

Guía didáctica para el profesorado

PROGRAMA DE EDUCACIÓN FINANCIERA DE LAS CAJAS RURALES

Un juego cooperativo de educación financiera para jugar en clase, por equipos.

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9 años) · Itinerario Jóvenes Gestores (10–14 años)

8 días de clase · Sesiones de 45–60 minutos · Equipos de unos 5 alumnos (los «Clanes»)

Edición: julio de 2026

Índice

Cómo usar esta guía 4
Parte I · El juego: qué es y qué enseña 5
- **Qué es Econópolis** 5
- **La economía del juego** 5
- **Dónde está la cooperación** 5
- **Los hilos que conectan las sesiones** 6
- **Por qué funciona: la propuesta pedagógica** 6
- **Los dos itinerarios, frente a frente** 7

Parte II · Cómo se da una clase 8
- **El programa, en 8 días de clase** 8
- **Qué necesitas** 9
- **Antes de la primera clase (una sola vez)** 9
- **La rutina de tres pasos (todas las sesiones son iguales)** 9
- **El día de clase, paso a paso** 10
- **Tu papel durante el juego** 10
- **Cuidado con las distancias económicas del aula** 11
- **El día 8 · El gran cierre** 11

Parte III · Pequeños Ahorradores (6–9 años), sesión a sesión 12
- **Día 1 · La bienvenida — «Ahorrar para un deseo»** 13
- **Día 1 · El primer reto — «En el supermercado»** 15
- **Día 2 — «El desayuno de la semana»** 17
- **Día 3 — «Un deseo compartido»** 19
- **Día 4 — «El ahorro de energía»** 21
- **Día 5 — «El cumpleaños»** 23
- **Día 6 — «El intercambio (trueque)»** 25
- **Día 7 — «El banco de tiempo»** 27

Parte IV · Jóvenes Gestores (10–14 años), sesión a sesión 30
- **Día 1 · La bienvenida — «La gran inversión del barrio»** 31
- **Día 1 · El primer reto — «El menú semanal»** 33
- **Día 2 — «El festival del barrio»** 35
- **Día 3 — «¿Reparar o comprar?»** 37
- **Día 4 — «El transporte»** 39
- **Día 5 — «Recaudar para la actividad»** 41
- **Día 6 — «Detective de la red»** 43
- **Día 7 — «Los cooperis del barrio»** 45

Parte V · Atención a la diversidad 47
Parte VI · Evaluación orientativa 48
- **Observación directa** 48

Evidencias que deja el propio juego 48
Anexo · Vinculación curricular y normativa 50
Competencias clave que se trabajan 50

Al abrir este documento, Word preguntará si quieres «actualizar los campos»: di que sí para rellenar el índice con los números de página.

Cómo usar esta guía

Este documento reúne **todo lo que necesitas para llevar Econópolis a tu aula**: qué es el juego y qué enseña, cómo se da una clase paso a paso y la ficha completa de cada una de las 16 sesiones, con la teoría ya redactada para impartirla, lo que hay que observar mientras juegan y las preguntas de la puesta en común. No hace falta consultar nada más para preparar las clases.

La guía está pensada para tres momentos distintos:

- **Antes de empezar el programa** (una sola vez, unos 20 minutos): lee la Parte I —qué es el juego y qué conceptos trabaja— y la Parte II —cómo se da una clase—. Con eso ya sabes cómo funciona todo.
- **Antes de cada clase** (5 minutos): lee la ficha del día en la Parte III o IV. Cada ficha empieza en página propia, así que puedes imprimir solo la que toca y llevarla a clase.
- **Para el último día**: el apartado «El día 8 · El gran cierre» de la Parte II te cuenta cómo se cierra la experiencia con el podio del aula y los diplomas.

Las convenciones que verás en las fichas

- Las frases precedidas de **«Dilo así»** están escritas para decirlas tal cual en voz alta: son la forma más sencilla que hemos encontrado de contar cada idea a esa edad.
- El cuadro **«Mientras juegan, fíjate en»** es tu chuleta de observación: qué es una buena decisión en ese reto y cuál es el error típico.
- Las preguntas de la puesta en común llevan a veces una marca de nivel: 👤 **Para ti** (cada alumno se responde a sí mismo), 👥 **Para tu Clan** (el equipo revisa cómo decidió) y 🏛️ **Para toda la clase** (se comparte entre Clanes). El porqué de ese orden está explicado en la Parte II.
- La **frase de cierre** del final de cada ficha condensa la idea del día: se dice en voz alta, se anota en la pizarra o ambas cosas.

> ⓘ Esta guía se puede leer en pantalla o imprimir. Si la imprimes, hazlo a doble cara: cada ficha de sesión empieza en página nueva precisamente para que puedas llevarte solo la del día.

Parte I · El juego: qué es y qué enseña

Qué es Econópolis

Econópolis es un juego de educación financiera pensado para jugarse **en clase, por equipos** —los «Clanes»—, dentro del programa de educación financiera de las Cajas Rurales. Su idea de fondo es sencilla: **aprender a decidir con el dinero se aprende decidiendo**.

Cada Clan vive en el barrio de Econópolis y va resolviendo retos: pequeñas situaciones de la vida real —la compra, un cumpleaños, el transporte, una estafa por internet— en las que tiene que tomar decisiones de dinero y de convivencia. Casi nunca hay una respuesta «correcta» única; cada decisión tiene sus ventajas y sus inconvenientes, y el grupo aprende eligiendo y viendo lo que pasa después.

Hay dos itinerarios independientes según la edad —**Pequeños Ahorradores (6–9)** y **Jóvenes Gestores (10–14)**—, cada uno con su bienvenida, sus retos y su gran cierre. No se «asciende» de uno al otro: cada grupo hace su itinerario, lo termina y recibe su diploma.

La economía del juego

La moneda del juego es el **Cooperis (€C)**. Cada Clan cuida cuatro marcadores, que suben y bajan según lo que va decidiendo:

💰 **Ahorros (€C)**	El dinero del Clan. Sube al ahorrar o ingresar, baja al gastar. No baja de 0.
😊 **Ánimo**	Lo a gusto que está el grupo (de 0 a 100).
💞 **Tiempo en familia**	Unión, cuidado y comunidad (de 0 a 100).
⚡ **Energía**	Hábitos sanos y sostenibles (de 0 a 100).

La idea clave es que **casi nunca se pueden subir los cuatro a la vez**. Gastar en una fiesta sube el ánimo, pero vacía la hucha; ir siempre en coche es cómodo, pero cuesta dinero y baja la energía. Toca priorizar, y eso —renunciar a una cosa para ganar otra— es lo que llamamos **coste de oportunidad**, el corazón de la educación financiera: el valor de aquello a lo que renuncias cada vez que eliges.

Además de los marcadores, los Clanes van ganando **insignias** por logros concretos —Guardianes del Ahorro, Héroes Energéticos, Vecinos Solidarios…— que se quedan guardadas en su carné hasta el final del itinerario. Cada ficha de sesión indica qué insignias hay en juego ese día.

Dónde está la cooperación

Vale la pena tenerlo claro desde el principio, porque es lo que da sentido al trabajo en equipo: **los cuatro marcadores son del Clan, no de cada alumno**. No hay hucha individual. Por eso cada decisión obliga a ponerse de acuerdo — es dentro del grupo donde se negocia y se cede.

Entre Clanes **no hay competición durante el juego**: nadie resta a nadie. Pero al terminar el itinerario se proyecta el **podio del aula**, una comparación final de cómo ha quedado cada uno. Hay un podio por cada marcador y, el principal, el del **Clan más equilibrado**. Este se calcula mirando el marcador más flojo de cada Clan, y no su media, a propósito: así no gana quien haya

exprimido un solo indicador, sino quien no haya descuidado ninguno. Es otra vez la idea del coste de oportunidad, ahora como broche de la experiencia.

Los hilos que conectan las sesiones

Las sesiones no son actividades sueltas: hay varios hilos que las atraviesan y dan continuidad al programa. Vale la pena conocerlos, porque son los que te dejan decir en clase aquello de «¿os acordáis de lo que decidisteis el primer día?».

- 📊 **Los marcadores se acumulan.** Cada sesión mueve los mismos cuatro marcadores, y el Clan arrastra su estado de una a la siguiente. Lo que hicieron el primer día se sigue notando en el último.
- 🎯 **El deseo, en Pequeños Ahorradores.** En la bienvenida («Ahorrar para un deseo») cada alumno elige algo que quiere conseguir, y esa meta reaparece cada día del juego: cada vez que asoma un capricho, toca decidir «¿me lo gasto o lo guardo para mi deseo?». El ahorro no se enseña en una tarde; se practica durante todo el itinerario.
- 🏗️ **La inversión, en Jóvenes Gestores.** En la bienvenida («La gran inversión del barrio») el Clan elige entre un huerto, un polideportivo o una biblioteca. Esa decisión da frutos día a día, pide cuidar la zona con una pequeña tarea diaria y vuelve a contar en la sesión final, «Los cooperis del barrio». Es la forma de que entiendan qué significa invertir a largo plazo.
- ⏳ **Las consecuencias tardan en llegar (Jóvenes Gestores).** En decisiones como «¿reparar o comprar?», lo barato de hoy se acaba pagando después: el gasto de luz o las averías aparecen con el paso de los días, no en el momento de elegir. Es el hilo que enseña a mirar el coste total y no solo la etiqueta del precio.
- 🏅 **Las insignias y el diploma.** Cada insignia representa una competencia trabajada (ahorro, sostenibilidad, solidaridad…). Se van sumando y, al terminar, cada alumno recoge un diploma con las insignias de su Clan y el estado de sus marcadores.

Por qué funciona: la propuesta pedagógica

Los hábitos con el dinero empiezan a formarse mucho antes de la primera nómina. Por eso la educación financiera cala más cuando llega antes de que esos hábitos se asienten, y cuando se aprende **tomando decisiones** en vez de memorizando definiciones.

¿Por qué en estas edades? Entre los 6 y los 9 años aparecen las primeras decisiones de consumo de verdad —una paga, elegir en la compra, un capricho a la salida del cole—, y es justo el momento de fijar el vocabulario y los hábitos base (necesidad y deseo, ahorrar para una meta, «el dinero se acaba») sobre situaciones concretas y cercanas. Entre los 10 y los 14 llegan las primeras decisiones por su cuenta con dinero real: el móvil, las compras y suscripciones online, los primeros «trabajillos»… y también las primeras estafas digitales. El itinerario de Jóvenes Gestores trabaja precisamente ese terreno: consumo crítico, coste a largo plazo, fraude online y presupuesto público.

Y aprenden decidiendo, pero sin riesgo real. El juego es una simulación segura: equivocarse no cuesta dinero de verdad. Las consecuencias se ven en los cuatro marcadores del Clan y se hablan en la puesta en común. Esa vivencia de «decido esto y pasa aquello» es difícil de dar con un libro de texto.

