



FABULA

Actividades de Aprendizaje Financiero y Comercial

El proyecto fue financiado con el soporte de la Comisión Europea. Las opiniones expresadas en esta publicación (comunicación) reflejan solamente la visión del autor, la Comisión Europea no es responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

El proyecto

El Proyecto "F.A.B.U.L.A – Actividades de Aprendizaje Financiero y Comercial" pretende implicar, motivar y estimular a los jóvenes de Escuelas de Primaria en emprendimiento y alfabetización financiera, reemplazando la idea cerrada, compleja, elitista y descontextualizada de las finanzas, a partir de actividades cotidianas y a través de la adopción de un modelo de enseñanza integrado orientado a habilidades emprendedoras y conocimiento económico/ financiero capaz de:

- **desarrollar de manera profunda métodos de aprendizaje** herramientas y situaciones y favorecer una enseñanza interdisciplinaria, interactiva e integrada
- favorecer el **desarrollo de la Capacidad Financiera** de los jóvenes en clases de 4º y 5º de primaria, creando objetivos de aprendizaje que desarrollen:
 - a) alfabetización sobre el dinero y los precios
 - b) destrezas para planificar el futuro
 - c) destrezas para gestionar un pequeño presupuesto
 - d) destrezas para evitar deudas
 - e) destrezas para gestionar el gasto presente y futuro.

El proyecto "F.A.B.U.L.A – Actividades de Aprendizaje Financiero y Comercial" pretende por tanto ayudar a las próximas generaciones a comprender de la mejor manera posible cómo realizar elecciones financieras que resultan cada vez más complejas, favoreciendo así un proceso de conocimiento y un enfoque hacia los asuntos financieros que les guíen hacia:

- el mejor uso de los **diferentes productos y servicios financieros**
- la adquisición de una conciencia mayor de los **riesgos y oportunidades del mercado** por medio de un **aprendizaje innovador**, de un modelo basado en la **educación lúdica**, la lógica, el entretenimiento, la alfabetización financiera integrada dentro de una **educación en emprendimiento** más amplia y un **proceso formativo de ciudadanía activa**.



El proyecto

Los **resultados esperados** del proyecto son:

1. La adopción de un modelo interdisciplinario, interactivo e integrado de conocimientos económico - financiero capaz de generar métodos, herramientas y situaciones de aprendizaje.
2. La realización de un análisis basado en el diálogo y el contacto con los profesores y directores de escuelas para identificar métodos para integrar elementos de emprendimiento y de alfabetización financiera en el currículo escolar.
3. La creación de una red estable de excelencia internacional con diferentes tipos de actores que favorece la interacción e integración de la experiencia adquirida en disciplinas financieras, técnicas, de emprendimiento, metodológicas, tecnológicas y didácticas con los diversos grupos destinatarios, a través de un diseño innovador y de la difusión de las soluciones adoptadas y de los contenidos creados con Recursos Educativos Abiertos y con un Juego Financiero.
4. Creación del Juego Educativo Financiero "F.E.D.R.O. - Recursos y Oportunidades para la Educación Financiera", un ambiente de aprendizaje interactivo, creado con animaciones 2D/ 3D, manuales, preguntas y entretenimientos, que pretende:
 - explicar de manera simple e intuitiva el sistema económico - financiero, siguiendo una lógica de aprendizaje lúdico, es decir de educar de manera entretenida, integrando la alfabetización financiera dentro de la educación para el emprendimiento y la ciudadanía activa.
 - favorecer la consecución de una madurez económica y financiera a edad temprana, junto con una mayor autonomía e independencia, promoviendo y cultivando de esta manera modos de pensamiento y actuación más activos e independientes, que permitan a los niños de hoy ser protagonistas de la sociedad del futuro.
5. Creación de OER - Recursos Educativos Abiertos, que constituyen las "**Soluciones Digitales de Aprendizaje Financiero - F.I.E.L.D.S.**", un producto multimedia desarrollado con técnicas de pensamiento visual y con el apoyo de caricaturas en 2D/ 3D y/ o video tutoriales y juegos, disponibles en línea al menos 3 años con posterioridad al fin del proyecto, directamente desde una sección especial de la web del proyecto o a través de la sección del Juego Educativo Financiero "F.E.D.R.O. - Recursos y Oportunidades para la Educación Financiera".
6. Creación de oportunidades de interactuar a través de las redes sociales para compartir ideas, experiencias y competencias bajo un diseño común orientado a:
 - Ofrecer a los estudiantes nuevas oportunidades de aprendizaje de conceptos, métodos y lenguaje específico.
 - Enseñar y fomentar acciones autónomas y financieramente responsables.
 - Permitir a los usuarios adquirir las habilidades necesarias para seleccionar información de entre las muchas fuentes disponibles, y a veces contradictorias.
 - Desarrollar las habilidades para decidir y actuar de manera práctica y ser capaz de planificar acciones futuras
7. Participación de 80 estudiantes de Escuelas Primarias entre las edades de 9 a 11 años (20 en España, 20 en Italia, 20 en Turquía y 20 en Reino Unido) en la fase de prueba del producto multimedia "F.E.D.R.O. - Recursos y Oportunidades para la Educación Financiera".
8. Creación del **CUENTO FÁBULA**, para narrar:
 - el comportamiento y las reglas aprendidas en el uso del dinero, puesto en práctica por los estudiantes de las escuelas participantes.
 - los momentos destacables del proyecto.
 - la contribución de los actores principales proporcionada por sus testimonios en los contextos de referencia elegidos.

