

# Dinero al Mando: La Aventura del Buen Manejo Financiero

*Gamificación Completa | Finanzas Personales y Conciencia Económica | Educación Financiera | Tema: Manejo eficiente del dinero para jóvenes*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: "La Ciudad de las Finanzas Inteligentes"

Bienvenidos a "Finapolis", una ciudad vibrante y dinámica donde sus habitantes enfrentan desafíos constantes para administrar sus recursos limitados. En esta metrópoli, el buen manejo del dinero no solo es una habilidad, sino la clave para prosperar y alcanzar sueños personales y colectivos.

Ustedes, los participantes, asumen el rol de "Gestores Financieros Emergentes", jóvenes adultos que han sido convocados por el alcalde de Finapolis para participar en un programa especial llamado "Dinero al Mando". Este programa busca formar líderes capaces de tomar decisiones económicas inteligentes, responsables y éticas para mejorar su calidad de vida y la de su comunidad.

### Ambientación

La narrativa se desarrolla en Finapolis, una ciudad con diferentes barrios, cada uno con retos económicos específicos: desde zonas comerciales con gran flujo de ingresos, hasta barrios residenciales con presupuesto limitado y desafíos de gastos inesperados. Los participantes deberán gestionar un presupuesto inicial asignado y tomar decisiones en distintos escenarios cotidianos, como ahorro, inversión, gastos esenciales, emergencias y negociaciones.

### Roles de los Estudiantes

- **Gestores Financieros Emergentes:** Cada estudiante es un gestor que administra un presupuesto personal dentro del juego. Deben planificar, negociar y tomar decisiones financieras.
- **Consejeros Comunitarios:** En algunos retos, formarán equipos para asesorar a otros "habitantes" de Finapolis en cómo mejorar sus finanzas.
- **Emprendedores:** Algunos retos los posicionan como pequeños empresarios que deben optimizar ingresos y controlar gastos para hacer crecer su negocio.
- **Negociadores y Líderes de Equipo:** En actividades grupales, algunos estudiantes asumen roles de liderazgo o negociación para alcanzar acuerdos financieros favorables.

### Misión Principal

La misión es clara: lograr una gestión eficiente y responsable del dinero personal y comunitario, desarrollando habilidades para la toma de decisiones financieras inteligentes, fomentando el ahorro, la inversión consciente y la capacidad de enfrentar imprevistos económicos.

Durante la experiencia, los estudiantes experimentarán situaciones reales con consecuencias directas en su "economía de juego". Deberán administrar ingresos, planificar gastos, negociar préstamos, enfrentar emergencias y buscar

oportunidades para crecer financieramente. El objetivo es que al finalizar, cada participante pueda aplicar en su vida diaria los conceptos y habilidades aprendidas para mejorar su bienestar económico.

## Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa vincula directamente el aprendizaje del manejo eficiente del dinero con el desarrollo de competencias de pensamiento crítico, resolución de problemas, negociación, liderazgo, adaptabilidad, responsabilidad y autonomía. Al involucrarse activamente en una historia que simula contextos económicos reales, los estudiantes internalizan conceptos abstractos y los practican en un ambiente seguro y motivador.

Además, la historia otorga sentido y propósito a las actividades, promoviendo la motivación intrínseca y el compromiso, esenciales para un aprendizaje significativo y duradero en educación financiera para adultos.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego

#### Sistema de Puntos - "Créditos Finapolis"

Los participantes acumulan "Créditos Finapolis" por cada acción positiva realizada, como ahorrar, negociar con éxito, completar retos y tomar decisiones responsables. Los puntos se otorgan de acuerdo a la calidad y rapidez de las respuestas, fomentando la reflexión y la eficiencia.

- **Ganar créditos:** Completar actividades, ahorrar cierto porcentaje, realizar inversiones acertadas, liderar equipos, tomar decisiones éticas.
- **Perder créditos:** Gastos innecesarios, malas decisiones, incumplimiento de compromisos, falta de participación.

#### Niveles - "Grados de Gestión"

Los estudiantes avanzan a través de niveles que representan su crecimiento financiero y de habilidades:

- *Novato Financiero:* Introducción a conceptos básicos y prácticas iniciales.
- *Practicante Responsable:* Aplicación de técnicas de ahorro y planificación.
- *Gestor Competente:* Manejo de inversiones y negociaciones.
- *Líder Financiero:* Capacidad de liderar equipos y tomar decisiones complejas.