La metodología se apoya en tres ideas sencillas, tomadas del aprendizaje por descubrimiento y del aprendizaje cooperativo:

- **Aprendizaje basado en juego, con narrativa.** Un barrio, personajes guía y situaciones de la vida real: el contenido llega dentro de una historia, no como temario.
- **Aprendizaje cooperativo.** Se juega por Clanes de unos 5: las decisiones se debaten y algunas se votan. Ganar no es acumular más, es decidir mejor juntos.
- **Decisión–consecuencia, sin respuesta única.** Cada opción tiene ventajas e inconvenientes que se ven en los marcadores: el coste de oportunidad se *vive*, no se define. Conviene no dar ninguna decisión por «mala» delante de la clase — la gracia está en que expliquen a qué renunciaron. Hay una excepción: en «Detective de la red» sí hay respuesta correcta, porque reconocer una estafa no es cuestión de preferencias.

El alumnado, además, **no llega en frío al reto**. Antes de decidir por su cuenta, el juego le lleva por una secuencia corta de pantallas: un **gancho** (vídeo o escena que presenta la situación), la **intro** del personaje (el porqué y el cómo del reto), un **entrenamiento** de calentamiento (clasificar tarjetas según el concepto del día), el **reto** en sí (decidir y ver las consecuencias) y la **reflexión** (al empezar, «¿cómo lo hacías tú?»; al terminar, «¿qué te llevas?»).

Los dos itinerarios, frente a frente

Los dos itinerarios siguen el mismo modelo, pero con distinta profundidad. En **Pequeños Ahorradores** no hay nada abstracto: cantidades pequeñas, decisiones de una sola cosa a la vez y lenguaje directo. En **Jóvenes Gestores** las decisiones ya juegan con varias cosas a la vez — equilibrar precio, salud y sostenibilidad en una misma elección—, el tiempo se alarga (inversiones que rinden con los días, averías que llegan más tarde) y entra la mirada social y crítica: votaciones, impuestos, publicidad y fraude.

	🐶 **Pequeños Ahorradores**	🍸 **Jóvenes Gestores**
Edad / etapa	6–9 años · Primaria inicial	10–14 años · Primaria media-superior y ESO temprana
Objetivo	Primera relación con el dinero: decisiones simples.	Gestión real: hogar, barrio, consumo crítico y digital.
Ingresos (en el juego)	Paga semanal fija.	Ingresos fijos (paga + pequeños trabajos).
Gastos	Básicos y constantes (comida, agua).	Aumentan: ocio, transporte, suscripciones digitales.
Qué se enseña	Necesidad vs. deseo · reconocer el dinero · ahorro a corto plazo · cooperación simple.	Presupuesto · ahorro a medio plazo · consumo crítico · sostenibilidad · alfabetización digital · ciudadanía.
Sesión de cierre	«El banco de tiempo»: hay cosas que valen y no son dinero.	«Los cooperis del barrio»: el presupuesto público, en clave cívica.

Parte II · Cómo se da una clase

El programa, en 8 días de clase

Un itinerario completo son **8 días de clase**, que suelen repartirse uno por semana. Cada día ocupa una sesión de unos **45–60 minutos**:

- **El día 1 es el arranque**: los alumnos conocen el juego (el propio juego les guía con un tutorial), viven la **bienvenida** —la sesión que abre el hilo de todo el itinerario: elegir su deseo en Pequeños Ahorradores, votar la gran inversión en Jóvenes Gestores— y juegan el **primer reto**. Es el día más denso: resérvale una sesión holgada.
- **Los días 2 a 7** tocan **un reto por día**, siempre con la misma rutina de tres pasos (teoría → reto → conclusión).
- **El día 8 es el gran cierre**: no hay reto nuevo; se proyecta el podio del aula, se conversa sobre todo el recorrido y cada alumno recibe su diploma.

Este es el calendario completo de cada itinerario (los nombres de la columna «En el mapa» son los lugares del barrio donde los alumnos encuentran cada reto):

Día	Pequeños Ahorradores (6–9)	En el mapa
1	Bienvenida: «Ahorrar para un deseo» + Reto 1: «En el supermercado»	Plaza del Deseo · Supermercado
2	«El desayuno de la semana»	Cocina del cole
3	«Un deseo compartido»	Sala de votación
4	«El ahorro de energía»	Casa del Clan
5	«El cumpleaños»	Patio del cumple
6	«El intercambio (trueque)»	Bazar del trueque
7	«El banco de tiempo»	Reloj · Banco de tiempo
8	El gran cierre: podio del aula y diplomas	—

Día	Jóvenes Gestores (10–14)	En el mapa
1	Bienvenida: «La gran inversión del barrio» + Reto 1: «El menú semanal»	El Pleno · Mercado central
2	«El festival del barrio»	Plaza del Festival
3	«¿Reparar o comprar?»	Taller del barrio
4	«El transporte»	Estación de movilidad
5	«Recaudar para la actividad»	Centro juvenil
6	«Detective de la red»	Comisaría digital
7	«Los cooperis del barrio»	Ayuntamiento

Día	Jóvenes Gestores (10–14)	En el mapa
8	El gran cierre: podio del aula y diplomas	—

Qué necesitas

- Un **proyector o pantalla** para la teoría, el marcador y la puesta en común.
- **Un dispositivo (tablet u ordenador) por Clan**. No hace falta que cada alumno tenga el suyo: las decisiones son del grupo, y compartir pantalla es precisamente lo que les obliga a debatir.
- Conexión a internet en el aula.

Antes de la primera clase (una sola vez)

☐ **Forma los Clanes**: equipos de unos 5 alumnos, cuanto más heterogéneos mejor — que en cada uno haya quien calcula, quien argumenta y quien se fija en los detalles. Los Clanes se mantienen todo el itinerario.

☐ **Entra en tu página de inicio de Econópolis** y localiza tres cosas: la **tarjeta del día** (con el botón «Empezar el día»), esta **guía didáctica** y el **seguimiento del aula** (el panel donde verás por dónde va cada Clan y qué escriben al terminar cada reto).

☐ **Haz una prueba de acceso**: abre el modo clase desde la tarjeta del día y comprueba que se ve bien en el proyector. El modo clase se abre en una pestaña nueva, lista para arrastrar a la pantalla.

☐ **Lee la Parte I** de esta guía y la ficha del día 1 (la bienvenida y el primer reto de tu itinerario).

La rutina de tres pasos (todas las sesiones son iguales)

Todas las sesiones siguen la misma rutina. Saber siempre qué toca ahora baja el ruido de gestión y deja el tiempo para lo importante — en cuanto le coges el aire a una sesión, las demás ruedan solas.

Paso	Tiempo	Qué pasa
1 · Qué vamos a aprender hoy	10–15 min	Explicas el concepto del día con las diapositivas proyectadas. El guion completo —definiciones, ejemplos y fórmulas «dilo así»— está en la ficha de cada sesión: se puede impartir sin preparación previa.
2 · El reto	20–25 min	Cada Clan resuelve el reto en su dispositivo: decide y ve el efecto en sus marcadores. Tú circulas, observas y preguntas en caliente, sin corregir.
3 · Conclusión	10–15 min	Puesta en común: lanzas las preguntas de la ficha, se comparte lo vivido y cierras con la frase del día.

El día de clase, paso a paso

1. **Abre el modo clase** desde la tarjeta del día de tu página de inicio («Empezar el día N») y proyéctalo. Muestra un **código gigante** con el que los Clanes entran al juego desde su dispositivo.
2. **El ritual diario (2–3 min)**, a partir del día 2: antes de la teoría, deja un momento para el hilo transversal — en Pequeños Ahorradores, la campanita 🕰 del mapa trae el evento del día (paga, capricho o día tranquilo) y cada alumno decide gastar o guardar; en Jóvenes Gestores, el Clan pasa por su zona y elige la tarea de cuidado del día. Pide a un par de voces que cuenten qué han decidido y por qué.
3. **Explica la teoría del día** (paso 1) con las diapositivas del apoyo de la sesión, siguiendo el guion de la ficha.
4. **Lanza el reto** desde el modo clase (hay una cuenta atrás para arrancar todos a la vez) y deja que cada Clan juegue en su dispositivo. En el proyector queda el **marcador de Clanes en vivo**; tú circulas por las mesas con el cuadro «Mientras juegan, fíjate en» de la ficha.
5. **Haz la puesta en común** (paso 3) con las preguntas de la ficha y **cierra el día** en el modo clase antes de terminar.

Tu papel durante el juego

El juego no sustituye la sesión: la conduce una persona, no una pantalla. Tu papel tiene cuatro caras:

- **Conduces la sesión.** La teoría del día la explicas tú; la ficha te da el guion ya desarrollado.
- **Observas mientras juegan.** Cada ficha indica qué mirar en ese reto concreto. Es el momento de preguntar en caliente, sin corregir: «¿por qué habéis quitado eso?».
- **Moderas la puesta en común**: lanzas las preguntas de conclusión y cierras con la idea del día.
- **No sancionas decisiones**: haces explícitas las consecuencias y las conviertes en conversación. En el juego, equivocarse es material didáctico.

Y sobre todo: **haces pensar en tres niveles**. Es lo que el juego no puede hacer solo, y donde está el aprendizaje de verdad. Las preguntas de cada sesión van, en este orden:

> 👤 **Tú** · Qué decidí yo y por qué. Va primero a propósito: es más fácil ser sincero antes de oír al de al lado.
>
> > 👥 **Tu Clan** · Cómo lo decidimos juntos. ¿Hubo alguien que quería otra cosa? ¿Se le escuchó?
> >
> > > 🏫 **La clase** · Otros Clanes decidieron distinto y todas las decisiones son válidas. Aquí se practica lo importante: escuchar el porqué del otro sin buscar quién acertó. Va al final, porque si se abre antes, se copian la respuesta.

Las preguntas de las fichas, además, cumplen funciones distintas según el momento: las **anticipatorias** van dentro de la teoría y activan ideas previas antes de jugar («pregunta quién ha sentido esa hambre a media mañana»); las de **durante el juego** están en el cuadro de observación; y las de la **conclusión** llevan lo aprendido a su vida real («¿qué desayunáis vosotros normalmente?»). Cada sesión termina con una única **frase de cierre** que condensa la idea del día.

Cuidado con las distancias económicas del aula

En cualquier clase hay niños sin paga, sin coche y con casas donde el dinero es un asunto tenso. Por eso las preguntas sobre dinero van en condicional —«si te llegara un dinerillo…»—, el juego nunca da por hecho que todo el mundo recibe una paga y a nadie se le pide que cuente cuánto tiene o cuánto gana su familia. Dos reglas prácticas para la puesta en común:

- Pregunta siempre **por el Clan** («¿qué haría vuestro Clan?»), no por su casa.
- Si alguien dice «en mi casa no hay para eso», recíbelo con naturalidad —«pues cuéntanos cómo lo hacéis vosotros»—, porque suele ser la aportación más valiosa de la sesión. **Ahorrar es una habilidad, no un mérito moral**: aquí se aprende a decidir con el dinero que hay, sea cuanto sea.

