



PROGRAMA DE
EDUCACIÓN FINANCIERA
6^a EDICIÓN

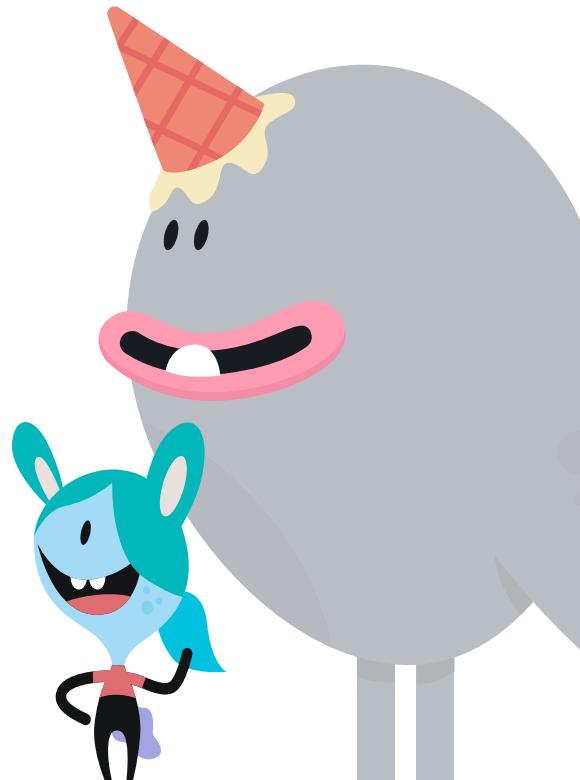
//Afundación
Obra Social ABANCA

Instrucciones
del juego



Segura-Mente: El Gran Tour simula una aventura por toda España, en la que recorreréis el país para aprender sobre educación financiera, geografía, historia... y lograr ahorrar el dinero suficiente para organizar una excursión para tu clase... ¡en la vida real!

Esta singular aventura digital es un recurso basado en la gamificación, para poder aprender de forma lúdica y cooperativa.



ANTES DE EMPEZAR A JUGAR...

El juego tiene lugar en el aula con el alumnado dividido en grupos equitativos. El control del dispositivo y el acceso al juego se hace a través del docente.

- **REGISTRAD LA PARTIDA**

Localiza el aula con la que vais a jugar (previamente registrada en la plataforma).

Identificad la partida con un nombre para que todos los datos queden almacenados adecuadamente y, en caso de tener que parar porque finaliza la sesión, todo quede grabado para continuar en la próxima ocasión en el mismo punto donde lo dejasteis.



- **EL AULA DEBE REPARTIRSE EN EQUIPOS:**

Lo ideal es crear equipos equitativos.

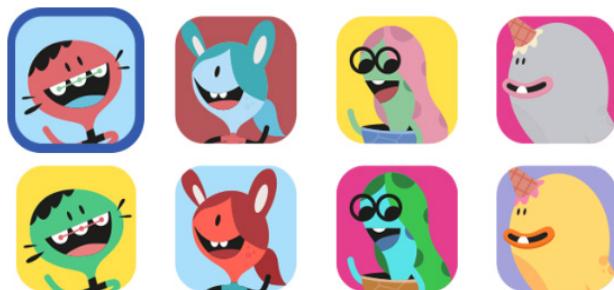
Para decidir el número de equipos existen dos factores fundamentales: el número de alumnos/as del aula y el tiempo que queráis dedicar a la actividad.

Lo recomendable para una sesión sería dividir en un máximo de 4 equipos. Ten en cuenta que cuántos más equipos crees, más tiempo requerirá la partida.

- **LOS EQUIPOS DEBEN DECIDIR SU IDENTIDAD**

Cada equipo podrá escoger un avatar que hará las veces de "ficha de juego", indicando los turnos y su progreso en el tablero virtual.

Podrán seleccionar entre los avatares propuestos uno que les represente como grupo.



- **¿QUÉ RUTA TOMARÁ CADA EQUIPO?**

Cada aula comenzará su viaje en la Comunidad a la que pertenece, recorriendo a lo largo del juego las 17 Comunidades Autónomas, Ceuta y Melilla.



¿CÓMO FUNCIONA?

Cada Comunidad Autónoma que recorráis cuenta con un presupuesto específico para un número concreto de días dentro de la misma.

Con esa asignación inicial tendréis que:

- **ELEGIR VUESTRO SEGURO**

El alumnado podrá escoger si quiere contratar seguro de viaje para enfrentarse a los retos de cada Comunidad Autónoma. La decisión determinará cómo serán las consecuencias en las casillas de imprevisto.

Hay 2 elecciones posibles:

1. Sin seguro: Ningún imprevisto queda cubierto.
2. Completo: Todos los imprevistos de la Comunidad Autónoma están cubiertos. Cuesta 30€ por día.

En cada nueva Comunidad Autónoma podréis cambiar el tipo de seguro pudiendo optar, según vaya la partida, por ser más o menos precavidos.



- **RESPONDER A LA PREGUNTA SOBRE PRESUPUESTO**

Antes de comenzar el viaje en cada Comunidad Autónoma, se hará una pregunta para gestionar el presupuesto asignado para la misma.

