



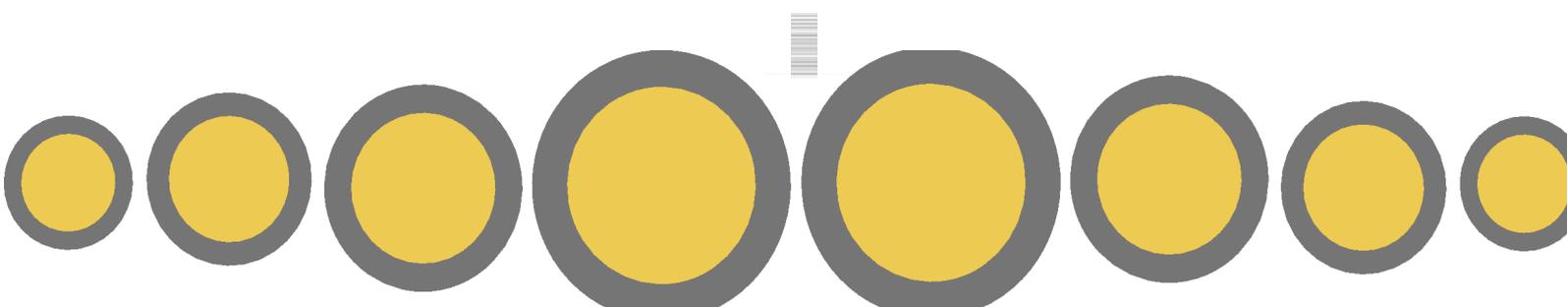
Programa de
Formación Presencial
Manual del Alumno – Parte 2
Aprendizaje en línea
autodirigido

PIGGOY
Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

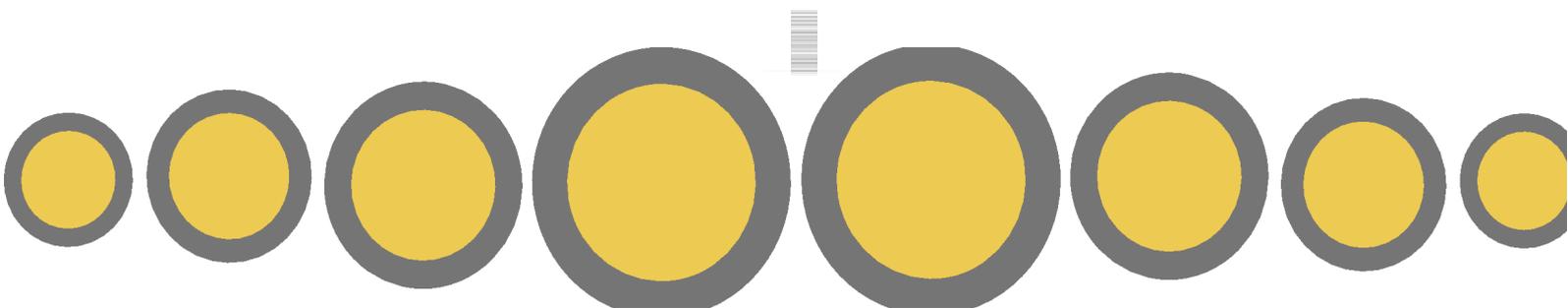
CONTENIDO

Introducción	2
Actividad de aprendizaje 1 – Cómics de Piggy Bank	2
Actividad de aprendizaje 2 – Cómo diseñar ideas e historias para tus propios cómics	7
Los cuatro pasos para crear tu propio cómic	7
Actividad de aprendizaje 3 – Salas de escape Piggy Bank	8
Cómo funciona el aprendizaje y los recursos basados en desafíos y por qué son tan atractivos para los estudiantes	9
Actividad de aprendizaje 4 – WebQuests Piggy Bank	10
Actividad de aprendizaje 5 – Cómo crear tu propia WebQuest	10
Actividad de aprendizaje 6 – Aprendizaje a distancia durante y después de la era de la pandemia	12
¿Qué es el aprendizaje a distancia?	12
Aprendizaje a distancia sincrónico o asincrónico	13
¿Puede el aprendizaje a distancia ser variado e interesante?	13
¿Cuáles son las desventajas del aprendizaje a distancia?	14
Buenas prácticas para lecciones en línea	14





El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contenga en ella.



Introducción

Esta parte del programa de formación sigue el aprendizaje en el aula. Contiene materiales de estudio para unas 35 horas de autoaprendizaje. Puedes gestionar tus estudios tú mismo y elegir los temas y bloques de aprendizaje que te interesen.

Te recordamos que todo el programa formativo consta de dos partes: aprendizaje en el aula (25 horas) y autoaprendizaje (35 horas). El programa de capacitación ayuda principalmente a los formadores de adultos a aprovechar el potencial de los recursos educativos del proyecto Piggy Bank que incluyen varios recursos educativos basados en desafíos. Además, tiene la oportunidad de aprender otras habilidades y adquirir conocimientos adicionales para mejorar su trabajo como educador, especialmente en el área de herramientas educativas basadas en desafíos.

Después de completar esta parte del programa de capacitación, podrás:

1. Utilizar 12 cómics de Piggy Bank con fines educativos.
2. Diseñar ideas e historias para tus propios cómics.
3. Utilizar 12 salas de escape Piggy Bank con fines educativos.
4. Explicar cómo funcionan los recursos educativos basados en desafíos y por qué son tan atractivos para los estudiantes.
5. Utilizar 12 WebQuests de Piggy Bank con fines educativos.
6. Preparar WebQuests sobre diferentes temas.
7. Mejorar el aprendizaje a distancia de tus alumnos e incluir los recursos online del proyecto Piggy Bank entre tus herramientas educativas online.