Los principales productos

FIELDS - Educación Emprendedora

El OER (Recurso Educativo Abierto) dedicado a la **Educación para el Emprendimiento**, disponible en todos los idiomas de la asociación, tiene el propósito de ayudar a los alumnos a adquirir las habilidades clave necesarias para establecer un negocio.

En particular, el OER consta de tres Unidades de Aprendizaje, que se organizan como sigue:

Unidad 1: Habilidades de emprendimiento

- Qué es una empresa?
- Habilidades y Comportamientos
- Desarrollo de habilidades de emprendimiento
- Desarrollo de habilidades empresariales
- Habilidades y Comportamientos - cuándo, dónde y por qué

Unidad 2: Cualidades personales en los negocios

- Cualidades personales en los negocios
- Análisis de fortalezas, debilidades y áreas de entretenimiento
- Niveles de habilidad y conocimiento
- Mejora de los niveles de habilidad y conocimiento

Unidad 3: Gestión del negocio propio

- Desarrollo de ideas para el negocio
- Evaluación de beneficios y riesgos en los negocios
- Como abordar riesgos y oportunidades

El Recurso Educativo Abierto "**FIELDS - Educación Emprendedora**" está disponible en la siguiente dirección: <http://fabula.conform.it/es/fedro/educacion-emprendedora/>. Para tener acceso completo al Recurso necesita disponer de las credenciales de acceso a la plataforma educare.conform.it. Estas credenciales le serán suministradas por el personal de las escuelas participantes en el proyecto F.A.BU.L.A., tanto a los profesores como a los alumnos.

Además han sido desarrollados los siguientes dos productos:

- el **Libro del Profesor para el emprendimiento** contiene una serie de actividades que los niños pueden llevar a cabo en la clase, y tiene el propósito de proporcionar herramientas operativas y metodológicas para orientar a los profesores en la organización de las actividades de formación en clase para facilitar la discusión individual y grupal, y para proporcionar a los niños la contextualización del aprendizaje de los conceptos que se encuentran en el FIELDS - Educación para el Emprendimiento
- la **Plantilla del Plan de Negocios**, un plan de negocios simplificado, específicamente diseñado y organizado por la Asociación, para posibilitar a los niños un acercamiento al mundo de la empresa, por medio de la definición de un plan de negocios.



Los principales productos

FIELDS - Educación Financiera

El OER (Recurso Educativo Abierto) dedicado a la **Educación Financiera**, disponible en todos los idiomas de la asociación, tiene el propósito de reforzar los conceptos financieros en relación con los siguientes temas:

- Tarjeta de efectivo
- Tarjeta Contactless
- Tarjeta prepago
- Banca on-line (en línea)
- Banca telefónica
- Transferencia bancaria
- Tarjeta de Crédito
- Dinero
- Cheques
- Ahorros
- Inversiones
- Banco

Una vez que el niño ha seleccionado el tema de su interés, puede ver una animación breve en 2 dimensiones, cuyo propósito es incidir en los conceptos básicos que, posteriormente, se analizan en mayor profundidad en el pdf descargable al final de la animación, y que puede leer conjuntamente con el profesor en clase, o en casa con sus padres.