El día 8 · El gran cierre

El último día no hay reto nuevo: es la sesión de recoger todo lo sembrado. Tres momentos:

1. **El podio del aula.** Proyecta el podio: hay un podio por cada marcador y, el principal, el del **Clan más equilibrado** — el que no ha descuidado ningún marcador. Explica cómo se calcula (se mira el marcador más flojo de cada Clan, no la media) y por qué: de nada sirve una hucha llena con el ánimo por los suelos. No lo presentes como «quién ha ganado», sino como «qué estilo de decisiones ha tenido cada Clan».
2. **La conversación final.** Buenas preguntas para esta puesta en común: «¿Qué decisión de estas semanas repetiríais? ¿Cuál cambiaríais?», «¿Qué habéis aprendido sobre decidir juntos?», y —mirando el podio— «¿por qué creéis que vuestro marcador más flojo es ese?». Recupera los hilos del itinerario: ¿quién llegó a su deseo? ¿Cómo acabó vuestra inversión?
3. **Los diplomas.** Cada alumno recoge su diploma con las insignias de su Clan y el estado de sus marcadores. Es lo que se llevan a casa: dales el momento.

Parte III · Pequeños Ahorradores (6–9 años), sesión a sesión

Ocho sesiones que van del deseo al banco de tiempo. Lo que más se trabaja: distinguir lo que se necesita de lo que se desea, ahorrar a corto plazo y aprender a cooperar. Cada ficha empieza en página propia y contiene la sesión completa: la teoría redactada para impartirla, el reto y la puesta en común.

Día 1 · La bienvenida — «Ahorrar para un deseo»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Plaza del Deseo** · Personaje guía: **Abuela Huchita**

El día 1 la bienvenida y el primer reto comparten la sesión: lleva los tiempos más ajustados y resérvale una sesión holgada.

> **La idea del día:** Ahorrar es guardar hoy un poquito para conseguir algo que quieres de verdad.

Qué se enseña: Ahorro a corto plazo y gratificación diferida: guardar hoy para conseguir algo mañana.

Objetivos del día:

- Fijar una meta de ahorro propia.
- Entender que ahorrar es renunciar a un gasto de hoy.
- Reconocer los caprichos que desvían del objetivo.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Qué es ahorrar

Ahorrar es **guardar una parte del dinero que recibimos en vez de gastarlo todo al momento**. No hace falta guardarlo todo: basta con apartar un poquito cada vez que llega dinero (una paga, un regalo). Dilo así: «La hucha se llena gotita a gotita: hoy un poco, mañana otro poco… y un día tienes lo que querías».

Qué es un deseo (la meta de ahorro)

Un deseo es **algo que queremos de verdad y que cuesta más dinero del que tenemos hoy**: no podemos comprarlo ya, pero sí ahorrando. Tener el deseo elegido ayuda a no rendirse por el camino. Pon un ejemplo con números pequeños: «Si mi deseo cuesta 10 € y guardo 2 € cada semana, en 5 semanas es mío… si no me los gasto antes».

Qué es un capricho

Un capricho es **algo pequeño que apetece ahora mismo**: unas chuches, un cromo, un juguetito. Deja claro que darse un capricho de vez en cuando no es malo; el problema es caer *siempre*, porque el dinero del deseo se escapa sin darnos cuenta. Dilo así: «Cada vez que digo "hoy no" a un capricho, mi deseo está un pasito más cerca».

En pantalla (el resumen que ve el alumnado):

- Ahorrar no es un botón mágico: es **decir «hoy no» a los caprichos** que aparecen cada día.
- Para ahorrar necesitas una **meta**: tu deseo. Cada vez que llega dinero, guarda un poquito.
- Cuanto antes guardas, antes llegas. Si te lo gastas todo al momento, tu deseo se aleja.

¿Gastar hoy o guardar para el deseo?

Gastar hoy	Guardar para el deseo
· Un capricho pequeño	· Dices «hoy no» a algo pequeño
· Se disfruta y se acaba	· La hucha va creciendo
· El deseo se aleja	· Consigues lo que quieres de verdad

2 · El reto (20–25 min)

Elige tu deseo (de 8 a 15 €C). Después, cada día, cuando llegue tu paga o aparezca un capricho, tú decides: ¿gastar o guardar?

Objetivo del reto: Llega a tu deseo resistiendo caprichos por el camino.

Mientras juegan, fíjate en:

La mejor decisión: guardar en cuanto llega el dinero y dejar pasar al menos algunos caprichos.

Ojo: gastarlo todo nada más cobrar deja la hucha siempre a cero.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué cosas os apetecen mucho mucho?
- ¿Qué cosas necesitáis de verdad?
- ¿Qué deseo os gustaría conseguir ahorrando?

Cierra con la frase del día: «Ahorrar es elegir lo que quiero de verdad por encima de lo que me apetece ahora.»

El ahorro es transversal: este reto acompaña todo el juego

Este reto no se acaba en la sesión de hoy. Al elegir su deseo, cada alumno abre la **dinámica diaria de ahorro**: cada día del juego, la **campanita del mapa** trae un evento — llega una paga, aparece un capricho o es un día tranquilo — y el alumno decide **gastar o guardar**. La hucha del deseo se llena (o no) con esas decisiones, sesión tras sesión, hasta el final del itinerario.

Ritual de aula (2–3 min): al empezar cada sesión, deja un momento para resolver la decisión del día y pide a un par de alumnos que cuenten qué han decidido y por qué. Es la ocasión de repasar el vocabulario: meta, capricho, «hoy no».

Qué observar con el paso de los días: quién gasta todo en cuanto llega la paga, quién resiste siempre y quién alterna. Ojo: darse un capricho de vez en cuando no es un error — la meta es el equilibrio, no la renuncia total.

Los caprichos tienen premio visible a propósito: algunos desbloquean un accesorio para el avatar. Así el alumno siente de verdad el tirón de la recompensa inmediata frente a la meta, que tarda en llegar.

Conecta con otros retos: la misma idea reaparece en grupo en «Un deseo compartido» (reto 3), y el hábito de guardar sostiene el resto del itinerario.

Si solo refuerzas una cosa del juego fuera de la pantalla, que sea esta: pregunta de vez en cuando «¿cómo va tu deseo?».

Insignias en juego: Paciencia (se gana al conseguir el deseo ahorrando día a día, no en esta sesión)

🛒 Día 1 · El primer reto — «En el supermercado»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Supermercado** · Personaje guía: **Doña Cestita**

El día 1 la bienvenida y el primer reto comparten la sesión: lleva los tiempos más ajustados y resérvale una sesión holgada.

> 💡 **La idea del día:** El dinero se acaba: cada cosa que metes en la cesta es dinero que ya no tienes para otra.

🎓 **Qué se enseña:** El dinero es limitado y cada compra implica renunciar a otra cosa (coste de oportunidad). Necesidad vs. deseo y alimentación saludable.

🎯 **Objetivos del día:**

- Distinguir lo que quiero de lo que necesito.
- Reconocer qué alimentos son sanos y cuáles son capricho.
- Sumar precios y no pasarse del presupuesto.
- Elegir alimentos saludables y negociar en grupo.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Necesidad y capricho

Una **necesidad** es lo que hace falta para vivir y estar sanos: comer, beber agua, abrigarse. Un **capricho** es lo que nos apetece pero podríamos no llevarnos: chuches, cromos, un refresco. Deja claro que los caprichos no son «malos»: son para de vez en cuando, y siempre después de cubrir lo que hace falta. Dilo así: «Primero lo que necesito; si sobra, algún capricho».

Sano y no tan sano

En el juego, los alimentos sanos llevan un punto verde 🟢: fruta, verdura, pan, leche, yogur… Son los que **dan energía para jugar, crecer y pensar**. Las chuches, la bollería y los refrescos llevan mucho azúcar: están ricos, pero el cuerpo solo los necesita **de vez en cuando**. Insiste en que comer sano no es aburrido: una buena merienda puede ser rica Y sana a la vez.

El presupuesto: el dinero se acaba

Tener 15 €C y muchas cosas que apetecen es tener un **presupuesto**: dinero limitado que hay que repartir. Cada producto que entra en la cesta es dinero que ya no queda para otro; por eso hay que ir sumando los precios y elegir. Y si al final **sobra un poquito**, ese poquito es ahorro que sirve para imprevistos.

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Antes de meter algo en la cesta, piensa: ¿esto **lo necesito** o solo **me apetece**?
- Los alimentos con el punto verde 🟢 son los **sanos**: dan energía para jugar y crecer. Los dulces, solo de vez en cuando.
- El dinero **se acaba**: hay que sumar los precios para no pasarse. Y si sobra un poquito… ¡eso es ahorro!

¿Lo necesito o me apetece?

Lo necesito 🧺	Me apetece 🍭
· Pan, fruta, agua	· Chuches, refresco

· Leche, verdura · Me alimenta cada día	· Cromos · Un capricho de vez en cuando

¿Es sano o es un capricho?

Sano	**No tan sano**
· Fruta y verdura · Pan, leche, yogur · Me da energía para jugar	· Chuches y bollos · Refrescos con azúcar · Solo de vez en cuando

2 · El reto (20–25 min)

Tenéis 15 €C para llenar la cesta de Doña Cestita arrastrando productos: mínimo 3 sanos y 3 distintos.

Objetivo del reto: Una cesta sana, variada y sin pasarse de 15 €C… dejando algo de ahorro.

Mientras juegan, fíjate en:

La mejor decisión: saludable, variada y sin pasarse de 15 €C, con algo de margen.
Ojo: si se pasan de presupuesto, ¿qué quitan primero, lo más caro o lo menos sano?

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué metisteis en la cesta porque hacía falta… y qué porque apetecía?
- ¿Qué merienda rica y sana os inventaríais?
- ¿Lo más caro es siempre lo mejor?

Cierra con la frase del día: «Comprar bien es elegir lo que necesito sin gastármelo todo.»

Insignias en juego: Guardianes del Ahorro · Héroes Energéticos

Día 2 — «El desayuno de la semana»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Cocina del cole** · Personaje guía: **Chef Mateo**

> **La idea del día:** Planificar la semana ayuda a comer mejor y a no malgastar.

Qué se enseña: Planificar un gasto que se repite (la semana) equilibrando precio, salud y variedad.

Objetivos del día:

- Planificar 5 desayunos sin pasarse del presupuesto.
- Saber qué tiene un desayuno completo (lácteo + fruta + cereal).
- Combinar lo sano con lo asequible.
- Ver que improvisar suele salir más caro.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

El desayuno completo

Un buen desayuno tiene **tres partes**: un lácteo (leche, yogur), una fruta y un cereal (pan, avena, cereales). Con un poco de cada, el cuerpo tiene lo que necesita para empezar el día. Dilo así: «Desayunar bien es como cargar la batería al 100% antes de salir de casa».

Energía duradera o subidón

La bollería y los refrescos dan un **subidón de azúcar**: mucha energía de golpe… y al rato, hambre y cansancio otra vez (cuesta atender en clase). El pan, la avena, la fruta y la leche dan **energía poco a poco**, que dura hasta el recreo. Pregunta quién ha sentido esa hambre a media mañana: casi todos la conocen.