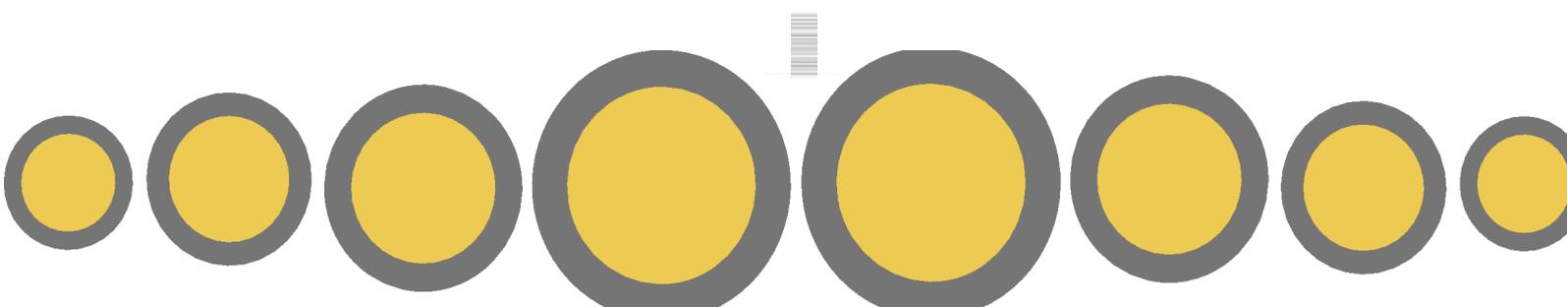
¡Empieza y disfruta de tu autoaprendizaje!

Actividad de aprendizaje 1 – Cómics Piggy Bank

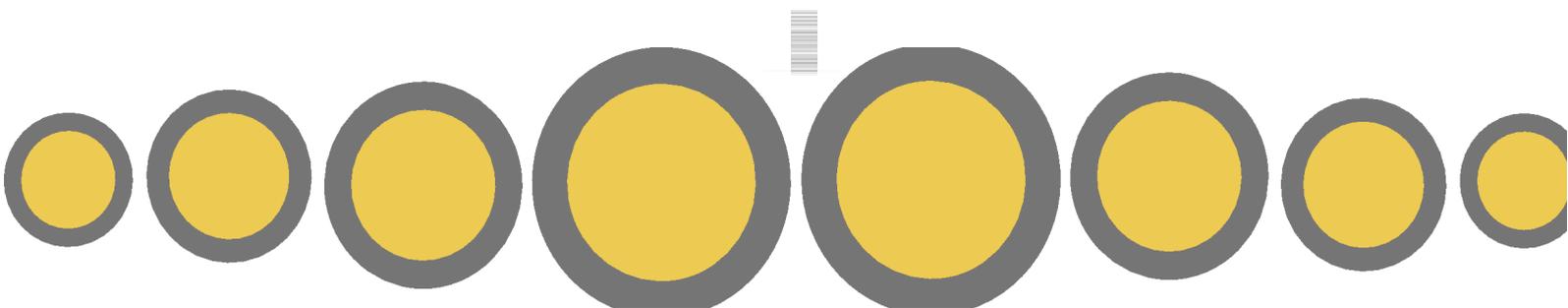
Objetivos de la actividad de aprendizaje

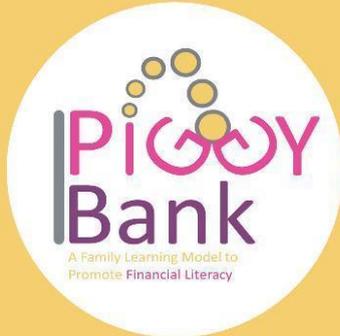


- Familiarízate con todos los cómics del proyecto Piggy Bank.
- Piensa en cómo puedes utilizar estas herramientas educativas en la práctica como educador o padre.



El equipo del proyecto Piggy Bank ha desarrollado 12 cómics para apoyar la educación financiera de los niños. Estos cómics son para niños de entre 6 y 12 años. La colección completa de cómics comprende 12 cómics. Cada uno de ellos trata de un tema diferente de educación financiera. Echemos un vistazo a cómo se ve uno de los cómics de Piggy Bank.





Dime a Dozen

Adventures of the Financial Warriors
Comic 12 - March - Currencies around the world

I'm Penny and this is my brother Cash

With the help of heroes Marc, Rupee and Lira, we're going to learn about money!

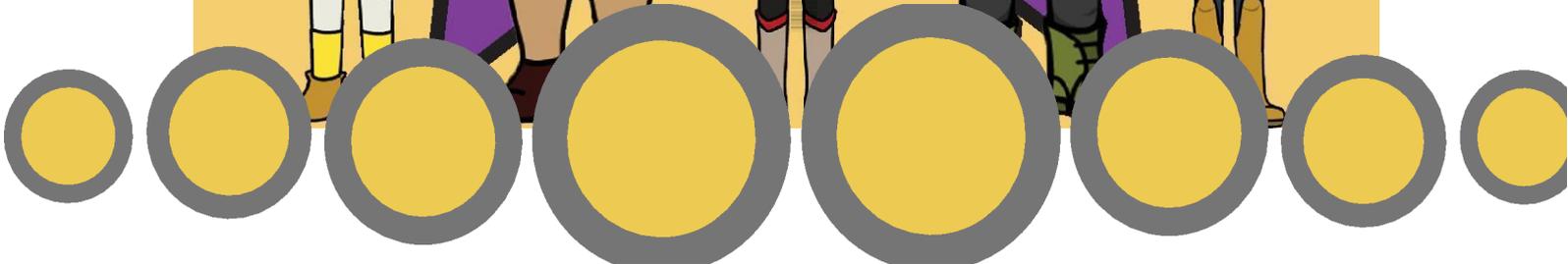
I'm Marc!

