

**“Creemos el proceso de la sociedad  
a través de la educación”**

**//Afundación**  
Obra Social ABANCA

# Afundación Obra Social ABANCA trabajando por la Educación

En Afundación, creemos firmemente en nuestra Responsabilidad Social y en **la educación como motor de cambio.**

Por ello, entre otras muchas cosas, **desarrollamos propuestas educativas innovadoras para ayudar a los docentes en su valiosa labor diaria en las aulas.**

En este documento damos a conocer más de cerca dos valiosas herramientas educativas que hemos desarrollado:

- **5ª edición PROGRAMA ESCOLAR de educación financiera “Segura-Mente”**
- **Juego de Educación Financiera “La loca aventura del ahorro”**



//Fundación  
Obra Social ABANCA

Ambas propuestas se han desarrollado junto a especialistas del mundo de la educación en base a:

Creemos que fomentar el trabajo en equipo no solo les prepara para el mundo laboral, sino que consolida las inteligencias múltiples y valores como la empatía y la inclusión.

Facilitamos el trabajo de los centros educativos, y para educar al alumnado, desarrollamos propuestas transversales, de modo que no entienda los conocimientos de las asignaturas de manera encapsulada.

Facilitamos el trabajo a distancia si así se requiere, atendiendo a los soportes que habitualmente maneja el alumnado y a la incuestionable digitalización de su futuro laboral.



Ofrecemos unidades didácticas y recursos útiles, una ayuda para implementar los objetivos y contenidos previstos en el aula.

Facilitamos el aprendizaje del alumnado a través de una metodología educativa activa, gracias a la alta motivación que despierta el factor del juego.

Aprendizaje competencial y visión crítica: El propio alumnado es protagonista de su aprendizaje, siendo capaz de elaborar respuestas a problemas de la vida real, formándoles integralmente como ciudadanos del mañana.



**5ª EDICIÓN**

PROGRAMA DE  
EDUCACIÓN FINANCIERA

**// Afundación**

Obra Social ABANCA

[www.programaseguramenteabanca.com](http://www.programaseguramenteabanca.com)

# 5ª Edición programa de educación financiera Segura-Mente

## ¿Qué es?

Un programa escolar de **educación financiera** para ayudar a los centros a cumplir las recomendaciones de la OCDE, que desde 2012 incorpora una sección dedicada a la cultura financiera dentro del PISA (Programme for International Student Assessment).

## ¿A quién se dirige?

Se dirige al alumnado de **3º a 6 de Primaria**, así como a los cursos de **1º a 4º de la ESO y FP Básica**, pudiendo aplicarse tanto dentro del aula, en grupos, como en remoto de forma individual.

## ¿En qué consiste?

Con motivo del Xacobeo22, el proyecto propone un juego interactivo que consiste en recorrer de forma online El Camino de Santiago. Este juego interactivo permite trabajar de manera lúdica y significativa la educación financiera por medio de un viaje: planificando gastos, afrontando imprevistos y tomando decisiones. Además permite trabajar transversalmente los ODS y contenidos de Arte, Geografía, Lengua...

Además, en esta quinta edición, incluimos nuevos contenidos, preguntas y juegos.

Tras el juego, el aula deberá reflexionar sobre lo aprendido y plasmarlo en un trabajo de participación que dará la oportunidad al aula de ganar un premio mensual de 200 euros para una actividad.

¡Sigue intentándolo! Cada mes, el reto final cambia, y se puede optar de nuevo a ganar el premio.

## Concurso Nacional

Este año, el trabajo de participación es **el mismo para todas las categorías**, si bien se ha **adaptado a cada etapa** escolar.

Para poder participar, el aula deberá solicitar uno de los talleres, online o presenciales, que van a ofrecer los voluntarios/A de ABANCA y Afundación.

En ellos, el voluntario/a, a través de una divertida dinámica gamificada, ayudará a planificar una excursión ficticia para el aula, en la que el alumnado deberá tener en cuenta el presupuesto, gastos, transporte, manutención, etc.

Los ganadores de cada categoría ganarán un premio de 2.000 euros para hacer realidad la excursión planificada en el taller.



# Novedad: talleres de educación financiera en el aula.

Después de lanzar un pequeño piloto el año pasado y comprobar la buena acogida que tuvieron, Segura-Mente lanza este curso sus nuevos talleres.

Con su petición abierta desde el comienzo del curso, y pudiendo realizarse **de forma presencial o en formato de video llamada**, las aulas que participen en el juego del programa y terminen al menos una partida.

## ¿En qué consisten?

En el taller, un voluntario/a de Afundación o ABANCA, acudirá al aula de forma presencial u online para planificar con el alumnado una excursión en base a un presupuesto de 2.000€

Con su ayuda, los alumnos y alumnas tendrán que tener en cuenta las fechas, el transporte, la manutención, entradas que haya que adquirir... poniendo así en juego sus **capacidades de planificación, ahorro y previsión.**

## Ligado al premio nacional

Además, para **integrar el voluntariado y el programa**, vamos a ligar ambos. El trabajo que valorará el jurado de este año será precisamente el mismo que lleven a cabo con los voluntarios/as en los talleres en el aula.

Así, el premio será precisamente **2.000€ para llevar a cabo el proyecto de excursión** que hayan presupuestado en el taller.