El Recurso Educativo Abierto "**FIELDS - Educación Financiera**" está accesible a través de la siguiente dirección de Internet: <http://fabula.conform.it/es/fedro/educacion-financiera/>

Para acceder al producto, no son necesarias credenciales de acceso, pero sí son necesarias para descargar los materiales pdf al final de las animaciones. Las credenciales de acceso a la plataforma de e-learning "educare.conform.it" serán proporcionadas por el personal relevante del proyecto F.A.BU.L.A. en las escuelas participantes, tanto para los alumnos como los profesores.

Además han sido desarrollados los siguientes productos:

- El **Manual de Finanzas del Profesor** contiene una serie de actividades que los niños llevarán a cabo en clase durante la fase piloto, y su fin es proporcionar herramientas metodológicas y operativas que orienten a los profesores en la organización de las actividades formativas en clase para facilitar las discusiones individuales y grupales, y para proporcionar a los niños la contextualización del aprendizaje y la comprensión del uso eficaz de los productos/ servicios financieros
- una serie de **materiales más específicos** que se encuentran en: <http://fabula.conform.it/es/fedro/> en la sección titulada "Más Detalles". Ahí se puede encontrar información sobre temas como: Tarjeta de efectivo/Contactless/prepago, dinero, cheques...



Los principales productos

El juego FABULA

El Juego Financiero Educativo “El Juego FABULA”, disponible en todos los idiomas de la Asociación tanto en una versión online como en una versión para impresión, pretende facilitar que los niños se familiaricen con las cuestiones relativas a finanzas, economía y emprendimiento.

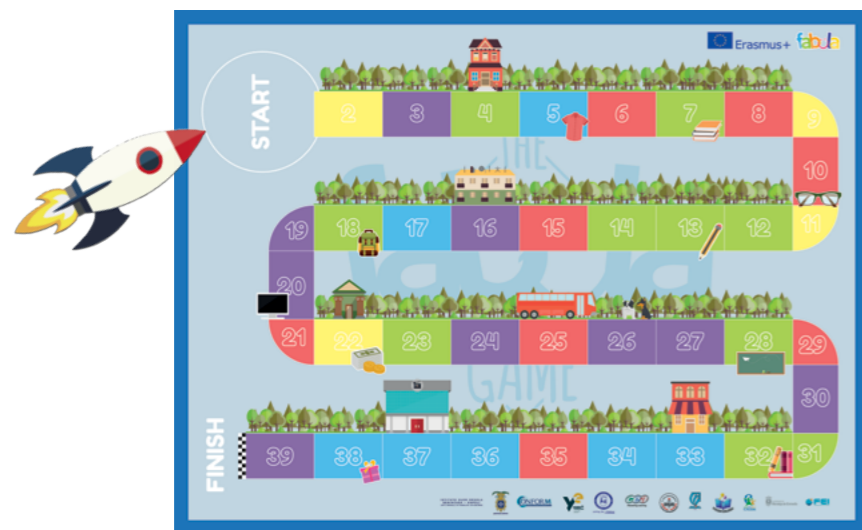
No se precisan credenciales de acceso para acceder ni al juego on-line ni a su versión para impresión, que está disponibles en la siguiente dirección: <http://fabula.conform.it/es/fedro/fabula-game/>.

El propósito del juego

El juego tiene lugar siguiendo una serie de casillas que corresponden a lugares que se encuentran en las ciudades, como un centro comercial, un banco, un parque, una escuela. El propósito del juego es moverse lo más rápido posible a lo largo del tablero, contestando de manera correcta a las preguntas, para evaluar el conocimiento de conceptos de emprendimiento y literatura financiera.

Cada respuesta correcta permite ganar dinero al jugador. Las respuestas incorrectas le restan dinero.

El jugador que consigue ahorrar más dinero y manejar mejor sus ahorros, gana, y al final del juego puede organizar una fiesta de cumpleaños y comprar material escolar para la clase.