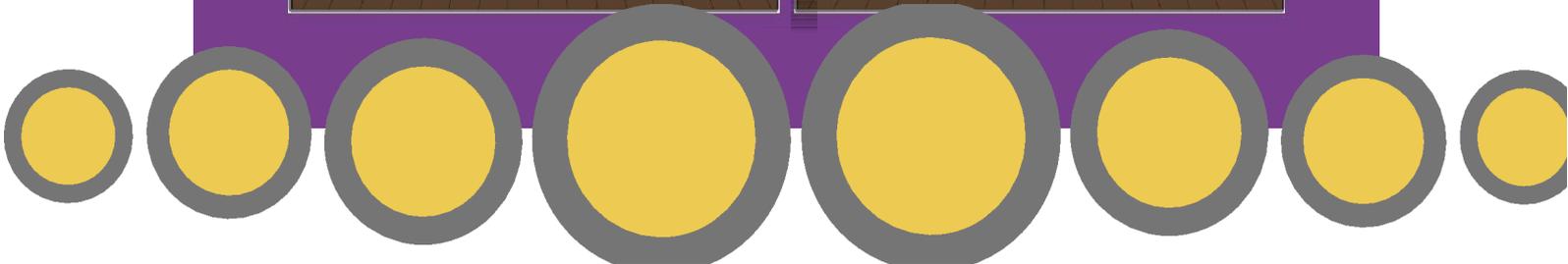
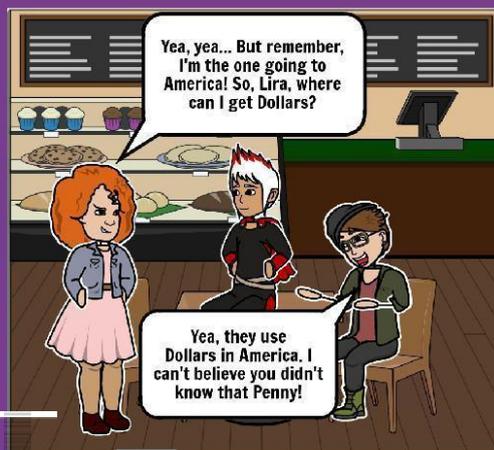


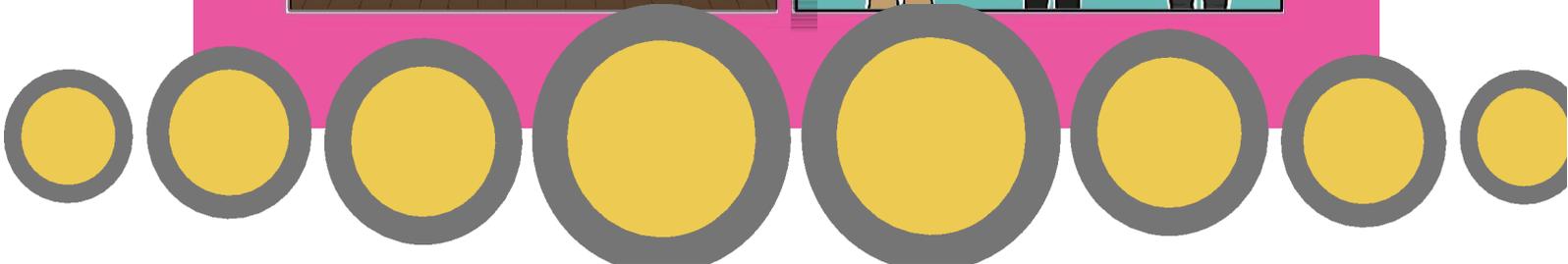
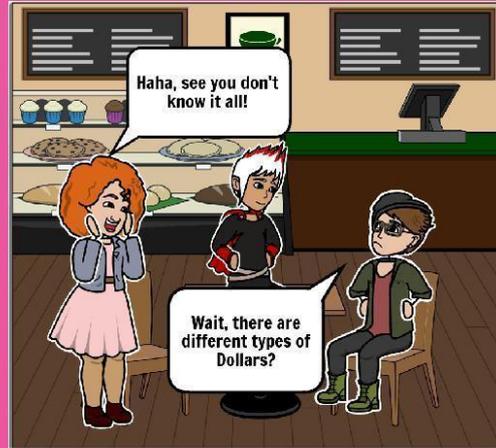
I'm Lira!



I'm Rupee!







Tips for Parents

Get the whole family involved in financial learning in just a few easy steps:

- **Demonstrate:** Show children the currency used in your country and discuss the value of each note and coin.
- **Discuss:** Talk to children about the Euro, explaining to them that 19 countries in the European Union use this currency. Expand on this further by researching the countries in Europe that do not use Euro and discuss the different currencies used in those countries.
- **Develop Understanding:** Tell children that currencies from other countries have a different value - €1 does not equal £1 for example. Explain that central banks in each country help to determine the value of their currency, and that exchange rates are used to calculate the value of one currency to another. Show children a currency converter tool online, and allow them to find out how much €10 is worth in British pounds, American dollars, Chinese Yuan etc.
- **Explain:** Describe the steps required to change your currency to a different currency – do you use a bank or a currency exchange centre / do you need to order the currency in advance / is there an extra cost involved in doing this?

