, y pueden carecer de acceso fiable a herramientas digitales o infraestructura financiera básica.
- Los jóvenes con discapacidad pueden verse excluidos de la educación financiera convencional debido a la falta de contenido accesible o métodos de enseñanza inclusivos. En particular, a los jóvenes con discapacidad cognitiva les puede resultar difícil comprender conceptos financieros abstractos sin una instrucción adaptada y personalizada.
- Los jóvenes NINIS (que no estudian, ni trabajan, ni reciben formación), que corren un alto riesgo de exclusión financiera a largo plazo, a menudo sin una alfabetización financiera adecuada, están especialmente expuestos al riesgo de préstamos abusivos o explotación financiera.
- Los jóvenes institucionalizados (en hogares de acogida, sistemas juveniles, albergues) suelen pasar a la edad adulta de forma precoz y sin la orientación adecuada de un adulto, avanzando hacia la independencia prematuramente y sin redes de seguridad ni apoyo familiar. Tienen una capacidad limitada para generar ahorros, historial crediticio o hábitos presupuestarios, y están expuestos a altos riesgos financieros en un entorno inseguro desde la adolescencia.

Diferencias clave entre los jóvenes en general y los desfavorecidos

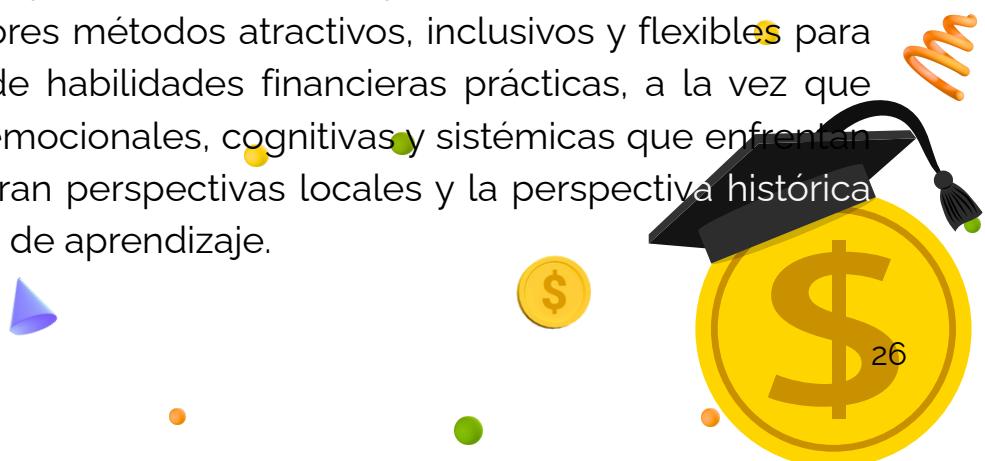
Categoría	Juventud General	Jóvenes desfavorecidos
Modelos financieros a seguir	Puede tener orientación o exposición familiar.	A menudo carecen de apoyo familiar o están expuestos a malas prácticas financieras.
Acceso a herramientas financieras	Es más probable que tengan cuentas bancarias y aplicaciones	Muchos no tienen cuenta bancaria, dependen del efectivo o tienen acceso restringido a herramientas digitales.
Familiaridad cultural	Comprender los sistemas y términos nacionales	Puede tener dificultades con el lenguaje, las normas o desconfianza en los sistemas formales.
Acceso digital	Teléfonos inteligentes propios, acceso a Internet	Puede carecer de dispositivos digitales o acceso a datos para herramientas financieras o de aprendizaje.
Calidad de la educación	Asistir a escuelas regulares con más recursos	Asistir a escuelas con fondos insuficientes o no convencionales con un programa de estudios limitado
Barreras psicosociales	Puede sentirse seguro o curioso.	A menudo experimentan vergüenza, falta de confianza, trauma o indefensión aprendida.
Transición a la edad adulta	A menudo apoyado por la familia en la edad adulta temprana.	Se espera que se independice a los 18 años sin red de seguridad.

2.4 Responder a las necesidades de alfabetización financiera de los jóvenes de la UE: MAYFIN y herramientas y enfoques para educadores

La educación financiera en grupos juveniles es más eficaz cuando refleja la vida, los valores y los desafíos reales de los estudiantes y permite vincularla con sus objetivos personales. Para los jóvenes de toda la UE, especialmente para aquellos que se enfrentan a la incertidumbre social y económica, la alfabetización financiera requiere más que información: exige relevancia, confianza y aplicación práctica. Considerando los complejos desafíos que enfrentan los jóvenes en los contextos modernos —que incluyen no solo dificultades financieras específicas, sino también problemas como la sobrecarga de información, la atención fragmentada y las presiones sociales—, el papel de los educadores para fomentar la participación, la motivación y ayudar a superar las barreras es más importante que nunca.

MAYFIN como herramienta para apoyar a jóvenes y educadores a superar los desafíos de la educación financiera juvenil

Considerando la creciente brecha en la alfabetización financiera juvenil en toda la UE y los desafíos específicos, el juego MAYFIN y las herramientas asociadas (un informe sobre el estado de la alfabetización financiera juvenil y los eventos que impactaron las creencias y actitudes financieras locales en la zona, y esta guía para educadores) se han diseñado como una respuesta educativa específica. Estas herramientas ofrecen a los educadores métodos atractivos, inclusivos y flexibles para apoyar el desarrollo de habilidades financieras prácticas, a la vez que abordan las barreras emocionales, cognitivas y sistémicas que enfrentan los jóvenes, e incorporan perspectivas locales y la perspectiva histórica europea en el proceso de aprendizaje.



MAYFIN va más allá de la simple presentación de contenido financiero. Crea un entorno experiencial y orientado al aprendizaje que refleja los desafíos financieros cotidianos de los jóvenes y traduce conceptos abstractos en escenarios realistas y gamificados de toma de decisiones. MAYFIN responde a las necesidades y desafíos específicos de los jóvenes mediante:

Uso de la gamificación y la relevancia en la vida real como impulsor de la participación de los jóvenes en la educación financiera.

Una de las estrategias pedagógicas fundamentales del Juego MAYFIN es la **gamificación**: el uso de mecánicas de juego (p. ej., objetivos, desafíos, recompensas, narrativa, opciones) para crear una **experiencia de aprendizaje motivadora y significativa**. Para los jóvenes, especialmente para aquellos que se sienten desconectados del contenido tradicional del aula, la **gamificación puede transformar la educación financiera de una tarea de aprendizaje pasiva a un proceso interactivo y motivado por la curiosidad**.

¿Por qué es importante? Porque los estudiantes jóvenes, especialmente los de 15 a 18 años, suelen encontrar la educación financiera demasiado abstracta o irrelevante para su vida inmediata. La gamificación ayuda a superar esta brecha motivacional al ofrecer:

- Inmersión narrativa: el juego presenta situaciones financieras dentro de historias relacionables, lo que ayuda a los estudiantes a conectarse emocionalmente con las decisiones.
- Elección y agencia: los jugadores toman sus propias decisiones y enfrentan las consecuencias, lo que refuerza la autonomía y la responsabilidad.
- Progresión y objetivos: Seleccionar objetivos personales (por ejemplo, estudiar en el extranjero o hacer realidad sus proyectos o ambiciones) enmarca el aprendizaje financiero como parte de un viaje más amplio y orientado a un propósito.
- Experimentación de bajo riesgo: los estudiantes pueden probar estrategias, cometer errores y aprender en un entorno seguro sin consecuencias en el mundo real.

El diseño de MAYFIN utiliza la gamificación no solo para captar la atención, sino también para fomentar una reflexión más profunda, situando a los estudiantes en situaciones realistas y relevantes para la juventud, que reflejan los desafíos clave: la dificultad para comprender las complejidades de las decisiones y productos financieros, el equilibrio entre la gratificación a corto plazo, la presión social, las emociones y los objetivos a largo plazo. A diferencia de la instrucción tradicional o los enfoques basados en la memorización, **el aprendizaje gamificado involucra procesos cognitivos y emocionales, haciendo que la experiencia sea más memorable, significativa y transferible a la vida real**.



Uso del aprendizaje experiencial basado en escenarios

Una de las estrategias pedagógicas más impactantes de MAYFIN es el uso del aprendizaje basado en escenarios y orientado a la toma de decisiones. Cada uno de los 25 microescenarios simula una **situación financiera simplificada, pero realista, diseñada para ayudar a los estudiantes a comprender los factores clave y sus consecuencias**.

Estos abarcan desde la presupuestación de ingresos limitados hasta la realización de inversiones a largo plazo en educación o empleo. Se anima a los estudiantes a sopesar sus opciones, tomar decisiones, autoevaluar si desean obtener apoyo adicional a través de materiales de aprendizaje y observar los resultados. Este enfoque promueve el **aprendizaje activo al reforzar el pensamiento causal, permitir la exploración y el fracaso seguros**, y reflejar la complejidad emocional y social de la toma de decisiones financieras en el mundo real.

Integración de herramientas visuales, interactivas y reflexivas para la accesibilidad

Para garantizar que las herramientas de educación financiera de MAYFIN sean accesibles para los jóvenes, independientemente de su nivel inicial de conocimientos financieros, su nivel de idioma o su estilo de aprendizaje, MAYFIN integra herramientas de apoyo directamente en el juego. Los escenarios de MAYFIN incluyen:

- Infografías visuales para desglosar términos y opciones financieras complejas.
- Reflexión para fomentar la conexión personal y el compromiso emocional,
- Diseño amigable para jóvenes con navegación intuitiva y jerga mínima.

Estas opciones de diseño buscan **mejorar la comprensión y reducir la intimidación** a través de recursos inclusivos, visuales y orientados al alumno, haciendo que el entorno de aprendizaje sea atractivo y ayudando a superar las barreras de accesibilidad para los jóvenes que a menudo carecen de acceso a herramientas de educación financiera.





Promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la reflexión y la confianza financiera.

MAYFIN invita a los jugadores a explorar los valores, las prioridades y las compensaciones que subyacen a las decisiones financieras. Al reflexionar sobre preguntas como "¿Qué me importa?" o "¿Qué estoy dispuesto a sacrificar?", mientras afrontan desafíos financieros que requieren pensamiento crítico y resolución de problemas, los estudiantes fortalecen no solo su conocimiento financiero, sino también su razonamiento estratégico y autoconocimiento. Estas competencias son esenciales para desarrollar la confianza y la capacidad de gestionar el bienestar financiero a lo largo de la vida.

Motivación orientada a objetivos a través de objetivos financieros personales

Al principio del juego, los participantes eligen entre cuatro objetivos financieros aspiracionales: viajar al extranjero, emprender un negocio, cursar estudios o fomentar su independencia. Este enfoque personal les permite **ver la educación financiera como un medio para alcanzar sus sueños**, no solo para gestionar gastos. Estos objetivos personalizan la experiencia, ayudándolos a conectar la educación financiera con sus **sueños, valores y planes de vida a largo plazo**. Esto les ayuda a conectar el comportamiento financiero a corto plazo con la visión a largo plazo, cambiando su mentalidad de supervivencia a la planificación estratégica.

Permitir un uso flexible en entornos formales y no formales

Reconociendo la diversidad de entornos educativos, MAYFIN está diseñado como una herramienta flexible para fomentar la alfabetización financiera. Puede utilizarse de forma independiente para el aprendizaje a su propio ritmo, en grupo o en sesiones colaborativas, y mediante materiales imprimibles, estrategias y actividades presenciales para entornos de baja tecnología. Con el apoyo de esta Guía Metodológica, MAYFIN proporciona a los educadores métodos adaptables y escalables para promover la competencia financiera en una amplia gama de entornos de aprendizaje.



El papel del educador en la educación financiera de los jóvenes y la respuesta a los desafíos de los grupos vulnerables

La educación financiera es más eficaz cuando refleja la vida real, los valores y los desafíos de los estudiantes. Si bien MAYFIN promueve la alfabetización financiera mediante la gamificación, la participación significativa, especialmente para los jóvenes que enfrentan dificultades sociales o económicas, requiere más que información. Exige confianza, relevancia emocional y una conexión con la experiencia vivida.

Los jóvenes de hoy se enfrentan a presiones que se superponen: incertidumbre económica, expectativas sociales, distracciones digitales y, a menudo, falta de modelos financieros a seguir. **Para los jóvenes desfavorecidos, el dinero suele estar ligado al estrés, el secretismo o la vergüenza.** Algunos carecen de acceso a herramientas financieras básicas, como cuentas bancarias o acceso a internet, o de la confianza para hacer preguntas. En este contexto, el papel del educador se vuelve no solo útil, sino transformador.

No es necesario ser un experto en finanzas para ayudar a los jóvenes a desarrollar su cultura financiera. Lo más importante es **crear un espacio seguro y de apoyo donde los estudiantes puedan explorar cuestiones financieras sin miedo ni prejuicios.** La cultura financiera no se trata solo de comprender los números, sino de cultivar la capacidad de tomar decisiones razonadas bajo presión. Competencias básicas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autorreflexión son esenciales para gestionar tanto los gastos diarios como la planificación financiera a largo plazo.



Si los temas financieros les resultan desconocidos o delicados, comiencen por desarrollar estas habilidades transferibles utilizando ejemplos reales relevantes para la vida de los estudiantes, como administrar los ingresos a tiempo parcial, compartir el alquiler con amigos o apoyar a la familia. **Hablar sobre decisiones reales y sus consecuencias ayuda a que el aprendizaje financiero sea comprensible y práctico.** Es importante destacar que el comportamiento financiero se ve influenciado tanto por las circunstancias como por el conocimiento, por lo que estas conversaciones deben evitar los juicios y reconocer las barreras estructurales.

Igualmente **importante es mostrar a los jóvenes cómo acceder a información y apoyo.** Puedes desempeñar un papel fundamental ayudándolos a identificar fuentes confiables, hacer las preguntas correctas y buscar orientación. Incluso cuando no tengas todas las respuestas, mostrarles cómo encontrarlas conectando a los estudiantes con profesionales bancarios, ONG o herramientas digitales orientados a los jóvenes puede generar confianza e independencia duraderas.

Un conocimiento práctico y accesible es crucial. **Muchos estudiantes desconocen aspectos básicos** como abrir una cuenta bancaria, evitar estafas o ejercer sus derechos financieros. El uso de lenguaje sencillo, elementos visuales y explicaciones paso a paso, especialmente para estudiantes migrantes, con alfabetización limitada o que desconocen los sistemas locales, garantiza que el contenido sea inclusivo. La participación de adultos de confianza, como trabajadores juveniles o mentores comunitarios, aporta un contexto valioso y facilita la interacción entre la información y la acción.



Escuchar es fundamental. Algunos **estudiantes pueden no sentirse cómodos hablando de dinero abiertamente**, especialmente si lo asocian con ansiedad o fracaso. Ofrece canales de expresión anónimos o reflexivos, y valida el lado emocional de las decisiones financieras. Actividades como contar historias, escribir un diario, crear tableros de visión o ejercicios de "yo futuro" ayudan a conectar los hábitos cotidianos con aspiraciones a largo plazo, como la educación, la independencia o los viajes.

El uso de enfoques interactivos y colaborativos (juegos, juegos de rol, simulaciones o retos grupales) **puede hacer que el aprendizaje sea más accesible y ameno**. Estos formatos son especialmente eficaces para estudiantes diversos y reducen el estigma al mostrar los desafíos comunes. Donde el acceso digital sea limitado, proporcione recursos imprimibles y asegúrese de que las herramientas digitales se introduzcan de forma inclusiva, sin dar por sentado que se requiere experiencia previa.

Fomentar la educación financiera no es algo que se hace solo una vez. Especialmente para los jóvenes vulnerables, la constancia, el ánimo y la confianza son clave. Hagan seguimiento regularmente, celebren los pequeños avances y demuestren que la incertidumbre es parte del proceso. Incluso cuando no estén seguros, su apertura y su esfuerzo por encontrar respuestas juntos transmiten un mensaje contundente: que aprender sobre el dinero es un camino, y uno que no tienen que recorrer solos.

La educación financiera consiste en mejorar la comprensión del entorno y las herramientas financieras, así como en desarrollar autonomía. Se trata de ayudar a los jóvenes a comprender sus opciones, afrontar la incertidumbre e imaginar un futuro en el que puedan tomar decisiones informadas y con confianza. Como educador, tienes la oportunidad única de fomentar este sentido de posibilidad, no necesariamente teniendo todas las respuestas, sino apoyando a los jóvenes a medida que desarrollan los conocimientos, las habilidades y la confianza en sí mismos para moldear sus vidas financieras.



Conclusiones finales para los educadores

Al utilizar o desarrollar herramientas de educación financiera para jóvenes, los educadores deben considerar incorporar estos principios **clave reflejados en el juego MAYFIN**:

- Comienza con la realidad del alumno: haz que el contenido sea personalmente relevante y esté basado en las emociones.
- Utiliza formatos visuales y experienciales: Fomentar la participación a través de métodos sencillos, prácticos y con elementos de juego..
- Fomentar un aprendizaje reflexivo y basado en valores: Fomentar la asimilación del conocimiento, no la simple memorización.
- Fomentar el pensamiento a largo plazo y la autonomía: ayudar a los jóvenes a conectar sus decisiones con sus metas futuras
- Adaptarse a la inclusión: tener en cuenta los diferentes niveles de alfabetización, los antecedentes culturales y el nivel de confianza del público destinatario.

Cuando se aplican en conjunto, estos principios pueden ayudar a que la educación financiera pase de ser una materia basada en el cumplimiento a una **experiencia transformadora** que desarrolle habilidades para toda la vida y fortalezca la inclusión social y económica de los jóvenes.



LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN DE JOVENES (MARCO PEDAGOGICO)

3

3.1 ¿Qué es la gamificación?

La gamificación se refiere a la aplicación de elementos, principios y técnicas de diseño de juegos en entornos no lúdicos. En educación, esto incluye la integración de mecánicas como sistemas de puntuación, competición, seguimiento del progreso, avatares, recompensas, misiones y desafíos para aumentar la participación y la motivación del alumnado. El objetivo final es hacer que el aprendizaje sea más ameno e interactivo, fomentando el interés continuo y la sensación de logro. Al aprovechar elementos que hacen que los juegos sean divertidos e inmersivos, los educadores pueden crear entornos que inspiren a los alumnos a participar activamente y alcanzar sus objetivos educativos.

La gamificación no consiste solo en añadir juegos a la educación, sino en diseñar experiencias de aprendizaje que imiten la estructura motivacional de los juegos. Elementos como la competencia, la colaboración, la retroalimentación instantánea y los desafíos progresivos son cruciales para fomentar un entorno orientado al crecimiento. Transforma la recepción pasiva tradicional de información en una experiencia activa y centrada en el estudiante.

3.2 Por qué la gamificación es importante en la educación de los jóvenes

La gamificación se adapta a los hábitos y preferencias digitales de los jóvenes estudiantes, haciendo que la educación sea más cercana y amena. En la era digital actual, los jóvenes están inmersos en la tecnología y los medios interactivos desde pequeños. Los métodos educativos tradicionales a menudo tienen dificultades para captar su atención. La gamificación los acompaña en su mundo, convirtiendo el contenido educativo en algo con lo que pueden identificarse y disfrutar.



Estimula la curiosidad, promueve la participación activa y facilita la comprensión de temas complejos. Además, fomenta la participación de estudiantes que podrían no prosperar en entornos educativos tradicionales, ofreciendo un modelo de aprendizaje más inclusivo y comprensivo. Facilita experiencias de aprendizaje personalizadas, brinda espacio para la autoexpresión y proporciona retroalimentación inmediata, esencial para la adquisición de habilidades y el desarrollo de la confianza. Al hacer que el aprendizaje sea divertido, la gamificación aumenta la retención, apoya la instrucción diferenciada y desarrolla habilidades necesarias para el siglo XXI, como la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico y la comunicación.

3.3 Beneficios pedagógicos del aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos proporciona una plataforma holística para el desarrollo intelectual, emocional y social de los jóvenes. Entre sus principales beneficios se encuentran:

Beneficios clave para el desarrollo de los jóvenes

Beneficios cognitivos

Mejora la resolución de problemas, la lógica, el pensamiento crítico y la adaptabilidad.

Beneficios conductuales

Fomenta la persistencia, la resiliencia y la autorregulación.



Aprendizaje colaborativo

Facilita el trabajo en equipo, la comunicación y el apoyo entre pares.

Motivación intrínseca

Desarrolla la motivación al hacer que el aprendizaje sea agradable y autodirigido.



Entorno de aprendizaje seguro

Permite espacio para el fracaso y el aprendizaje a través de prueba y error sin consecuencias en el mundo real.





La gamificación como herramienta de empoderamiento y participación

La gamificación empodera a los estudiantes al permitirles tomar las riendas de su aprendizaje. En lugar de ser receptores pasivos de información, los estudiantes se convierten en agentes activos que toman decisiones, persiguen objetivos y reflexionan sobre los resultados.

Este empoderamiento se extiende a:

Autodirección

Los estudiantes eligen sus caminos, desafíos y ritmo.

Participación en cuestiones cívicas y sociales

Los juegos pueden simular desafíos sociales, permitiendo a los jóvenes explorar temas como la desigualdad, la sostenibilidad y la ciudadanía.

Participación inclusiva

Los juegos reducen las jerarquías tradicionales en el aula. Todos los participantes comienzan en el mismo nivel y los logros se basan en el esfuerzo, la creatividad y la colaboración.

Fomento de talentos diversos

Independientemente de si un alumno se destaca en narración de historias, estrategia, empatía o lógica, se pueden diseñar sistemas gamificados para recompensar diversas habilidades y validar inteligencias múltiples.

Cuando se utiliza en el trabajo con jóvenes, la gamificación también puede actuar como un ecualizador social, involucrando a jóvenes marginados o descontentos que pueden sentirse excluidos de las estructuras de aprendizaje convencionales.



3.4 Descripción general del juego MAYFIN

A medida que la alfabetización financiera se convierte en una habilidad esencial para desenvolverse en la vida moderna, se necesitan herramientas educativas innovadoras que faciliten el acceso a estos temas, especialmente a los jóvenes que enfrentan dificultades sociales o económicas. El juego en línea MAYFIN, desarrollado en el marco del proyecto Erasmus+ «MAYFIN: Impulsando el aumento de la alfabetización financiera en jóvenes estudiantes desfavorecidos», responde a esta necesidad ofreciendo un enfoque atractivo y centrado en el alumno para la educación financiera.