# PREMIOS DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN FINANCIERA “SEGURA- MENTE”.



## ¡PREMIO MENSUAL DE 200€!

Cada mes, de entre todas las aulas que hayan completado el reto final del juego, una de cada categoría ganará una experiencia para todo el aula valorada en 200 euros.



## ¡PREMIO FINAL DE 2.000€!

Premio final para el mejor trabajo de cada categoría de entre los participantes en los talleres de Segura-Mente



# SEGURA-MENTE: FUNDAMENTOS DEL PROYECTO

VINCULACIÓN  
CURRICULAR

## EDUCACIÓN PRIMARIA



CIENCIAS  
SOCIALES



LENGUA



CIENCIAS DE  
LA NATURALEZA



VALORES  
SOCIALES  
Y CÍVICOS



EDUCACIÓN  
ARTÍSTICA

## EDUCACIÓN SECUNDARIA



ECONOMÍA



BIOLOGÍA Y  
GEOLOGÍA



LENGUA



INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD  
EMPREDEDORA Y EMPRESARIAL



GEOGRAFÍA  
E HISTORIA



IMAGEN Y  
EXPRESIÓN



# COMPETENCIAS CLAVE



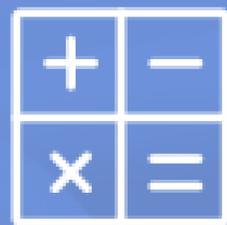
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor



Social y cívica



Lingüística



Matemática



Conciencia y expresiones culturales



Aprender a aprender

# CONSIDERACIONES FINALES

## El proyecto educativo ofrece:



Recurso didáctico gamificado: Juego online sobre el viaje con solucionario.



Material didáctico adaptado a cada etapa educativa para apoyo del docente:  
<https://www.programaseguramenteabanca.com/material-pedagogico/>



Talleres con profesionales del sector: trabajadores/as de ABANCA y Afundación



Asesoría y atención pedagógica personalizadas mediante el correo electrónico, ([info@programaseguramenteabanca.com](mailto:info@programaseguramenteabanca.com)) o vía telefónica (900 670 689).



Premios para motivar al personal docente y al alumnado



## Puntos para recordar:



El proyecto es **gratuito**.



De un centro educativo, pueden inscribirse tantos docentes como lo deseen y a su vez cada docente puede dar de alta a tantas aulas como necesite.



El tiempo de dedicación es decisión de cada docente. El tiempo mínimo estimado es de 50 min.



Para jugar de manera conjunta, se puede organizar el aula según el número de grupos que considere el docente, siendo el mínimo de 2 alumnos necesarios por aula y el máximo de 30.





la loca  
aventura  
del ahorro

JUEGO DE EDUCACIÓN FINANCIERA

//Afundación

Obra Social ABANCA



## ¿QUÉ ES?

Un juego interactivo de educación financiera. Una novedosa experiencia inmersiva basada en la gamificación, para aprender a edades tempranas y de manera colaborativa a distinguir entre lo necesario y lo deseado, gestionar gastos, tomar decisiones, experimentar y afrontar imprevistos, así como ser solidarios.

## ¿A QUIÉN SE DIRIGE?

Este juego se dirige al alumnado de 1º a 6º de Primaria, pudiendo utilizarse tanto en el aula como en remoto.

## ¿EN QUÉ CONSISTE?

Por TERCER año consecutivo el alumnado, jugando en equipos, tendrá que ayudar a los personajes del juego a decidir todo lo que necesitan para empezar a vivir juntos y lo que deben descartar para no malgastar su dinero.

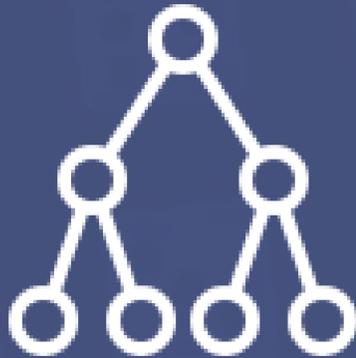
Tras resolver una serie de ejercicios matemáticos, accederán a un tablero digital, con casillas que simulan imprevistos y situaciones de la vida cotidiana en las que tomar decisiones, manejando sus ahorros de la mejor manera posible para completar el camino y ganar.

# LOCA AVENTURA DEL AHORRO: FUNDAMENTOS DEL PROYECTO



## VINCULACIÓN CURRICULAR EDUCACIÓN PRIMARIA

Este **juego interactivo de educación financiera** se ha desarrollado en base al Currículo y puede trabajarse de forma específica en las áreas de Matemáticas, Ciencias Sociales y Valores sociales y Cívicos. También puede trabajarse conjuntamente en Tutoría.



## PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

La inmersión narrativa del juego permite que el alumnado sea un participante activo del proceso de enseñanza y aprendizaje matemático, aplicado a la vida real y fomentando su espíritu crítico y emprendedor.

Por ello, el juego se basa en las metodologías del Aprendizaje Basado en Problemas y la Gamificación, en base a las Competencias Clave de Autonomía e Iniciativa personal, Aprender a aprender, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y la Competencia Matemática.

**Más de 190.000 alumnos de toda España, ya han participado en nuestros programas.**

**Porque divertirse y aprender es posible.**

**//Fundación**

Obra Social ABANCA