El avance depende de la acumulación de créditos y la superación de retos específicos.

#### Insignias - "Distintivos de Excelencia"

Se otorgan insignias digitales o físicas como reconocimientos a logros específicos:

- **Ahorrador Estrella:** Por mantener un ahorro constante durante la experiencia.
- **Negociador Experto:** Por lograr acuerdos favorables en actividades grupales.

- **Planificador Estratégico:** Por elaborar presupuestos realistas y efectivos.
- **Resiliente Financiero:** Por manejar emergencias económicas con éxito.
- **Líder Inspirador:** Por demostrar liderazgo y motivar al equipo.

#### **Retos - "Misiones Financieras"**

Cada módulo incluye retos que simulan situaciones reales, como:

- Planificar un presupuesto mensual.
- Simular compras inteligentes con ofertas y limitaciones.
- Resolver conflictos financieros en equipo.
- Tomar decisiones frente a emergencias económicas.
- Negociar préstamos o inversiones.

Los retos se diseñan para promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas, con consecuencias directas en los puntos y niveles.

#### **Recompensas - "Beneficios Tangibles y Reconocimiento"**

Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas motivacionales:

- Eventos especiales dentro del aula, como "Ferias de Emprendimiento".
- Reconocimiento público en el grupo.
- Materiales o recursos adicionales para profundizar en finanzas.
- Pequeños incentivos simbólicos (certificados, diplomas).

#### **Progresión y Retroalimentación Inmediata**

Se utiliza un tablero visible para todos que muestra:

- Puntos acumulados por cada participante.
- Avance en niveles.
- Insignias obtenidas.

La retroalimentación es constante, con comentarios del docente y pares, para que los estudiantes ajusten sus estrategias y aprendan de sus errores.

## **Actividades Gamificadas**

### **Actividades Gamificadas Paso a Paso**

#### **1. Actividad: "El Presupuesto del Gestor"**

**Descripción:** Los estudiantes crean un presupuesto mensual realista con ingresos y gastos básicos.

**Instrucciones:**

1. Se entrega a cada participante una ficha con un perfil económico (ingresos y gastos variables).
2. Usando una plantilla de presupuesto (puede ser digital o impresa), deben distribuir sus ingresos en gastos, ahorros y emergencias.
3. Se presentan escenarios de gastos inesperados y deben ajustar su presupuesto.
4. Discusión grupal para compartir decisiones y estrategias.

**Tiempo estimado:** 60 minutos.

**Materiales:** Plantillas de presupuesto, calculadoras, hojas y lápices o dispositivos digitales.

**Integración con mecánicas:** Otorgan créditos por presupuesto equilibrado, ahorro planificado y adaptación ante emergencias. Se evalúa para avanzar de Novato a Practicante.

**2. Actividad: "Mercado Inteligente"**

**Descripción:** Simulación de compras con presupuesto limitado y ofertas especiales.

**Instrucciones:**

1. Se colocan "productos" (tarjetas con precios y características) en el aula o en un tablero digital.
2. Los participantes reciben un presupuesto para comprar productos necesarios para su perfil.
3. Deben decidir qué comprar, buscando maximizar valor y reducir gastos innecesarios.
4. Se introducen ofertas, descuentos y promociones que deben aprovechar.
5. Se discuten las decisiones en grupo y se reflexiona sobre priorización y consumo responsable.

**Tiempo estimado:** 45 minutos.

**Materiales:** Tarjetas de productos, presupuesto ficticio, hojas para anotaciones o app de simulación.

**Integración con mecánicas:** Se otorgan puntos por compras inteligentes y ahorro. Retos para pasar a Gestor Competente.

**3. Actividad: "Negociación en Equipo: El Préstamo Solidario"**

**Descripción:** Equipos negocian un préstamo para un proyecto comunitario ficticio.

**Instrucciones:**

1. Se forman equipos, cada uno con un rol (prestamista, solicitante, asesor financiero).
2. Reciben una propuesta de proyecto y deben negociar condiciones de préstamo (tasa, plazo, garantías).
3. Se presentan situaciones imprevistas que afectan la negociación.
4. Al final, cada equipo presenta el acuerdo alcanzado y justifica su estrategia.

**Tiempo estimado:** 90 minutos.

**Materiales:** Fichas de roles, documentos con condiciones, hojas para acuerdos.

**Integración con mecánicas:** Créditos por negociaciones exitosas, trabajo en equipo, liderazgo. Insignias de "Negociador Experto" y "Líder Inspirador".