Planificar (y por qué ahorra dinero)

Planificar es **decidir antes** lo que vamos a desayunar cada día, en vez de improvisar. Al planificar compramos solo lo que hace falta, no se tira comida y podemos combinar básicos baratos con algún extra. Improvisar suele salir más caro… y menos sano. Y variar es mejor que repetir siempre lo mismo.

En pantalla (el resumen que ve el alumnado):

- Un buen desayuno tiene **tres partes**: un lácteo, una fruta y un cereal (pan, avena…).
- No todos los desayunos valen igual: unos dan **energía hasta el recreo** y otros, un subidón de azúcar y hambre al rato.
- Con **básicos baratos** (pan, leche, avena) llenas la semana y te queda margen para algún extra.

¿Qué desayuno te da más energía?

Da energía	Subidón y bajón
· Avena, pan	· Bollería
· Fruta	· Refresco
· Leche o yogur	· Hambre al rato

2 · El reto (20–25 min)

Planificad los desayunos de 5 días (lácteo + fruta + cereal) con 28 €C. Son 15 alimentos en total: el Chef quiere al menos 10 sanos y que contentéis a 2 miembros con su favorito.

Objetivo del reto: Que toda la semana desayunéis con energía sin pasaros del presupuesto.

> **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** muchos básicos baratos + variedad + algún extra puntual.
>
> **Ojo:** gastarlo todo en premium los primeros días deja sin presupuesto el resto; repetir lo mismo cansa al Clan.
>
> **El momento interesante:** el Chef no acepta el menú si no han contentado al menos a 2 miembros con su favorito, aunque sea sanísimo. Un menú perfecto que no escucha a nadie no vale: cocinar para alguien es escucharle.
>
> **Y la trampa buena:** el favorito de Leo son los cereales choco, que NO son sanos. Para contentarle tienen que gastar uno de sus 5 caprichos. Vale la pena preguntarles por qué lo han hecho (o por qué han dejado a Leo sin lo suyo).

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué desayunáis vosotros normalmente?
- ¿Vuestro desayuno os da energía hasta el recreo… o os entra hambre antes?
- ¿Qué fruta añadiríais mañana a vuestro desayuno?

> **Cierra con la frase del día:** «Planificar la semana = comer mejor y gastar menos.»

Insignias en juego: Héroes Energéticos

🤝 Día 3 — «Un deseo compartido»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Sala de votación** · Personaje guía: **Eco**

> 💡 **La idea del día:** Decidir entre todos cuesta más, pero lo de todos también vale mucho.

🎓 **Qué se enseña:** Decisión colectiva: lo individual frente al bien común. Consenso, votación y valor de compartir.

🎯 **Objetivos del día:**

- Debatir y votar una decisión de gasto en grupo.
- Comparar gastar para cada uno o para todos.
- Respetar la decisión del grupo.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

El fondo común

Un fondo común es **dinero que es de todos a la vez**, no de nadie en particular: como el bote de una excursión o la hucha del equipo. Por eso nadie puede decidir él solo en qué se gasta: hay que decidirlo juntos.

Algo para uno o algo para todos

Con el fondo se puede comprar **algo individual** (un capricho para una persona) o **algo que disfrutéis juntos** (un plan o un objeto compartido). Ninguna opción está prohibida, pero merece la pena comparar: ¿qué nos hace más felices como grupo? Lo compartido suele durar más y unir más.

Votar y aceptar el resultado

Votar es la forma justa de decidir cuando no todos queremos lo mismo: **una persona, un voto**, y gana lo más votado. Lo difícil —y lo que se entrena hoy— es **aceptar el resultado** cuando no sale lo tuyo, sin enfadarse. Dilo así: «Unas veces te toca ganar y otras ceder: así funciona un equipo».

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Vuestro Clan tiene un **fondo común**: dinero que es de todos. Se puede usar en algo para uno… o en algo para todos.
- Decidir en grupo es **escuchar, dar razones y votar**: una persona, un voto.
- A veces gana lo tuyo y a veces no. Aceptarlo con deportividad también se entrena.

2 · El reto (20–25 min)

Hay 30 €C en la mesa: propuestas para uno y para todos. Cada uno vota una… ¡y gana la más votada!

Objetivo del reto: Decidid entre todos en qué usar el fondo y aceptad el resultado de la votación.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** lo colectivo da más Tiempo en familia y un bono; lo individual gana caprichos pero resta unión.
>
> **Ojo:** lo importante es que acepten la decisión aunque no salga lo suyo.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué os gusta más: un premio para cada uno o un plan todos juntos?
- Los que no ganasteis la votación, ¿cómo os sentisteis?
- Si tuvierais un bote con vuestros amigos, ¿qué haríais con él?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Lo que decidimos juntos nos une más que lo que gana cada uno por su lado.»

🏅 **Insignias en juego:** 🤝 Vecinos Solidarios · 🎯 Autocontrol · 💰 Guardianes del Ahorro (según lo que se vote)

💡 Día 4 — «El ahorro de energía»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Casa del Clan** · Personaje guía: **Lumi**

> 💡 **La idea del día:** La luz y el agua son **recursos del planeta** y además cuestan dinero: no derrocharlas cuida la Tierra y el bolsillo.

🎓 **Qué se enseña:** Se puede ahorrar con hábitos, no solo con dinero. Detectar el derroche de luz/agua y su relación con el planeta.

🎯 **Objetivos del día:**

- Identificar derroches en casa y en el cole.
- Relacionar hábitos con ahorro y cuidado del entorno.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

La luz y el agua cuestan dinero

La luz, el agua y la calefacción **no son gratis**: cada mes llega una factura y las familias la pagan. Cuando algo se queda encendido sin que nadie lo use, se está gastando dinero sin que nadie lo disfrute. Puedes enseñar (o dibujar) una factura: es «la cuenta» de todo lo que se ha gastado en el mes.

Recursos del planeta (no hay de sobra)

Antes que dinero, el agua y la energía son **recursos del planeta que no son infinitos**. El agua dulce que sale del grifo viene de ríos, embalses y lluvia; y buena parte de la energía se produce quemando combustibles que contaminan. Al ser **limitados y compartidos** por toda la gente y los seres vivos, cuidarlos no es solo cosa de la factura: es **cuidar la Tierra** y ser justos con los demás. Dilo así: «Si yo no derrocho, queda para todos… y el planeta respira mejor».

Qué es un derroche

Un derroche es **gastar sin necesidad**: una luz encendida en una habitación vacía, el grifo abierto mientras nos cepillamos los dientes, la tele sonando sola. Pon un par de ejemplos y pídeles los suyos: en todas las casas hay alguno, y a los niños se les da muy bien encontrarlos.

Ahorrar con hábitos

Hoy no se ahorra guardando monedas, sino con **gestos que se repiten**: apagar al salir, cerrar el grifo, desenchufar lo que no se usa. Un gesto pequeño repetido cada día suma mucho al final del mes. Y hay un segundo premio: gastar menos luz y agua también es **cuidar el planeta**, porque producirlas contamina.

📽 **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- La **luz, el agua y el gas** no son gratis: en casa se pagan cada mes.
- Y tampoco **hay de sobra**: el agua y la energía vienen del planeta, son **recursos limitados** y hay que cuidarlos entre todos.
- Un **derroche** es gastar sin necesidad: una luz encendida en un cuarto vacío, un grifo abierto de más.
- Se ahorra con **gestos**, no solo con dinero: apagar, cerrar, desenchufar. Y eso **cuida el planeta**.

¿Derroche o buen hábito?

Derroche	Buen hábito
· Luces encendidas	· Apagar al salir
· Grifo abierto	· Cerrar el grifo
· Aparatos en standby	· Desenchufar

2 · El reto (20–25 min)

Recorred las 5 estancias de la casa buscando los 9 derroches escondidos y arregladlos.

Objetivo del reto: Encontrad y arreglad casi todos los derroches (el 80% o más).

> **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** resolver el mayor número de derroches; cada hábito ahorra Cooperis.
> **Ojo:** son fáciles de pasar por alto; hay que mirar en cada estancia.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué derroches encontrasteis en la casa del juego?
- ¿Hay alguna luz o algún grifo que se quede abierto en vuestra casa?
- ¿Qué gesto podéis hacer hoy mismo al llegar a casa?

> **Cierra con la frase del día:** «Pequeños gestos diarios ahorran dinero y cuidan el planeta.»

Insignias en juego: Héroes Energéticos

🎂 Día 5 — «El cumpleaños»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Patio del cumple** · Personaje guía: **Tomás**

> 💡 **La idea del día:** Una fiesta no es gastar mucho: es repartir bien el dinero.

🎓 **Qué se enseña:** Repartir un presupuesto entre varias partidas (invitaciones, merienda, decoración) y priorizar.

🎯 **Objetivos del día:**

- Repartir un presupuesto entre categorías.
- Ajustar sin pasarse.
- Valorar qué hace buena una fiesta.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Repartir un presupuesto

Organizar una fiesta con 25 €C es **repartir ese dinero entre varias cosas**: invitaciones, merienda y decoración. No vale gastarlo todo en una sola: si toda la hucha se va en globos, no habrá merienda. Dilo así: «El dinero de la fiesta es como una tarta: hay que cortar un trozo para cada cosa».

Los mínimos

Cada parte de la fiesta necesita **un mínimo** para funcionar: unas invitaciones para avisar a los amigos, algo de comer, algo que decore. Primero se cubren los mínimos de todo; después, si sobra, se mejora lo que más ilusión haga. Es la misma idea que usarán de mayores con cualquier presupuesto.

Más caro no es mejor fiesta

Lo que hace buena una fiesta son **los amigos y pasarlo bien juntos**, no lo cara que sea la decoración. Se puede celebrar mucho gastando poco… y hasta dejar unas monedas ahorradas. Pregunta por fiestas que recuerden con cariño: casi nunca las recuerdan por lo que costaron.

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- El dinero de la fiesta hay que **repartirlo** entre varias cosas: invitaciones, merienda y decoración.
- No vale gastarlo todo en una sola: cada parte necesita **un mínimo** para que la fiesta funcione.
- Lo más caro no hace la mejor fiesta: lo mejor de una fiesta son los amigos.

2 · El reto (20–25 min)

Tenéis 25 €C para la fiesta de Tomás. Hay que cubrir 3 cosas: invitaciones, merienda y decoración. ¡Que no falte de nada!

Objetivo del reto: Repartid el dinero cubriendo el mínimo de cada cosa… y ahorrad un poquito.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** repartir entre las 3 categorías cubriendo el mínimo y dejando 2+ €C.
>
> **Ojo:** gastarlo todo en una categoría deja las demás flojas.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué es lo que más os gusta de una fiesta: la decoración, la merienda o estar con los amigos?
- ¿Se puede hacer una fiesta divertida gastando poquito?
- Si os faltara dinero, ¿qué quitaríais de la fiesta?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Una buena fiesta es la que reparte bien, no la que gasta más.»