Los principales productos

Fabula Story

El **Cuento Fábula** pretende narrar:

- el comportamiento y las reglas aprendidas en el uso del dinero puesto en práctica por los estudiantes de las escuelas participantes.
- los momentos destacables del proyecto.
- la contribución de los actores principales proporcionada por sus testimonios en los contextos de referencia elegidos.

El Cuento Fábula, accesible a través de la siguiente dirección: <http://fabula.conform.it/es/cuento-fabula/>, es un contenedor de diferentes medios, organizado en forma de libro digital, con gráficos atractivos, que abarca los diferentes temas de FABULA, los cuales permiten comprender, paso a paso y a través de uno o varios asuntos de referencia seleccionados por las organizaciones de los países participantes (Italia, España, Reino Unido y Turquía), los siguientes aspectos:

- lo que el proyecto F.A.BU.L.A. - Actividades de Aprendizaje Financiero y Comercial, ha producido.
- el enfoque metodológico y pedagógico adoptado en la creación de los Recursos Educativos Abiertos y en el ambiente de aprendizaje.
- las soluciones educativas y las orientaciones desarrolladas para ser probadas por alumnos y profesores, y complementar así el currículo escolar con los diferentes productos formativos creados tanto en línea, como de manera tangible.
- los resultados de las pruebas llevadas a cabo.
- la posible participación de los padres en el proceso de aprendizaje.
- la utilidad del juego en sus versiones de mesa y en línea para evaluar el éxito de aprendizaje de los conceptos financieros y de emprendimiento contenidos en los Recursos Educativos Abiertos, y en el ambiente de aprendizaje.
- los criterios y el enfoque seguidos para involucrar a los alumnos en la preparación y la organización de piezas teatrales montadas durante el proyecto.

El Cuento Fábula está estructurado en las siguientes fases:

- El proyecto
- El enfoque pedagógico y metodológico.
- Los productos
- Las soluciones educativas utilizadas para probar las orientaciones.
- Los resultados de las pruebas.
- Los criterios y el enfoque seguidos para preparar las piezas teatrales.



La Asociación

Istituto Suor Orsola Benincasa

El Instituto Suor Orsola Benincasa es el heredero de una tradición educativa centenaria. Las Escuelas del Instituto proporcionan un programa formativo que abarca el ciclo completo de estudios. Su plan de trabajo se basa no sólo en un desarrollo transversal del estudiante, sino también vertical, y esto permite, a través de la investigación y el intercambio de experiencias y conocimiento, planificar e implantar métodos de aprendizaje e instrucción actualizados que atienden a los cambios continuos de los procesos cognitivos y de aprendizaje.



Provincia di Salerno



PROVINCIA DI SALERNO

La Provincia es la autoridad local responsable de programar, dirigir y controlar los planes de educación y formación planteados por el sistema local. Aconseja y desarrolla trabajos como:

- integrar su actividad con la de los municipios y la región, estableciendo relaciones con estas instituciones en relación con formación integral, educación de adultos, así como la educación técnica y la educación técnica superior, así como relaciones entre las escuelas y el mercado de trabajo
- evalúa y controla para valorar la eficiencia de las instituciones educativas y evalúa el grado de ejecución del plan de formación.

Conform

CONFORM – Consulenza, Formazione e Management S.c.a.r.l. ha trabajado durante más de 20 años a nivel nacional e internacional. Promueve y desarrolla importantes planes de formación y proyectos de investigación con formatos innovadores y soluciones en educación presencial, aprendizaje a través de la experiencia y e-learning. Proporciona consultoría y asistencia técnica a empresas y el Sector Público, con el apoyo de una plantilla experimentada y un equipo consolidado de formadores, consultores, profesionales, gestores y emprendedores con experiencia contrastada.



La Asociación

Young Enterprise Northern Ireland Ltd

Young Enterprise es una asociación sin ánimo de lucro que desarrolla habilidades y aspiraciones de niños y jóvenes de 4 a 25 años de cara a prepararlos para la nueva economía. Young Enterprise desarrolla las habilidades de los jóvenes para prepararlos para su vida personal y profesional cuando abandonen su periodo educativo. A través de sus programas, los estudiantes de más de 10 años de edad establecen sus propios negocios, incluyendo la venta de productos en Ferias locales. La metodología aplicada ha sido reconocida por EU research como el mejor práctica orientada al desarrollo de habilidades emprendedoras en jóvenes.