Fun Activity for Young Learners

Match the country to the currency. Can you find the correct name for each currency?

Poland



Pound

Spain



Euro

America



Zloty

United Kingdom



Dollar

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project ID: 1010194204-1"



Ten en cuenta que el cómic contiene una historia para niños, pero también una sección para padres. Así que estos cómics apoyan la educación familiar en el campo de la educación financiera.



Tu tarea es familiarizarte con los 12 cómics del proyecto Piggy bank y pensar hasta qué punto puedes usarlos en tu práctica pedagógica o posiblemente para la educación de tus hijos en el campo de la alfabetización financiera. Todos los recursos educativos de Piggy Bank están disponibles en www.piggybank.eu.

www.piggybankproject.eu

Actividad de aprendizaje 2 – Cómo diseñar ideas e historias para tus propios cómics

Objetivos de la actividad de aprendizaje

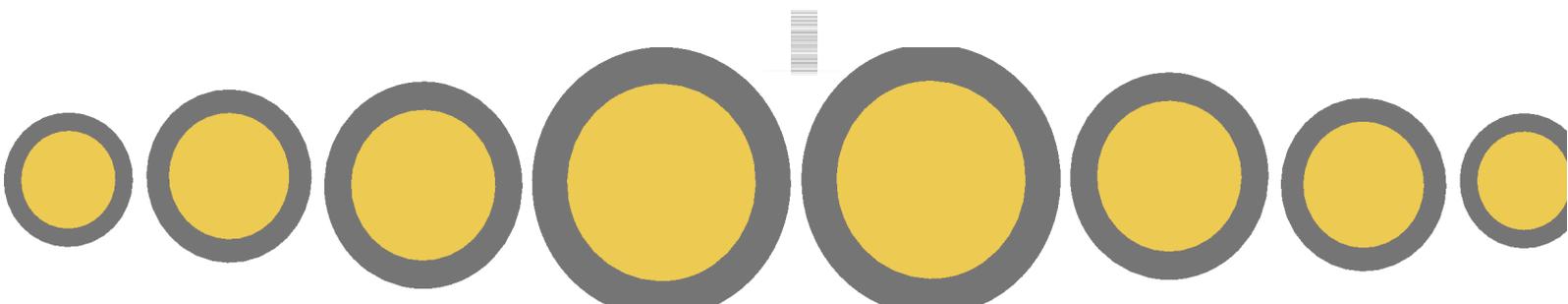


- Comprender el proceso de preparación de un cómic.
- Intentar preparar sus propios cómics con fines educativos.

Los cuatro pasos para crear tu propio cómic

1. Siempre hay una idea al principio.

Todo comienza con una idea, y un cómic no es una excepción. Una buena idea y una buena historia son fundamentales para el éxito de un cómic, una novela o una película. Tienes una hoja de papel en blanco y tu imaginación. Dale vida a una nueva historia y nuevos héroes. Sé un buen narrador. Si se te ocurre alguna idea creativa, síguela. nunca sabes a dónde te llevará.



2. Escribe un guión

Uno de los errores más comunes es comenzar a dibujar tu cómic antes de elaborar tu historia. Este procedimiento no conduce al éxito. Tómame el tiempo para escribir un guión. Las siguientes preguntas básicas pueden ayudarte a comenzar.

- ¿Cuál será el tema de mi cómic?
- ¿Quiénes serán los personajes principales?
- ¿Qué pasará al principio, en la mitad y al final de mi historia?

3. Dibuja el cómic

Una vez que tu guión esté completo, es hora de comenzar a dibujar. Ya sea que trabajes de manera tradicional o digital, dibujar el cómic es un trabajo exigente y que requiere mucho tiempo. Afortunadamente, existen aplicaciones y software que acelerarán tu trabajo o ayudarán incluso a aquellos que no pueden dibujar en absoluto. También es importante tener suficiente tiempo para elegir los colores y fuentes correctos. Estos son importantes para la atmósfera y el atractivo del cómic. Pero en esta etapa del proceso, tu trabajo no necesita ser perfecto. Concéntrate en dibujar tu cómic. Puedes trabajar para perfeccionarlo más tarde.

4. Publicidad

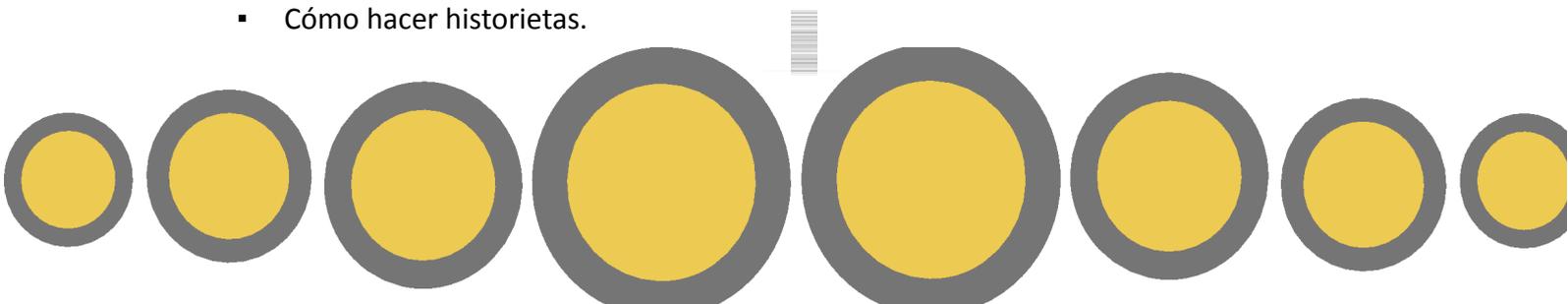
Hiciste un cómic. ¿Ahora qué?