El juego, como se mencionó anteriormente, consta de 25 microescenarios, cada uno de los cuales simula situaciones financieras realistas, como la gestión de ingresos limitados, la gestión de gastos inesperados o la toma de decisiones sobre ahorros y préstamos. Los jugadores navegan por estos escenarios tomando decisiones, observando los resultados y reflexionando sobre sus decisiones.

Por ejemplo, en un escenario, los jugadores podrían necesitar asignar un presupuesto limitado para cubrir el alquiler, la comida y los ahorros, a la vez que afrontan gastos inesperados. Mediante este modelo de aprendizaje experiencial, los alumnos desarrollan una comprensión más profunda de los conceptos financieros y sus aplicaciones prácticas.

En lugar de recurrir a métodos de enseñanza tradicionales, MAYFIN invita a los jugadores a explorar situaciones financieras realistas mediante escenarios interactivos. Desde la gestión de un presupuesto personal hasta la toma de decisiones sobre ahorros o préstamos, el juego sitúa a los jóvenes estudiantes en contextos cotidianos y cercanos que reflejan la toma de decisiones financieras de la vida real. Su estructura fomenta la exploración, la reflexión y el aprendizaje activo.

El juego MAYFIN, disponible gratuitamente en <https://mayfin.erasmus.site/game>, se adapta a entornos educativos formales y no formales, lo que lo convierte en una herramienta inclusiva que apoya el empoderamiento de los jóvenes y el desarrollo de habilidades para la vida en toda Europa.



3.5 Utilización del juego MAYFIN en diferentes contextos educativos

En las escuelas (Educación Formal)

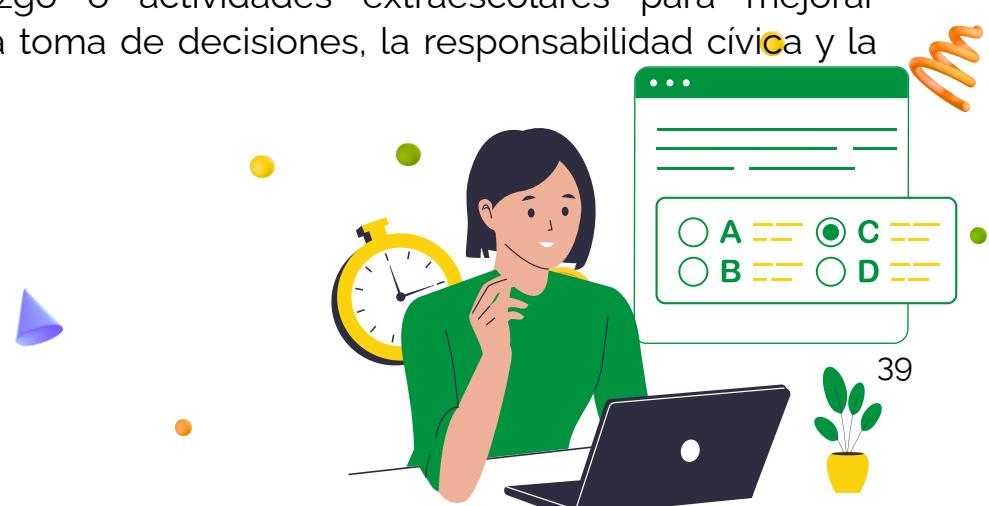
El juego MAYFIN es una herramienta innovadora para integrar habilidades prácticas de la vida en el currículo formal. En el ámbito escolar, puede utilizarse en asignaturas como economía, estudios sociales, ética, matemáticas y lengua y literatura. Por ejemplo, los profesores pueden usar MAYFIN para ilustrar conceptos abstractos como el interés compuesto, la presupuestación o las disparidades socioeconómicas.

- MAYFIN ofrece un marco para el aprendizaje experiencial, reforzando el conocimiento teórico mediante su aplicación significativa. Los estudiantes se enfrentan a situaciones que involucran dilemas financieros cotidianos, decisiones cívicas o elecciones basadas en valores. Estas intervenciones lúdicas pueden adaptarse para apoyar los planes de estudio y los objetivos educativos nacionales, ofreciendo:
 - Simulaciones realistas de las responsabilidades de la vida adulta.
 - Instrucción diferenciada para estudiantes con distintos estilos de aprendizaje.
 - Oportunidades para el aprendizaje y la evaluación basados en proyectos.

Fomenta debates más profundos en el aula y fomenta las conexiones entre el contenido académico y la experiencia personal.

En centros juveniles (Educación no Formal)

En los centros juveniles, el aprendizaje suele ser más flexible y basado en la experiencia. MAYFIN puede utilizarse en talleres, campamentos, programas de liderazgo o actividades extraescolares para mejorar competencias como la toma de decisiones, la responsabilidad cívica y la educación financiera.



Los facilitadores pueden adaptar el contenido del juego a la edad, los antecedentes o el contexto local de los participantes. El entorno informal permite a los jóvenes:

- Explorar la identidad y la autonomía.
- Desarrollar habilidades de construcción comunitaria.
- Abordar los retos sociales relevantes para su entorno.

El juego se convierte no sólo en una herramienta educativa, sino en un espacio de diálogo, creatividad y apoyo mutuo.

En talleres en línea o aprendizaje combinado

El aprendizaje digital se ha vuelto cada vez más vital, y la adaptabilidad de MAYFIN lo hace adecuado tanto para modelos en línea como híbridos. Las plataformas en línea pueden albergar sesiones de juego multijugador, misiones basadas en escenarios y diarios de reflexión. En entornos de aprendizaje combinado, los educadores pueden combinar el juego digital con talleres presenciales, tareas y proyectos grupales.

- Los beneficios incluyen:
 - Mayor flexibilidad para los estudiantes en zonas remotas o rurales.
 - Integración de contenidos multimedia (vídeos, cuestionarios, foros).
 - Accesibilidad mejorada para estudiantes diversos.
 - Comentarios y análisis en tiempo real para el seguimiento del progreso.

Los educadores también pueden incorporar plataformas de redes sociales o herramientas colaborativas como Google Docs o Miro boards para la reflexión y el análisis posterior al juego.



3.6 Ejemplos reales de la práctica

Ejemplo basado en la escuela

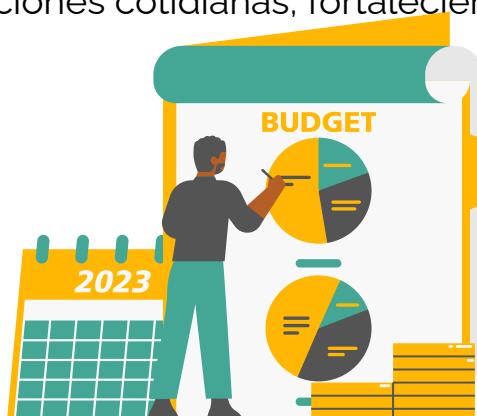
Katerina Stylianou, profesora con amplia experiencia trabajando con jóvenes con discapacidad, comentó que el juego MAYFIN tuvo una gran acogida entre sus alumnos. Destacó cómo los vibrantes gráficos y los minijuegos interactivos del juego captaron la atención de los estudiantes y hicieron que el aprendizaje de la educación financiera fuera ameno y accesible.

"Para muchos de mis alumnos, conceptos financieros abstractos como el ahorro o la elaboración de presupuestos son difíciles de comprender solo con libros de texto", explicó Katerina. "Pero con MAYFIN, pudieron explorar estas ideas de forma práctica, y noté un gran aumento en su confianza".

Destacó que el juego simplificó con éxito conceptos financieros complejos, ayudando a los estudiantes a desarrollar confianza en la gestión del dinero. Katerina se muestra optimista sobre el potencial del juego para transformar la educación financiera y lo recomendó como una herramienta atractiva que motiva a los estudiantes a participar activamente.

En centros juveniles (Educación no Formal)

Eleni Kyriakou, educadora que trabaja con jóvenes en situación socioeconómica desfavorecida, expresó su gran satisfacción con los escenarios completos y prácticos del juego. Observó que el juego ayudó a los jóvenes a comprender mejor los conceptos financieros y a aplicarlos a situaciones cotidianas, fortaleciendo así su confianza financiera.



"Lo que más me gustó fue cómo el juego pone a los jóvenes en situaciones realistas con las que pueden identificarse", dijo Eleni. "Les da la oportunidad de tomar decisiones, ver los resultados y aprender de una manera que los empodera, en lugar de ser teóricos".

Eleni destacó que el juego también fomentó un sentimiento positivo de identidad europea entre los participantes. Considera a MAYFIN una herramienta innovadora e inclusiva que puede adaptarse para satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes y elogió su potencial para mejorar la educación financiera en diferentes contextos juveniles.

3.7 Cómo integrar la gamificación en la práctica del trabajo juvenil

Una gamificación eficaz requiere una planificación minuciosa, intenciones claras y un profundo conocimiento de los alumnos. A continuación, se presentan recomendaciones clave:



Consejos para facilitadores y educadores

1

Establecer objetivos claros

Decide qué quieres que los jóvenes aprendan (por ejemplo, ahorrar, presupuestar, tomar decisiones)

2

Empieza de forma sencilla

Comience con actividades fáciles para generar confianza y reducir el miedo al fracaso.

3

Mezcla trabajo en equipo y diversión

Combine la competencia amistosa con tareas grupales para fomentar la cooperación.

4

Usa historias

Encuadre el juego en situaciones de la vida real para hacerlo más atractivo.

5

Adaptarse a su grupo

Adapta el juego a la edad, la capacidad y el interés. Manténlo simple para los jugadores más jóvenes.

6

Dejemos que los jóvenes ayuden

Invítalos a cambiar las reglas o a crear nuevos desafíos. Esto fomenta la creatividad y el sentido de pertenencia.

7

Hablar después de jugar

Haz preguntas como "¿Qué aprendiste?" o "¿Qué harías diferente?"

8

Combinar con otras herramientas

Utilice un diario, debates o arte para reforzar el aprendizaje.

9

Celebrar el progreso

Utilice insignias, certificados o un muro de éxito para reconocer los logros.

Adaptar el juego a diversos grupos y contextos

1

Hazlo identificable

Utilice nombres locales, dinero y situaciones financieras de la vida real que se ajusten al mundo de los participantes.

2

Mantenlo accesible

Utilice instrucciones sencillas, varios idiomas, fuentes grandes o audio para ayudar a todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades.

3

Ofrecer diferentes formatos

Proporcionar versiones imprimibles o sin conexión para lugares con poco o ningún acceso a Internet o dispositivos.

4

Mezcla de edades

Permitir que los jóvenes mayores ayuden a los más jóvenes, fomentando el trabajo en equipo y la tutoría.

5

Utilice temas locales

Incluir temas que coincidan con la vida social y económica de la comunidad.

6

Personalizar opciones

Permita que los jugadores elijan personajes o metas que coincidan con sus propios sueños para aumentar la motivación.

7

Sé sensible

Evite temas difíciles que puedan molestar a algunos jóvenes u ofrezca formas de evitarlos de manera segura.

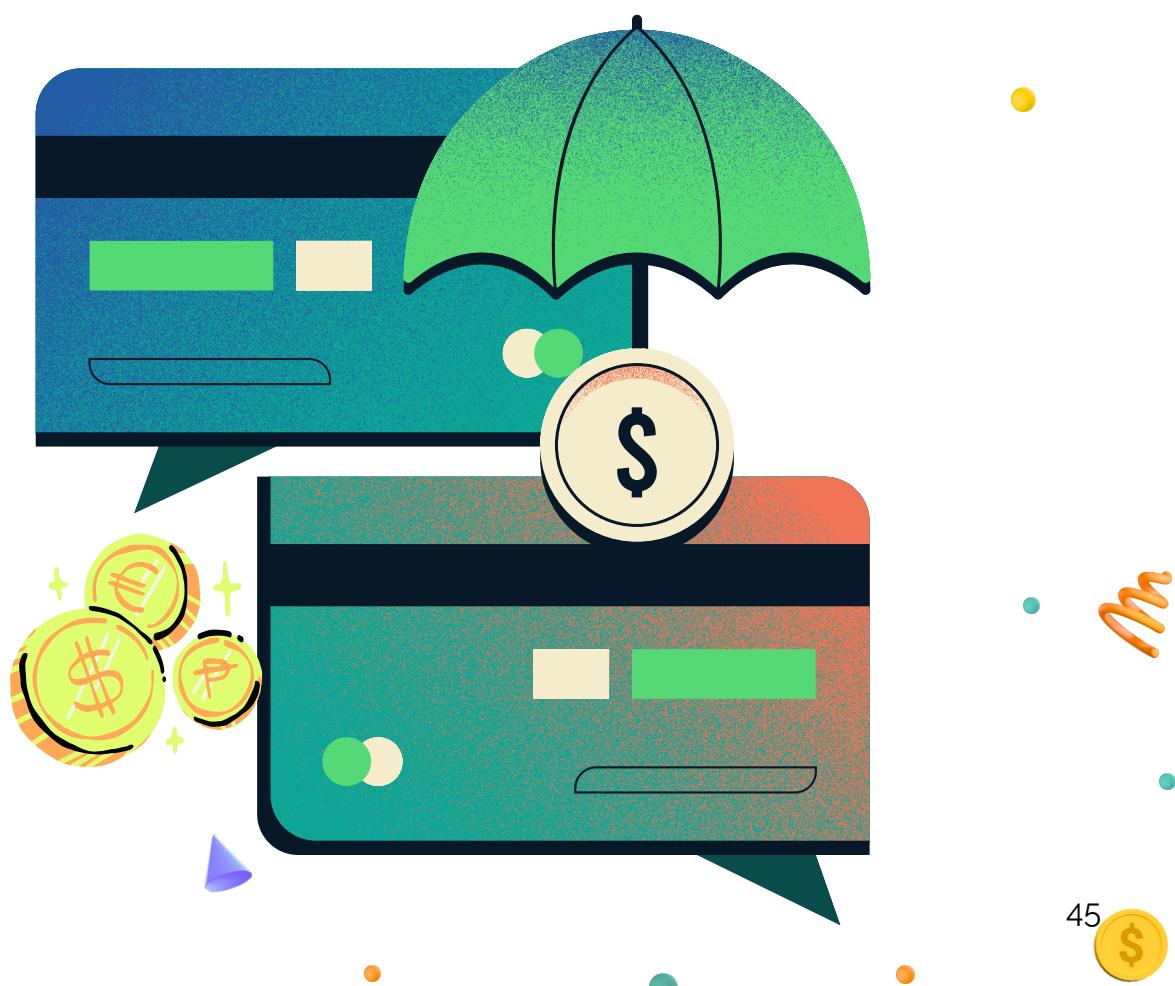


3.8 Conclusión

La gamificación, como lo demuestra el juego MAYFIN, ofrece una forma práctica y atractiva de educar a los jóvenes. Ayuda a los jóvenes a aprender a través de la experiencia en un entorno seguro, desarrollando habilidades prácticas que van más allá del conocimiento financiero, incluyendo la toma de decisiones y la responsabilidad. MAYFIN promueve el pensamiento crítico sobre el dinero, fomentando la confianza y la resiliencia.

La gamificación mejora la educación al aumentar la participación, la motivación, la inclusión y el empoderamiento. Ante retos como el desempleo juvenil y la desconexión social en Europa, herramientas como MAYFIN ofrecen soluciones relevantes e innovadoras.

En última instancia, la gamificación complementa los métodos de enseñanza tradicionales, animando a los educadores a adoptar enfoques de aprendizaje activos, inclusivos y significativos que preparen a los jóvenes para el futuro.



APRENDIENDO DEL PASADO

**UTILIZACIÓN DE LOS
RESULTADOS DE LA
INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN**

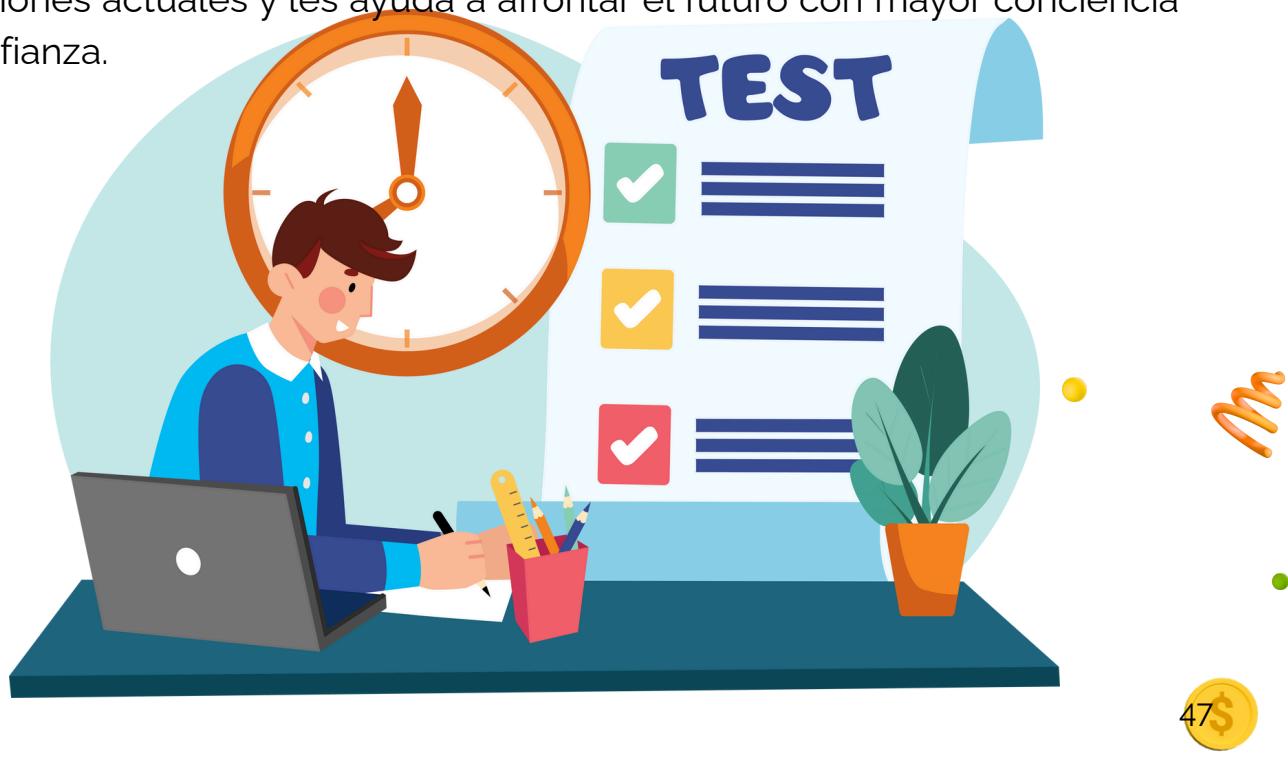
4

4.1 Por qué la historia es importante en la educación financiera

Cuando hablamos con jóvenes sobre el dinero, a menudo olvidamos que sus actitudes se han ido formando con el tiempo. Estas perspectivas provienen de historias transmitidas de generación en generación, titulares que han leído de niños y la memoria colectiva de momentos que trastocaron economías enteras: una recesión que afectó a sus padres, un cambio de moneda que confundió a sus abuelos o un desempleo repentino en su comunidad.

Comprender estas experiencias históricas no se trata de memorizar fechas. Se trata de reconocer cómo se configuran los hábitos, miedos y expectativas financieras. Para muchos, los comportamientos relacionados con el dinero se aprenden indirectamente: de cómo su familia gestionó la adversidad o qué tipo de riesgos se consideraban "normales" en su entorno.

Ayudar a los jóvenes a explorar la historia económica de su propio país y compararla con la de otros les abre las puertas a una educación financiera más profunda. Una que va más allá de las cifras y los presupuestos, e incluye la cultura, la resiliencia y las lecciones aprendidas de generaciones anteriores. Esta perspectiva da mayor significado a sus decisiones actuales y les ayuda a afrontar el futuro con mayor conciencia y confianza.



Principales resultados del mapeo de las experiencias económicas nacionales

PR1, "Mapeo de Experiencias Económicas Nacionales: Aprendiendo del Pasado para Preparar el Futuro", fue el primer resultado del proyecto MAYFIN. Su objetivo era investigar y analizar los eventos económicos clave en cada país socio que moldearon los comportamientos, actitudes y políticas públicas financieras colectivas.

Cada socio elaboró una cronología de los principales hitos financieros nacionales de los últimos 30 a 40 años, acompañada de reflexiones sobre cómo estos eventos afectaron la confianza de los ciudadanos en las instituciones, los hábitos de ahorro, el uso del crédito y las expectativas de seguridad financiera. El análisis comparativo mostró cómo varía la cultura financiera en Europa, al tiempo que reveló puntos en común: la concienciación generada por la crisis, las brechas generacionales en el conocimiento y el legado de las transiciones económicas.

4.2 Por qué esto es relevante para la educación de los jóvenes

¿Por qué es relevante?

Los jóvenes europeos actuales se enfrentan a una gran incertidumbre económica. La inflación, la escasez de vivienda, la deuda estudiantil y la inseguridad laboral forman parte de su realidad cotidiana. Sin embargo, muchos carecen de las herramientas para comprender por qué las cosas son como son:

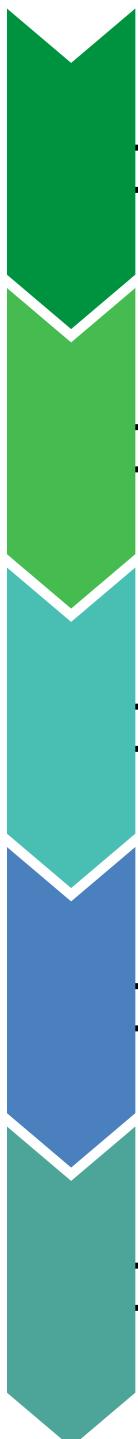
- Vincular la alfabetización financiera con eventos históricos permite a los educadores:
- Explicar las raíces de los sistemas económicos actuales y las desigualdades.
- Mostrar el impacto de las decisiones políticas en la vida financiera cotidiana.
- Fomentar la reflexión sobre las actitudes culturales (por ejemplo, ahorro versus crédito, toma de riesgos versus precaución).
- Conectar la historia económica con la conciencia cívica y la toma de decisiones informada.

Al situar el juego MAYFIN en una narrativa más amplia, empoderamos a los jóvenes no solo para jugar, sino también para comprender *por qué* son importantes los escenarios que enfrentan.