Glenwood School



Glenwood Primary School es una gran escuela de educación primaria situada en un área interior urbana muy desfavorecida. Actualmente hay 510 alumnos matriculados en la escuela, y se está tratando de renovar la certificación Investors in People y de obtener el reconocimiento Marca de Calidad de Inclusión (IQM). La escuela mantiene una relación de largo plazo con Young Enterprise, y algunas entidades financieras como el Banco de Irlanda y el Northern Bank. La escuela acoge cada año la "Money Week" para mejorar las habilidades financieras del alumnado.

CCEA-Northern Ireland council for the Curriculum Examinations and Assessment

CCEA es el Consejo para Currículo, Exámenes y Evaluación de Irlanda del Norte. CCEA sitúa a los estudiantes y a aquellas personas que tienen interés en su desarrollo personal y educativo en el punto central de su estrategia. La misión de CCEA es "hacer posible que todo el potencial de los estudiantes sea conseguido y reconocido". CCEA es una institución única en el Reino Unido, que agrupa tres áreas de currículo, exámenes y evaluación.



- **Asesoría al Gobierno** - sobre qué debe ser enseñado en las escuelas e institutos de Irlanda del Norte
- **Estándares de Control** - asegurando que las cualificaciones y exámenes ofrecidos por los centros en Irlanda del Norte tienen una calidad adecuada
- **Reconocimiento de Cualificaciones** - como centro líder de certificación en Irlanda del Norte, ofrecemos un amplio rango de cualificaciones.



La Asociación

Aydin Efeler Ilce Milli Egitim Mudurlugu

La Dirección Nacional de Educación del Distrito Efeler de la provincia de Aydin es una organización que supervisa, aconseja y evalúa a todas las entidades educativas públicas y privadas del Distrito Efeler.

Es responsable de la administración de todos los aspectos de la educación (tanto formal como informal) y los servicios asociados en el Distrito de Efeler. Está también en coordinación con la Dirección de 140 escuelas afiliadas.



Association of Aydin Young Businessman

La Asociación de Jóvenes Empresarios de Aydin (AYGIAD) es una organización establecida en 1993 con el propósito de agrupar a todos los jóvenes empresarios de Aydin y posibilitar que colaboren y trabajen juntos en términos profesionales, educativos, sociales y culturales. Existen 52 empresarios jóvenes en el área de Aydin dispuestos a cooperar entre sí y con otras instituciones.

DR. Fevzi Mürüvet Uğuroğlu Secondary school

La escuela DR. Fevzi Mürüvet Uğuroğlu inició sus actividades educativas en 1997. Es una escuela pública de enseñanza secundaria, situada en el area urbana del distrito de Mimar Sinan. En 2008 se fusionó con la escuela primaria DR. Fevzi Mürüvet Uğuroğlu que había iniciado su actividad en 1992.



La Asociación

Colegio Caude

El Colegio Caude surgió del esfuerzo común de un grupo de profesionales que lo fundaron. El objetivo del Centro es lograr el desarrollo integral de los sus estudiantes como personas, ofreciendo una educación de calidad que abarca una formación humana y académica, dentro de los principios democráticos de respeto y tolerancia.



Ayuntamiento de Majadahonda



Majadahonda es una ciudad residencial, moderna y dinámica, situada en la zona noroeste de Madrid a tan sólo 15 kilómetros de la capital de España. El Ayuntamiento de Majadahonda trabaja para que sus ciudadanos disfruten de una gran calidad de vida y para conseguir un modelo de ciudad basado en la excelencia, la transparencia, la innovación, la sostenibilidad y la participación. Su área de educación promueve proyectos y servicios con el fin de apoyar a las familias y los centros educativos.

Formación y Educación Integral (FEI)

La empresa Formación y Educación Integral (FEI), se estableció el 10 de octubre de 1997, agrupando a un equipo de expertos en administración y formación provenientes de otros centros educativos. La misión fundacional de FEI es el diseño, la planificación y la implantación de iniciativas en los campos de la formación, las actividades de difusión tecnológica y la participación en proyectos orientados a la educación personal, profesional y corporativa..