🏅 **Insignias en juego:** 🎂 Anfitrión del Clan

🔁 Día 6 — «El intercambio (trueque)»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Bazar del trueque** · Personaje guía: **Don Trueque**

> 💡 **La idea del día:** No todo se compra con dinero: intercambiar también es conseguir lo que necesitas.

🎓 **Qué se enseña:** El valor de las cosas (no solo su precio) y el intercambio justo: dar para recibir. Introducción a la negociación.

🎯 **Objetivos del día:**

- Estimar el valor de un objeto.
- Valorar si un trato es justo para las dos partes.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Qué es el trueque

El trueque es **cambiar una cosa por otra sin usar dinero**: yo te doy algo mío y tú me das algo tuyo. Es la forma más antigua de «comprar»: existía antes de que se inventaran las monedas. Seguro que ya lo hacen sin saberlo: cambiar cromos ES trueque.

Valor no es lo mismo que precio

El **precio** es lo que marca la etiqueta; el **valor** es lo que algo importa de verdad, y cambia según la persona: un cromo repetido vale poco para ti… ¡pero mucho para quien lo busca! Por eso, antes de un trueque hay que pensar cuánto vale cada cosa para cada uno.

Un trato justo

Un trato es justo cuando **los dos quedan contentos** porque cambian cosas de valor parecido. Aprovecharse (dar poco a cambio de mucho) puede ganar una vez, pero el otro no querrá volver a cambiar contigo. Dilo así: «El mejor trato no es que ganes tú: es que ganéis los dos».

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Antes de inventarse las monedas existía el **trueque**: cambiar una cosa por otra.
- Cada cosa tiene un **valor**, no solo un precio: lo que a ti te sobra puede valer mucho para otro.
- Un buen trato es **justo para los dos**: los dos quedáis contentos.

2 · El reto (20–25 min)

Tenéis una estantería de objetos y Don Trueque os hace 3 ofertas. Proponedle cambios (1 por 1, 2 por 1…): él acepta si el trato es justo.

Objetivo del reto: Conseguid trueques justos: que los dos salgáis ganando.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** trueques de valor parecido dejan a todos contentos y dan bono.
>
> **Ojo:** aprovecharse gana una vez, pero el otro no querrá volver a cambiar.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué juguete vuestro cambiaríais por otro? ¿Por cuál?
- ¿Cómo os sentiríais si os dieran algo roto a cambio de algo que funciona?

- ¿Por qué mola más un cambio justo para los dos?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «El mejor trato es el que deja contentas a las dos partes.»

🏅 **Insignias en juego:** 🤝 Vecinos Solidarios

⏳ Día 7 — «El banco de tiempo»

Itinerario Pequeños Ahorradores (6–9) · En el mapa: **Reloj · Banco de tiempo** · Personaje guía: **Tic**

Última sesión de retos del itinerario: después de esta, queda el gran cierre del día 8 (Parte II).

> 💡 **La idea del día:** Tu tiempo se acaba, como el dinero. Por eso elegir en qué lo gastas es lo importante.

🎓 **Qué se enseña:** El tiempo como recurso limitado: coste de oportunidad aplicado a lo que no se compra. Hay riqueza que no es dinero. Sentido de comunidad y cierre del itinerario.

🎯 **Objetivos del día:**

- Reconocer el valor de ayudar y de dedicar tiempo.
- Entender que el tiempo se acaba como el dinero: decir que sí a algo es decir que no a otra cosa.
- Respetar que otros elijan distinto y ponerse en el lugar de quien se queda sin ayuda.
- Cerrar el nivel con un compromiso del Clan.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Riqueza que no es dinero

Hay cosas valiosísimas que **no se compran**: que te lean un cuento, jugar con un amigo, que te cuiden cuando estás malito. Eso también es riqueza, aunque no se guarde en la hucha. Pídeles ejemplos de cosas que les hacen felices y no cuestan dinero.

El tiempo es un tesoro

El tiempo es un recurso especial: **todos tenemos el mismo cada día y no se puede comprar más**. Por eso, dedicar tu tiempo a alguien (ayudar, acompañar, enseñar) es uno de los regalos más grandes que se pueden hacer.

Cuidar: en casa, con amigos y en el barrio

Se puede cuidar en tres sitios: **en casa** (poner la mesa, jugar con un hermano pequeño), **con los amigos** (ayudar con los deberes, animar a quien está triste) y **en el barrio** (ayudar a un vecino, cuidar el parque). En el juego aparecerán los tres, y merece la pena que los nombres antes de empezar.

El tiempo también se acaba

Aquí está la idea que cierra el itinerario, y conviene decirla tal cual: **el tiempo se gasta igual que el dinero**. En el juego, cada día el alumno ya tiene un plan suyo —el parque, su serie, un helado— y justo entonces alguien le pide ayuda. **No le da para las dos cosas.** Decir que sí a alguien es decir que no a otra cosa, y eso es exactamente el **coste de oportunidad** que llevan practicando desde el primer día con los Cooperis, solo que ahora con su tarde.

Un matiz importante para conducirlo: **quedarse con tu plan no es la opción mala**. Irse al parque con los amigos no es egoísmo. Lo que el reto enseña no es «ayuda siempre», sino que el tiempo es limitado y las dos cosas cuentan — la misma idea de los cuatro marcadores, aplicada a una tarde.

Por qué se llama «banco»

Un banco de tiempo existe de verdad: hay barrios donde los vecinos **se cambian horas** —yo te arreglo la bici, tú me enseñas inglés— sin que corra el dinero. Por eso el reto no acaba al dar: hay

una pantalla, **una semana después**, en la que se ve qué fue de cada persona a la que dieron su tiempo. No es un premio ni un pago: son relaciones que han cambiado un poco (Don Ramón le para en la escalera, Bruno pasa con la bici por si sale). Y de quien no recibió, no vuelve nada. Este reto cierra el nivel: es buen momento para un compromiso de Clan.

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- No todo lo importante se compra: **ayudar, acompañar o cuidar** también es riqueza.
- Tu **tiempo** se acaba igual que los Cooperis: no te da para todo.
- Por eso hay que elegir: **decir que sí a alguien es decir que no a otra cosa**.

2 · El reto (20–25 min)

Seis días, seis decisiones. Cada día el alumno **ya tiene un plan que le apetece** (el parque, su serie, un helado) y aparece alguien del barrio pidiendo ayuda. No da tiempo a las dos cosas: hay que elegir. Una semana después se ve qué fue de cada uno.

Objetivo del reto: Repartir la semana entre los tres ámbitos (familia, amigos y barrio) sin quedarse sin ninguna tarde propia.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** llegar a los tres ámbitos y guardarse alguna tarde. Ni ayudar a todo el mundo ni a nadie.
>
> **Ojo:** concentrarlo todo en uno o dos ámbitos deja el cuidado cojo — y se ve al final, porque de ahí no vuelve nada.
>
> **El momento clave:** el primer «no». Pregunta ahí mismo: «¿a quién has dejado, y qué has ganado a cambio?». Es el coste de oportunidad de todo el itinerario, pero con su tarde en vez de con Cooperis.
>
> **Si dicen que sí a todo:** el cierre no les riñe, les hace notar que no se guardaron ni una tarde. Es buen momento para preguntar si eso, en la vida real, se puede sostener.
>
> **El cierre NO es un veredicto.** La pantalla de «una semana después» no premia ni castiga: cuenta qué fue de la gente a la que dieron su tiempo y, de los demás, solo pregunta «¿cómo crees que se quedaron?». **Deja la pregunta abierta a propósito.**
>
> **Lo que el juego NO dice, y te toca a ti:** que cada Clan ha podido tomar decisiones distintas y que **todas son válidas**. Esa conclusión no aparece en pantalla porque es el trabajo de la puesta en común: si la suelta el juego, ya no hay nada que conversar. Las preguntas de abajo van en los **tres niveles** —tú, tu Clan, la clase— y en ese orden: cada uno se mira primero a sí mismo, después el Clan revisa cómo decidió junto, y solo al final se abre a la clase. Si se empieza por la clase, se copian la respuesta.
>
> **El compromiso se puede escribir.** Además de las seis promesas de la lista hay un cuadro de texto: uno que sale de ellos vale mucho más que uno elegido. Si el Clan lo escribe, léelo en voz alta.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- 👤 **Para ti** · ¿A quién le dijiste que no… y qué hiciste en su lugar? ¿Mereció la pena?
- 👤 **Para ti** · ¿Cómo crees que se quedó esa persona? ¿Te ha pasado alguna vez estar tú al otro lado?
- 👥 **Para tu Clan** · ¿Estuvisteis todos de acuerdo? ¿Alguien quería ayudar y otro seguir con el plan? ¿Cómo lo decidisteis?

- 🏛️ **Para toda la clase** · Cada Clan ha vivido una semana distinta. ¿Cómo fue la vuestra y por qué la elegisteis?
- 🏛️ **Para toda la clase** · ¿Qué cosas os hacen felices y no se compran con dinero? ¿Quién os dedica tiempo a vosotros?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Tu tiempo se acaba, como el dinero. Por eso elegir en qué lo gastas es lo importante.»

🏅 **Insignias en juego:** 🤝 Vecinos Solidarios (por ayudar a alguien) · 🕰️ El tiempo vale (solo si llegan a los tres ámbitos y además se guardan tardes propias)

Parte IV · Jóvenes Gestores (10–14 años), sesión a sesión

Ocho sesiones que van del hogar y el barrio al consumo crítico y digital. Lo que más se trabaja: manejar un presupuesto, la sostenibilidad, el pensamiento crítico y la ciudadanía. Cada ficha empieza en página propia y contiene la sesión completa: la teoría redactada para impartirla, el reto y la puesta en común.

🏛 Día 1 · La bienvenida — «La gran inversión del barrio»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **El Pleno** · Personaje guía: **Mara Vecindario**

El día 1 la bienvenida y el primer reto comparten la sesión: lleva los tiempos más ajustados y resérvale una sesión holgada.

> 💡 **La idea del día:** Invertir es gastar hoy en algo que da frutos durante mucho tiempo.

🎓 **Qué se enseña:** Presupuesto colectivo/público y diferencia entre gasto e inversión: algo que da frutos con el tiempo. Ciudadanía.

🎯 **Objetivos del día:**

- Debatir y justificar una inversión común.
- Entender que una inversión rinde a futuro, no al instante.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Gasto vs. inversión

Un **gasto** se disfruta y se acaba: una merienda, una entrada de cine. Una **inversión** cuesta dinero hoy pero **sigue dando beneficio durante mucho tiempo**: un huerto da verduras cada temporada, una biblioteca presta libros cada semana. Ejemplo rápido para el aula: comprar palomitas es gasto; comprar una palomitera es inversión.

Toda inversión tiene mantenimiento

Lo que se construye hay que **cuidarlo**: regar el huerto, limpiar el polideportivo, reponer libros. Por eso una inversión tiene dos números: lo que cuesta hoy y una **cuota de mantenimiento** cada día. Solo compensa si el beneficio que da supera lo que cuesta mantenerla.