Es hora de promoverlo, comercializarlo y utilizarlo. Lo mejor que puedes hacer es contarle a la gente sobre tu cómic. Muéstralo a tus amigos, tu familia, tus colegas, tus alumnos. ¡Cuéntale al mundo sobre tu cómic! Afortunadamente, los sitios de redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter lo hacen relativamente fácil.



Tu tarea es intentar preparar tu propia tira cómica. Hacer cómics puede parecer una misión imposible. Pero no es tan imposible como parece. Encuentra inspiración y habilidades en Youtube o Google. Simplemente escribe, por ejemplo:

- Cómics para principiantes.
- Cómo hacer historietas.



¡Y tu aventura artística puede comenzar!

Actividad de aprendizaje 3 – Salas de escape Piggy Bank

Objetivos de la actividad de aprendizaje



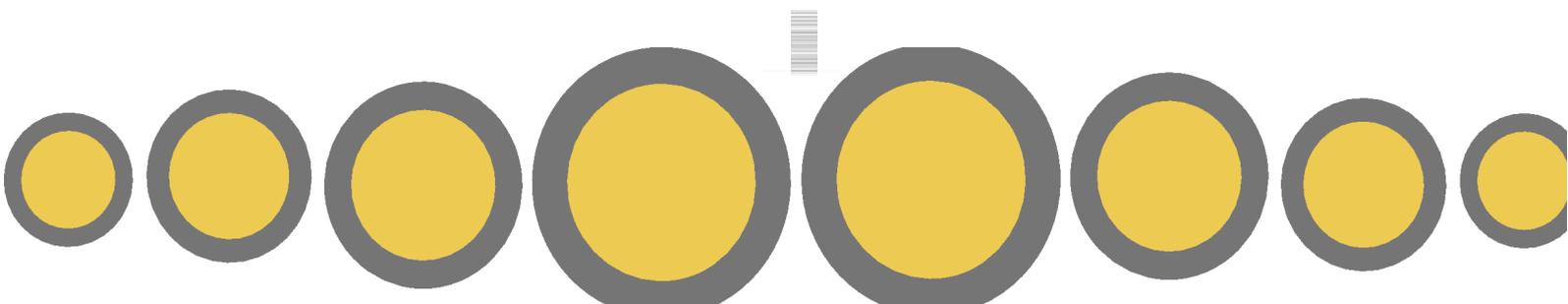
- Familiarízate con todas las salas de escape del proyecto Piggy Bank.
- Piensa en cómo puedes utilizar estas herramientas educativas en la práctica como educador o padre.
- Comprende cómo funcionan el aprendizaje y los recursos basados en desafíos y por qué son tan atractivos para los estudiantes.

El equipo del proyecto Piggy Bank ha desarrollado 12 salas de escape. Estos recursos educativos son para jóvenes de entre 13 y 18 años. Las salas de escape de Piggy Bank representan recursos de aprendizaje innovadores que abordan temas clave de la educación financiera. Los escenarios desarrollados para cada habitación contienen situaciones y problemas de la vida real. El diseño de los recursos de educación financiera desde cero permite a los socios del proyecto introducir diferentes niveles para garantizar que los alumnos puedan participar independientemente de su historial educativo anterior. Todas las salas de escape están enmarcadas por una historia sobre extraterrestres. La historia motiva a los estudiantes a completar todas las salas de escape.



Tu tarea es recorrer las 12 salas de escape del proyecto Piggy Bank y pensar hasta qué punto puedes usarlas en tu práctica pedagógica o posiblemente para la educación de tus adolescentes en el campo de la educación financiera. Todos los recursos educativos de Piggy Bank están disponibles en www.piggybank.eu.

www.piggybankproject.eu



Cómo funcionan el aprendizaje y los recursos basados en desafíos y por qué son tan atractivos para los estudiantes

¿Qué es el aprendizaje basado en desafíos (CBL)?

Es un enfoque pedagógico que involucra activamente a los estudiantes en una situación real, relevante y relacionada con el tema de estudio. Es mucho más divertido aprender superando un desafío que simplemente memorizando conocimientos. Los estudiantes se enfrentan a un desafío, deben encontrar e implementar la solución adecuada.

El aprendizaje y los recursos basados en desafíos son una herramienta poderosa para la educación que involucra a los estudiantes y les brinda un incentivo para avanzar en diversas habilidades mediante un aprendizaje activo y entretenido. Motiva e involucra a los estudiantes en situaciones y desafíos relevantes. A través de la participación activa, se invita a los estudiantes a participar en la resolución de problemas. Estas actividades pueden ser muy inspiradoras para los estudiantes jóvenes que están motivados para pensar de forma creativa y explorar nuevos conocimientos y habilidades a su manera. Además, la capacidad de lidiar con nuevos problemas y desafíos de la vida es la habilidad clave para toda la vida.

Entonces, ¿cómo funciona el aprendizaje basado en desafíos?

La respuesta a esta pregunta es simple y se puede formular como un proceso de tres fases. La primera fase es el compromiso a través del cual los estudiantes pasan de una idea más amplia a un desafío más específico y concreto. La segunda fase es la investigación durante la cual los estudiantes realizan investigaciones y desarrollan una base para soluciones concretas. La última fase es la acción, durante la cual se desarrollan e implementan soluciones y se evalúan los resultados.