4.3 Resumen de la cronología: acontecimientos económicos nacionales

Los diferentes eventos detallados en el resumen ayudan a los estudiantes a comprender por qué los distintos países tienen distintos niveles de confianza financiera, adopción digital o tolerancia al riesgo. A continuación, se presenta un breve resumen de los eventos clave de cada país socio identificados en el PR1 «Mapeo de las experiencias económicas nacionales»:



- **España:** crisis financiera de 2008 y colapso del mercado inmobiliario; entrada en el euro en 2002; rescate del sector bancario; reformas de liberalización post-Franco.
- **Polonia:** Transición del comunismo a una economía de mercado en la década de 1990; hiperinflación; adhesión a la UE en 2004; aumento de la deuda privada.
- **Italia:** austeridad y crisis de la deuda en la década de 1990; inestabilidad de la deuda soberana en 2011; estancamiento económico y desempleo juvenil.
- **Rumania:** transición económica después de 1989; inflación y desempleo en la década de 1990; adhesión a la UE en 2007; migración financiera.
- **Chipre:** crisis bancaria de 2012-2013; adhesión a la UE en 2004; dependencia económica de los servicios y el turismo.



4.4 Integración de la historia en la experiencia de juego de MAYFIN

Uno de los mayores desafíos de la educación financiera es ayudar a los jóvenes a ver el dinero no solo como números o reglas, sino como algo profundamente conectado con la vida real: nuestras familias, comunidades y un pasado compartido. Las decisiones financieras no se toman en el vacío. Se moldean por las historias que hemos escuchado, los eventos que hemos vivido e incluso por cómo las generaciones anteriores aprendieron a afrontar la incertidumbre.

Aquí es donde el juego MAYFIN se convierte en algo más que una simple simulación. Se convierte en una herramienta para reflexionar sobre cómo los hábitos financieros, y los miedos o esperanzas que los sustentan, tienen raíces históricas. Los escenarios del juego reflejan situaciones que muchas familias en Europa han enfrentado: pérdida de empleo, vivienda precaria, aumento de los costos o el desafío de empezar desde cero. Y estas situaciones a menudo provienen de cambios económicos más profundos.

¿Cómo pueden los educadores aportar esa dimensión histórica al juego?



Antes de empezar: Preparar el escenario

Comienza presentando brevemente un acontecimiento económico clave del pasado reciente del país, como la crisis de 2008 en España o la transición al euro. No tiene por qué ser una conferencia. Un cuento, un titular de la época o incluso una anécdota personal pueden ser suficientes para ayudar a los alumnos a ponerse en la piel de alguien que toma decisiones difíciles en un contexto complejo.



Durante el juego: Invitar a la reflexión

Mientras los estudiantes juegan, animales a pensar: ¿Esta decisión sería diferente si hubieran vivido una crisis financiera? ¿Qué pasaría si sus padres hubieran perdido el trabajo o si sus ahorros hubieran perdido repentinamente su valor? Estas preguntas ayudan a aportar empatía y profundidad a las decisiones que toman en el juego.



Después del juego: Une los puntos

Una vez finalizado el juego, dedica tiempo a reflexionar. Pregunta a los estudiantes qué les sorprendió, qué les resultó difícil y si ven paralelismos con los eventos que han aprendido o escuchado de sus familias. Una breve conversación o un ejercicio de reflexión puede convertir el juego en una revelación.



Profundizando: Reimaginar el escenario

Para grupos más avanzados, invita a los alumnos a rediseñar un escenario de MAYFIN como si estuviera ambientado en un momento histórico específico. ¿Cómo cambiaría la historia vivir en Rumanía en los años 90 o en Chipre en 2013? ¿A qué desafíos se enfrentaría el personaje? Esto fomenta la creatividad y el pensamiento crítico.

4.5 Conclusión

Al vincular la educación financiera con eventos históricos, los educadores pueden brindar a los jóvenes una comprensión más profunda de cómo se moldean los comportamientos financieros. Los hallazgos del PR1 y los escenarios históricos ayudan a los estudiantes a conectar el pasado con el presente, fomentando el pensamiento crítico, la empatía y la toma de decisiones informada. Al combinarse con el juego MAYFIN, este enfoque transforma la educación financiera en una experiencia significativa, atractiva y reflexiva.



MAYFIN: JUEGO EN LÍNEA

5

5. Introducción

En una época en la que la educación financiera se reconoce cada vez más como una habilidad fundamental para la vida, se requieren herramientas innovadoras que preparen a los estudiantes para la toma de decisiones financieras en el mundo real. El juego en línea MAYFIN, desarrollado como parte del proyecto Erasmus+ «MAYFIN – Crea tu futuro financiero», es una de estas herramientas.

Este atractivo juego educativo basado en escenarios promueve la alfabetización financiera y el pensamiento crítico, ayudando a jugadores de todas las edades a desarrollar su conocimiento financiero y su confianza en la toma de decisiones.

Disponible en <https://mayfin.erasmus.site/game>, el juego combina la narración interactiva con situaciones financieras reales para fomentar el desarrollo de habilidades prácticas. Su diseño es educativo y accesible, permitiendo a los usuarios explorar los desafíos de la presupuestación, el gasto, el ahorro y la inversión en un entorno de aprendizaje visualmente rico y contextualizado.

5.1. Estructura del juego y flujo de aprendizaje

Al acceder al juego, los usuarios son recibidos por una pantalla de inicio que contiene una introducción clara y motivadora:

¡Invirtamos en educación financiera! Expóntete a los desafíos realistas de la gestión financiera que te esperan en el futuro cercano... Este mensaje inicial establece el tono y los objetivos del juego: simular desafíos financieros realistas y ayudar a los jugadores a desarrollar habilidades clave necesarias para una salud financiera personal a largo plazo.

About

Let's invest in **financial literacy**!

Expose yourself to realistic challenges of **financial management** that you can expect in your near future.

Build awareness impacting your mindset and skills, avoiding significant **financial mistakes** that can impact your long-term financial prosperity.

Develop skills considered fundamental for the purpose of personal **financial management**.

How?

The **online game** combines soft skills with financial literacy and historical European events.

Through **real life situations** presented in the game you will develop financial planning, critical thinking, decision making, problem solving, and reflective thinking.

Once you choose your financial goal, learn and play to **earn and spend money**.

Ready to plan your future by taking **smart financial decisions**?

Play as guest: If you are eager to finish the challenges during one session.

If you want to take it steady, **create an account** to reach your goal step by step.

Let's start!

ONLINE GAME

LOG IN

REGISTER

PLAY AS GUEST

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

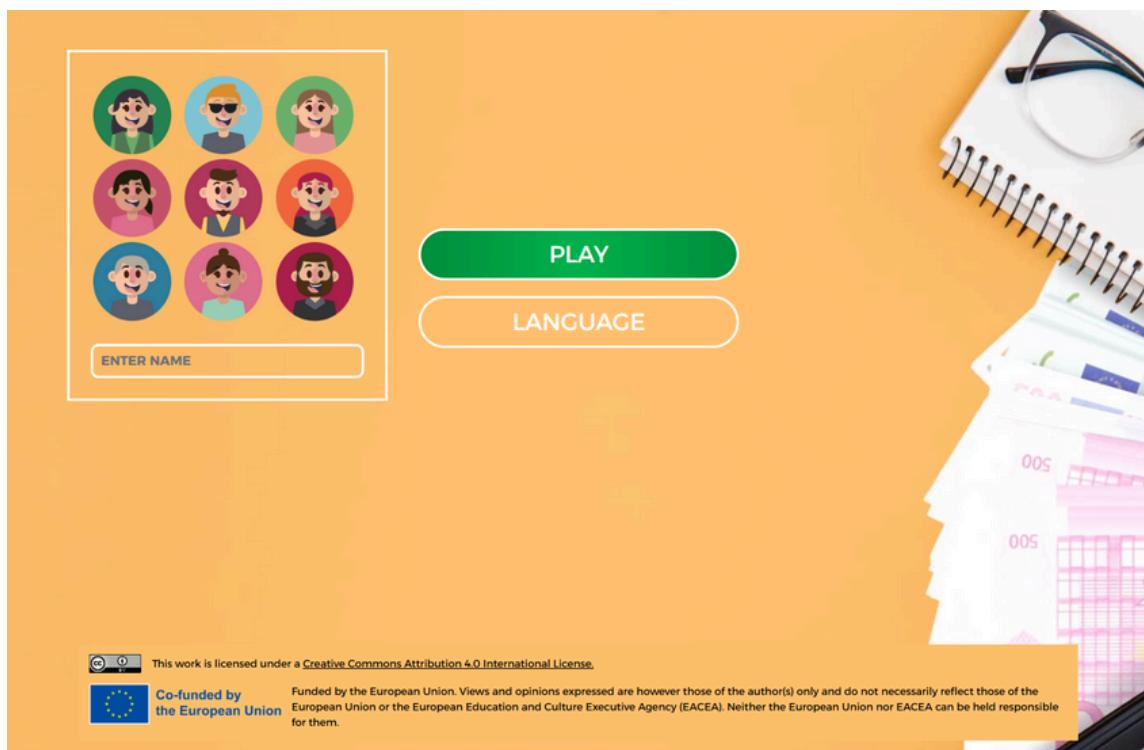
Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Tras leer la introducción en la pantalla principal, se invita al usuario a personalizar su experiencia **cambiando el idioma del juego** y **eliendo el avatar** que mejor lo represente. Se presenta una selección de diversos personajes ilustrados, que permiten a los usuarios seleccionar con el que se sientan más conectados. Esta personalización visual añade una sensación de identidad e inmersión a medida que los jugadores avanzan en el juego.

Una vez elegido el avatar, se le solicita al usuario que introduzca el **nombre de usuario deseado**. Si decide crear una cuenta, el nombre de usuario se guardará para futuros inicios de sesión, lo que le permitirá continuar su camino hacia su objetivo financiero en varias sesiones.

Este paso de personalización ayuda a crear una experiencia más atractiva y relatable, preparando el escenario para una toma de decisiones reflexiva a lo largo del juego.

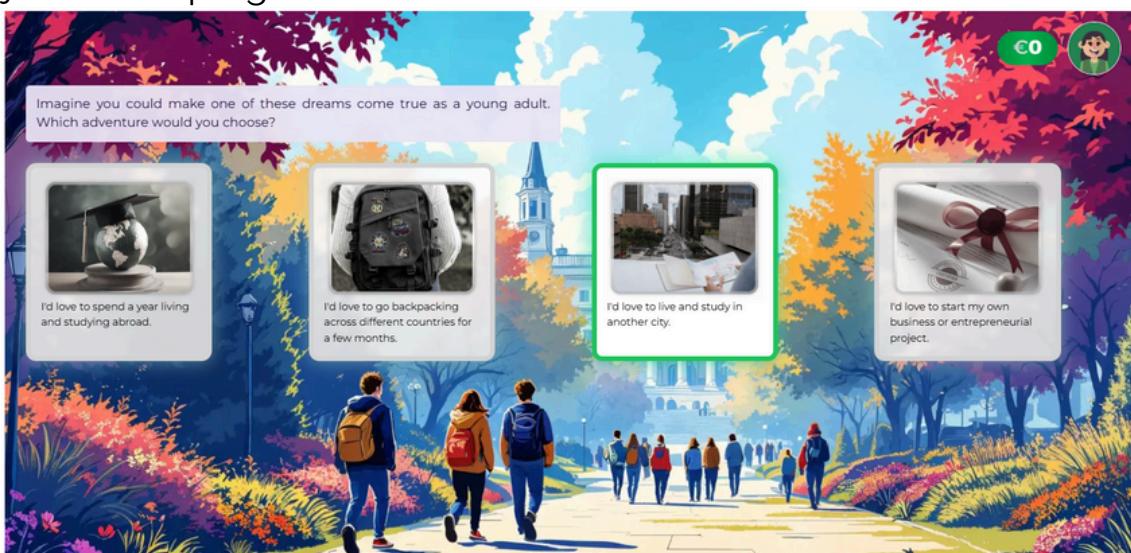




5.3 Flujo del juego

El juego está estructurado en 27 capítulos temáticos, cada uno representando un desafío financiero o vital diferente. Estos capítulos no solo son diversos, sino que también tienen una lógica secuencial, guiando al alumno a través de una progresión de situaciones de la vida, desde la elección de una meta financiera hasta la toma de decisiones de gastos diarios.

Los jugadores comienzan eligiendo uno de varios objetivos financieros, que sirven como motivación principal a lo largo del juego. Estos objetivos pueden incluir ahorrar para la educación, comprar una casa, viajar o emprender un pequeño negocio. Según el objetivo seleccionado, los usuarios toman una serie de decisiones vitales que contribuyen o perjudican su progreso financiero.



El flujo de aprendizaje es, en cierta medida, no lineal: los usuarios pueden revisar capítulos o elegir caminos diferentes, pero las consecuencias de las decisiones persisten. Algunos capítulos incluyen minijuegos o interacciones que ponen a prueba habilidades como la gestión de presupuestos o la toma de decisiones bajo presión.

Los jugadores pueden elegir:

- **Juega como invitado** y completa el juego en una sesión.
- **Crear una cuenta**, permitiéndoles regresar al juego y continuar su progreso en cualquier momento.

5.4 Tipos de escenarios y objetivos educativos

Cada capítulo del juego MAYFIN se basa en situaciones reales que suelen afrontar los jóvenes adultos. El enfoque no se limita a las decisiones financieras, sino también a la planificación de la vida, los valores y las prioridades personales. Algunos ejemplos son:

- **Encontrar un lugar para vivir:** comparar opciones de alquiler, comprender los costos de la vivienda, lidiar con gastos inesperados.
- **Elegir un trabajo:** sopesar el salario, la satisfacción laboral, la estabilidad y la ubicación.
- **Gestión del transporte:** comparación entre el transporte público, la propiedad del automóvil y la rentabilidad.
- **Comprar de manera responsable:** evitar compras impulsivas, presupuestar según las necesidades, comprender los deseos frente a las necesidades.
- **Pagar deudas y ahorrar para emergencias:** comprender las tasas de interés, los pagos mínimos y el impacto a largo plazo de los comportamientos financieros.



5.5 Objetivos educativos

Resolución de problemas

Responder a gastos inesperados o dilemas financieros



Pensamiento crítico y toma de decisiones

Evaluación de opciones basadas en compensaciones y resultados potenciales

Planificación financiera

Desarrollar y hacer seguimiento de un presupuesto personal; planificar objetivos financieros a largo plazo

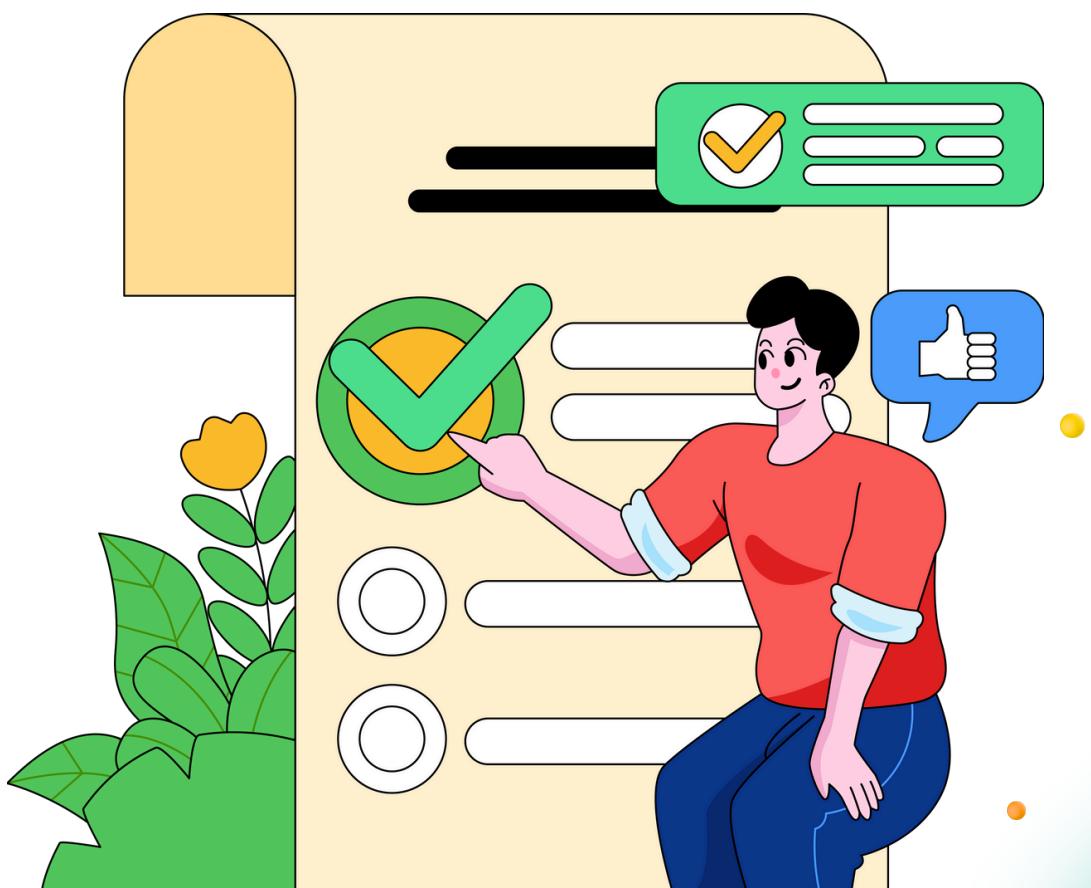
Pensamiento reflexivo

Analizar decisiones pasadas y sus consecuencias financieras

Habilidades blandas

Comunicación, establecimiento de objetivos y adaptación a circunstancias cambiantes de la vida.

Cada decisión en el juego refuerza estas competencias básicas, promoviendo no sólo la adquisición de conocimientos sino también un cambio de comportamiento y actitud hacia las finanzas.



5.6 Acceso técnico, versiones de idiomas y compatibilidad de plataformas

El Juego en Línea MAYFIN es una aplicación web, accesible a través de navegadores modernos sin necesidad de descargas ni instalaciones. Está optimizada principalmente para computadoras de escritorio y portátiles, aunque puede ser accesible en dispositivos móviles según el navegador y el tamaño de la pantalla del usuario.

Versiones en otros idiomas

El juego está disponible en seis idiomas europeos además del **inglés**, lo que lo hace adecuado para su uso en una variedad de contextos educativos.

Este diseño multilingüe favorece el aprendizaje inclusivo y hace que la herramienta sea altamente adaptable a diversas aulas y entornos de aprendizaje en toda Europa.



5.7 Instrucciones para los facilitadores

El Juego en Línea MAYFIN es una aplicación web, accesible a través de navegadores modernos sin necesidad de descargas ni instalaciones. Está optimizada principalmente para computadoras de escritorio y portátiles, aunque puede ser accesible en dispositivos móviles según el navegador y el tamaño de la pantalla del usuario.

Preparación



Prueba el juego

Familiarízate con el juego y explora varios capítulos para anticipar las necesidades de los estudiantes.

Comprobar acceso

Asegúrate de que los estudiantes tengan acceso a Internet y dispositivos compatibles

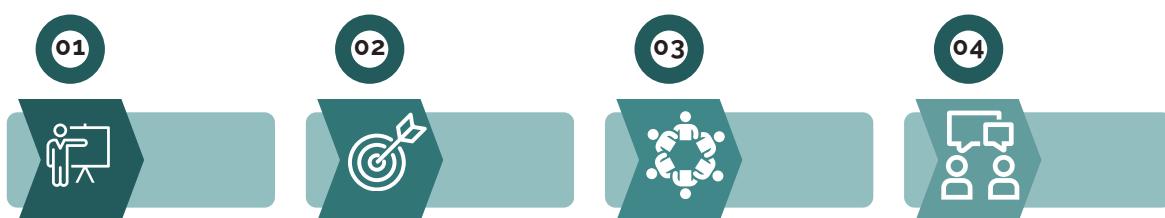
Definir objetivos de aprendizaje

Alinea el contenido del juego con los objetivos de tu plan de estudios (por ejemplo, presupuesto, empleo, ahorro).

Crear cuentas (opcional)

Haz que los estudiantes creen cuentas si el juego abarcará varias sesiones.

Ejecutando la sesión



Introducción

Explica brevemente el propósito y la estructura del juego.

Selección de objetivos

Anima a los estudiantes a seleccionar un objetivo financiero que les interese.

Juego independiente o en grupo

Deja que los estudiantes jueguen individualmente o en grupos pequeños.

Facilitar la discusión

Haz pausas periódicas para debatir en grupo sobre decisiones, estrategias y consecuencias.



Cierre de la sesión

DISCUTIR LAS CONCLUSIONES CLAVE

01

Recapitula los principales puntos de aprendizaje de los diferentes capítulos, centrándose en cómo los jugadores administraron sus finanzas, superaron obstáculos y alcanzaron (o no) sus objetivos financieros.

ANALIZAR LA TOMA DE DECISIONES

02

Anima a los estudiantes a compartir las decisiones que les resultaron más difíciles y por qué. Resalta las desventajas, las consecuencias y cómo se relacionan con la planificación financiera en la vida real.

REFLEXIONAR SOBRE LOS HÁBITOS PERSONALES

03

Pide a los alumnos que identifiquen qué escenarios del juego reflejan sus comportamientos o hábitos financieros actuales. Analicen qué podrían cambiar o mejorar según los resultados del juego.

CONÉCTATE CON LA VIDA REAL

04

Guía a los estudiantes para que establezcan paralelismos entre sus experiencias en el juego y situaciones de la vida real, como administrar un presupuesto mensual, ahorrar para una compra o afrontar gastos inesperados.

Adaptar el juego a diferentes grupos de edad o entornos de aprendizaje.

Estudiantes adolescentes
(13 a 17 años)

Utiliza el juego guiado con más interacción del docente. Enfatizar conceptos básicos como la elaboración de presupuestos, la distinción entre necesidades y deseos o la administración del dinero de bolsillo.

Adultos (18+)

Enmarcar el juego como desarrollo profesional. Fomentar una reflexión más profunda y la aplicación en el mundo real (por ejemplo, programas de educación financiera en el lugar de trabajo).

Proyectos grupales para estudiantes adolescentes y online (13-17 años)

Utiliza la función de compartir pantalla en clases en línea para jugar en equipos.

- Asignar capítulos específicos como tarea, seguidos de una discusión en clase.



