

Comunicación Nota de prensa

456 jóvenes y 21 aulas educativas han participado en la VII edición del curso

## 4.177 estudiantes han adquirido ya habilidades financieras con 'Finanzas para la Vida' de Cajasur

- Las expectativas de repetir el curso que presentan los centros educativos, y las buenas valoraciones recibidas consolidan el interés pedagógico del programa
- La oferta formativa está dirigida a escolares de 13 a 17 años matriculados en 3º y 4º de ESO y en 1º de Bachillerato, tanto de centros públicos como concertados

**26 de junio de 2024. Un total de 456 estudiantes de 21 aulas** de 3º y 4º de ESO y de 1º de Bachillerato **de 12 centros públicos, concertados y privados** han participado en la séptima edición de Finanzas para la Vida, adquiriendo las habilidades financieras necesarias para su vida diaria de la mano de las Fundaciones Cajasur y la colaboración de la Fundación de las Cajas de Ahorro (Funcas).

Para ello han puesto en práctica una metodología inclusiva de aprendizaje alineada con el pensamiento TLB (Thinking Based Learning), que utiliza materiales sostenibles de juego de fácil comprensión, y que evita la exclusión de alumnos por no tener conocimientos suficientes para jugar.

En sus siete años de existencia, **4.177 escolares** de entre **13 a 17 años** se han iniciado en el mundo de las finanzas, a través del proyecto pedagógico elaborado por las Fundaciones Cajasur **en estrecha colaboración con los centros**.

'Finanzas para la Vida' se basa en la experimentación directa y en un formato físico de juego, pero la pandemia y el requerimiento avanzar en una enseñanza más digital han motivado un avance de los materiales digitales complementarios con los que ha contado desde el principio.

En el curso que concluye, el profesorado ha podido acceder a nuevos materiales digitales y visuales accesibles a través de la **nueva página web**. Estos contenidos han tenido un gran tirón en el colectivo de jóvenes entre 13 y 17 años, como complemento a los materiales físicos del juego. Una de las tendencias que se ha detectado ha sido el aumento del número de aulas que ha utilizado los **simuladores de Cajasur**, a los que se puede acceder desde la web 'Finanzas para la Vida'.



También ha crecido el porcentaje de aulas que han hecho uso del **glosario de términos financieros**, que explica términos financieros que se utilizan de forma habitual y cuyo significado a veces resulta complejo de entender.



## Satisfacción en los centros participantes

Desde su puesta en marcha hace cinco cursos, Finanzas para la Vida es ya una **experiencia asentada, afianzada y valorada de forma muy positiva** tanto por el profesorado como por el alumnado como herramienta educativa y de aprendizaje. Prueba de ello vuelve a ser la **encuesta de satisfacción** realizada por el equipo pedagógico una vez finalizada la sesión de evaluación y cierre.

El **100% de los centros participantes han manifestado su voluntad de repetir** la actividad durante el próximo curso, principalmente de forma presencial, aunque valoran muy positivamente el hecho de contar con la posibilidad de hacerlas online en caso de necesidad.

El objetivo de 'Finanzas para la Vida' es que las y los jóvenes comprendan los conceptos básicos del mundo de las finanzas, de forma que adquieran una serie de



Comunicación Nota de prensa

competencias y conocimientos que les serán imprescindibles en su transición a la vida adulta. Por ello, es una herramienta especialmente eficaz para las asignaturas de Economía e Iniciativa a la Actividad Emprendedora.

El programa 'Finanzas para la Vida' consiste en un juego de simulación participativo, que facilita a estudiantes y docentes trabajar las competencias y habilidades financieras. Las y los jugadores de 'Finanzas para la Vida' eligen un personaje al azar (desempleado, estudiante, pequeño empresario, comerciante, etc.) que contará con unos ingresos y gastos de partida, y un reto que tendrá que conseguir en un tiempo concreto. Conocidas estas dos premisas, deberán ajustar los ingresos y gastos mensuales, teniendo en cuenta todas las variables para llegar a la meta planteada.