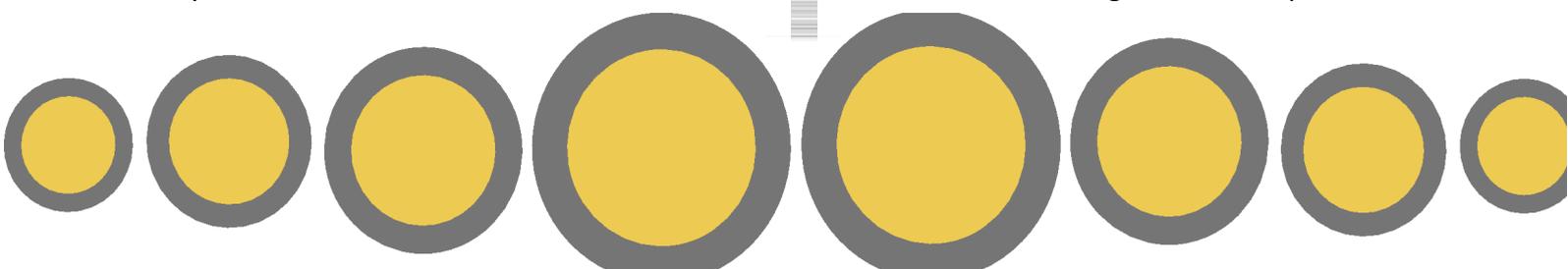
Actividad de aprendizaje 4 – WebQuests Piggy Bank

Objetivos de la actividad de aprendizaje



- Familiarízate con todas las WebQuests del proyecto Piggy Bank.
- Piensa en cómo puedes utilizar estas herramientas educativas en la práctica como educador o padre.
- Intenta preparar una WebQuest para tus estudiantes.

El equipo del proyecto Piggy Bank ha desarrollado 12 WebQuests que animan a los alumnos a desarrollar habilidades financieras. Estos recursos educativos son para jóvenes de entre 19 y 25 años de edad. WebQuest es una actividad orientada a la investigación en la que los



estudiantes obtienen toda la información de la web. Los profesores proporcionan a su alumnos tareas que incluyen enlaces relevantes a sitios web según el problema resuelto. El propósito de utilizar WebQuests es animar a los estudiantes a utilizar la información en lugar de recopilarla o memorizar. Las WebQuests apoyan el pensamiento crítico mediante el análisis, la búsqueda y la creación de soluciones.



Tu tarea es recorrer las 12 salas de escape del proyecto Piggy Bank y pensar hasta qué punto puedes usarlas en tu práctica pedagógica o posiblemente para la educación de tus adolescentes en el campo de la educación financiera. Todos los recursos educativos de Piggy Bank están disponibles en

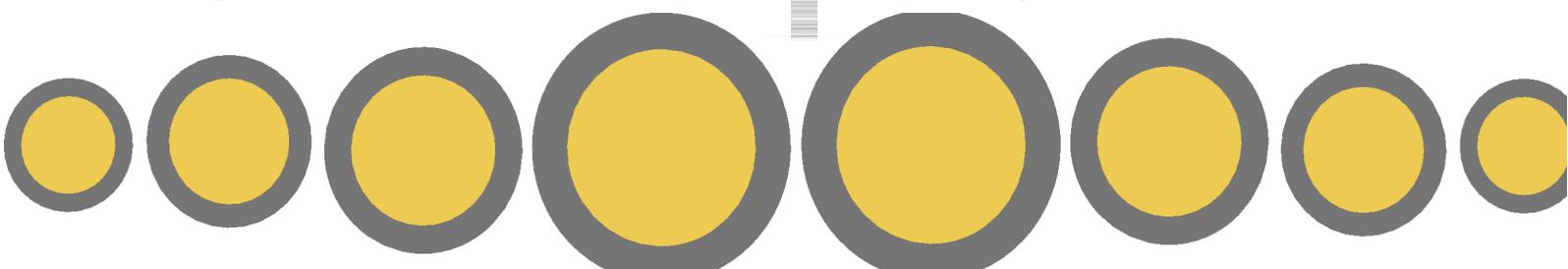
www.piggybankproject.eu

Actividad de aprendizaje 5 – Cómo crear tu propia WebQuest

Las WebQuests son una experiencia de aprendizaje estructurada que utiliza enlaces en línea a recursos de información y tareas auténticas que motivan a los alumnos. Las WebQuests facilitan el desarrollo de la experiencia individual y apoyan la participación en un proceso que transforma la información recién adquirida en una comprensión más sofisticada. Las WebQuests se pueden completar como actividades individuales o actividades de grupo, con 4-5 alumnos por grupo; en parejas o en grupo más pequeños de 3. Las WebQuests pueden incluir las diversas tareas de varios niveles, desde principiantes hasta expertos. Cada WebQuest tiene varias partes que se consideran vitales. Estas partes incluyen la introducción, las tareas, el proceso y los recursos, la autoevaluación y la conclusión.

Introducción

Aquí es donde defines cuál es el tema de la WebQuest en particular y contextualiza la tarea de la Webquest. Entonces, por ejemplo, si planeas crear una WebQuest donde los estudiantes necesitan planear un viaje a Marte, en la introducción puedes ofrecer algunos datos introductorios sobre Marte. O si les pides a tus alumnos que descubran cómo detener la violencia de las pandillas en un vecindario local, en la introducción puedes presentar algunos datos sobre violencia de las pandillas en Europa. Tu objetivo debe ser involucrar a



los alumnos y motivarlos para completar la actividad de la WebQuest, por lo que a menudo es aconsejable elegir temas que reflejen su vida cotidiana o que se alineen con sus intereses u objetivos.