5.5 Accesibilidad digital e ideas de adaptación fuera de línea

El juego MAYFIN está diseñado teniendo en cuenta la accesibilidad digital:

- **Imágenes de alto contraste**
- **Fuentes legibles**
- **Estructura de navegación clara**

Sin embargo, para entornos con acceso digital limitado, los educadores pueden adaptar la experiencia fuera de línea:

Ideas de adaptación fuera de línea

- **Tarjetas de escenario:** Crea tarjetas imprimibles con escenarios y opciones de juego. Los estudiantes discuten y eligen sus respuestas en grupos.
- **Juego de roles:** recrea capítulos como simulaciones de aula con roles y rutas de decisión.
- **Hojas de trabajo:** utiliza hojas de trabajo para replicar ejercicios de presupuestos o árboles de decisiones del juego.

Acceso directo al juego

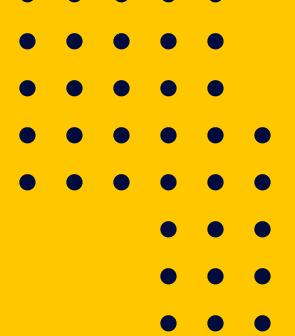
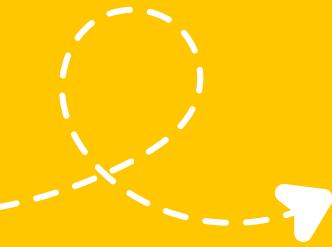
Los estudiantes y educadores pueden acceder al juego MAYFIN directamente a través de:

- <https://mayfin.erasmus.site/juego>

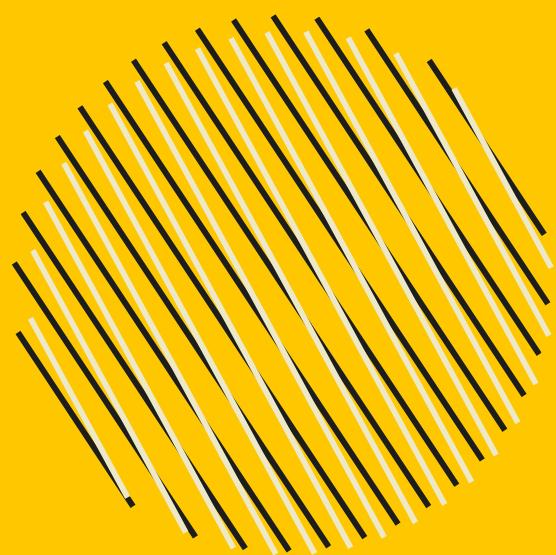
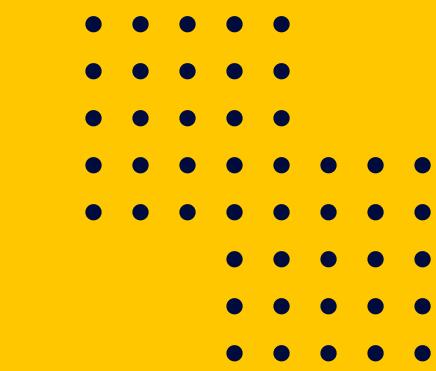
- O a través de la página del proyecto: <https://mayfin.erasmus.site/project-results/> haciendo clic en "Jugar" en la sección "Juego en línea".

5.6 Conclusión

El juego en línea MAYFIN ofrece una forma práctica y enriquecedora de introducir la educación financiera mediante el aprendizaje interactivo. Al simular los desafíos financieros de la vida en un formato accesible y multilingüe, prepara a los estudiantes para afrontar su futuro con confianza y competencia. Ya sea en aulas, programas de capacitación o entornos de aprendizaje informales, MAYFIN se destaca como un potente recurso educativo para facilitar la toma de decisiones financieras inteligentes.



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS GRUPOS FOCALES/ENTREVISTAS CON EDUCADORES Y TRABAJADORES JUVENILES



6.1 Objeto de las consultas

Los grupos focales y las entrevistas realizadas en los seis países socios fueron cruciales para garantizar la relevancia y eficacia del juego MAYFIN y la guía metodológica. Estas consultas tuvieron como objetivo recabar información directa de educadores, trabajadores juveniles y otras partes interesadas que trabajan directamente con jóvenes. Al comprender sus experiencias, desafíos y necesidades, el proyecto buscó crear herramientas prácticas y adaptables, además de alineadas con las realidades de diversos contextos educativos y culturales.

Los principales objetivos de las consultas fueron:

- Identificar el estado actual de la educación en alfabetización financiera en cada país socio, incluidas las prácticas, herramientas y brechas existentes.
- Explorar las actitudes hacia el aprendizaje basado en juegos y evaluar el potencial del juego MAYFIN como herramienta educativa.
- Comprender las necesidades específicas de los educadores y trabajadores juveniles para implementar eficazmente el juego y la guía en sus entornos.
- Destacar las barreras y los facilitadores para la adopción del juego MAYFIN, garantizando que el producto final sea accesible, inclusivo e impactante.
- Recopilar recomendaciones para integrar el juego en entornos educativos formales y no formales, con el foco puesto en fomentar la alfabetización financiera y habilidades críticas para la vida.

Al recopilar información cualitativa de docentes, trabajadores juveniles, personal de ONG y partes interesadas en el ámbito educativo, el equipo del proyecto se aseguró de que las herramientas finales (incluido el juego digital MAYFIN y esta guía metodológica) no solo sean pedagógicamente sólidas, sino también relevantes, inclusivas y prácticas en diversos contextos europeos.



6.2 Lo que aprendimos de los educadores y trabajadores juveniles

Los focus group y las entrevistas brindaron información valiosa sobre las experiencias, los desafíos y las perspectivas de educadores y trabajadores juveniles en los seis países socios. Estos hallazgos destacaron tanto las oportunidades como los obstáculos para impartir educación financiera e incorporar herramientas como el juego MAYFIN en su trabajo.



Muchos educadores señalaron que la educación financiera aún está poco desarrollada o se implementa de forma inconsistente, tanto en contextos escolares como de trabajo con jóvenes. En la educación formal, a menudo se limita a lecciones aisladas en asignaturas como matemáticas, educación cívica o estudios sociales, sin aplicaciones prácticas ni una progresión estructurada. En algunos países, como Italia y Portugal, la alfabetización financiera se apoya en estrategias o marcos nacionales.

Sin embargo, la implementación varía considerablemente, especialmente entre los distintos grupos socioeconómicos. Los educadores suelen recurrir a métodos tradicionales, como ejercicios basados en libros de texto, debates y juegos de rol, con un uso limitado de herramientas digitales o juegos. Por el contrario, los educadores no formales y los trabajadores juveniles adoptan enfoques más prácticos, como talleres, simulaciones, debates y presupuestos basados en escenarios, aunque enfrentan limitaciones de tiempo, recursos y acceso a herramientas bien diseñadas.

Participantes de todos los países destacaron el creciente estrés financiero entre los jóvenes, en particular en relación con la inflación, los hábitos de gasto digitales y las presiones de la cultura de consumo. Los educadores observaron que muchos jóvenes tienen dificultades para elaborar presupuestos básicos, planificar a largo plazo y comprender el crédito y el ahorro. Estos desafíos suelen ser más pronunciados en comunidades desfavorecidas, donde la orientación en el hogar es limitada.

A pesar de estos obstáculos, los educadores expresaron un gran entusiasmo por los métodos innovadores y atractivos, especialmente la gamificación, reconociendo su potencial para involucrar a los estudiantes y hacer que los conceptos financieros abstractos sean más accesibles. Si bien muchos participantes tenían poca experiencia previa con juegos educativos, se mostraron abiertos a usar el juego MAYFIN, siempre que fuera intuitivo, estuviera bien diseñado y contara con una guía clara. La gamificación se consideró particularmente eficaz para motivar a los estudiantes, fomentar la experimentación y conectar el aprendizaje con decisiones de la vida real.

Sin embargo, se identificaron varias barreras para la implementación. Estas incluyen el acceso limitado a la infraestructura digital, especialmente en zonas rurales o de bajos recursos, así como la falta de capacitación y confianza de los educadores en el uso de herramientas o juegos digitales. Además, las limitaciones de tiempo dentro de currículos ya de por sí saturados dificultan la introducción de nuevas herramientas. Algunos educadores señalaron que el contenido podría no conectar con los jóvenes desfavorecidos ni reflejar su realidad cotidiana.

A pesar de estos desafíos, los educadores destacaron los factores que podrían facilitar el uso exitoso del juego MAYFIN. Destacaron la importancia de contar con materiales listos para usar, como planes de lecciones, guías y videotutoriales, para simplificar la preparación y la implementación. También consideraron que la adaptación del contenido a las realidades culturales y socioeconómicas es esencial para garantizar su relevancia y facilidad de uso. El reconocimiento y el apoyo institucional, como la acreditación de la formación o la alineación con los currículos nacionales, también se identificaron como factores clave para su adopción. Además, se recomendaron versiones del juego sin conexión o con bajo consumo de datos para abordar los problemas de conectividad y garantizar la accesibilidad para todos los estudiantes.



Los educadores enfatizaron la importancia de la educación financiera para los jóvenes, especialmente para aquellos en situación de desventaja que podrían no recibir orientación financiera en casa. Resaltaron la importancia de brindar experiencias de aprendizaje prácticas que vayan más allá del conocimiento teórico para desarrollar el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Consideraron el juego MAYFIN como una herramienta prometedora para conectar los conceptos financieros abstractos con las aplicaciones prácticas, fomentando así la educación financiera y el empoderamiento personal.

Al escuchar las voces de educadores y trabajadores juveniles, el proyecto profundizó en la comprensión de los desafíos y las oportunidades de la educación financiera. Estos conocimientos guiarán el desarrollo del juego MAYFIN y su guía metodológica, garantizando que sean prácticos, inclusivos y de impacto en diversos entornos educativos.

Principales necesidades para una implementación exitosa de la alfabetización financiera en una estructura y currículo organizados

1 La capacitación y el apoyo al profesorado son fundamentales, incluyendo programas integrales, materiales listos para usar y desarrollo profesional continuo. El reconocimiento, como los certificados, puede motivar aún más a los educadores.

2 Es esencial contar con materiales accesibles e inclusivos, con contenido localizado, lenguaje simplificado y opciones tanto digitales como fuera de línea para garantizar que todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades, puedan participar.

3 El apoyo institucional es vital, con la educación financiera integrada en las estrategias nacionales y respaldada por las autoridades educativas. La colaboración con ONG e instituciones financieras puede proporcionar recursos adicionales.

4 Los métodos de enseñanza interactivos, como la gamificación a través del juego MAYFIN, y las actividades prácticas como los juegos de rol, se consideraron clave para involucrar a los estudiantes. Las herramientas de monitoreo y las evaluaciones periódicas también son necesarias para medir el éxito y adaptar el programa según sea necesario.

Oportunidades de éxito en la educación financiera no formal

- 1. Entornos de aprendizaje flexibles:** Los entornos no formales permiten enfoques creativos y adaptables adaptados a las necesidades de diversos grupos, incluidos los jóvenes desfavorecidos.
- 2. Compromiso a través de la gamificación:** herramientas interactivas como el juego MAYFIN hacen que la educación financiera sea divertida y cercana, aumentando la motivación y la participación.
- 3. Enfoque práctico en la vida real:** actividades como juegos de roles y simulaciones abordan directamente los desafíos financieros del mundo real, lo que hace que el aprendizaje sea inmediatamente aplicable.
- 4. Oportunidades de aprendizaje entre pares:** las discusiones grupales y los ejercicios colaborativos fomentan el aprendizaje compartido, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
- 5. Asociaciones comunitarias:** colaborar con ONG, instituciones financieras y organizaciones locales mejora los recursos, la experiencia y las conexiones en el mundo real.



6.3 Contexto nacional

Comprender el contexto nacional es crucial para adaptar la educación financiera a los desafíos, oportunidades y matices culturales específicos de cada país. Las perspectivas de los grupos focales y las entrevistas en los países socios revelaron variaciones significativas en la forma en que se aborda la educación financiera, así como necesidades y prioridades específicas para una implementación exitosa.

Polonia



La educación financiera en Polonia es inconsistente y a menudo informal, con temas dispersos en asignaturas como matemáticas y educación cívica. El profesorado carece de recursos y formación estructurados, y las herramientas digitales se utilizan raramente debido al acceso limitado. Sin embargo, existe un gran interés en herramientas gamificadas como el juego MAYFIN, siempre que sean fáciles de implementar y cuenten con el apoyo de la formación del profesorado. Abordar estas carencias con contenido local y herramientas prácticas puede mejorar significativamente la educación financiera.

España



En España, la alfabetización financiera está cobrando visibilidad gracias a iniciativas como el Plan de Educación Financiera, pero su implementación sigue siendo desigual. Los educadores no formales suelen recurrir a enfoques prácticos como simulaciones y debates, pero se enfrentan a limitaciones de recursos. Los educadores enfatizaron la necesidad de contenido localizado, opciones offline y herramientas sencillas e intuitivas para involucrar a los jóvenes desfavorecidos y garantizar la inclusión.



Rumania



La educación financiera en Rumanía es opcional y depende en gran medida de cada escuela y profesorado. Si bien existe una estrategia nacional de educación financiera, su implementación es irregular, especialmente en las zonas rurales. El profesorado se mostró receptivo a las herramientas gamificadas, pero destacó la necesidad de guías claras, armonización curricular y versiones presenciales para superar los desafíos del acceso digital.

Chipre



La educación financiera en Chipre se encuentra en sus primeras etapas, y las recientes estrategias nacionales promueven su inclusión en la educación. Sin embargo, su aplicación práctica es limitada y los educadores se enfrentan a retos como la insuficiencia de formación y de infraestructura digital. El contenido localizado, el diseño inclusivo y el apoyo institucional son fundamentales para que la educación financiera sea accesible y relevante para todos los estudiantes.

Italia



Italia exige educación financiera y cívica en las escuelas, pero su implementación suele depender de métodos de enseñanza tradicionales. Los educadores destacaron la necesidad de contenido simplificado y localizado que refleje la realidad de los estudiantes desfavorecidos. Las herramientas gamificadas, como el juego MAYFIN, se consideran prometedoras, pero deben ser fáciles de usar y adaptables a los recursos digitales limitados en las escuelas.





Portugal



Portugal cuenta con un sólido marco nacional de alfabetización financiera, pero su implementación práctica varía según los grupos socioeconómicos. Los educadores destacaron la importancia del diseño inclusivo, los recursos presenciales y el contenido localizado para abordar las necesidades de los estudiantes desfavorecidos. El reconocimiento institucional y los incentivos para los educadores también se identificaron como factores clave para su adopción.

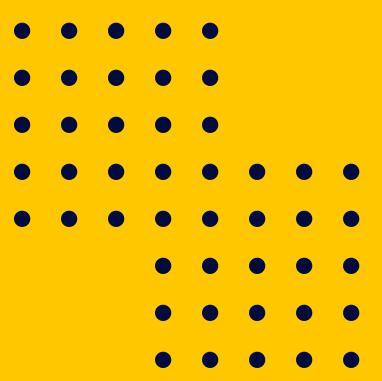
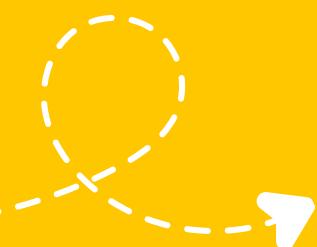
6.4 Conclusión

Las perspectivas obtenidas de grupos focales y entrevistas en los países socios destacan los diversos desafíos y oportunidades que presenta la implementación de la educación financiera. Si bien cada país enfrenta circunstancias únicas, surgieron temas comunes: la necesidad de recursos estructurados y prácticos, contenido local e inclusivo, y un sólido apoyo institucional y comunitario. Los educadores y trabajadores juveniles expresaron su entusiasmo por herramientas gamificadas como el juego MAYFIN, reconociendo su potencial para involucrar a los estudiantes y hacer que los conceptos financieros sean más comprensibles.

Sin embargo, una implementación exitosa requiere abordar barreras como la infraestructura digital limitada, la falta de capacitación y la necesidad de contenido que conecte con los jóvenes desfavorecidos. Al adaptar la educación financiera a los contextos nacionales, proporcionar herramientas accesibles y fomentar la colaboración entre educadores, instituciones y socios comunitarios, el proyecto MAYFIN puede empoderar a los jóvenes con habilidades financieras esenciales.

En definitiva, las conclusiones de este capítulo subrayan la importancia de escuchar a educadores y trabajadores juveniles, cuyas perspectivas son invaluables para diseñar programas de educación financiera eficaces, inclusivos e impactantes. Con su apoyo y los recursos adecuados, la educación financiera puede convertirse en una experiencia de aprendizaje transformadora para los jóvenes de toda Europa.





APOYAR A LOS ESTUDIANTES EN EL USO DE LOS RESULTADOS DE MAYFIN

(ENCUADRE PRÁCTICO)



7

7.1 Incorporar el juego a la práctica educativa

Una de las principales ventajas del juego MAYFIN es su versatilidad. No está diseñado exclusivamente para clases de economía o programas de educación financiera, sino todo lo contrario. La educación financiera es una competencia universal, relevante para todos los jóvenes, independientemente de su formación académica o trayectoria profesional. Ya sea que un estudiante se esté preparando para la formación profesional, la universidad o para incorporarse al mercado laboral, comprender cómo administrar el dinero es fundamental para tomar decisiones informadas e independientes en la vida diaria.

Por esta razón, el juego MAYFIN puede integrarse en una amplia variedad de entornos educativos. Puedes usarlo en un **currículo de ciudadanía o habilidades para la vida**, integrarlo en **talleres de desarrollo personal** o introducirlo en espacios donde los jóvenes exploran temas como la independencia, el bienestar o la planificación del futuro. Incluso asignaturas como matemáticas, estudios sociales o habilidades digitales ofrecen puntos de partida naturales para interactuar con los temas del juego. En entornos de educación no formal, puede ser una excelente actividad para fomentar el debate abierto sobre desafíos de la vida real, estimular la curiosidad y fomentar la confianza en un entorno lúdico y de apoyo.

Lo más importante no es el tema, sino la experiencia de aprendizaje que se desea crear. El juego sirve como una herramienta flexible para iniciar conversaciones sobre finanzas personales, toma de decisiones y planificación a largo plazo. Al adaptar cómo y dónde se usa el juego, los educadores y los educadores juveniles pueden hacer que el aprendizaje financiero sea accesible y relevante, independientemente del contexto.



7.2 Tiempo, estructura e integración

Al planificar el uso del juego MAYFIN en un entorno educativo, uno de los primeros aspectos a considerar es cómo gestionar el tiempo e integrar la actividad de forma significativa en los objetivos de aprendizaje más amplios. El juego ha sido diseñado para ofrecer flexibilidad: puede funcionar como una sesión única o como parte de una ruta de aprendizaje más extensa, según el contexto y las necesidades de los alumnos.

Una sesión corta y enfocada de unos 60 minutos ya puede presentar temas clave de educación financiera, despertar la curiosidad y fomentar el debate. Sin embargo, muchos educadores consideran que dar más tiempo a los alumnos —mediante una sesión de 90 minutos o un formato de varios días— permite una mayor interacción tanto con el contenido del juego como con las reflexiones que inspira.

Cabe destacar que la experiencia de juego implica una cantidad significativa de conceptos y diversos desafíos, cada uno de los cuales requiere atención, toma de decisiones y, a veces, incluso aprendizaje por ensayo y error. Algunos estudiantes, sobre todo aquellos que se enfrentan a conceptos financieros por primera vez, pueden necesitar más tiempo para leer y comprender plenamente cada escenario. Otros pueden beneficiarse de hacer una pausa para hacer preguntas, compartir impresiones con sus compañeros o simplemente reflexionar sobre el significado de una decisión determinada en la vida real.

Por estas razones, se recomienda encarecidamente evitar las prisas durante el juego. En su lugar, se debe intentar **crear un ambiente relajado y exploratorio**, donde los alumnos se sientan libres de tomarse su tiempo, cometer errores y aprender a su propio ritmo. Puede ser más valioso explorar algunos escenarios a fondo, dando tiempo para la discusión guiada o la reflexión individual, que avanzar rápidamente por cada nivel. Se puede optar por detener el juego en ciertos puntos para iniciar una conversación grupal, aclarar la terminología o analizar cómo se relaciona una situación particular con el mundo real.



7.3 El educador como facilitador y guía

Si bien el juego proporciona el marco, es el educador o trabajador social juvenil quien da vida a la experiencia. Antes de comenzar la sesión, una breve introducción puede ayudar a los alumnos a comprender qué significa la educación financiera y por qué es importante. Durante el juego, tu función es observar, apoyar y guiar; no interferir en cada decisión, sino estar presente cuando surjan preguntas o cuando los alumnos necesiten ayuda para conectar sus decisiones en el juego con conceptos más amplios.

Tras la sesión, es fundamental realizar una sesión informativa. Fomentar el aprendizaje entre pares es una forma eficaz de activar el pensamiento crítico y generar confianza. Los debates en grupos pequeños, la toma de decisiones colaborativa y el intercambio abierto de perspectivas permiten a los alumnos procesar lo que han experimentado y poner a prueba sus suposiciones en un entorno seguro. Como facilitador, puede contribuir a crear las condiciones para que este diálogo prospere: estableciendo un tono de apertura y respeto, planteando preguntas y garantizando que se escuchen todas las opiniones.

Ayudando la inclusión y las diversas necesidades de aprendizaje

Una de las principales fortalezas del juego MAYFIN reside en su potencial para fomentar experiencias de aprendizaje colaborativas y significativas que trascienden la pantalla. A medida que los jóvenes interactúan con los escenarios del juego —abordando dilemas presupuestarios, planificando a largo plazo y tomando decisiones financieras reales—, se les invita a reflexionar sobre sus propias vidas, valores y metas futuras. Este proceso se vuelve aún más poderoso cuando cuenta con la guía y el apoyo de un educador o trabajador juvenil capacitado.