El presupuesto es de todos

El fondo del barrio es **dinero común**, como el presupuesto de un ayuntamiento: la decisión afecta a todos y por eso se debate y se vota. Deja claro que no hay opción «correcta»: las tres inversiones son válidas y lo que se evalúa es **argumentar** qué le conviene más a NUESTRO barrio pensando a largo plazo.

📽 **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Un **gasto** se disfruta y se acaba. Una **inversión** cuesta hoy pero da un beneficio que **se repite**.
- Toda inversión hay que **cuidarla**: tiene una cuota de mantenimiento cada día.
- El fondo del barrio es **dinero de todos**: la decisión se debate y se vota entre todos.

¿Gasto o inversión?

Gasto	Inversión
· Se disfruta y se acaba · No vuelve	· Cuesta hoy · Da frutos cada día · Hay que cuidarla

2 · El reto (20–25 min)

Elegid entre huerto, polideportivo o biblioteca. Lo que elijáis se notará día a día… y volverá a contar en el reto final.

Objetivo del reto: Decidid en grupo pensando a largo plazo, no solo en lo que cuesta hoy.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** las 3 son válidas; lo clave es razonar el beneficio a largo plazo.
>
> **Ojo:** mirar solo el coste de hoy lleva a elegir mal.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué inversión beneficia a más gente?
- ¿Quién se encarga de mantenerla?
- ¿Qué le conviene más a NUESTRO barrio?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Invertir es pensar en el mañana, no solo en el precio de hoy.»

La inversión es transversal: esta decisión acompaña todo el nivel

Este reto no se acaba en la sesión de hoy. Al elegir la gran inversión, el Clan desbloquea una **zona nueva en el mapa** que hay que **cuidar cada día**: una tarea diaria sube su estado; si la descuidan, se deteriora y el beneficio que da al Clan encoge… mientras la cuota se sigue pagando igual. La decisión de hoy se nota, día tras día, hasta el final del itinerario.

Ritual de aula (2–3 min): al empezar cada sesión, que el Clan pase por su zona y elija la tarea del día. Es la ocasión de repasar el vocabulario: inversión, cuota, mantenimiento, estado.

Qué observar con el paso de los días: quién la cuida de forma constante y quién se olvida. La lección no es «invertir es bueno», sino que **lo que se invierte hay que mantenerlo**.

El coste no desaparece: la cuota diaria se paga aunque la zona esté descuidada. Ahí se ve la diferencia entre lo que cuesta *comprar* algo y lo que cuesta *sostenerlo*.

Conecta con el cierre: en el Ayuntamiento (reto 7), la inversión que eligieron aporta una ayuda extra a uno de los servicios del barrio.

Si solo refuerzas una cosa del juego fuera de la pantalla, que sea esta: pregunta de vez en cuando «¿cómo está vuestra zona?».

🏅 **Insignias en juego:** 🤝 Vecinos Solidarios · ⚡ Héroes Energéticos · 🗣️ Voz Propia (según la inversión)

🍽 Día 1 · El primer reto — «El menú semanal»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **Mercado central** · Personaje guía: **Carmen Despensa**

El día 1 la bienvenida y el primer reto comparten la sesión: lleva los tiempos más ajustados y resérvale una sesión holgada.

> 💡 **La idea del día:** El precio no es todo lo que pagas: importan la salud y de dónde viene.

🎓 **Qué se enseña:** Consumo crítico: comparar precio por kg, marca blanca vs. premium, salud y sostenibilidad.

🎯 **Objetivos del día:**

- Comparar precios reales (precio por kg).
- Equilibrar precio, salud y sostenibilidad.
- Detectar el efecto del marketing.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

El precio por kilo

Dos paquetes pueden costar lo mismo y traer cantidades distintas. Para comparar de verdad se mira el **precio por kilo (€/kg)**, que aparece en letra pequeña en la etiqueta del supermercado. Es el truco de los compradores expertos: propón que lo busquen la próxima vez que acompañen a comprar.

En el juego lo tienen delante: cada producto muestra su peso y su €C/kg debajo del precio. Hay **doce productos que cuestan 1 €C** y por kilo no se parecen en nada — las patatas y el arroz salen a **1 €C/kg**, y los fideos instantáneos a **14 €C/kg**. Catorce veces más caro el kilo, al mismo precio en la estantería. Ése es el momento de parar la clase y preguntar: «entonces, ¿cuál es más barato de verdad?».

Marca blanca, premium y marketing

La **marca blanca** es la marca del propio supermercado: suele ser bastante más barata y muchas veces sale de la misma fábrica que la marca famosa. Parte de lo que encarece la marca conocida es el **marketing**: anuncios, envases bonitos, famosos que la promocionan. Conclusión a fijar: más caro no significa mejor; hay que comparar.

Km0 y comida sana

Km0 significa producido **cerca de casa**: ha viajado poco, contamina menos y da trabajo a los agricultores de la zona. Al comprar no solo cuenta el precio: también cuentan **la salud** (menos azúcar, menos ultraprocesados) y **el planeta**. Comprar bien es equilibrar las tres cosas, no ganar solo en una.

📽 **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Dos productos casi iguales pueden costar muy distinto: la **marca blanca** suele ser más barata y a veces es lo mismo.
- Para comparar de verdad, mira el **precio por kilo (€/kg)**, no solo la etiqueta.
- También cuentan la **salud** y la **cercanía (km0)**: lo producido cerca viaja menos y contamina menos.

¿Marca blanca o premium?

Marca blanca	Premium
· Más barata · A menudo, lo mismo	· Más cara · Marca y marketing

2 · El reto (20–25 min)

Planificad 5 días de menú eligiendo proteína, verdura y básico, equilibrando 3 medidores: presupuesto, comida sana y km0.

Objetivo del reto: Una compra equilibrada en precio, salud y cercanía.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** marca blanca cuando es lo mismo más barato; equilibrar los 3 medidores.
> **Ojo:** mirar solo el precio olvida salud y sostenibilidad.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿La marca conocida es siempre mejor que la blanca?
- ¿Qué pesa más al comprar: el precio, la salud o el planeta?
- ¿Qué producto de vuestra casa cambiaríais por su versión de marca blanca?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Comprar bien es mirar más allá del precio de la etiqueta.»

🏅 **Insignias en juego:** ⚡ Héroes Energéticos

🎪 Día 2 — «El festival del barrio»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **Plaza del Festival** · Personaje guía: **Andrés Festival**

> 💡 **La idea del día:** En un evento hay costes fijos y variables, y los ingresos no están asegurados.

🎓 **Qué se enseña:** Ingresos vs. gastos de un evento; gastos fijos y variables; beneficio o pérdida; asumir un riesgo razonable. Emprendimiento.

🎯 **Objetivos del día:**

- Cuadrar ingresos previstos y gastos.
- Distinguir gasto fijo de variable.
- Entender qué es beneficio o pérdida.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Costes fijos y variables

Los **costes fijos** se pagan igual vengan 50 o 200 personas: el permiso, el equipo de sonido, el escenario. Los **costes variables** crecen con el público: cuantas más personas, más bebidas y palomitas hay que comprar. Distinguirlos es clave, porque los fijos hay que pagarlos aunque no venga nadie.

Ingresos, beneficio y pérdida

Los **ingresos** son todo lo que entra (entradas + consumiciones). El **beneficio** es lo que queda al restar los gastos: **ingresos − gastos**. Si el resultado es negativo hay **pérdida**: el evento ha costado dinero en vez de darlo. Escribe la resta en la pizarra con un ejemplo: 100 de ingresos − 80 de gastos = 20 de beneficio.

El precio mueve al público (la demanda)

El precio no se pone al azar: si la entrada es muy cara, **viene menos gente**; si es muy barata, viene mucha gente pero quizá no se cubren los costes. Buscar el **punto justo** es el corazón del reto: probar un precio, mirar el resultado y ajustar. En economía esto se llama «demanda», pero no hace falta el término: basta la idea.

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Los **costes fijos** se pagan vengan pocos o muchos (permiso, sonido); los **variables** crecen con el público (bebidas).
- Los **ingresos** dependen de cuánta gente venga… y eso depende del precio y de la promoción.
- El **beneficio** es lo que queda: ingresos menos gastos. Si sale negativo, hay **pérdida**.
- Busca el **punto justo**: si subes mucho el precio, viene menos gente.

2 · El reto (20–25 min)

Elegid el evento, decidid el montaje (sonido, promoción…) y poned los precios de entrada y consumición. ¡Ved el beneficio en vivo!

Objetivo del reto: Que la caja salga positiva: encontrad el equilibrio entre precio y público.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**

La mejor decisión: un precio que llena el aforo y cubre los costes.
Ojo: subir mucho el precio para ganar más suele espantar al público.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué gastos del festival eran fijos y cuáles variables?
- ¿Qué pasa si subís mucho el precio de la entrada?
- ¿Y si viene menos gente de la que esperabais?

💡 **Cierra con la frase del día:** «Ganar con un evento es cuadrar ingresos y gastos, no cobrar más.»

🏅 **Insignias en juego:** 🎪 Organizadores

🔧 Día 3 — «¿Reparar o comprar?»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **Taller del barrio** · Personaje guía: **Tato Apañado**

> 💡 **La idea del día:** Lo barato de hoy puede salir caro mañana.

🎓 **Qué se enseña:** Consumo duradero: el coste a largo plazo importa más que el precio de hoy. Durabilidad, garantía, eficiencia energética.

🎯 **Objetivos del día:**

- Mirar el coste total, no solo el precio inicial.
- Valorar reparar y reutilizar.
- Leer la etiqueta energética.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Precio de compra vs. coste total

Lo que pagas en la tienda es solo el principio: un aparato también **gasta luz cada mes** y puede **averiarse**. El coste total es la suma de todo: **compra + consumo + reparaciones**. Una lavadora barata que gasta mucho puede acabar costando más que una cara y eficiente. Puedes hacer la cuenta en la pizarra **a 24 días** con dos opciones del juego: la barata sale a 18 + 4×24 = **114 €C**, y la eficiente a 28 + 1×24 = **52 €C**. Ojo con el horizonte: a una semana no se nota, y esa es justamente la lección — **lo caro de hoy se recupera con el tiempo, pero hay que darle tiempo**.

La etiqueta energética

La **etiqueta energética** clasifica los aparatos con letras y colores: de la **A verde** (gasta poco) a la **G roja** (gasta mucho). Está en todos los electrodomésticos de las tiendas, por ley. Mirar esa letra es mirar tu factura futura: una A cuesta más hoy pero gasta menos cada mes.

Reparar, reutilizar… y no decidir

Antes de comprar algo nuevo, la primera pregunta es: ¿se puede **reparar**? Suele ser más barato y genera menos basura. Y una idea potente para el debate: **no decidir también es una decisión** — quedarse sin lavadora también tiene un coste (lavandería, tiempo, incomodidad).

