



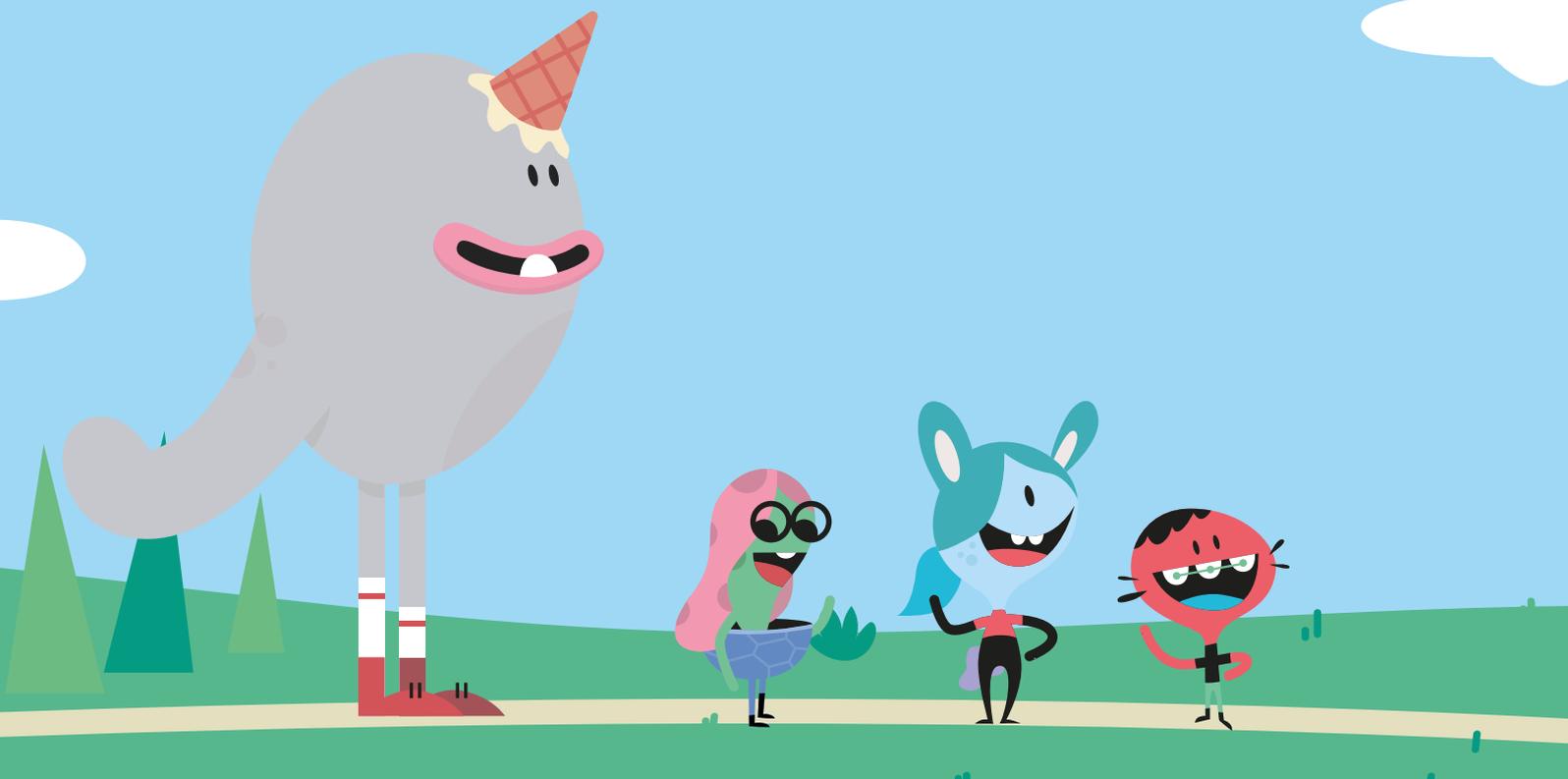
5^a EDICIÓN

PROGRAMA DE
EDUCACIÓN FINANCIERA

//Afundación

Obra Social ABANCA

INSTRUCCIONES



Bienvenidos/as a Segura-Mente: Emprende tu viaje. Un plan lleno de aventuras

El juego de educación financiera de Afundación Obra Social ABANCA basado en El Camino de Santiago.