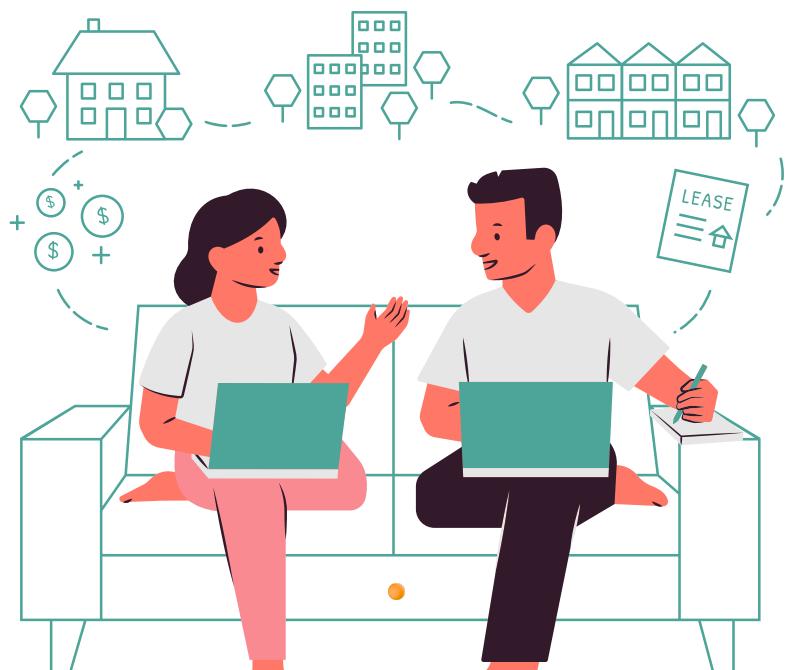


Sin embargo, es importante reconocer que no todos los estudiantes abordan los temas financieros desde el mismo punto de vista. Los jóvenes de entornos desfavorecidos pueden tener diferentes prioridades, expectativas o ansiedades relacionadas con el dinero, condicionadas por sus circunstancias personales o familiares. Es posible que no se identifiquen inmediatamente con algunas de las situaciones presentadas en el juego o que no estén seguros de su relevancia. Aquí es precisamente donde tu papel se vuelve esencial.

Como educador o trabajador juvenil, te encuentras en una posición privilegiada para cerrar esa brecha, ayudando a los estudiantes a reconocerse en la experiencia de aprendizaje, incluso cuando su trayectoria vital difiere de la norma. Tu tarea no es imponer respuestas predefinidas, sino escuchar activamente, mostrar empatía y adaptar su facilitación en consecuencia.

En lugar de centrarse únicamente en objetivos financieros idealizados (por ejemplo, ahorrar para la universidad o planificar la jubilación), anima a los estudiantes a explorar los desafíos financieros que anticipan: gestionar ingresos irregulares, apoyar a sus familiares, evitar deudas o acceder a prestaciones sociales. Invítalos a compartir su experiencia y ayúdalos a imaginar cómo podrían aplicar el aprendizaje basado en juegos a situaciones reales y relevantes para ellos.

De esta manera, el juego MAYFIN se convierte en algo más que una simple simulación digital: se convierte en una herramienta de inclusión y empoderamiento. Al ayudar a los jóvenes a conectar conceptos abstractos con su propia realidad, les permites sentirse reconocido, capaz y motivado para tomar las riendas de su futuro financiero, sea cual sea.



7.4 Planificación de sus sesiones y uso de herramientas prácticas

Al prepararse para usar el juego MAYFIN, conviene planificar con antelación. Antes de la sesión, prueba la plataforma, asegúrate de tener los dispositivos necesarios y ten un objetivo de aprendizaje claro. Puedes preparar algunas preguntas de reflexión con antelación o pensar en cómo adaptar la sesión a diferentes niveles de habilidad o familiaridad con temas financieros.

A continuación se muestran algunos formatos de muestra para ayudarle a estructurar sus sesiones:

Sesión de una hora



Presenta brevemente los conceptos clave, deja tiempo para el juego y deja espacio para un breve informe.

Taller de dos horas



Incorpora una actividad de calentamiento, ofrezca un juego guiado con apoyo y permite suficiente tiempo para la reflexión grupal.

Programa de varias sesiones



Distribuye el juego a lo largo de varias semanas, centrándose en diferentes aspectos en cada sesión y avanzando hacia un proyecto o plan de acción culminante.

También te resultará útil tener a mano una lista de verificación de planificación, junto con una hoja de referencia rápida con consejos para el facilitador; ambos recursos se incluyen en el apéndice. Estas herramientas te ayudarán a sentirte seguro y preparado, incluso si es la primera vez que usas el juego.

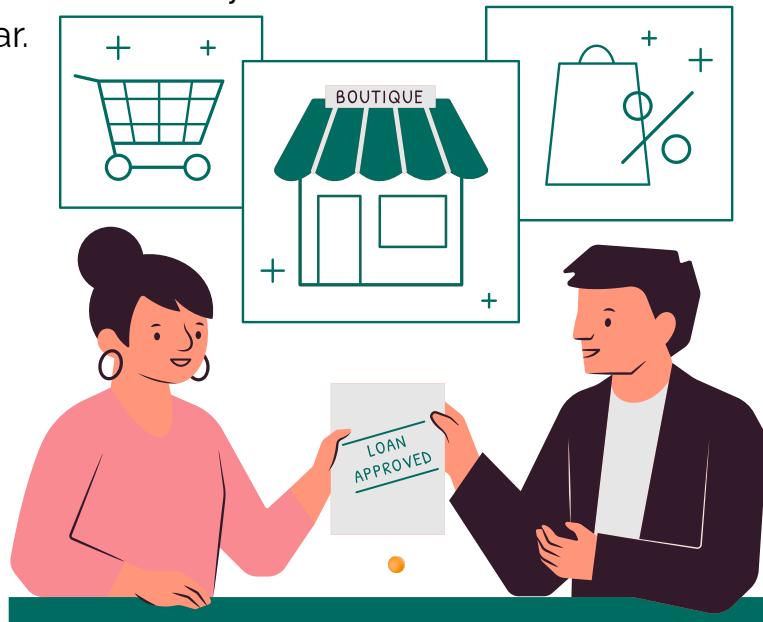


7.5 Conclusión: apoyo al aprendizaje financiero permanente

Como hemos explorado a lo largo de este capítulo, el juego MAYFIN no es solo una herramienta digital lúdica, sino una puerta de entrada a un aprendizaje esencial que puede moldear el futuro de los jóvenes. Su fortaleza reside en cómo fomenta la educación financiera: a través de decisiones, desafíos, consecuencias y reflexión. Pero el impacto del juego depende en gran medida de cómo se facilite.

Los educadores y trabajadores juveniles desempeñan un papel fundamental para que esta experiencia sea significativa. Desde la preparación del entorno de aprendizaje y la guía de debates inclusivos hasta el fomento de la reflexión personal y el aprendizaje entre pares, su presencia influye en cómo los estudiantes participan, procesan y aplican el contenido. Especialmente para quienes provienen de entornos desfavorecidos o complejos, su apoyo ayuda a transformar una actividad estándar en una experiencia enriquecedora y relevante.

A lo largo de este capítulo, hemos descrito estrategias prácticas para integrar el juego MAYFIN en diversos entornos educativos. Hemos explorado cómo gestionar el tiempo y estructurar las sesiones de forma flexible, cómo apoyar a los alumnos antes, durante y después del juego, y cómo garantizar la inclusión. Hemos destacado su papel a la hora de dar cabida a diferentes voces, perspectivas y prioridades de la vida real, y de ayudar a los alumnos a imaginar su propio futuro financiero, incluso cuando este sea muy diferente de los escenarios que se suelen representar.



La educación financiera no se trata de dominar fórmulas ni memorizar definiciones. Se trata de **desarrollar la confianza y el pensamiento crítico necesarios para tomar decisiones informadas y autónomas**. Y este proceso no termina con una sola sesión de juego; forma parte de un proceso más amplio. Al introducir a los jóvenes a las habilidades, el lenguaje y la mentalidad de la conciencia financiera, se siembran las semillas del aprendizaje permanente y se les brindan las herramientas para afrontar la incertidumbre, afirmar su independencia y tomar decisiones que reflejen sus valores y circunstancias.

En este sentido, MAYFIN no es solo un juego. Es una invitación, tanto para educadores como para estudiantes, a explorar, cuestionar y crecer juntos.



CONSEJOS DE ADAPTACIÓN ESPECÍFICOS POR PAÍS

**(BASADOS EN LOS
COMENTARIOS DEL PILOTAJE)**

8

Polonia

Vínculos curriculares y apoyo institucional

En Polonia, el juego MAYFIN se puso a prueba en entornos formales de una escuela secundaria pública. Se animó a estudiantes de 15 a 18 años a probar el juego durante la asignatura de Administración y Dirección de Empresas. La profesora principal expresó su interés en apoyar la actividad, que complementa el material presentado en sus clases, como la gestión financiera, la planificación y los fundamentos del emprendimiento. La profesora principal destacó que el currículo de la asignatura en primaria se centra principalmente en el desarrollo de habilidades empresariales, incluidas las finanzas personales, mientras que en el nivel avanzado se amplía con los mercados financieros.

Algunas clases participaron en la prueba piloto del juego tras su demostración y se proporcionaron las instrucciones. La escuela apoyó voluntariamente la actividad y otros profesores también probaron el juego en línea. La escuela también proporcionó todas las herramientas necesarias para llevar a cabo la prueba piloto.

Debido al tipo de resultado, su flexibilidad y su formato a su propio ritmo, las actividades piloto podrían organizarse tanto en entornos formales como no formales, dependiendo únicamente del interés de la institución en cuestión. Si bien los entornos formales siguen horarios rígidos (tiempo de clase), están más estructurados y vinculados a los currículos nacionales. Sin embargo, pueden limitar la creatividad y centrarse más en el docente que en el alumno, en comparación con los entornos no formales. En ambos casos, el rol del docente/facilitador es crucial para brindar una experiencia enriquecedora al alumno, quien, tras la clase, podrá aplicar los conocimientos en contextos reales.



Preparación del sistema educativo nacional

En Polonia, la prueba piloto del juego MAYFIN reveló que el resultado es adecuado para su integración en el sistema educativo, especialmente en secundaria. Además, el profesorado que participó en las pruebas del juego mostró interés en utilizarlo en futuras actividades con jóvenes sobre planificación financiera, presupuestos, introducción a los negocios y el emprendimiento, o asesoramiento profesional.

En las escuelas secundarias de Polonia (a las que asisten estudiantes a partir de los 15 años), la asignatura Negocios y Gestión (en polaco: Biznes i Zarządzanie, BiZ) se introdujo a partir del año escolar 2023, en sustitución de Fundamentos del emprendimiento.

El currículo actual de la asignatura se centra en la aplicación práctica de conocimientos en temas como el trabajo en equipo, la gestión financiera y la economía moderna. Además, la asignatura se imparte ya en los cursos I y II (anteriormente II y III), lo que permite esta formación esencial a partir de los 15 años.

En materia de gestión financiera la asignatura incluye:

- Comprender las diferentes actitudes hacia el dinero y las consecuencias de ellas.
- Identificar los servicios financieros que son importantes para los hogares.
- Comprender el proceso de planificación de su propio negocio.
- Planificar los presupuestos familiares teniendo en cuenta las consecuencias del endeudamiento excesivo.
- Elegir formas adecuadas de ahorro e inversión en el hogar.
- Reconocer las consecuencias de las prácticas financieras poco éticas.
- Concienciación sobre las consecuencias del endeudamiento irresponsable.

El plan de estudios de la asignatura también prevé formas de trabajo recomendadas, métodos y técnicas de enseñanza, incluyendo, entre otros, simulaciones de negocios, simulaciones de inversión y elementos de gamificación.

Por tanto, el juego MAYFIN se corresponde con los requisitos curriculares de la asignatura de Negocios y Gestión que se imparte en las escuelas secundarias de Polonia.

El valor añadido del juego reside en que apoya la labor de los educadores en la promoción de los valores europeos compartidos, proporcionándoles una metodología que facilita la educación digital (e inclusiva) y, por otro lado, destaca (y se centra) en el desarrollo del pensamiento crítico y el papel de la ciudadanía, fortaleciendo el compromiso cívico y una sociedad más consciente. Esto se logra mediante la inclusión de escenarios (y descripciones) reales a lo largo del juego.

Los jóvenes participantes en Polonia expresaron que el juego es una forma interesante de aprender sobre finanzas y visión de futuro. Les gustó la cantidad de opciones (entre decisiones financieras correctas e incorrectas). Los educadores afirmaron que el juego tiene un gran impacto en el desarrollo de las habilidades financieras de sus estudiantes. Además, el juego facilita el aprendizaje experimental y puede apoyar el aprendizaje inverso.

Plataformas y recursos de educación financiera

Kulturalnie o finansach (traducción: Finanzas Culturales) es un **curso en línea gratuito** que te enseña a mejorar tu situación financiera, evitar las trampas crediticias y aumentar tus ahorros. El curso también ofrece escenarios predefinidos para impartir clases de educación financiera.

<https://kulturalnieofinansach.pl/>

Revas es una innovadora **herramienta en línea para el aprendizaje práctico de negocios y gestión**, que permite tomar decisiones empresariales realistas que influyen en el desarrollo de una empresa virtual en un sector específico. Está compuesta por **juegos de simulación empresarial**. Los jugadores, por ejemplo, tomarán decisiones relacionadas con compras, la elección de un banco, el pago de facturas o la realización de inversiones de capital. Esta herramienta se utiliza en numerosas escuelas públicas de Polonia en sus clases.

<https://revas.pl/symulacje/>

Edufin.pl es un programa dedicado a residentes de zonas rurales y pequeñas localidades interesados en ampliar sus conocimientos sobre emprendimiento y cómo establecer y gestionar su propio negocio. El sitio web incluye **publicaciones gratuitas sobre educación financiera**, incluyendo cómo gestionar un presupuesto familiar, cómo emprender un negocio propio y cómo afrontar situaciones de crisis.

<https://edufin.pl/publikacje/>



Vínculos curriculares y apoyo institucional

Realizar la actividad en un entorno formal presentó ventajas y desafíos. Una ventaja fue el entorno estructurado, que facilitó la programación de las sesiones y la participación de los estudiantes. Los estudiantes ya tenían una mentalidad de aprendizaje, lo que les ayudó a involucrarse más seriamente en las actividades. Sin embargo, un desafío fue adaptar el contenido al horario escolar y cumplir con las normas escolares.

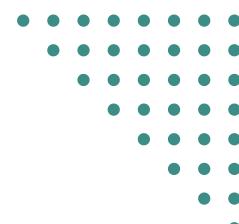
Recibimos apoyo institucional durante la prueba piloto. El personal del colegio y las autoridades educativas locales nos brindaron apoyo, ayudándonos a coordinar las sesiones y brindándonos orientación sobre cómo trabajar con el alumnado. Ninguna ONG externa participó directamente, pero el propio colegio actuó como facilitador, lo que contribuyó a garantizar una implementación fluida.

En general, el pilotaje en un entorno formal proporcionó estructura y fiabilidad, pero requirió una planificación cuidadosa para alinearse con las regulaciones institucionales y, sobre todo, con los calendarios. En comparación con un entorno informal, la participación fue más consistente, aunque menos flexible en cuanto a horarios y actividades.

Preparación del sistema educativo nacional

Basándonos en nuestra experiencia piloto en un entorno escolar formal, parece que el sistema educativo de Chipre podría beneficiarse de la integración de una actividad como el juego MAYFIN.

Durante las sesiones, se hizo evidente que existen lagunas en el currículo actual en materia de educación financiera práctica, como la elaboración de presupuestos, el ahorro y la comprensión de las decisiones financieras personales. Muchos estudiantes comentaron que el juego les ayudó a comprender conceptos que no habían aprendido en clase y que hizo que la educación financiera fuera más atractiva y cercana. El entorno escolar estructurado permitió sesiones enfocadas, y los estudiantes pudieron reflexionar sobre los escenarios financieros presentados en el juego. Los comentarios indicaron que la actividad llenó una laguna notable en sus conocimientos financieros, lo que respalda la idea de que estas herramientas podrían complementar eficazmente el currículo formal.



En Chipre, la alfabetización financiera está supervisada por el Comité de Educación y Alfabetización Financiera de Chipre (CyFLEC), en cooperación con las autoridades financieras, incluido el Banco Central de Chipre, el Ministerio de Finanzas y la Comisión de Bolsa y Valores de Chipre (CySEC).

Considerando la importante brecha en educación financiera en el país, el Ministerio de Educación, junto con el Banco Central de Chipre y la CySEC, decidió introducir un programa de alfabetización financiera en el currículo de educación formal de las escuelas de todo el territorio. El programa es una parte estructurada del currículo, exclusivamente para estudiantes de tercer grado de secundaria, y su objetivo es abordar la falta de conocimientos y habilidades prácticas entre los estudiantes, asegurándose de que estén preparados para gestionar sus finanzas personales. Sin embargo, a pesar de esta iniciativa positiva, la brecha persiste en otros niveles educativos, donde la alfabetización financiera aún no se ha integrado sistemáticamente en el currículo.

En general, los resultados piloto indican que la integración de herramientas interactivas como MAYFIN en la educación formal podría fortalecer significativamente las competencias financieras de los estudiantes y alentar a las autoridades a introducir más iniciativas en este campo.

Plataformas y recursos de educación financiera

Chipre ofrece una variedad de iniciativas, programas y recursos destinados a mejorar la alfabetización financiera entre los jóvenes:

- Cyprus Credit Union – Aprende y Gana: Ofrece cuentas de ahorro para adolescentes con módulos educativos interactivos sobre finanzas personales, ahorro, presupuesto y gastos inteligentes. Los estudiantes obtienen recompensas al completar los módulos y realizar transacciones.

<https://www.cypruscu.com/accounts/youth-accounts/learn-and-earn-teen-accounts>



- Más que Dinero: Es una iniciativa educativa interactiva para estudiantes de sexto grado en Chipre. Implementada gratuitamente por Junior Achievement Cyprus en colaboración con la Asociación de Bancos de Chipre, cuenta con la aprobación del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Juventud. El programa introduce a los estudiantes a conceptos financieros y económicos clave, como la administración del dinero, el ahorro, el emprendimiento, la toma de decisiones éticas y el comercio internacional.

<https://jacyprus.org/es/mas-que-dinero/>

- Economía para el Éxito: Este programa es una iniciativa educativa interactiva para estudiantes de segundo y tercer grado de secundaria en Chipre. Implementado gratuitamente por Junior Achievement Cyprus en colaboración con la Asociación de Bancos de Chipre y aprobado por el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Juventud, enseña habilidades prácticas de finanzas personales y ayuda a los estudiantes a explorar sus metas educativas y profesionales según sus intereses, habilidades y valores.

<https://jacyprus.org/es/economia-para-el-exito/#:~:text=Programa%20de%20Economía%20para%20El%20Éxito%20y%20escuelas%20privadas%20en%20Chipre>

- Semana Global del Dinero: Conferencia organizada por el Banco Central de Chipre sobre alfabetización financiera, con el apoyo del Presidente de la República. La conferencia ofreció una plataforma para que expertos compartieran conocimientos y debatieran sobre tendencias, desafíos y avances en alfabetización financiera, con especial atención a la creciente importancia de la alfabetización financiera digital en el mundo digital actual.

<https://globalmoneyweek.org/countries/158-cyprus.html>



España



Vínculos curriculares y apoyo institucional

El juego MAYFIN se puso a prueba en entornos educativos formales y no formales en España y ofreció información sobre cómo se pueden integrar las herramientas de aprendizaje digital en diversos contextos.

En entornos no formales, el juego se incluyó en talleres de empleabilidad juvenil centrados en habilidades para la vida y preparación para el trabajo. Estas sesiones flexibles permitieron a los capacitadores utilizar el juego como una herramienta educativa práctica, promoviendo la reflexión grupal sobre la toma de decisiones financieras. La ausencia de un currículo rígido brindó a los facilitadores la libertad de adaptar la actividad a las necesidades y el ritmo de cada grupo. El apoyo institucional en estos entornos fue sólido, y los capacitadores fomentaron activamente la realización y el debate.

En los programas formales de formación profesional, el juego se incorporó a sesiones programadas sobre temas como emprendimiento, conocimientos económicos y finanzas personales. El profesorado utilizó el juego para enriquecer el contenido del aula, y su formato interactivo facilitó la participación y el interés. La estructura del entorno formal proporcionó un marco coherente para la implementación y la retroalimentación.

En ambos casos, la presencia de educadores o capacitadores fue esencial para guiar a los estudiantes a través de la actividad y conectarla con resultados de aprendizaje reales. Si bien los entornos formales permitieron una impartición más sistemática, las sesiones informales ofrecieron mayor flexibilidad y participación. La prueba piloto confirmó que MAYFIN puede adaptarse eficazmente a ambos entornos con el apoyo de facilitadores.

Preparación del Sistema Educativo Nacional

El piloto en España reveló una clara necesidad de una educación financiera más estructurada dentro del sistema nacional. Si bien España cuenta con un plan nacional de educación financiera coordinado por el Banco de España, la CNMV y el Ministerio de Economía, la alfabetización financiera no forma parte del currículo básico en los niveles de secundaria o formación profesional. Suele abordarse como un tema transversal, si es que se aborda, a través de asignaturas como emprendimiento o economía.

Los educadores que participaron en la prueba piloto confirmaron esta limitación. Observaron que la mayoría de los estudiantes no tenían experiencia previa con conceptos de presupuesto, ahorro o planificación a largo plazo. El juego sirvió como una introducción eficaz, fomentando el interés y la reflexión. Varios participantes expresaron su sorpresa por la relevancia y utilidad del contenido, afirmando que era la primera vez que se enfrentaban a conceptos financieros de forma atractiva y comprensible.

Un joven participante comentó: «Genial para empezar pronto a aprender algo muy importante en la vida, como a invertir y comprender realmente de qué está hecho el mundo». El juego se consideró motivador y educativo, especialmente para quienes se preparan para la vida adulta o para incorporarse al mercado laboral. Su estructura basada en escenarios proporcionó perspectivas prácticas para la toma de decisiones financieras cotidianas.

Esta experiencia se alinea con las recientes reformas en la formación profesional en España, que fomentan la digitalización, el aprendizaje personalizado y una mayor integración con la empleabilidad. El juego MAYFIN se integra a la perfección en este marco actualizado y ofrece un claro valor añadido para superar las brechas actuales en educación financiera.

Plataformas y recursos de educación financiera

En España, varias iniciativas nacionales de educación financiera se dirigen a los jóvenes y pueden utilizarse para complementar eficazmente el juego MAYFIN en entornos educativos formales y no formales. Estos recursos están disponibles gratuitamente en línea y ofrecen contenido estructurado y adaptado a los jóvenes que educadores y facilitadores pueden integrar fácilmente en sus actividades.