#### **4. Actividad: "Simulación de Emergencia Financiera"**

**Descripción:** Los participantes enfrentan un imprevisto económico y deben tomar decisiones para superarlo.

**Instrucciones:**

1. Se presenta un escenario (por ejemplo, pérdida de empleo, accidente, gasto médico).
2. Con su presupuesto y ahorros actuales, deben decidir cómo afrontar la emergencia.
3. Se analizan alternativas: uso de ahorros, préstamos, recortes en gastos.
4. Discusión sobre consecuencias y aprendizaje.

**Tiempo estimado:** 60 minutos.

**Materiales:** Escenarios escritos, hojas para planificar decisiones.

**Integración con mecánicas:** Pérdida o ganancia de créditos según decisiones. Insignia "Resiliente Financiero".

#### **5. Actividad: "Planificación de Inversiones y Futuro"**

**Descripción:** Los estudiantes diseñan un plan de inversión considerando objetivos personales y riesgos.

**Instrucciones:**

1. Se explican conceptos básicos de inversión y riesgo.
2. Cada participante recibe un capital inicial ficticio para invertir en diferentes opciones (acciones, ahorro, emprendimiento).
3. Se simula el paso del tiempo y se presentan resultados según decisiones.
4. Se reflexiona sobre la diversificación y la paciencia financiera.

**Tiempo estimado:** 75 minutos.

**Materiales:** Tarjetas de opciones de inversión, hojas o app para registrar decisiones.

**Integración con mecánicas:** Puntos por buenas decisiones, avance de nivel a Líder Financiero, insignia "Planificador Estratégico".

#### **6. Actividad: "El Debate Financiero: Prioridades y Valores"**

**Descripción:** Debate estructurado sobre prioridades financieras y ética en el manejo del dinero.

**Instrucciones:**

1. Se divide el grupo en dos o más equipos con posturas diferentes (ejemplo: gasto inmediato vs ahorro a largo plazo).
2. Preparan argumentos basados en la experiencia y conceptos aprendidos.
3. Se realiza el debate con moderación y reglas claras.
4. Reflexión final y votación sobre posturas.

**Tiempo estimado:** 60 minutos.

**Materiales:** Pizarras o papelógrafos para apuntar ideas, cronómetro.

**Integración con mecánicas:** Créditos por participación, pensamiento crítico y liderazgo. Insignia "Pensador Crítico".

#### **7. Actividad: "Proyecto Final: Mi Plan Financiero Personal"**

**Descripción:** Elaboración individual de un plan financiero personal a corto y mediano plazo.

**Instrucciones:**

1. Los estudiantes reúnen aprendizajes y diseñan un plan con objetivos, presupuesto, ahorro e inversión.
2. Presentan su plan ante el grupo para recibir retroalimentación.
3. Se promueve compromiso y seguimiento post-curso.

**Tiempo estimado:** 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

**Materiales:** Plantillas para plan financiero, recursos digitales o impresos.

**Integración con mecánicas:** Créditos importantes para avanzar a nivel final, reconocimiento público, insignia "Gestor de su Futuro".

## **Reglas y Condiciones**

### **Reglas del Juego "Dinero al Mando"**

**Condiciones de Victoria**

- Alcanzar el nivel de "Líder Financiero" mediante la acumulación mínima de 1000 Créditos Finapolis.
- Obtener al menos 5 insignias diferentes durante la experiencia.
- Completar satisfactoriamente el Proyecto Final con una evaluación mínima del 80%.
- Demostrar participación activa y colaboración durante las actividades grupales.

**Penalizaciones**

- Pérdida de Créditos por decisiones financieras irresponsables (gastos innecesarios, incumplimiento de acuerdos).
- Reducción de puntos por falta de participación o retrasos en actividades.
- Descalificación temporal de ciertas actividades en caso de incumplir reglas de respeto o trabajo en equipo.

**Turnos y Roles**

- Las actividades grupales tienen turnos definidos para asegurar participación equitativa.
- Los roles en equipo (líder, negociador, asesor) rotan para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- En actividades individuales, el tiempo es controlado para mantener ritmo y motivación.

**Restricciones**

- No se permite copiar decisiones o planes de otros participantes.
- Se debe justificar cada decisión financiera para recibir puntos.
- Se fomenta el respeto y la escucha activa; cualquier comportamiento disruptivo será sancionado.