Esta singular aventura digital, es un recurso basado en gamificación, para poder aprender de forma lúdica, tanto en el aula como en el hogar, ya sea en grupo o de forma individual.

Existen dos modalidades de juego:

1 > MODO POR EQUIPOS

Apto para llevar a cabo en el aula con el alumnado dividido en grupos equitativos. En este caso el control del dispositivo y el acceso al juego se hace a través del docente. El alumnado, no tendrá acceso individual al juego.

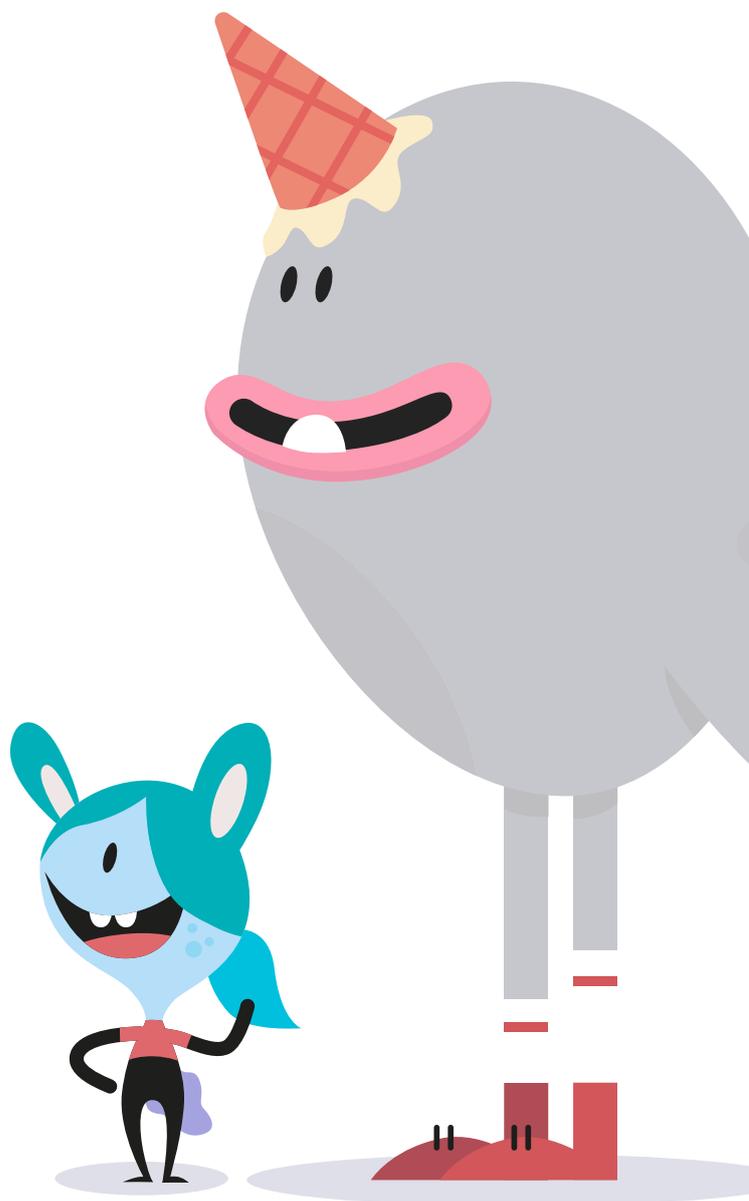
2 > MODO INDIVIDUAL

Apto para llevar a cabo en el aula de informática con un dispositivo por alumno/a.