Tareas

En la sección Tareas, proporciona detalles sobre lo que esperas exactamente que los alumnos logren al final de las actividades de la WebQuest. Quere que sus tareas sean algo que crees que les resultará agradable, atractivo y significativo. Algunas WebQuests incluyen actividades que fomentan la comunicación con otras personas de grupos objetivos específicos. Finalmente las tareas deben terminar con un resultado final:

- Presentar una idea “junta directiva”(en un juego de roles con los profesores);
- Preparar una presentación de Power Point o Google Slides;
- Producir un video corto en su smartphone;
- Realizar una vox pop en su área sobre un tema local;
- Diseñar un volante en Canva;
- Desarrollar un modelo de negocio para una nueva idea, etc.

Proceso y recursos

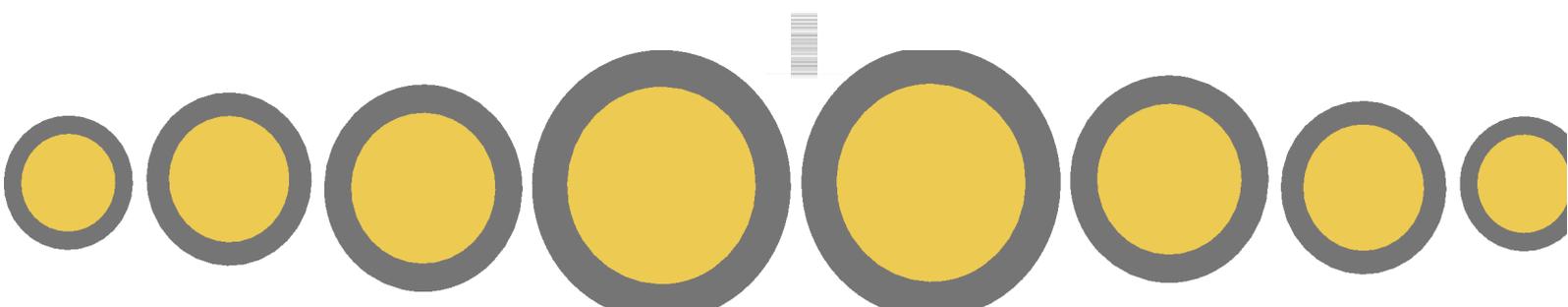
En esta sección, los alumnos son guiados a través del proceso y todos los recursos que les ayudarán a obtener toda la información relacionada para continuar con las actividades de aprendizaje y completar las tareas. Algunos ejemplos de recursos utilizados en esta sección son videos, artículos, etc. Se guía a los alumnos y se les dan instrucciones claras sobre lo que se espera que hagan en cada tarea y después de revisar los recursos.

Autoevaluación

En la sección de evaluación se pide a los alumnos que completen un sencillo cuestionario de Sí/No, reflejando los conocimientos y habilidades adquiridos a través de las secciones anteriores de la WebQuest. Las preguntas del cuestionario pueden estar conectadas a una lista detallada de los temas cubiertos de la WebQuest.

Conclusión

Esta sección es la última sección de la WebQuest e incluye un resumen de lo que se les ha enseñado a los alumnos. Esta información se puede dar en unas pocas frases y/o viñetas para que sea clara y fácil de usar. La conclusión también puede incluir una generalización de los conocimientos y habilidades adquiridos o consejos útiles y buenas prácticas.





Tu tarea es intentar preparar una WebQuest para tus estudiantes. Puedes elegir el tema y el nivel de dificultad a tu discreción. No olvides incluir todas las partes siguientes en tu WebQuest.

- Introducción
- Tareas
- Procesos y recursos
- Autoevaluación
- Conclusión

Actividad de aprendizaje 6 – Aprendizaje a distancia durante y después de la era de la pandemia

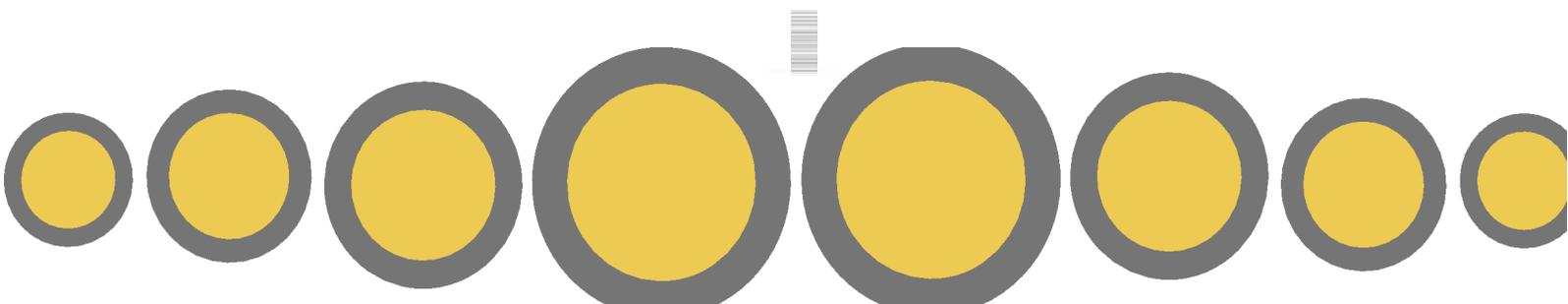
Objetivos de la actividad de aprendizaje



- **Adquirir habilidades y conocimientos sobre cómo puede mejorar el aprendizaje a distancia de tus estudiantes.**
- **Incluir los recursos en línea del proyecto Piggy Bank entre sus herramientas educativas en línea.**

La pandemia de COVID-19 ha afectado a los sistemas educativos de todo el mundo. La mayoría de los gobiernos decidieron cerrar temporalmente las instituciones educativas para decidir la propagación del COVID-19. Muchas escuelas pasaron al aprendizaje remoto en línea a través de plataformas como Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams, etc.