Una de las plataformas más destacadas es **Finanzas para Todos**, desarrollada en el marco del Plan Nacional de Educación Financiera de España. Incluye un **Programa de Educación Financiera Escolar** específico para estudiantes de 14 a 18 años. Este programa ofrece materiales didácticos descargables gratuitos, guías para el aula y actividades prácticas en línea con el Marco de Competencias Financieras de la OCDE. También organiza anualmente un **Concurso de Conocimientos Financieros** que promueve la concienciación financiera mediante el aprendizaje gamificado.

www.finanzasparatodos.es

El portal de educación financiera del Banco de España también cuenta con una sección específica para jóvenes, con videos atractivos y contenido explicativo sobre principios económicos básicos, como el ahorro, la elaboración de presupuestos y el endeudamiento. Estos recursos audiovisuales son accesibles y adaptables para su uso en aulas o talleres.

[bde.es – Educación Financiera](http://bde.es - Educación Financiera)

Otra valiosa iniciativa es RedEFES (Red Española de Educación Financiera Ética y Solidaria), que ofrece unidades didácticas para estudiantes de secundaria y bachillerato. Estos recursos están disponibles en castellano y catalán y se centran en temas como la banca ética, el consumo responsable y el origen del dinero, fomentando la reflexión crítica y la concienciación social.

<http://redefes.org>



Portugal

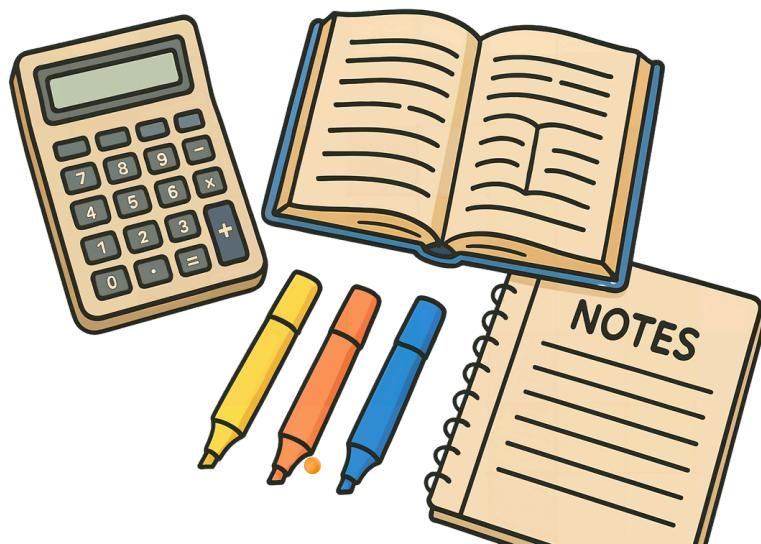


Vínculos curriculares y apoyo institucional

En Portugal, el juego MAYFIN se puso a prueba principalmente en un entorno informal con organizaciones juveniles, como ALA de Gondomar y los Scouts de Mealhada, así como con un educador de Penacova. Participaron veinticinco jóvenes, con el apoyo de seis educadores. La mayoría de los educadores eran trabajadores juveniles con experiencia que solían trabajar con jóvenes de entornos socioeconómicos desfavorecidos o de zonas rurales.

Los educadores facilitaron la prueba piloto, tras recibir un breve resumen del proyecto e instrucciones para el juego. Guiaron a los jóvenes durante tres o cuatro semanas de pruebas antes de recopilar sus comentarios. Si bien los jóvenes informaron algunos problemas técnicos menores, los educadores no encontraron ninguno, y la prueba piloto se desarrolló sin problemas.

Realizar el piloto a través de organizaciones juveniles resultó ventajoso, ya que estas instituciones ya estaban familiarizadas con métodos educativos no formales y horarios flexibles. Los educadores encontraron que el juego era fácil de integrar en las actividades juveniles, especialmente al trabajar con grupos en zonas rurales y desfavorecidas. A diferencia de los horarios más rígidos de la educación formal, el enfoque también brindó espacio para la creatividad y el diálogo. Sin embargo, los educadores también destacaron que el juego podría transferirse fácilmente a entornos escolares formales, en particular para la enseñanza de materias como planificación financiera, presupuestos y emprendimiento.



Preparación del sistema educativo nacional

La experiencia piloto en Portugal demuestra el gran potencial del juego MAYFIN para su integración en el sistema educativo nacional. Los educadores han expresado su interés en utilizarlo como herramienta didáctica complementaria para la educación financiera, el emprendimiento y la orientación profesional. Los participantes confirmaron que los escenarios eran relevantes para su vida diaria, y el 88 % coincidió en que podrían aplicar los conocimientos a situaciones reales.

El sistema educativo portugués reconoce cada vez más la importancia de habilidades transversales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Sin embargo, la alfabetización financiera aún no está plenamente integrada en el currículo formal, lo que deja un vacío que el juego MAYFIN puede cubrir. Los educadores señalaron que la combinación de situaciones reales, accesibilidad digital y aprendizaje gamificado lo convierte en una opción atractiva tanto para entornos formales como informales.

Además, el piloto confirmó que los jóvenes estaban motivados para participar en el juego. El 92% de los estudiantes dijeron que lo recomendarían a sus amigos, y tanto los educadores como los jóvenes destacaron su utilidad para prepararse para desafíos futuros, como administrar las finanzas personales y navegar en el mercado laboral.

Plataformas y recursos de educación financiera

Existen varias iniciativas en Portugal que podrían complementar el juego MAYFIN. El Plan Nacional de Formación Financiera (Plan Nacional de Educación Financiera) ofrece a profesores y escuelas recursos, incluyendo planes de estudio, actividades y campañas sobre temas como el ahorro, la elaboración de presupuestos y el uso responsable del crédito. Su sitio web incluye materiales tanto para educadores como para jóvenes: <https://www.todoscontam.pt>.

Otro recurso útil es DECO Jovem, un programa educativo de la Asociación Portuguesa de Protección al Consumidor. Ofrece materiales y actividades sobre educación financiera, derechos del consumidor y opciones sostenibles para escuelas y organizaciones juveniles:⁹¹ <https://decojovem.pt>.

El Banco de Portugal también ofrece publicaciones y herramientas en línea que promueven la educación financiera. Estas incluyen simuladores para la toma de decisiones presupuestarias, crediticias y de ahorro. Pueden servir como recursos adicionales para educadores y estudiantes: <https://www.bportugal.pt>.

El programa «Finanzas para Todos» es promovido por el Centro de Conocimiento Financiero Nova SBE, en colaboración con la CFA Society Portugal y con el apoyo de Fidelidade. Se centra en ofrecer formación gratuita en gestión financiera para adultos, incluyendo planificación presupuestaria, ahorro, crédito y planificación a largo plazo: <https://www.financasparatodos.pt/>

En 2025, fue reconocido como el mejor programa de educación financiera sin fines de lucro del mundo en los premios Money Awareness and Inclusion Awards, en reconocimiento al impacto del proyecto en la sociedad.

Desde 2011, en el ámbito de su Proyecto de Educación Financiera, la APB ha desarrollado diversas iniciativas dirigidas a diferentes públicos objetivos, con el objetivo de promover una cultura financiera más extensa e inclusiva en Portugal.

Todas estas iniciativas están lideradas por el Grupo de Trabajo de Educación Financiera de la APB, integrado por varios bancos asociados.

La APB organiza diversas iniciativas, entre ellas:

- 'No Banco da Minha Escola', que involucró a cerca de 90 escuelas y 8.000 alumnos en 2024/2025, promoviendo la presupuestación, el ahorro y la prevención del fraude: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/no-banco-da-minha-escola>.
- El 'Programa de Alfabetización Digital', dirigido a las personas mayores, centrándose en el uso seguro de los servicios bancarios digitales: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/programa-de-literacia-digital>.
- El 'European Money Quiz', un concurso europeo para jóvenes estudiantes <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/european-money-quiz>.



Vínculos curriculares y apoyo institucional

La prueba piloto del juego MAYFIN, llevada a cabo en Italia por el Consorcio Co&So, puso de manifiesto diferencias significativas entre su implementación en entornos formales (escuelas) y no formales (centros juveniles y asociaciones). En las escuelas, la integración del juego resultó relativamente más sencilla: el profesorado y el equipo directivo mostraron apertura y disposición para experimentar con herramientas innovadoras, reconociendo la relevancia de los temas abordados en relación con la educación cívica y la ciudadanía activa. Además, la existencia de un marco organizativo ya estructurado facilitó la logística y la gestión del tiempo.

En entornos no formales, como centros juveniles o asociaciones comunitarias, el programa piloto enfrentó mayores desafíos. A pesar del apoyo de los trabajadores juveniles y del interés expresado por los jóvenes participantes, el juego se percibió como menos atractivo, especialmente entre los jóvenes desfavorecidos, acostumbrados a formas de juego más interactivas. Este grupo objetivo requiere herramientas más dinámicas y estimulantes para mantener la participación. Como resultado, la integración del programa piloto fue menos sencilla, aunque se produjeron momentos positivos de intercambio.

Sin embargo, el apoyo institucional fue constructivo. Las escuelas acogieron con satisfacción la actividad, considerándola una oportunidad para enriquecer el currículo, mientras que los centros juveniles ofrecieron espacios y personal dispuesto a facilitar el proceso. En ambos casos, hubo una fuerte motivación entre los adultos participantes, quienes reconocieron la utilidad de brindar a los jóvenes un enfoque práctico sobre temas financieros que a menudo están ausentes en la educación tradicional.

Preparación del Sistema Educativo Nacional

A partir de la experiencia piloto, se puede concluir que el sistema educativo italiano muestra un creciente interés en herramientas como el juego MAYFIN, pero aún no está completamente preparado para integrarlas sistemáticamente. La educación financiera no es actualmente un área sólidamente estructurada en el currículo nacional: solo se aborda parcialmente en la educación cívica o a través de itinerarios específicos relacionados con la orientación profesional y la economía. En este sentido, el juego ayudó a cubrir una necesidad, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de abordar cuestiones concretas como la gestión de los gastos diarios, el pago del alquiler, el ahorro y el desarrollo de la responsabilidad financiera.

Los jóvenes participantes reconocieron el valor de la actividad, enfatizando que rara vez tienen la oportunidad de hablar sobre temas relacionados con la administración del dinero o la independencia económica. Muchos comentaron que el juego les brindó información útil sobre cuestiones prácticas que afectan o afectarán pronto sus vidas, especialmente al acercarse a la edad adulta.

Sin embargo, la experiencia también puso de relieve la necesidad de herramientas más dinámicas para mantener la atención y la motivación, especialmente en contextos no formales y con estudiantes menos comprometidos con el estudio tradicional. Esto sugiere que, si bien existe una base de interés y disposición, el sistema educativo italiano debería fortalecer sus métodos y herramientas para estar realmente preparado para adoptar e integrar iniciativas de este tipo.

Plataformas y recursos de educación financiera

En Italia, el tema de la educación financiera ha cobrado visibilidad en los últimos años gracias a estrategias nacionales e iniciativas locales que buscan concienciar a los jóvenes sobre la gestión del dinero, el ahorro y las decisiones financieras responsables. Estos recursos podrían complementar el juego MAYFIN de forma útil, ofreciendo a los facilitadores contenido estructurado, materiales complementarios y herramientas digitales para continuar el aprendizaje después del juego.

Algunas de las plataformas e iniciativas más relevantes incluyen:

- "Lo que importa" – Comité Nacional de Educación Financiera

Gestionado por el Ministerio de Economía y Finanzas a través del Comité para la Programación y la Coordinación de las Actividades de Educación Financiera, este portal oficial ofrece una amplia gama de recursos gratuitos para ciudadanos, escuelas y jóvenes. El material incluye guías, videos explicativos, artículos sobre decisiones financieras cotidianas y consejos prácticos para jóvenes que buscan su independencia.

🔗 <https://www.quellocheconta.gov.it>

- Fundación para la Educación Financiera y el Ahorro (FEduF)

FEduF, una fundación apoyada por la Asociación Bancaria Italiana (ABI), ofrece programas educativos y recursos gratuitos para profesores y estudiantes de todas las edades. Estos incluyen guías imprimibles, actividades para el aula, talleres interactivos y módulos de formación en línea. FEduF también organiza eventos y campañas anuales que podrían reforzar el impacto de MAYFIN en escuelas y centros juveniles.

🔗 <https://www.feduf.it>

- Recursos educativos del Banco de Italia

El Banco de Italia ofrece secciones dedicadas a escuelas y jóvenes en su sitio web, con materiales didácticos, cuadernos de ejercicios y contenido interactivo centrado en la economía y la educación financiera. Estos recursos buscan hacer más accesibles temas complejos, como el ahorro, el crédito y los servicios bancarios, al público no especializado.

🔗 <https://www.bancaditalia.it>



- Iniciativas regionales y locales

Varias regiones y municipios colaboran con bancos, universidades y ONG para ofrecer programas de educación financiera a medida. Por ejemplo, en Toscana y Lombardía, las escuelas se han asociado con instituciones locales para desarrollar proyectos piloto de concienciación financiera. Estas iniciativas suelen incluir cuadernos de ejercicios, sesiones de formación para docentes y concursos estudiantiles que podrían servir como actividades complementarias de MAYFIN.

Al combinar el enfoque experiencial y lúdico de MAYFIN con estos recursos existentes, los facilitadores pueden crear una ruta de aprendizaje más completa. Por ejemplo, después de jugar, se podría guiar a los jóvenes para que exploren plataformas en línea, practiquen la elaboración de presupuestos con hojas de trabajo imprimibles o asistan a un taller impartido por otra asociación. Este enfoque combinado ayudaría a consolidar conocimientos, adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y garantizar que el impacto del proyecto piloto se extienda más allá de la actividad individual.



Rumanía

Vínculos curriculares y apoyo institucional

La prueba piloto del juego MAYFIN demostró un claro potencial para integrarlo en el currículo escolar, especialmente en economía, matemáticas, ciencias sociales y educación cívica. Tanto el profesorado como los jóvenes participantes destacaron que los escenarios eran relevantes para la vida cotidiana y reflejaban los desafíos financieros reales que enfrentan los jóvenes. El profesorado destacó que el lenguaje y la estructura del juego son apropiados para su uso en el aula y que el formato interactivo puede complementar la enseñanza tradicional, haciendo que los conceptos financieros abstractos sean más concretos y atractivos.

Las sesiones piloto se realizaron en línea en dos formatos distintos: uno con jóvenes y otro con docentes. Esta configuración permitió a ambos grupos probar el juego en un entorno estructurado y proporcionar retroalimentación específica. El docente señaló que el formato digital facilitó el acceso y la implementación en el contexto escolar, mientras que los jóvenes apreciaron la flexibilidad de participar a distancia. Si bien la actividad no estaba vinculada directamente al horario de clase, ambos grupos coincidieron en que el apoyo institucional —como la integración del juego en plataformas de aprendizaje digitales, la orientación docente y el fomento de su adopción en toda la escuela— sería esencial para la sostenibilidad a largo plazo.

En general, la evaluación destacó que el juego MAYFIN tiene el potencial no solo de enriquecer la educación financiera, sino también de fortalecer la capacidad institucional para la innovación docente. Su adaptabilidad a diferentes asignaturas y grupos de estudiantes lo convierte en un candidato ideal para su inclusión en los currículos escolares, siempre que se garantice el respaldo institucional y la formación docente adecuados.



Preparación del Sistema Educativo Nacional

La retroalimentación recopilada durante la prueba piloto sugiere que el sistema educativo nacional está cada vez más abierto a integrar herramientas digitales como el juego MAYFIN en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. El profesorado que participó en la evaluación indicó que el juego es fácil de usar, técnicamente accesible y adaptable a su trabajo diario con jóvenes. El hecho de que la mayoría del profesorado involucrado trabaje directamente en escuelas, y algunos con estudiantes desfavorecidos, indica que el juego puede implementarse de forma realista en diversos contextos educativos sin requerir una infraestructura extensa. Las sesiones piloto en línea confirmaron aún más esta disposición, ya que tanto el profesorado como el alumnado pudieron acceder a la plataforma sin problemas, con mínimas dificultades técnicas reportadas.

Al mismo tiempo, las respuestas señalan áreas que requieren mayor desarrollo para garantizar la plena disponibilidad del sistema. El profesorado sugirió que el apoyo institucional, mediante directrices oficiales, la integración en plataformas escolares y versiones offline, mejoraría la usabilidad del juego en escuelas con diferentes capacidades digitales. También destacaron la importancia de desarrollar niveles de dificultad diferenciados, lo que permitiría un uso más flexible del juego con estudiantes de diferentes edades y necesidades de aprendizaje. Desde la perspectiva del alumnado, el juego se consideró atractivo y educativo, y la mayoría lo recomendaría a sus compañeros, lo que indica que los jóvenes están preparados y motivados para usar estas herramientas si cuentan con el apoyo de sus escuelas.

En general, los resultados piloto demuestran que el sistema educativo tiene la capacidad digital básica y la apertura docente necesarias para adoptar el juego MAYFIN, pero una implementación exitosa a gran escala dependerá de medidas de apoyo estructuradas, incluida la capacitación docente, la integración curricular y recursos adaptados para escuelas con infraestructura digital limitada.

Plataformas y recursos de educación financiera

La alfabetización financiera se reconoce cada vez más como una competencia crucial en la sociedad actual. Influye no solo en el bienestar individual y la toma de decisiones, sino también en la resiliencia económica y la inclusión social de comunidades enteras. En Rumanía, la concienciación sobre la importancia de la educación financiera ha aumentado considerablemente en los últimos años, gracias a la contribución de instituciones gubernamentales, bancos, ONG y organizaciones internacionales al desarrollo de plataformas, estrategias y materiales de aprendizaje. A continuación, se presentan las iniciativas más relevantes disponibles actualmente, destacando sus principales características e impacto.

1. Estrategia Nacional de Educación Financiera 2022-2026

El Gobierno de Rumanía ha implementado una estrategia integral que busca crear un marco a largo plazo para la educación financiera. Sus objetivos incluyen integrar la educación financiera en los programas escolares, desarrollar oportunidades de aprendizaje permanente para adultos, mejorar el acceso de los ciudadanos a recursos confiables y fortalecer la colaboración institucional. Esta estrategia sienta las bases para muchas otras iniciativas.

https://www.edu.ro/sites/default/files/Estrategia_Nacional_de_Educación_Financiera_proyecto.pdf

2. Plataforma EDU-FIN (Ministerio de Hacienda)

EDU-FIN es la plataforma gubernamental oficial dedicada a la educación financiera. Ofrece acceso gratuito a una amplia gama de materiales, como artículos, guías y consejos prácticos, para diferentes categorías de usuarios, desde estudiantes hasta profesionales. La plataforma forma parte de la iniciativa del Ministerio de Hacienda para acercar el conocimiento financiero a la ciudadanía y apoyar los objetivos de la estrategia nacional.

<https://edu-fin.ro>

3. Edutime (Autoridad de Supervisión Financiera – ASF)

Gestionado por la Autoridad de Supervisión Financiera, Edutime es un espacio interactivo en línea diseñado para promover la educación financiera entre diferentes grupos objetivo. Ofrece programas educativos innovadores como "Start2Play" y "Start2Learn", el Laboratorio Académico para la educación superior y el programa de Bienestar Financiero dirigido a adultos. Además, la ASF ha desarrollado una Guía de Buenas Prácticas en Educación Financiera para docentes, ayudándolos a integrar temas financieros en sus clases.

<https://edutime.ro>

4. Scpăña de Bani / LifeLab (Banco BCR)

El programa "Şcoala de Bani", impulsado por el Banco BCR, es uno de los proyectos privados más amplios de Rumanía dedicado a la educación financiera. Combina talleres, actividades en el aula y recursos digitales con un fuerte enfoque en el aprendizaje práctico. La plataforma asociada LifeLab.ro complementa esta iniciativa proporcionando más de 400 fichas de trabajo interdisciplinarias, escenarios didácticos y materiales listos para usar para el profesorado. Estos recursos ayudan a integrar conceptos financieros en asignaturas como matemáticas, historia o ciencias sociales, haciendo que la educación financiera sea accesible en contextos de aprendizaje cotidianos.

<https://www.lifelab.ro>

<https://www.scoaladebani.ro>

5. APPE – Asociación para la Promoción del Rendimiento Educativo

APPE es una ONG que ha contribuido decisivamente a la introducción y promoción de la asignatura optativa "Educación Financiera" en Rumanía. Sus actividades se centran en desarrollar actitudes racionales y responsables hacia el dinero desde la educación primaria. Colaborando con escuelas y docentes de todo el país, APPE garantiza que los niños pequeños adquieran una exposición temprana a conceptos financieros, lo que aumenta su capacidad para tomar decisiones informadas a medida que crecen.

<https://appe.ro>

6. Junior Achievement Rumanía – Programa “Mis Finanzas”

Junior Achievement Rumanía implementa el programa "Mis Finanzas", diseñado para fortalecer la comprensión de las finanzas personales de los estudiantes. El programa combina módulos de clase, actividades interactivas y herramientas digitales, lo que permite a los estudiantes practicar conceptos como presupuesto, ahorro, crédito y gasto responsable. Al involucrar a profesores, voluntarios y especialistas financieros, el programa conecta la teoría con la práctica.

<https://www.jaromania.org/programe-proiecte/educatie-economica-si-financiara/finantele-mele/>

Rumanía ha desarrollado un ecosistema diverso de iniciativas de educación financiera, que combina estrategias gubernamentales, plataformas institucionales, programas del sector privado, contribuciones de ONG e investigación académica. Estos recursos se dirigen a un público amplio (niños, estudiantes, docentes, adultos y familias), ofreciendo tanto conocimientos teóricos como herramientas prácticas. A pesar de estos logros, persisten desafíos, en particular para llegar a las comunidades desfavorecidas, garantizar la igualdad de acceso en las zonas rurales y apoyar a los adultos fuera del sistema educativo formal. Fortalecer la colaboración entre las partes interesadas y evaluar continuamente el impacto de estas iniciativas será esencial para construir una sociedad con educación financiera en Rumanía.



ACTIVIDADES FORMATIVAS INNOVADORAS

9

EFECTO DOMINÓ FINANCIERO



Enfoque: Conectar los objetivos personales con la importancia de la educación financiera y las decisiones financieras cotidianas.

Objetivos de aprendizaje:

- Concientizar a los jóvenes sobre cómo la alfabetización financiera afecta sus oportunidades e independencia a largo plazo.
- Promover el reconocimiento de los desafíos que enfrentan los jóvenes (por ejemplo, presupuesto, gastos emocionales, límites de ingresos)
- Capacitar a los estudiantes para que establezcan metas y vinculen el comportamiento financiero con su visión personal.