Posibilidad de jugar desde el hogar de manera individual.

En este caso, el docente dispone de un link de acceso que puede compartir con su alumnado, para que juegue en modo individual.

Antes de empezar a jugar...



1

MODO POR EQUIPOS

Registrad la partida

Localizad el aula con el que vais a jugar (previamente registrado 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 3 equipos.

Si se dispone de más sesiones para jugar, se puede dividir en más equipos, de esta manera se fomenta mucho más la participación de tod@s.

Si, al terminar una sesión, la partida no ha finalizado, puede quedarse guardada y recuperarse en la próxima sesión.

Los equipos deben editar su identidad

A partir de unas sencillas preguntas, cada equipo podrá crear un avatar que hará las veces de "ficha de juego", indicando los turnos y su progreso en el tablero virtual.

Nombre, color y personaje

Cada equipo debe elegir un nombre original y un color identificativo, que les permita mantener la atención sin despistarse sobre los turnos.

Podrán seleccionar de entre los protagonistas del cómic "Un planeta muy loco", con aquel personaje que se sientan más identificados.

¿Qué ruta tomará cada equipo para llegar a Santiago?

Con una serie de preguntas, indicarán el recorrido y las condiciones con las que participarán en el juego.

¡OJO! Todas esas preguntas son muy importantes, porque definirán la capacidad de cada equipo para afrontar los imprevistos que encontrarán a lo largo de el camino.

Ruta

Dentro de las diferentes rutas históricas de El Camino de Santiago, para participar en el juego os ofrecemos 3 posibles recorridos diferentes: Camino Primitivo, Camino Francés o Camino Sanabrés.

Equipaje, seguro y alojamiento

Estos factores influirán en la ruleta de tiradas de cada equipo, puesto que determinará cuánto podrá avanzar en cada tirada y cómo afrontar los imprevistos que le depara la ruta. También influirá en el presupuesto del equipo y, por lo tanto, en su puntuación en cuanto a la gestión de recursos.

2

MODO INDIVIDUAL

Diseño mi avatar

A partir de unas sencillas preguntas, el jugador/a debe crear un avatar que hará las veces de "ficha de juego", indicando su progreso en el tablero virtual.

Nombre, color y personaje

El jugador/a debe elegir un nombre original y un color identificativo.

Podrá seleccionar de entre los protagonistas del cómic "Un planeta muy loco", con aquel personaje que se sienta más identificado.

¿Qué ruta tomará para llegar a Santiago?

Con una serie de preguntas, indicará el recorrido y las condiciones con las que participará en el juego.

¡OJO! Todas esas preguntas son muy importantes, porque definirán su capacidad para afrontar los imprevistos que encontrará a lo largo del camino.

Ruta

Dentro de las diferentes rutas históricas de El Camino de Santiago, para participar en el juego se ofrecen 3 posibles recorridos diferentes: Camino Primitivo, Camino Francés o Camino Sanabrés.

Equipaje, seguro y alojamiento

Estos factores influirán en la ruleta de tiradas, puesto que determinará cuánto podrá avanzar en cada tirada y cómo afrontar los imprevistos que le depara la ruta. También influirá en su presupuesto y, por lo tanto, en su puntuación en cuanto a la gestión de recursos.

COMIENZA EL JUEGO...

MODO POR EQUIPOS

Una vez que ya están definidos todos los equipos, iniciamos la partida.

Se establecen los turnos de tirada (a partir de una tirada en la ruleta, el número más alto es el primero en participar). Los equipos tendrán a su avatar preparado en el punto de salida a 300Km de Santiago.

Dependiendo de la ruta seleccionada, los equipos irán encontrando diferentes paradas durante el recorrido (casillas de prueba), que irán determinando diferentes pruebas a superar.