**Tabla de Puntos**

| Acción                              | Créditos otorgados |
|-------------------------------------|--------------------|
| Completar presupuesto equilibrado   | 50                 |
| Ahorro mensual mínimo 10%           | 40                 |
| Negociación exitosa en equipo       | 70                 |
| Resolución efectiva de emergencia   | 60                 |
| Planificación de inversión acertada | 80                 |
| Participación activa en debate      | 30                 |
| Presentación del proyecto final     | 100                |
| Decisión financiera irresponsable   | -50                |
| Falta de participación              | -30                |

**Sistema de Logros**

- Las insignias se entregan al alcanzar hitos específicos y se reflejan en el tablero.
- Los logros motivan la progresión y reconocimiento público.
- El docente valida y certifica los logros con base en evidencias.

**Evaluación Gamificada**

**Evaluación dentro del Sistema Gamificado**

**Criterios de Evaluación**

- **Precisión y Realismo:** Calidad y realismo en la elaboración de presupuestos y planes financieros.
- **Participación Activa:** Involucramiento en actividades individuales y grupales, incluyendo debates y negociaciones.
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Capacidad para analizar situaciones financieras y tomar decisiones adecuadas.

- **Trabajo en Equipo y Liderazgo:** Efectividad en roles grupales, comunicación y liderazgo.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de tiempos, compromisos y entrega de productos finales.

#### Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas claras para evaluar actividades clave como:

- **Presupuesto Mensual:** Evaluación de balance, coherencia y justificación (puntuación 0-100).
- **Negociación de Préstamo:** Evaluación de estrategia, comunicación, acuerdo logrado y trabajo en equipo (puntuación 0-100).
- **Proyecto Final:** Evaluación integral sobre objetivos, planificación, viabilidad y presentación (puntuación 0-100).

#### Evidencias de Aprendizaje

- Presupuestos y planes impresos o digitales.
- Registros de acuerdos y actas de negociaciones.
- Grabaciones o notas de debates y discusiones.
- Presentaciones orales y documentos del proyecto final.
- Registro de puntos, insignias y niveles alcanzados.

#### Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión grupal donde cada participante comparte aprendizajes, dificultades y planes futuros para aplicar lo aprendido en su vida real.

Se cierra la narrativa de Finapolis celebrando el progreso de cada Gestor Financiero Emergente y motivando a continuar el camino hacia la prosperidad económica personal y comunitaria.

El docente facilita este cierre con preguntas guiadas y retroalimentación positiva, reforzando la autonomía y responsabilidad adquiridas.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

#### Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede desarrollarse en 10 sesiones de 2 horas cada una (total 20 horas).
- Se recomienda distribuir las actividades para mantener la motivación y permitir reflexión entre sesiones.

#### Espacio Físico

- Aula con disposición flexible para trabajo individual y grupal.
- Espacio para exposiciones y debates, con pizarra o proyector.
- Zona para colocar tablero de puntos visible a todos.

#### **Materiales y Herramientas TIC**

- Plantillas de presupuesto y plan financiero (formatos impresos y digitales).
- Tarjetas o fichas para simulaciones de mercado y roles.
- Calculadoras o aplicaciones móviles básicas de finanzas.
- Computadora con proyector para presentaciones y seguimiento de puntos.
- Plataformas digitales opcionales para seguimiento de progreso (Google Classroom, Kahoot, Trello).

#### **Tamaño del Grupo**

- Ideal entre 12 y 20 participantes para facilitar interacción y atención personalizada.
- Grupos mayores pueden dividirse en subequipos para actividades grupales.

#### **Preparación Previa del Docente**

- Familiarizarse con conceptos básicos y avanzados de finanzas personales.
- Preparar materiales y recursos con anticipación.
- Diseñar tablero y sistema de puntos claros y adaptados al grupo.
- Planificar tiempos y logística para cada sesión.
- Capacitarse en técnicas de gamificación y facilitación de debates y negociaciones.

#### **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas**

- **Desmotivación:** Mantener retroalimentación constante, celebrar logros y variar actividades.
- **Dificultades en conceptos financieros:** Explicar con ejemplos simples y usar recursos visuales.
- **Conflictos en equipo:** Facilitar mediación y rotación de roles para fomentar empatía.
- **Limitaciones tecnológicas:** Adaptar actividades a recursos disponibles, priorizando materiales físicos.
- **Resistencia al cambio:** Relacionar contenidos con experiencias reales y beneficios personales.