Instrucciones para la actividad:

1. Introducción y debate (15 min) - Comienza con un debate grupal:
 - ¿Qué es la alfabetización financiera?
 - ¿Por qué es importante para los jóvenes de hoy?
 - ¿Qué es lo que dificulta que los jóvenes aprendan sobre el dinero o se preocupen por tener hábitos financieros saludables?



Resume los desafíos comunes a lo largo de la discusión (por ejemplo, falta de educación, presión de grupo, incapacidad para acceder a oportunidades de ingresos, etc.)

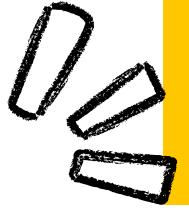
2. Sesión guiada con el juego MAYFIN (20-30 min).
 - Pide a los estudiantes que accedan al juego MayFin
 - Entregar a los estudiantes una ficha de reflexión:



ESCANEAR EL SITIO WEB DE MAYFIN



- Mi desafío del dinero - Hoja de trabajo



Sugerencias para la reflexión	Respuestas de los estudiantes
¿Qué objetivo elegiste en el juego MAYFIN?	
¿Por qué elegiste este objetivo?	
Decisión 1	
- Decisión tomada	
- Impacto en el objetivo	
- Lo que has aprendido	
Decisión 2	
- Decisión tomada	
- Impacto en el objetivo	
- Lo que has aprendido	

Decisión...	
- Decisión tomada	
- Impacto en el objetivo	
- Lo que has aprendido	
Decisión ...	
- Decisión tomada	
- Impacto en el objetivo	
- Lo que has aprendido	
¿Qué decisiones financieras te ayudaron a acercarse a tu objetivo?	
¿Qué decisiones te perjudicaron y por qué?	
¿Qué hábitos de la vida real podrían ayudarte a lograr este objetivo?	
¿Qué aprendiste de nuevo acerca del dinero o de ti?	

- Despues de que cada alumno seleccione uno de los objetivos personales en el juego, pídale que reflexionen: ¿Por qué elegí este objetivo?

- A medida que los estudiantes continúan jugando al menos entre 5 y 10 escenarios, animelos a centrarse en cómo sus elecciones ayudan o dificultan su proceso utilizando la hoja de trabajo proporcionada.

3. Tablero de visión financiera (15-20 min)



Después de completar la hoja de trabajo, pida a los estudiantes que creen un tablero de visión para su futuro.

-Pídeles que creen una representación visual de su vida futura y los hábitos que la respaldarán.

-Proporcione una lista de preguntas de soporte:

- ¿Cómo se ve la estabilidad financiera para mí?
- ¿A qué desafíos podría enfrentarme?
- ¿Qué necesitaré aprender para tener éxito financiero?
- ¿Qué podría distraerme de alcanzar el objetivo?
- ¿Qué hábitos financieros contribuirán a alcanzar esta visión?



4. Reflexión en grupo (10 min)

-Invitar a los alumnos a compartir sus conocimientos:

- ¿Qué te sorprendió en el juego?
- ¿Cómo afectan sus decisiones financieras actuales a sus opciones futuras?
- ¿Por qué es importante aprender sobre el dinero a temprana edad?



Ayuda a los estudiantes a vincular la educación financiera con sus sueños personales, haciéndola sentir relevante y urgente, y a reconocer cómo la educación financiera proactiva puede contribuir a superar desafíos comunes como el gasto impulsivo o el pensamiento a corto plazo. Refuerce la idea de que las pequeñas decisiones tienen un impacto a largo plazo.

EL DINERO HABLA



Enfoque: Promover conversaciones sin presión, donde los estudiantes exploren los desafíos emocionales, sociales y prácticos de la toma de decisiones financieras de una manera segura y reflexiva.

Objetivos de aprendizaje:

- Ayuda a los estudiantes a comprender que las decisiones financieras implican más que solo números: involucran valores, emociones y presión social.
- Fomentar un diálogo abierto sobre las dificultades que enfrentan los jóvenes (por ejemplo, la presión de grupo, los ingresos limitados, las obligaciones familiares).
- Desarrollar la confianza para hablar de dinero sin vergüenza ni miedo

Instrucciones para la actividad:

1. Conversación en grupo (10 min).



Preguntar:

¿Qué tipos de decisiones financieras deben tomar los jóvenes?

¿Por qué algunos de ellos resultan difíciles o confusos?

¿Sientes que has tenido suficientes oportunidades para aprender sobre el dinero?

Crea un espacio seguro para que los estudiantes expresen su incomodidad o curiosidad.





2. Usar el juego MAYFIN para fomentar conversaciones abiertas (15-20 min)

-Pide a los estudiantes que accedan al juego MAYFIN y que en grupos pequeños exploren algunos escenarios.

Para cada decisión, pídeles que la analicen: ¿Es esta decisión más difícil en la vida real? ¿Por qué? ¿Qué presión en la vida real podría dificultarles elegir de otra manera?



ESCANEAR EL SITIO WEB DE MAYFIN



3. Reflexión en grupo (10-15 minutos)

- Pide a cada grupo que comparta reflexiones clave e invítalos a discutir las presiones identificadas y las medidas para superarlas.
- Pide a los estudiantes que consideren y compartan sus puntos de vista:
 - ¿Por qué a menudo evitamos hablar de dinero?
 - ¿Cómo podría el aprendizaje temprano sobre el dinero ayudar a tomar mejores decisiones dentro del juego?
 - ¿Hay alguna decisión financiera en su pasado que mejorarian si tuvieran una mejor educación financiera?



NECESIDADES VS. DESEOS

Tipo: Desafío grupal + discusión



Objetivos: Esta actividad ayuda a los estudiantes a distinguir entre necesidades y deseos, mejorar la toma de decisiones en situaciones financieras difíciles y reflexionar sobre cómo los valores y la influencia de los pares pueden afectar el comportamiento de gasto.

- **Duración:** Aproximadamente 60 minutos
- **Materiales necesarios:** dispositivos conectados a Internet (1 por grupo); acceso al juego MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; tarjetas imprimibles con una combinación de gastos de "necesidad" y "deseo" (por ejemplo, alquiler, zapatillas, comida para llevar, factura de teléfono); hoja de trabajo de presupuesto; pizarra o rotafolio.



ESCANEAR EL SITIO WEB DE MAYFIN

Pasos de facilitación:

1. Comienza con una breve conversación: ¿Qué es una «necesidad» y qué es un «deseo»? ¿Por qué a veces se confunden?
2. Divide a los estudiantes en grupos pequeños (3-4 por grupo) y asigne a cada uno un presupuesto mensual fijo (por ejemplo, 1000 €).
3. Entrega a cada grupo un juego de tarjetas de gastos mezcladas. Su tarea es planificar un presupuesto mensual, categorizando cada artículo como "necesidad" o "deseo" y decidiendo en qué gastar.



4. Después de la planificación, los grupos juegan al juego MAYFIN.
5. A medida que enfrentan eventos financieros en el juego, reflexionan sobre cómo las decisiones de la vida real se comparan con su presupuesto planificado y cómo las necesidades/deseos pueden cambiar según el contexto.
6. Concluya con una reflexión para toda la clase sobre los factores emocionales, sociales y prácticos que influyen en las decisiones sobre el dinero.

Cómo se usa el juego MAYFIN: El juego refuerza las consecuencias de la mala planificación o el gasto impulsivo. Ofrece a los estudiantes la oportunidad de poner a prueba y cuestionar sus suposiciones al mostrar cómo se desenvuelven las realidades financieras en un contexto dinámico y realista.

Competencias clave desarrolladas:

Alfabetización financiera, pensamiento crítico, comportamiento de gasto y resolución de problemas.



DOMINÓ FINANCIERO

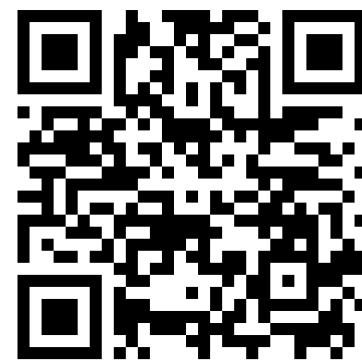
Tipo: Simulación + Reflexión



Objetivos: Los estudiantes explorarán cómo las decisiones financieras cotidianas tienen un impacto a lo largo del tiempo. Desarrollarán conciencia sobre la planificación a largo plazo, el riesgo financiero y la necesidad de adaptarse ante imprevistos.

- **Duración:** Aproximadamente 60 minutos

- **Materiales necesarios:** dispositivos conectados a Internet (1 por pareja o individuo); acceso al juego MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; "Tarjetas de dominó" imprimibles que representan eventos de la vida (por ejemplo, "El auto se descompone", "Consigue un trabajo de medio tiempo", "Cumpleaños de un amigo", "Pierde tu billetera"); hoja de trabajo de presupuesto personal; marcadores; notas adhesivas.



ESCANEAR EL SITIO WEB DE MAYFIN

Pasos de facilitación:

1. Comienza con una breve actividad para romper el hielo sobre los gastos inesperados y presente la idea del "efecto dominó" financiero.
2. Cada estudiante o pareja recibe un presupuesto mensual básico y cinco tarjetas de dominó al azar. Intentan administrar su presupuesto mientras reaccionan a estos eventos uno por uno.
3. Después de tomar decisiones financieras iniciales en papel, los estudiantes juegan al juego MAYFIN, seleccionando el escenario "Me encantaría vivir y estudiar en otra ciudad".



4. A medida que avanzan en el juego, comparan cómo los eventos inesperados del juego se alinean con los de sus tarjetas de dominó.
5. Después del juego, actualizan sus hojas de cálculo de presupuesto y participan en una discusión grupal sobre si realmente es posible planificar todo financieramente y cómo prepararse para lo inesperado.

Cómo se usa el juego MAYFIN: El juego funciona como una simulación paralela, introduciendo elementos impredecibles que reflejan situaciones de la vida real. Refuerza el concepto de "efecto dominó" al mostrar cómo una decisión financiera puede limitar o ampliar las opciones futuras.

Competencia clave desarrollada: alfabetización financiera, toma de decisiones, adaptabilidad, conciencia de riesgos y planificación a largo plazo.



PRESUPUESTO PARA MI MES

Tipo: Simulación + Reflexión



Objetivos: Fomentar el diálogo intergeneracional y concienciar sobre cómo los acontecimientos económicos nacionales influyen en los comportamientos financieros personales. Al reflexionar sobre las experiencias vividas por las generaciones mayores, los jóvenes comprenden cómo evolucionan las actitudes financieras y cómo se transmiten.

Duración: 90 minutos en total, divididos en dos sesiones.

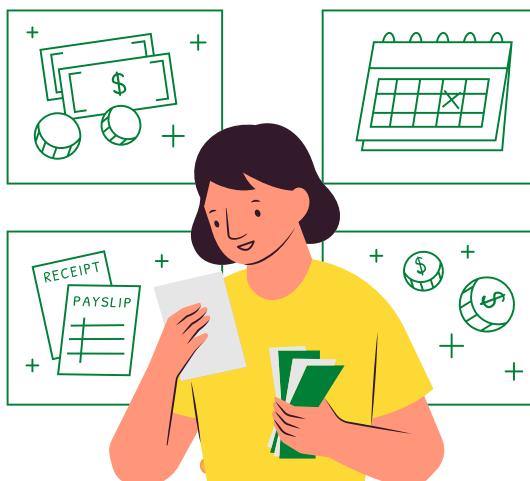
- 30 minutos para presentar la tarea y preparar preguntas.
- 60 minutos para presentaciones en clase y reflexión grupal)

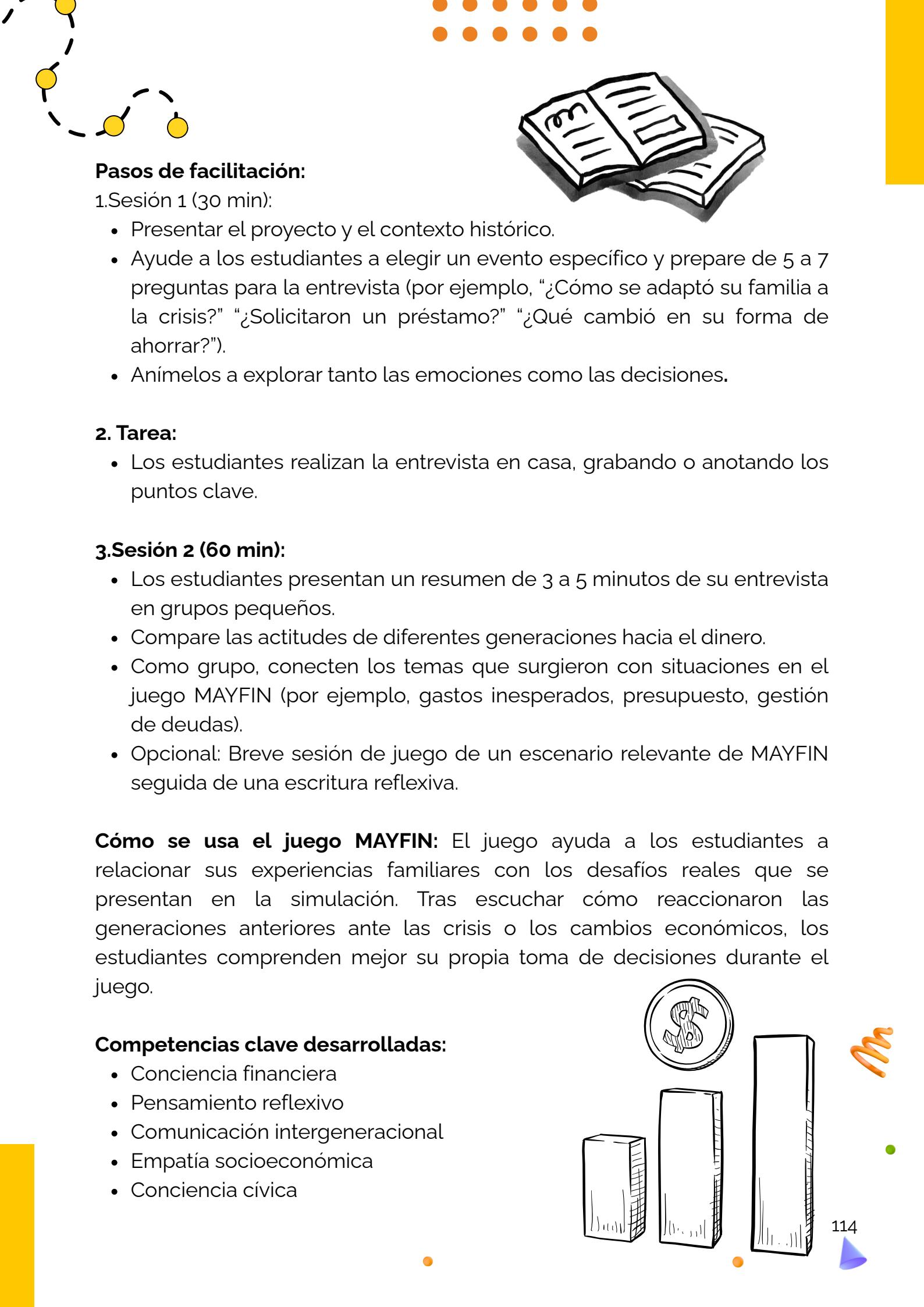
Nota: Las entrevistas se realizan fuera del horario de clase como tarea.

Materiales necesarios: ·

- Guía de entrevista impresa o digital (con preguntas abiertas)
- Hojas de notas o herramientas de grabación de audio (si está permitido)
- PowerPoint o rotafolio para presentaciones grupales
- Dispositivos conectados a Internet para acceder al juego MAYFIN (opcional)

Preparación / Instrucciones para los facilitadores: Antes de la sesión, proporcione a los alumnos una breve explicación del PR1 y el propósito de explorar la historia financiera. Distribuya o presente de 5 a 6 ejemplos de eventos económicos nacionales (p. ej., el desplome inmobiliario de España en 2008, la entrada en el euro, la inflación de los años 90). Explique que cada alumno entrevistará a un familiar, vecino o conocido de mayor edad sobre cómo uno de esos eventos afectó sus decisiones financieras.





Pasos de facilitación:

1.Sesión 1 (30 min):

- Presentar el proyecto y el contexto histórico.
- Ayude a los estudiantes a elegir un evento específico y prepare de 5 a 7 preguntas para la entrevista (por ejemplo, "¿Cómo se adaptó su familia a la crisis?" "¿Solicitaron un préstamo?" "¿Qué cambió en su forma de ahorrar?").
- Anímelos a explorar tanto las emociones como las decisiones.

2. Tarea:

- Los estudiantes realizan la entrevista en casa, grabando o anotando los puntos clave.

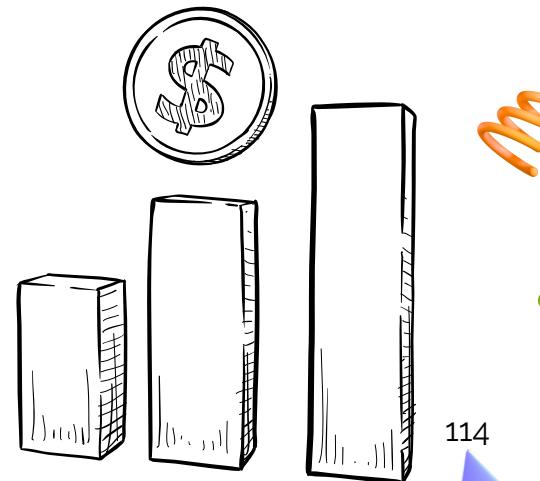
3.Sesión 2 (60 min):

- Los estudiantes presentan un resumen de 3 a 5 minutos de su entrevista en grupos pequeños.
- Compare las actitudes de diferentes generaciones hacia el dinero.
- Como grupo, conecten los temas que surgieron con situaciones en el juego MAYFIN (por ejemplo, gastos inesperados, presupuesto, gestión de deudas).
- Opcional: Breve sesión de juego de un escenario relevante de MAYFIN seguida de una escritura reflexiva.

Cómo se usa el juego MAYFIN: El juego ayuda a los estudiantes a relacionar sus experiencias familiares con los desafíos reales que se presentan en la simulación. Tras escuchar cómo reaccionaron las generaciones anteriores ante las crisis o los cambios económicos, los estudiantes comprenden mejor su propia toma de decisiones durante el juego.

Competencias clave desarrolladas:

- Conciencia financiera
- Pensamiento reflexivo
- Comunicación intergeneracional
- Empatía socioeconómica
- Conciencia cívica



DECISIONES INTELIGENTES



Objetivos: Promover la comprensión de la historia económica nacional mediante el aprendizaje colaborativo. Al investigar y visualizar eventos financieros clave, los estudiantes establecen vínculos directos entre el pasado y los escenarios financieros presentados en el juego MAYFIN. Esto fomenta el pensamiento cronológico, el análisis crítico y la capacidad de conectar las decisiones históricas con la realidad actual.

Duración: 60–75 minutos (1 sesión)

Materiales necesarios:

- Plantillas de línea de tiempo (impresas o digitales)
- Dispositivos conectados a Internet (para investigación básica en línea)
- Marcadores, post-it o herramientas visuales para mapas creativos
- Resúmenes de cronogramas nacionales PR1 (proporcionados por el facilitador)
- Acceso al juego MAYFIN (opcional para el paso final)

Preparación / Instrucciones para los facilitadores: Divide a los alumnos en grupos de 3 o 4. Asigne a cada grupo una década o tema específico (p. ej., "España en los 90", "Polonia tras su incorporación a la UE", "La economía poscomunista de Rumanía"). Proporcione algunos ejemplos del PR1 para comenzar. Su tarea consiste en explorar un evento, comprender sus causas, consecuencias y efectos en el comportamiento financiero de las personas.

Pasos de facilitación:

1. Introducción (10–15 minutos):

- Proporcionar un breve contexto: cómo la historia económica influye en los hábitos financieros actuales.
- Presentar los hallazgos del PR1 utilizando ejemplos de varios países.



2. Trabajo en grupo (35-40 min):

- Cada grupo selecciona un evento o proceso importante (p. ej., la crisis de 2008, la adhesión a la UE, los problemas de deuda nacional). Completan una tarjeta de cronología con: a) Título y año del evento b) Causas principales c) Impacto en las familias o jóvenes d) Lecciones aprendidas
- Los grupos crean una línea de tiempo visual y la cuelgan o presentan.

3. Informe final (15-20 min):

- Cada grupo conecta su evento histórico con un escenario del juego MAYFIN (por ejemplo, "Esta crisis es similar a la que enfrenta el personaje en el escenario de vivienda").
- El facilitador dirige una discusión sobre cómo comprender el pasado puede ayudar a los jóvenes a tomar decisiones más inteligentes hoy.

Cómo se usa el juego MAYFIN: Los estudiantes identifican momentos del juego que reflejan eventos financieros históricos. Esto refuerza la comprensión y añade relevancia. Opcionalmente, los estudiantes pueden jugar una ronda del escenario MAYFIN relacionado y comparar sus decisiones con lo que se habría hecho históricamente.

Competencias clave desarrolladas:

- Conciencia histórica y financiera
- Pensamiento crítico
- Colaboración en equipo
- Toma de decisiones estratégicas
- Razonamiento analítico



Se sugirió integrar la historia en la experiencia del juego MAYFIN

Uno de los mayores desafíos de la educación financiera es ayudar a los jóvenes a ver el dinero no solo como números o reglas, sino como algo profundamente conectado con la vida real: nuestras familias, comunidades y un pasado compartido. Las decisiones financieras no se toman en el vacío. Se moldean por las historias que hemos escuchado, los eventos que hemos vivido e incluso por cómo las generaciones anteriores aprendieron a afrontar la incertidumbre.





Aquí es donde el juego MAYFIN se convierte en algo más que una simple simulación. Se convierte en una herramienta para reflexionar sobre cómo los hábitos financieros, y los miedos o esperanzas que los sustentan, tienen raíces históricas. Los escenarios del juego reflejan situaciones que muchas familias en Europa han enfrentado: pérdida de empleo, vivienda precaria, aumento de los costos o el desafío de empezar desde cero. Y estas situaciones a menudo provienen de cambios económicos más profundos.

¿Cómo pueden los educadores aportar esa dimensión histórica al juego?