Las pruebas de cada casilla determinarán la puntuación del equipo, que consta de 3 elementos:

Presupuesto (€): Indicador de la capacidad de gestión de recursos de cada equipo

Km recorridos (Km): Indicador de los Km avanzados por el equipo durante la partida

Acoins (A): Indicador de conciencia y responsabilidad con el entorno a lo largo del camino

MODO INDIVIDUAL

El jugador tendrá a su avatar preparado en el punto de salida a 300Km de Santiago.

Dependiendo de la ruta seleccionada, irá encontrando diferentes paradas durante el recorrido (casillas de prueba), que irán determinando diferentes pruebas a superar.

Las pruebas de cada casilla determinarán su puntuación, que consta de 3 elementos:

Presupuesto (€): Indicador de su capacidad de gestión de recursos

Km recorridos (Km): Indicador de los Km avanzados durante la partida

Acoins (A): Indicador de su conciencia y responsabilidad con el entorno a lo largo del camino

GIRAMOS LA RULETA...

Recordad que los números de la ruleta serán más altos o bajos dependiendo de las decisiones tomadas al inicio de la partida (Ruta, seguro, equipaje...).

Como si de un dado se tratase, la ruleta indicará un número aleatorio. Este número corresponde a la cantidad de Km que el equipo/jugador deberá avanzar por el recorrido seleccionado.

El objetivo es pasar por cada una de las paradas del recorrido y acumular la mejor puntuación posible.

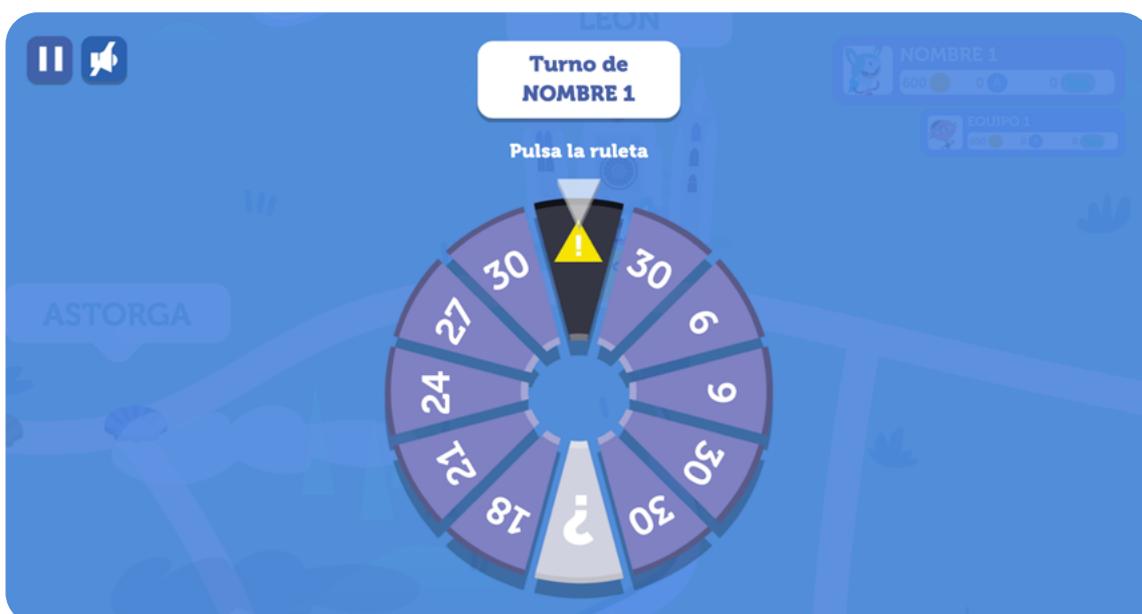


En el MODO POR EQUIPOS:

Si la ruleta no ha concedido suficientes Km para llegar a una casilla de prueba, el equipo pierde su turno y comienza el turno del siguiente equipo.

Si la ruleta concede más Km de los necesarios para llegar a la siguiente parada, superada o no la prueba, sigue avanzando por el recorrido los Km restantes de la tirada.