Las preguntas cuentan con 3 opciones de respuesta. Cada una tiene un precio: barato, medio o caro, que se restará del presupuesto de la Comunidad Autónoma.

Esta elección determinará la disposición de casillas de la ruleta: si escoges la opción más barata aumentarán las posibilidades de que haya un imprevisto.

Al finalizar las tiradas de la Comunidad Autónoma, el dinero restante del presupuesto que se ha dado al principio se suma al ahorro de cara al final del juego. El objetivo será superar los diferentes retos terminando el viaje con el máximo dinero posible ahorrado.

***Veamos un ejemplo:**

*Estamos en La Rioja, donde pasaremos 1 día. Contamos con un **presupuesto de 100€** para esta Comunidad Autónoma.*

*Escogemos el **seguro completo**, que nos cuesta 30€/día. Esto implica que todos los imprevistos que puedan sucedernos estarán cubiertos.*

*En esta Comunidad Autónoma nos preguntan cuánto vamos a dedicar a **ocio**. Elegimos gastar lo medio 50€ (opciones descartadas 30€ y 60€).*

Es decir, de nuestro presupuesto de 100€ hemos decidido gastar 30€ x 1 día de Seguro y 50€ en Ocio.

Nos quedan 20€ de ahorro que podrán crecer o disminuir en función de si respondemos correctamente o no a los Retos de La Ruleta.

COMIENZA LA PARTIDA

Se establecen los turnos de tirada: a partir de una tirada en la ruleta, el grupo que saque el número más alto es el primero en participar.

Se tira la ruleta las mismas veces que días se pasen en la Comunidad Autónoma. Si una Comunidad tiene previsto 2 días en la misma, se tirará 2 veces de la Ruleta de Retos.

GIRAMOS LA RULETA:

La Ruleta de Retos está compuesta por las siguientes casillas:

- **QUIZ**

Preguntas multirespuesta sobre geografía, contenidos curriculares y, sobre todo, educación financiera.

- **MINIJUEGOS**

Son retos con temática de geografía, educación financiera y cultura.



Pueden ser entre otros:

MEMORY: Juego de habilidad en el que relacionar conceptos.

LOOK & FIND: Juego de habilidad en el que identificar elementos clave.

PUZZLE: Juego de habilidad en el que ordenar las piezas hasta que formen la figura.



JUGAMOS CON EQUIPO 1

EQUIPO 1
65

EQUIPO 2
345

Selecciona los distintos usos que se le dio a la vieira a lo largo de la historia del Camino a Santiago.

6



- **IMPREVISTOS**

Si se cae en esta casilla, se asumen las consecuencias del imprevisto o se soluciona con el seguro contratado.

- **SORPRESA POSITIVA**

Al caer en esta casilla acumulas presupuesto extra.

Cada respuesta o minijuego acertado son 15€ más al presupuesto de la Comunidad Autónoma donde os encontréis.

Cada respuesta o minijuego fallado son 10€ menos al presupuesto de la Comunidad Autónoma donde os encontréis.

Para que los turnos sean equitativos, **solo se puede hacer girar la ruleta una vez por turno**, es decir, superar la prueba permite mejorar la puntuación pero, en ningún caso permite volver a girar la ruleta.

Una vez superados los retos estipulados para cada Comunidad Autónoma se pasa a la siguiente del recorrido.

Al finalizar las 17 Comunidades Autónomas y Ceuta y Melilla, el grupo debe superar un test de 5 preguntas para dar por finalizado su Gran Tour.

¡ACUMULA PRESUPUESTO PARA TU TRABAJO DE PARTICIPACIÓN!

A medida que se van superando Comunidades Autónomas, se acumula el dinero que sobra del presupuesto asignado para la misma. Ese dinero irá a un bote que irá creciendo a medida que tu grupo avance por España.

Al finalizar el juego, ganará el grupo del aula que más presupuesto haya acumulado a lo largo de su recorrido por todas las Comunidades Autónomas.

El presupuesto acumulado de ese grupo ganador será el que se usará para después elaborar el trabajo final de participación: plantear la excursión en grupo que les gustaría hacer a toda el aula. Siendo 2000€ el máximo de presupuesto para el trabajo aunque se supere.

Si queréis aumentar el presupuesto para el trabajo final, podéis volver a jugar todas las veces que queráis y tratar de aumentar la cifra final.

¡ADEMÁS, JUGAR OS AYUDARÁ A RESPONDER AL RETO MENSUAL!

Los meses de Septiembre a Enero, el aula podrá responder a un Reto Mensual desde el Área Privada del docente y ganar 200€ de premio/ mes. (consulta las Bases Legales).

El reto consiste en aportar una o varias soluciones emprendedoras a una situación concreta (ventas y consumo responsable, diferenciación de producto, innovación, etc.).

Dentro del juego habrá contenido que incluirá información que será útil para resolver los Retos Mensuales que el docente puede encontrar cada mes en su Área Privada. Así, el aprendizaje en los quiz de Seguramente: El Gran Tour será significativo y se podrá aplicar en ellos.