1. Antes del partido: prepara el escenario

Comienza presentando brevemente un acontecimiento económico clave del pasado reciente del país, como la crisis de 2008 en España o la transición al euro. No tiene por qué ser una conferencia. Un cuento, un titular de la época o incluso una anécdota personal pueden ser suficientes para ayudar a los alumnos a ponerse en la piel de alguien que toma decisiones difíciles en un contexto complejo.

2.Durante el juego: Invita a la reflexión

Mientras los estudiantes juegan, animales a pensar: ¿Esta decisión sería diferente si hubieran vivido una crisis financiera? ¿Qué pasaría si sus padres hubieran perdido el trabajo o si sus ahorros hubieran perdido repentinamente su valor? Estas preguntas ayudan a aportar empatía y profundidad a las decisiones que toman en el juego.

3.Después del juego: Une los puntos

Una vez finalizado el juego, dedica tiempo a reflexionar. Pregunta a los estudiantes qué les sorprendió, qué les resultó difícil y si ven paralelismos con los eventos que han aprendido o escuchado de sus familias. Una breve conversación o un ejercicio de reflexión puede convertir el juego en una revelación.

4. Profundizando: Reimaginar el escenario

Para grupos más avanzados, invita a los alumnos a rediseñar un escenario de MAYFIN como si estuviera ambientado en un momento histórico específico. ¿Cómo cambiaría la historia vivir en Rumanía en los años 90 o en Chipre en 2013? ¿A qué desafíos se enfrentaría el personaje? Esto fomenta la creatividad y el pensamiento crítico.



EN LA PIEL DE UN JOVEN EMPRENDEDOR



Objetivos: Al asumir el rol de un joven empresario, los estudiantes toman decisiones sobre cómo invertir su limitado presupuesto. A lo largo del camino, comienzan a ver qué costos son más importantes, dónde el dinero puede agotarse fácilmente y cómo una decisión puede influir en el futuro.

Duración: Alrededor de 60 minutos (se puede adaptar a 45 minutos, 1 lección).

Materiales necesarios: dispositivos conectados a Internet (computadoras portátiles o tabletas, 1 por alumno); acceso al juego MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; tarjetas de roles impresas (aproximadamente 10 perfiles de jóvenes emprendedores ficticios con un presupuesto básico); un sencillo formulario de Google "Diario de negocios" donde los estudiantes escriban sus decisiones y reflexiones.

Pasos de facilitación:

1. Cada estudiante saca una tarjeta con un rol (por ejemplo, Anna, una joven de 19 años que inicia un negocio de velas artesanales con 5000 EUR/PLN, o Max, que lanza una aplicación de entrega de comida con un presupuesto ajustado).
2. Leen su rol y completan la primera parte del "Diario de negocios" en línea: su objetivo, los gastos planificados y cuáles creen que serán sus mayores desafíos.
3. Luego, los estudiantes juegan el escenario "Me encantaría iniciar mi propio negocio o proyecto empresarial" en el juego MAYFIN, tomando decisiones como su personaje.
4. Tras terminar el juego MAYFIN, vuelven a su formulario de Google para completarlo con lo sucedido en el juego: logros, costes o dificultades inesperados y presupuesto al final. Envían su formulario de Google.

- Realiza una breve sesión de reflexión con los estudiantes para discutir su experiencia y para que expliquen las dificultades que encontraron para alcanzar su objetivo.
- Al final de la lección, resume los resultados de los formularios de Google y proporcione recomendaciones sobre futuras decisiones financieras.

Cómo se usa el juego MAYFIN: El juego constituye el núcleo de la actividad. Los estudiantes lo usan para simular las decisiones financieras relacionadas con su personaje empresarial, dando vida al juego de rol y asignándole consecuencias. Ayuda a fundamentar el rol en la lógica del mundo real y genera debates útiles posteriormente.

Vincular con una de las competencias clave: Esta actividad fomenta directamente el desarrollo de la alfabetización financiera mediante la planificación financiera, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el pensamiento reflexivo. Al conectar el conocimiento abstracto con los desafíos cotidianos que un joven emprendedor podría enfrentar, desarrollará especialmente competencias de aprendizaje reflexivo.





SOBREVIVIR EN EL EXTRANJERO



Objetivos: En este reto grupal, los participantes trabajarán juntos para estimar los costos de vivir y estudiar en otro país europeo para un joven. Decidirán juntos qué es esencial, qué es opcional y cómo reaccionar cuando gastos inesperados alteren sus planes. Se trata de pensar en la vida real y planificar con inteligencia.

Duración: Alrededor de 60 minutos

Materiales necesarios: dispositivos conectados a Internet (computadoras portátiles o tabletas, 1 por grupo); acceso al juego MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; Google Sheet con algunas pestañas.



Pasos de facilitación:

1. Divila a los participantes en grupos pequeños de 3 o 4 y dales el desafío:

Has decidido viajar a estudiar a otro país europeo. Tienes 3000 EUR ahorrados. Decide cuáles serán tus gastos fijos, variables y puntuales.

2. Los grupos completan sus presupuestos en línea (cada grupo tiene su propia pestaña). Deciden cuánto dinero asignar a cada categoría y a qué tipo de gastos, y consideran a qué podrían renunciar.
3. Una vez que el grupo haya completado su presupuesto, comenzará el juego MAYFIN. En la pantalla con la decisión "¿Qué aventura elegirías?", deberán continuar con el escenario "Me encantaría pasar un año viviendo y estudiando en el extranjero".





4. En el desafío de presupuesto del juego MAYFIN, los grupos compararán sus propias ideas sobre los costos fijos, los costos variables y los gastos únicos con las que aparecen en la pantalla.
5. Los participantes discuten los resultados de la planificación financiera, primero en grupo y después con todos. El facilitador ofrece recomendaciones sobre cómo tomar decisiones (y, en ocasiones, modificar planes) ante gastos inesperados.
6. Se anima a los participantes a seguir jugando al juego MAYFIN en casa y a su propio ritmo.

Cómo se usa el juego MAYFIN: El juego añade realismo al desafío presupuestario. Al comparar sus propias decisiones de gastos con las predefinidas, los participantes mejorarán su conocimiento sobre la planificación financiera adecuada. Además, al enfrentarse a un entorno de juego, son más propensos a recordar situaciones gracias a la memoria visual.

Enlace a una de las competencias clave: Esta actividad se basa en el pensamiento crítico y la toma de decisiones, impactando en la planificación financiera y fomentando el aprendizaje en equipo.



ESCANEAR EL SITIO WEB DE
MAYFIN





CONSTRUYE TU PRESUPUESTO MENSUAL



Objetivos: Los estudiantes mejorarán sus habilidades presupuestarias, reflexionarán sobre las prioridades financieras y comprenderán el equilibrio entre ingresos, gastos y ahorros.

Duración: 60–75 minutos

Materiales necesarios: La actividad requiere acceso a computadoras o tabletas (o alternativamente, plantillas impresas), hojas de trabajo de presupuesto mensual en formato digital o impreso, perfiles de personajes ficticios que incluyan detalles como trabajo, ingresos y vivienda, así como experiencia previa con el juego MAYFIN, que debería haberse completado o jugado anteriormente en clase.

Pasos de facilitación

1. Breve resumen de los conceptos de presupuestación aprendidos en el juego MAYFIN.
2. Distribuir perfiles ficticios (por ejemplo, estudiante a tiempo parcial, pasante, empleado joven).
3. Proporcionar a los estudiantes plantillas de presupuesto mensual.
4. Pídeles a los estudiantes que enumeren los gastos fijos, variables y opcionales según el perfil de su personaje.
5. Los estudiantes completan el presupuesto, tratando de mantenerse dentro de los ingresos y ahorrando un mínimo del 10%.
6. Facilite una breve discusión entre pares o una presentación sobre las elecciones realizadas y las compensaciones financieras.
7. Reflexionar sobre cómo el presupuesto se relaciona con sus propias vidas y decisiones.

Cómo se utiliza el juego MAYFIN

Esta actividad sigue el reto presupuestario del juego MAYFIN y permite a los alumnos aplicar lo aprendido de forma personalizada. Refuerza la lógica presupuestaria de forma independiente, basándose en los conocimientos adquiridos durante el juego.



Enlace a Competencias Clave

Alfabetización financiera, toma de decisiones y pensamiento reflexivo





SEMANA DE SIMULACIÓN DE LA VIDA REAL



Objetivos: Los estudiantes fortalecerán su planificación financiera, resolución de problemas y adaptabilidad a través de escenarios financieros realistas y cambiantes.

Duración: Actividad de varias sesiones (30–45 minutos/día durante 5 días)

Materiales necesarios: Esta actividad utiliza perfiles de vida impresos o digitales, hojas de seguimiento de presupuesto o billeteras digitales y un conjunto de tarjetas de escenarios que incluyen costos de vida, oportunidades laborales y eventos inesperados.

Pasos de facilitación

1. Comienza la primera sesión jugando el juego MAYFIN para presentar conceptos clave y permitir que los estudiantes practiquen la toma de decisiones financieras realistas.
2. Después de jugar, cada estudiante elige entre 3 o 4 escenarios de vida ficticios predefinidos (p. ej., estudiante a tiempo parcial que vive solo, joven trabajador a tiempo completo que mantiene a su hermano, emprendedor que inicia un negocio). Cada escenario incluye un perfil básico con ingresos, responsabilidades y objetivos personales, algunos más desafiantes que otros.
3. Explica que cada escenario tiene ventajas y desventajas, y que el objetivo no es "ganar", sino administrar sus finanzas inteligentemente, superar los reveses y tomar decisiones responsables.
4. Durante los próximos cuatro días, los estudiantes sacan tarjetas de eventos diarios (p. ej., un aumento de alquiler, una oferta de trabajo, un gasto médico, un ingreso inesperado) que influyen en su presupuesto. Deben decidir cómo registrar sus acciones mediante una hoja de seguimiento o una billetera digital.
5. A mitad de semana, introduzca una ronda de "oportunidades adicionales" en la que los estudiantes puedan solicitar un trabajo secundario, cambiar de vivienda o negociar gastos.



LEYENDO ENTRE LÍNEAS

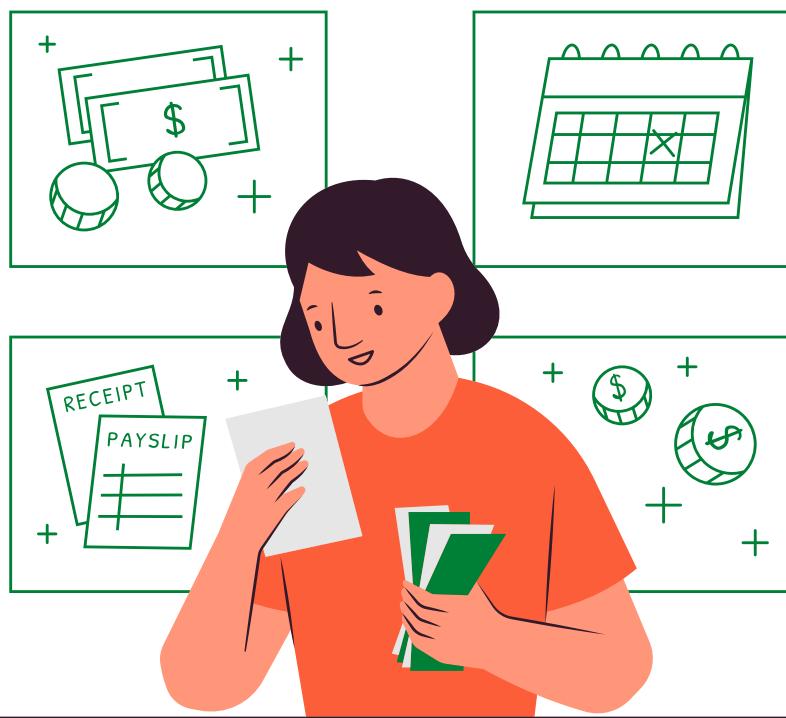
Objetivos:

- Mejorar la capacidad de analizar ofertas financieras de la vida real (anuncios de empleo, ventas, vivienda)
- Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones.
- Reflexionar sobre la relevancia y confiabilidad de la información en fuentes públicas
- Crear conciencia sobre las oportunidades y los riesgos financieros cotidianos en su contexto local.

Duración: 60-90 minutos (se puede adaptar como una sesión única o repetir semanalmente con diferentes materiales)

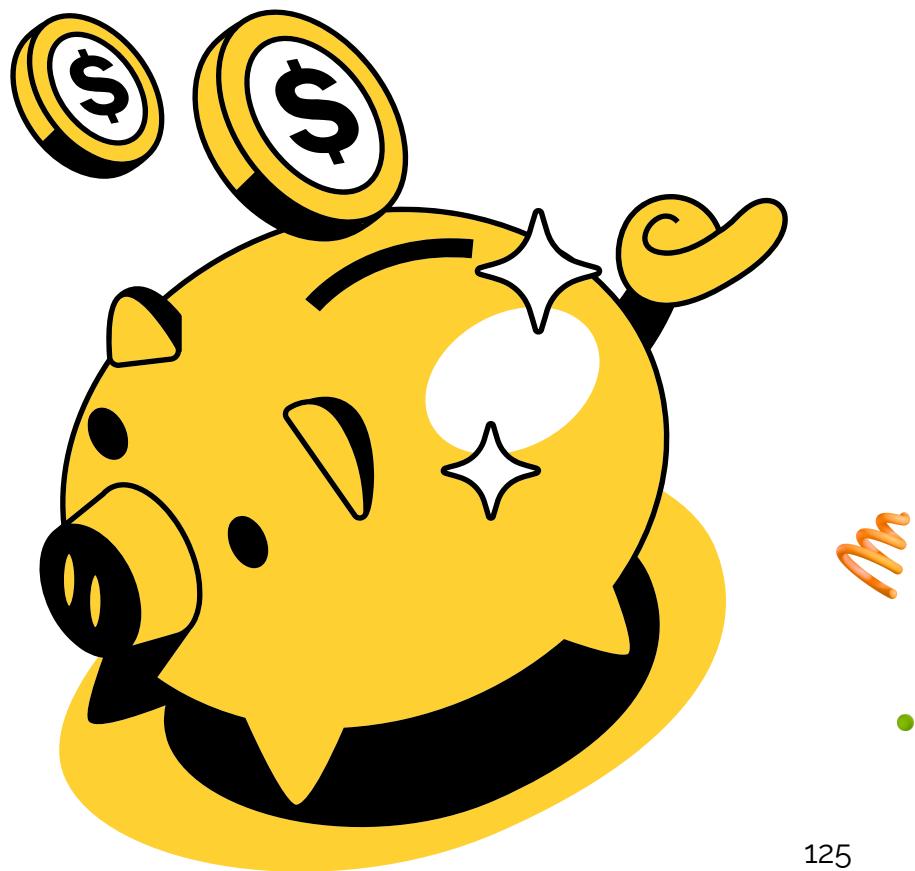
Materiales necesarios:

1. Periódicos locales, folletos o anuncios impresos en línea (viviendas, empleos, promociones)
2. Bolígrafos, resaltadores, cuadernos
3. Juego MAYFIN
4. Opcional: proyector o pizarra para compartir en grupo.



Pasos de facilitación

1. Introducción (10 min): El docente/educador explica la actividad y sus objetivos (por ejemplo, presupuesto en el mundo real, evaluación de ofertas).
2. Distribución (5 min): Los estudiantes reciben materiales impresos (por ejemplo, páginas de periódicos, folletos).
3. Análisis individual/grupal (20 min): Los estudiantes identifican y resaltan anuncios relevantes: ofertas de trabajo, listados de apartamentos, ofertas promocionales, etc.
4. Debate (15 min): En grupos pequeños o todos juntos, los estudiantes comparten sus hallazgos y reflexionan sobre las ofertas (por ejemplo, ¿qué trabajo paga mejor? ¿Es asequible el apartamento? ¿Vale la pena ese descuento?).
5. Preguntas críticas (15 min): El educador guía la reflexión con preguntas: "¿Qué falta en este anuncio?", "¿Sería una buena decisión?", "¿Qué riesgos podrían implicar?"
6. Resumen (5 minutos): Resumen de las conclusiones clave y relevancia para las habilidades financieras de la vida real.



PRESUPUESTO DIARIO EN ACCIÓN

Objetivos:

Desarrollar habilidades prácticas de presupuestación utilizando escenarios realistas.

- Mejorar el trabajo en equipo y la comunicación a través del trabajo en grupo.
- Mejorar las habilidades de planificación financiera
- Fomentar el pensamiento crítico sobre la priorización de gastos y la gestión de ingresos limitados.

Duración: 60-90 minutos (se puede realizar como una sola sesión o dividirse en varias sesiones más cortas)

Materiales necesarios:

Hojas de ingresos mensuales ficticias preparadas previamente Listas de gastos comunes (alquiler, comida, transporte, ocio, servicios públicos) con precios reales o localizados Papel, calculadoras, bolígrafos Opcional: infografías impresas o digitales del juego MAYFIN para conectar con los conceptos de presupuesto



Pasos de facilitación

1. Introducción (10 min): Explique el objetivo de la actividad: crear un presupuesto realista basado en ingresos limitados.
2. Formación del grupo (5 min): Divida a los estudiantes en grupos pequeños (3 a 5 participantes).
3. Distribución de materiales (5 min): Entregue a cada grupo una lista ficticia de ingresos y gastos.
4. Planificación del presupuesto (30 min): Los grupos discuten y deciden cómo asignar sus ingresos para cubrir los gastos.
5. Presentación (15 min): Cada grupo presenta su presupuesto y explica sus opciones.
6. Reflexión (10 min): El facilitador dirige una discusión sobre los desafíos enfrentados, las prioridades elegidas y las implicaciones en la vida real.
7. Resumen (5 minutos): Resuma las lecciones clave sobre presupuestos y toma de decisiones financieras.





Lista de verificación de planificación de sesiones de MAYFIN para educadores y trabajadores juveniles

Antes de la sesión – Preparación y configuración

Definir objetivos de aprendizaje

Aclara lo que quieras que los alumnos obtengan de la sesión (por ejemplo, comprender el presupuesto, reflexionar sobre las prioridades financieras, mejorar la toma de decisiones).

Familiarízate con el juego MAYFIN

Juega al juego o revisa los desafíos y escenarios clave para anticipar las reacciones y preguntas de los estudiantes.

Prueba la configuración técnica

Asegúrate de que los dispositivos estén disponibles y funcionando, con acceso estable a Internet, audio (si es necesario) y acceso a la plataforma de juego.

Adapta el tiempo a tu contexto

Decide si será una actividad de 1 hora, 2 horas o varias sesiones. Permite flexibilidad: algunos alumnos podrían necesitar más tiempo para leer, reflexionar o hacer preguntas.

Preparar materiales de apoyo

Ten a mano pautas de reflexión, explicaciones de vocabulario o guías impresas para los alumnos que necesiten apoyo adicional.

Durante la sesión – Facilitación y apoyo

Crear un entorno seguro e inclusivo

Fomentar la participación de todos los estudiantes; validar diferentes perspectivas y experiencias, especialmente las de entornos desfavorecidos.

Observar, guiar y apoyar

Estar disponible para aclarar instrucciones, ayudar a interpretar escenarios de juego y ofrecer apoyo sin liderar decisiones.



Fomentar el aprendizaje entre pares

Facilita debates en parejas o grupos; permite que los alumnos comparan opciones, estrategias y resultados.

Apoyo progresivo.

Después de la sesión – Reflexión y aplicación en la vida real

Conectar el aprendizaje del juego con acciones del mundo real.

Ayuda a los estudiantes a imaginar cómo podrían aplicar lo aprendido (por ejemplo, planificar un presupuesto personal, evitar deudas, ahorrar para un objetivo).

Recopila comentarios de los alumnos. Pregúntales qué fue lo que más les gustó, qué les resultó difícil y cómo se podría mejorar la sesión.



REFERENCIAS

Comisión Europea (2023). Encuesta del Eurobarómetro sobre alfabetización financiera en la UE.

https://finance.ec.europa.eu/news/eurobarometer-survey-reveals-low-levels-financial-literacy-across-eu-2023-07-18_es

Comisión Europea (2020). Plan de Acción para la Unión de los Mercados de Capitales 2020 (Acción 7)

https://finance.ec.europa.eu/capital-markets-union-and-financial-markets/capital-markets-union/capital-markets-union-2020-action-plan/action-7-empowering-citizens-through-financial-literacy_en

UE/OCDE-INFE (2023). Marco de competencias financieras para niños y jóvenes en la Unión Europea.

<https://www.oecd.org/finance/financial-education/financial-competence-framework-for-children-and-youth-in-the-eu.htm>

Bruegel (2023). Estado del conocimiento financiero en la Unión Europea: Un informe de políticas <https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

OCDE PISA (2020). Resultados de la evaluación de competencia financiera de los estudiantes.

<https://www.oecd.org/pisa/alfabetización-financiera/>

Comisión Europea (2023). Encuesta del Eurobarómetro sobre alfabetización financiera en la UE.

https://finance.ec.europa.eu/news/eurobarometer-survey-reveals-low-levels-financial-literacy-across-eu-2023-07-18_es

Marco de Competencia Financiera para Niños y Jóvenes UE/OCDE (2023), OCDE

Comisión Europea (2023). Encuesta del Eurobarómetro sobre alfabetización financiera en la UE.

Finanzas, CE

Bruegel (2023). Estado del conocimiento financiero en la Unión Europea: Un informe de políticas

<https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

Informe de la Autoridad Europea de Valores y Mercados (ESMA) (2022), ESMA

Informe de Eurofound (2021), Eurofound.europa.eu

• • • • •

WP3 - PR3

GUÍA METODOLÓGICA EDUCADORES ORGANIZACIONES

Número Proyecto:
2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009



Co-funded by
the European Union

Gracias



Centrum Wspierania
Edukacji
i Przedsiębiorczości

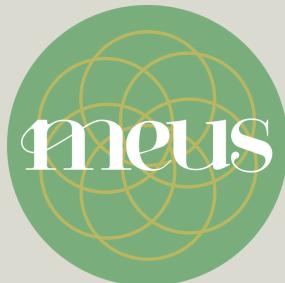
CO&SO
VICINI ALLE PERSONE

Scout
Society



Lovila

E&D
E&D Knowledge
Consulting





Centrum Wspierania
Edukacji
i Przedsiębiorczości

CO&SO
VICINI ALLE PERSONE

 Scout
Society



Lovila




E&D Knowledge
Consulting