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.



LAS PARADAS: TIPOS DE PRUEBAS

En cada parada podremos encontrar diferentes tipos de pruebas, relacionadas con las siguientes temáticas:

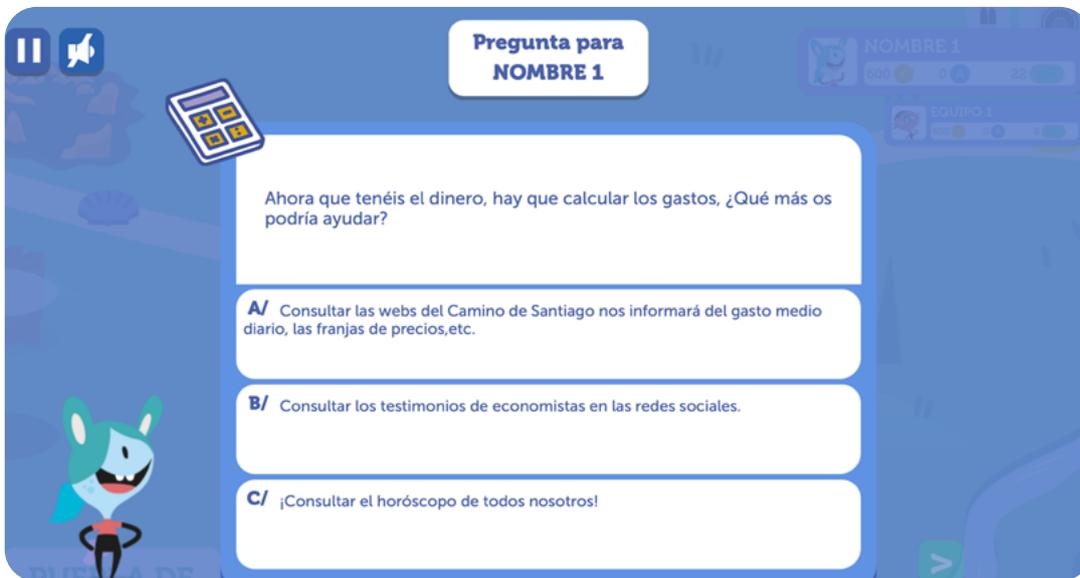
Educación Financiera

ODS

Materias troncales

Para poner a prueba los conocimientos del alumnado, las paradas esconden diferentes formatos de prueba:

Quiz > Preguntas con diferentes opciones de respuesta



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



FINALIZA LA PARTIDA ¡EMPIEZA EL RETO!

Una vez finalizado el juego en la modalidad de juego grupal, el aula podrá responder a un reto mensual, de Septiembre a Enero, y ganar hasta 200 euros de premio (consulta las Bases Legales).

Para optar al reto mensual, es necesario que previamente el/la docente inscriba a su grupo y que este juegue en la modalidad de juego grupal.

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

El reto de emprendimiento aparecerá al terminar la partida, una vez quede completado el Camino de Santiago y las 5 preguntas finales.

El grupo-aula podrá contestar al reto detallando su propuesta en el espacio habilitado para ello.

Una vez completado, una mesa técnica elegirá, mes a mes, las propuestas más originales que se ajusten a cada reto (Consulta los criterios de evaluación en las Bases Legales).

¿Qué hacer cuando termina el juego?

¡Podéis participar y jugar de nuevo!

Cada mes el reto final será diferente, por lo que una misma aula puede participar y subir su propuesta de solución al reto, mes a mes.

Podéis volver a participar cuantas veces queráis... Además, podéis retar a otras aulas e, incluso, familiares y amigos a recorrer esta divertida versión del Camino de Santiago.

Por haber completado el recorrido, tenéis la oportunidad de participar (<https://www.programaseguramenteabanca.com/register/>) en el concurso Segura-Mente y conseguir atractivos premios (<https://www.programaseguramenteabanca.com/premios/>) para el aula.