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- El **precio de hoy** no es el coste total: algunos aparatos gastan más luz cada día o se rompen antes.
- La **etiqueta energética** (de la A a la G) avisa de cuánto consume un aparato.
- **Reparar y reutilizar** suele ganar a tirar y comprar. Y ojo: no decidir también es decidir.

Precio de hoy vs. coste total

Precio de hoy	Coste total
· Lo que pagas al comprar	· Compra + consumo · + averías a futuro

2 · El reto (20–25 min)

La lavadora se ha roto: hay 5 caminos (repararla, una eficiente, una seminueva, una barata… o no arreglarla). El consumo y las averías se notan con los días.

Objetivo del reto: Elegid mirando el coste de todos los días, no solo el pago de hoy.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** mirar el coste de TODOS los días (compra + consumo + averías).
>
> **Ojo:** lo más barato de hoy puede gastar mucho o romperse después.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Cuándo sale caro lo barato? Poned un ejemplo.
- ¿Cuándo merece la pena reparar en vez de comprar?
- ¿Por qué conviene mirar la etiqueta energética?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «La mejor compra es la que cuesta menos a lo largo del tiempo.»

🏅 **Insignias en juego:** 🔧 Apaño Sabio · ⚡ Héroes Energéticos · 🤝 Vecinos Solidarios (según la opción)

🚲 Día 4 — «El transporte»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **Estación de movilidad** · Personaje guía: **Bea Rueda**

> 💡 **La idea del día:** Cada trayecto tiene su mejor opción: moverse cuesta dinero, tiempo y contaminación.

🎓 **Qué se enseña:** Comparar coste, tiempo e impacto (CO_2). Movilidad sostenible en decisiones cotidianas que se repiten.

🎯 **Objetivos del día:**

- Comparar medios de transporte por coste/tiempo/contaminación.
- Elegir movilidad sostenible cuando es posible.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Moverse tiene 3 costes

Cada trayecto cuesta tres cosas a la vez: **dinero** (billete, gasolina), **tiempo** (minutos de viaje) y **contaminación** (el CO_2 que suelta el motor). El coche suele ganar en tiempo pero pierde en dinero y contaminación; andar gana en dinero y aire limpio, pero cuesta tiempo y energía. No hay opción perfecta: hay equilibrios.

La movilidad activa

Ir **a pie o en bici** se llama movilidad activa: es gratis, no contamina y encima es ejercicio (salud). Pero tiene un límite que el juego hace visible con la barra de energía: **a sitios lejanos, agota**. Nadie va andando a 6 km si hay autobús.

Elegir según la distancia

No existe un transporte «bueno» para todo: hay uno **mejor para cada trayecto**. La regla práctica que deben llevarse: activo (pie/bici) en lo cercano, transporte público en lo lejano, y el coche solo cuando no hay alternativa. Pídeles que la apliquen a sus trayectos reales (cole, actividades, abuelos).

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Moverse tiene **3 costes** a la vez: dinero, tiempo y CO_2 (contaminación).
- Ir **a pie o en bici** (movilidad activa) es gratis, no contamina y es ejercicio… pero a sitios lejanos, agota.
- La clave es **mezclar**: activo en lo cercano, transporte público en lo lejano.

2 · El reto (20–25 min)

Decidid cómo ir a 13 sitios (a pie, bici, bus o coche) vigilando 4 barras: contaminación, tiempo, coste y energía.

Objetivo del reto: Cuadrad dinero, tiempo y CO_2 a la vez… sin quedaros sin energía.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** a pie o bici cerca, bus en lo lejos.
>
> **Ojo:** ni coche para todo ni andar a sitios muy lejanos (agota la energía).

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Lo más rápido es siempre lo mejor?
- ¿Cuál de vuestros trayectos de cada semana podríais hacer a pie o en bici?
- ¿Cuándo está justificado ir en coche?

> **Cierra con la frase del día:** «Moverse bien es elegir según la distancia, no ir siempre igual.»

Insignias en juego: Héroes Energéticos · Aire Limpio

Día 5 — «Recaudar para la actividad»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **Centro juvenil** · Personaje guía: **Sara Sosegada**

> **La idea del día:** Ganar dinero también se planifica: hay que invertir un poco y elegir bien.

Qué se enseña: Que ganar dinero requiere invertir un poco y esforzarse, y elegir el mejor retorno por esfuerzo.

Objetivos del día:

- Entender que ganar dinero se planifica.
- Elegir el mejor retorno por esfuerzo.
- No agotar los recursos del equipo.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Ganar dinero también se planifica

Hasta ahora hemos ahorrado y gastado; hoy toca **ganar**. Y ganar dinero no es magia: hay que planificar qué hacemos, qué necesitamos y cuánto esfuerzo cuesta, igual que se planifica un gasto. Conecta con la vida real: mercadillos solidarios, venta de papeletas, lavado de coches del AMPA…

Invertir para recaudar

Casi toda iniciativa pide **gastar un poco antes**: cubos y jabón para lavar coches, cartulinas para la rifa. Ese pequeño gasto inicial es una **inversión**: se recupera (y se multiplica) si la iniciativa funciona. Gastar 5 para ganar 20 es buen negocio; gastar 5 para ganar 4, no.

El retorno por esfuerzo

No todas las ideas rinden igual: algunas dan mucho dinero con poco esfuerzo y otras agotan al equipo por unas monedas. Elegir bien es comparar **lo que da frente a lo que cuesta** (material + energía). Y el esfuerzo es limitado: hacerlo todo no lleva más lejos, solo agota. Priorizar es la habilidad del día.

En pantalla (el resumen que ve el alumnado):

- No todo es ahorrar y gastar: a veces hay que **ganar** dinero para algo que merece la pena.
- Casi toda iniciativa pide **gastar un poco antes** (material) y cuesta **esfuerzo**.
- No se puede hacer todo: hay que elegir lo que **más rinde por el esfuerzo** que cuesta.

2 · El reto (20–25 min)

Reunid 100 €C para el campamento. Tenéis 25 €C de material y vuestra barra de energía: añadid y quitad iniciativas (rifa, lavado, mercadillo…) hasta dar con la mejor combinación.

Objetivo del reto: Llegad a los 100 €C eligiendo lo que más rinde, sin quedaros sin material ni energía.

> **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** iniciativas que rinden más de lo que cuestan, sin agotar material ni energía.
>
> **Ojo:** hacerlo todo agota la energía sin llegar más lejos.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué iniciativa rinde más por el esfuerzo que cuesta?
- ¿Merece la pena gastar algo de material para ganar más?
- ¿Qué haríais para recaudar dinero de verdad en el cole?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Ganar dinero también se planifica: invertir un poco y elegir bien.»

🏅 **Insignias en juego:** 💡 Creatividad · 💰 Guardianes del Ahorro

🕵️ Día 6 — «Detective de la red»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **Comisaría digital** · Personaje guía: **Comisaria Lupa**

> 💡 **La idea del día:** En internet, las estafas viven de las prisas.

🎓 **Qué se enseña:** Alfabetización digital del consumidor: detectar fraudes y estafas, proteger datos y dinero, pensar de forma crítica.

🎯 **Objetivos del día:**

- Reconocer señales de alerta (urgencia, premios, enlaces raros).
- No compartir datos personales.
- Consultar a un adulto ante la duda.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Las 5 señales de una estafa

Casi todas las estafas repiten los mismos trucos: **1) urgencia** («solo hoy», «tu cuenta será bloqueada»), **2) regalo inesperado** (premios de sorteos en los que nadie participó), **3) algo que no encaja** (el remitente, el nombre mal escrito, una forma de pagar sin protección como la transferencia), **4) URL extraña** (bancco-online.xyz en vez de la web real) y **5) que te pidan datos** (contraseñas, tarjeta, DNI). Escríbelas en la pizarra: son la chuleta del detective y las usarán en el juego.

Ojo con la trampa nueva: la buena ortografía

Durante años se enseñó que «las estafas tienen faltas». **Eso ya no vale**: hoy se redactan con inteligencia artificial y están perfectamente escritas. Dilo en clase con todas las letras: **que un mensaje esté bien escrito NO significa que sea de fiar**. Si se quedan con la regla vieja, el día que les llegue una estafa impecable no verán ninguna señal. Lo que discrimina de verdad no es cómo está escrito, sino **qué te pide** y **por dónde te lo pide**.

Y otra que cuela: las aduanas de Correos

Cuidado con el caso del SMS de paquete retenido, porque tiene truco: **Correos sí cobra gastos de aduana** por paquetes de fuera de la UE, y sí avisa por SMS. Por eso funciona la estafa: imita un trámite real y muy frecuente (y estos alumnos compran en tiendas de fuera). No se puede enseñar «Correos nunca hace esto», porque es falso y les dejaría sin criterio. La regla buena es otra y sirve para todo: **nunca pagues desde el enlace del mensaje**; entra tú en la app o la web oficial con tu número de seguimiento y comprueba si hay algo pendiente.

La regla de los 30 segundos

Las estafas viven de las prisas: quieren que piques **antes de pensar**. La regla: ante un mensaje inesperado, **para 30 segundos** y busca señales. Si ves una, sospecha; si ves dos, no piques. Y ante la duda, **pregunta a un adulto** antes de tocar nada. Si un mensaje es de fiar de verdad, no pasa nada por comprobarlo despacio.

Tus datos valen dinero

Las contraseñas, el teléfono o la tarjeta son **las llaves de tu casa digital**: con ellas, un estafador puede gastar tu dinero o hacerse pasar por ti. Ningún banco ni empresa seria los pide por SMS o por chat. Este mensaje es de los que más protegen a esta edad, cuando empiezan a usar móvil propio.

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- Cada semana llegan trampas: SMS de «paga aquí», premios falsos, perfiles falsos.
- Las 5 señales de alerta: **urgencia, regalo inesperado, algo que no encaja, URL rara y que te pidan datos**.
- La regla de los **30 segundos**: para antes de hacer clic. Una señal, sospecha; dos señales, no piques.

2 · El reto (20–25 min)

Analizad 6 mensajes (SMS, popup, DM, correo…), marcad las señales de alerta y decidid: ¿me fío o es estafa? Ojo: uno de los 6 es de fiar.

Objetivo del reto: Detectad las estafas afinando: sin marcar señales de más.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** parar antes de pinchar y marcar solo las señales reales.
>
> **Ojo:** uno de los 6 es de fiar; no marcar todo como estafa.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Por qué pica la gente en estas trampas?
- ¿Habéis recibido alguna vez un mensaje así? ¿Qué hicisteis?
- ¿Qué haréis a partir de hoy ante un mensaje sospechoso?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Ante la duda en internet: para, mira las señales y pregunta a un adulto.»

> ⓘ Este reto NO es un dilema: detectar bien la estafa es siempre lo mejor. Es a propósito — hay habilidades que solo se trata de aprender bien.

🏅 **Insignias en juego:** 🕵️ Ojo Lince

🗺️ Día 7 — «Los cooperis del barrio»

Itinerario Jóvenes Gestores (10–14) · En el mapa: **Ayuntamiento** · Personaje guía: **Mara Vecindario**

Última sesión de retos del itinerario: después de esta, queda el gran cierre del día 8 (Parte II).

> 💡 **La idea del día:** Los impuestos pagan lo que usamos cada día, y hay que repartirlos.

🎓 **Qué se enseña:** Presupuesto público: repartir entre servicios y priorizar cuando no llega para todo. Ciudadanía. Integra todo lo anterior.

🎯 **Objetivos del día:**

- Repartir 100 € entre los servicios del barrio.
- Entender que dejar algo sin financiar tiene consecuencias.
- Justificar las prioridades.

1 · Qué vamos a aprender hoy (10–15 min)

La teoría del día, desarrollada para contarla con tus palabras. En clase se proyectan las diapositivas de la sesión (los puntos del recuadro «En pantalla»).

Qué son los impuestos

Los **impuestos** son dinero que todos los vecinos y empresas aportan para pagar lo que usamos en común: el cole, el centro de salud, el bus, la biblioteca, la recogida de basura, las farolas. La idea a fijar: nadie podría pagarse un colegio él solo; entre todos, sí. Pídeles que enumeren servicios públicos que hayan usado esta semana: son más de los que creen.

Repartir cuando no llega para todo

El dinero público es limitado: **dar más a un servicio es dar menos a otro**. Por eso gobernar es priorizar: decidir qué es imprescindible y qué puede esperar. No hay reparto perfecto: hay repartos **razonados y justos**, y parte del ejercicio es saber explicar por qué se decidió así.

Mínimos y consecuencias (y el imprevisto)

Cada servicio necesita un **mínimo** para funcionar: por debajo, se apaga y el barrio lo nota (basura sin recoger, biblioteca cerrada). Y a mitad de partida llega un **imprevisto** que obliga a recolocar el dinero: gobernar también es adaptarse cuando cambian las cosas. Este reto cierra el nivel e integra todo lo anterior.

📽️ **En pantalla** (el resumen que ve el alumnado):

- El cole, el médico, el bus, la biblioteca, la basura… se pagan entre todos con los **impuestos**.
- El dinero público es limitado: **dar más a un servicio es dar menos a otro**.
- No hay reparto perfecto, pero sí **repartos razonados y justos**… que hay que saber explicar.

2 · El reto (20–25 min)

Repartid 100 €C entre los servicios del barrio con los deslizadores. Cada servicio tiene un mínimo… y a mitad de partida llegará un imprevisto.

Objetivo del reto: Cubrid el mínimo de cada servicio para que ninguno se apague.

> 👀 **Mientras juegan, fíjate en:**
>
> **La mejor decisión:** cubrir el mínimo de cada servicio antes de reforzar uno.
>
> **Ojo:** dejar un servicio sin dinero lo apaga ⛔ y tiene consecuencias.

3 · La puesta en común (10–15 min)

- ¿Qué servicio del barrio os parece imprescindible y por qué?
- Si falta dinero, ¿qué recortaríais y qué protegeríais?
- ¿Cómo se decide de forma justa cuando no llega para todo?

> 💡 **Cierra con la frase del día:** «Repartir el dinero de todos con justicia es lo que hace funcionar un barrio.»

🏅 **Insignias en juego:** 🗣️ Voz Propia · 🏛️ Pleno del Barrio

Parte V · Atención a la diversidad

Econópolis no trae un sistema de adaptaciones individualizadas: quien conoce al grupo eres tú, y eres quien mejor puede ajustarlas. Lo que sí ofrece son varios apoyos de partida, alineados con los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, que hacen que casi todo el alumnado pueda participar sin adaptar nada:

- **El contenido está escrito para cada edad, no rebajado sobre la marcha.** Todo el itinerario de 6–9 años evita los conceptos abstractos; el de 10–14 sube la exigencia. La dificultad crece entre itinerarios, no dentro de una sesión: nadie se queda descolgado a mitad.
- **Cada concepto llega por varias vías.** La historia con su personaje, tu explicación oral, un entrenamiento manipulativo de clasificar tarjetas, la práctica en el juego y la conversación final. Quien no entra por una vía, entra por otra — y quien lee con dificultad no queda fuera, porque en el itinerario pequeño se responde con imágenes, no escribiendo.
- **El trabajo en Clan reparte el peso.** Como las decisiones son del grupo, cada alumno aporta desde donde puede: uno calcula, otro argumenta, otro se fija en un detalle. Componer Clanes heterogéneos hace que se apoyen entre iguales sin que nadie tenga que señalarlo.
- **Equivocarse no penaliza.** No hay eliminación, ni nota, ni ranking individual. Las decisiones tienen consecuencias, pero se conversan. Eso baja mucho la ansiedad de quien teme fallar delante de los demás.
- **El ritmo lo marca el aula.** La teoría y la puesta en común no las controla el juego: puedes alargar la explicación, releer lo proyectado en voz alta o repetir el entrenamiento las veces que haga falta.
- **Y el cuidado con las distancias económicas** que ya viste en la Parte II: preguntas en condicional, nunca por la economía de su casa, y acogida natural a quien la nombra.

> ⓘ Las adaptaciones individuales —lectura fácil, tiempos ampliados, ajustes sensoriales— se aplican como en cualquier otra actividad. La rutina de tres pasos y el trabajo por Clanes dejan margen para introducirlas sin tocar nada del juego.

Parte VI · Evaluación orientativa

La evaluación es **formativa y sin nota**: sirve para conversar y ajustar, no para calificar. Combina tu observación directa con los instrumentos que el propio juego ya genera.

Observación directa

Cada ficha incluye el cuadro **«Mientras juegan, fíjate en»**: qué es una buena decisión en ese reto y cuál es el error típico. Es la pauta de observación de la sesión. Indicadores transversales, observables en cualquier sesión:

- Usa el **vocabulario del día** (presupuesto, necesidad/deseo, gasto e inversión, coste total…) al justificar sus decisiones.
- **Da razones** antes de decidir, en lugar de elegir por impulso.
- **Acepta la decisión del grupo** cuando no coincide con la suya.
- En la conclusión, **conecta lo jugado con su vida** (pone ejemplos propios).

Evidencias que deja el propio juego

Sin necesidad de preparar nada, al final del itinerario dispones de seis tipos de evidencia:

LA REFLEXIÓN DE CADA RETO

Al empezar cada reto, el alumno elige en imágenes cómo lo haría: es su **hábito declarado de partida** («sé sincero, no pasa nada»). Al terminar, antes de contestar, **el juego le devuelve lo que dijo** —«al empezar dijiste: bollería y refresco»— y con eso delante responde una pregunta abierta (con pictogramas en el itinerario pequeño, escrita en el mayor). Ese espejo es lo que convierte la reflexión en aprendizaje. **Ojo con lo que el juego NO hace, porque es tu trabajo:** el espejo no dice «has mejorado» ni compara. Los dos datos —el antes y su respuesta— te llegan juntos al panel de seguimiento, y ponerlos en relación es la puesta en común: «decías que meriendas bollería… ¿y qué habéis metido hoy en la cesta?». Si la conclusión la sacara la pantalla, no habría nada que conversar.

LO QUE ESCRIBE LA CLASE

Las respuestas abiertas del final de cada reto llegan sin corregir al panel de seguimiento. Son material de primera mano, con sus palabras, para arrancar la puesta en común de la sesión siguiente.

EL PANEL DE SEGUIMIENTO

Muestra por dónde va el aula reto a reto y reparte el avance en **al día / en curso / necesita ayuda**. Refleja el progreso por Clan (el que se juega en cada dispositivo). Sirve para detectar a qué Clan hay que echar una mano antes de que se descuelgue.

LAS INSIGNIAS

Cada una corresponde a una competencia trabajada (Guardianes del Ahorro, Héroes Energéticos, Vecinos Solidarios, Ojo Lince…). Al ser logros concretos y observables, son la evidencia más fácil de trasladar a una programación si el centro necesita documentar el trabajo.

LOS CUATRO MARCADORES

Insistimos: **no son una nota**. Son el reflejo del estilo de decisiones del Clan, y su utilidad es conversacional — «¿por qué creéis que vuestra energía está tan baja?» abre una sesión mucho mejor que cualquier calificación.

EL DIPLOMA DE CIERRE

Al terminar, cada alumno recoge su diploma con las insignias de su Clan, el estado de sus marcadores y un mensaje de «esto te ayudará a…». Cierra la experiencia y es lo que se llevan a casa.

> ⓘ Si el centro exige una calificación, lo más coherente es construirla sobre las **insignias** —que sí son logros discretos y observables— y sobre la observación directa, nunca sobre los marcadores.

Anexo · Vinculación curricular y normativa

La propuesta se enmarca en el currículo **LOMLOE** (Ley Orgánica 3/2020): **RD 157/2022** (enseñanzas mínimas de Educación Primaria) para ambos itinerarios en Primaria, y **RD 217/2022** (enseñanzas mínimas de ESO) para el tramo 12–14 de Jóvenes Gestores.

Áreas con las que conecta. En Primaria: **Matemáticas** (operaciones con cantidades y dinero, resolución de problemas en contextos cotidianos), **Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural** (consumo responsable, sostenibilidad, vida en sociedad) y **Educación en Valores Cívicos y Éticos** (bien común, participación, decisiones colectivas), con la lengua oral trabajada de forma transversal en los debates. En ESO: **Matemáticas**, **Geografía e Historia** (organización económica y social, servicios públicos) y **Educación en Valores Cívicos y Éticos**.

Competencias clave que se trabajan

Competencia clave (LOMLOE)	Dónde se trabaja en el juego
Matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	Sumar precios sin pasarse del presupuesto («En el supermercado»), comparar el precio por kilo («El menú semanal»), calcular ingresos − gastos = beneficio («El festival del barrio»), estimar el coste a largo plazo («¿Reparar o comprar?») y repartir un presupuesto público («Los cooperis del barrio»).
Personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	Esperar para conseguir algo mejor y resistir caprichos («Ahorrar para un deseo»), el autocontrol del gasto, la relación entre decisión y consecuencia en los marcadores, y la reflexión con la que cierra cada sesión.
Ciudadana (CC)	Votar «una persona, un voto» y aceptar el resultado («Un deseo compartido»), poner en valor lo que no es dinero («El banco de tiempo»), decidir una inversión pública («La gran inversión del barrio») y entender para qué sirven los impuestos («Los cooperis del barrio»).
Emprendedora (CE)	Organizar un evento que no dé pérdidas («El festival del barrio»), elegir la iniciativa con mejor retorno por esfuerzo («Recaudar para la actividad») y negociar intercambios justos («El intercambio»).
Digital (CD)	Reconocer fraudes online, sus señales de alerta y la protección de los datos personales («Detective de la red»).
En comunicación lingüística (CCL)	Debatir en el Clan, defender decisiones con razones y participar en la puesta en común de cada sesión.

ⓘ Vinculación orientativa: la concreción curricular (criterios de evaluación, saberes básicos y desarrollo autonómico del currículo) corresponde a la programación de cada centro y docente.