Los cierres de escuelas afectaron especialmente a los estudiantes, maestros y familias. Los cierres de escuelas en respuesta a la pandemia han abierto la cuestión del aprendizaje digital y la calidad del aprendizaje a distancia. Los gobiernos recomendaron el uso de aplicaciones, fuentes y plataformas de educación a distancia y educación abierta que las escuelas y los maestros pueden usar para enseñar a los alumnos de forma remota.



¿Qué es el aprendizaje a distancia?

El aprendizaje a distancia es una forma de educar a los estudiantes en línea. Las lecciones y los materiales de aprendizaje se proporcionan a través de internet. Los estudiantes trabajan desde casa, no en un salón de clases. Para muchos profesores, esta forma de enseñanza era nueva y tuvieron que aprender a implementarla en la enseñanza. Debido al Coronavirus, los estudiantes de primaria y secundaria también adoptaron el aprendizaje a distancia, generalmente un estilo de enseñanza utilizado por colegios y universidades. Todas las escuelas se vieron obligadas a crear oportunidades de aprendizaje en línea y hacerlo de manera eficaz.

El aprendizaje a distancia puede perjudicar a algunos estudiantes. Los estudiantes con equipo informático limitado o sin acceso a Internet pueden tener dificultades. Y aquellos que necesitan ayuda adicional con la motivación y la organización también pueden tener dificultades cuando se les retira del entorno tradicional del aula.

Aprendizaje a distancia sincrónico o asincrónico

El aprendizaje a distancia se divide en dos categorías principales:

- Sincrónico
- Asincrónico

Debes comprender cuál es la diferencia entre sincrónico y asincrónico. Los diferentes tipos de aprendizaje a distancia se incluyen en uno o en ambos campos.

Aprendizaje sincrónico a distancia

Sincrónico significa “al mismo tiempo”. Se refiere a un método de impartición de educación que ocurre en tiempo real. Requiere comunicación en vivo en línea. Utiliza tecnología, como la teleconferencia, para lograrlo. El aprendizaje sincrónico resulta menos flexible que otras formas de aprendizaje a distancia. Después de todo, los estudiantes deben reunirse con su maestro y sus compañeros de clase en horarios preestablecidos. Este enfoque limita la capacidad del estudiante para aprender a su propio ritmo. Puede frustrar a algunos estudiantes que anhelan la libertad del aprendizaje a distancia asincrónico.

Aprendizaje asincrónico a distancia

En cuanto a la educación a distancia asincrónica, los estudiantes reciben instrucciones y tareas, y estudian de forma independiente. Tienen la libertad de trabajar a su propio ritmo. Los estudiantes pueden acceder al contenido educativo más allá de la reunión programada o el tiempo de clase e interactuar a través de conversaciones en línea, cuestionarios o comentarios en video en su propio horario. Los profesores y los estudiantes se benefician de la flexibilidad del aprendizaje asincrónico, ya que les permite crear y consumir contenido



educativo cuando les conviene. Se puede acceder a los materiales de aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar. El equipo del proyecto Piggy Bank ha creado salas de escape, WebQuests y Cómics que son ejemplos de contenido educativo que se puede utilizar en el aprendizaje asincrónico a distancia. Por supuesto, siempre existe la necesidad de una interacción virtual y en vivo entre profesor y los alumnos.

¿Puede el aprendizaje a distancia ser variado e interesante?

El aprendizaje a distancia puede combinar muchas actividades. Por ejemplo, los estudiantes pueden:

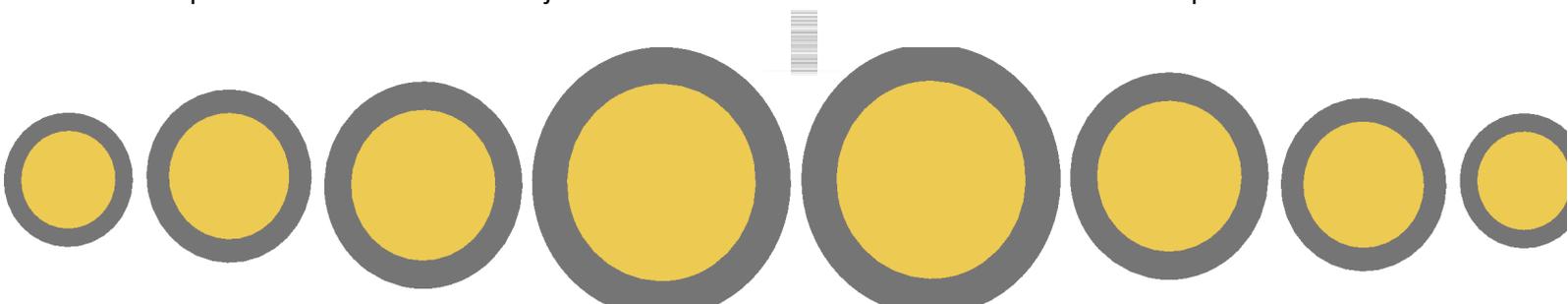
- Ver conferencias, videos o presentaciones;
- Investigar los temas de discusión;
- Enviar publicaciones de discusión;
- Trabajar en asignaciones o proyectos;
- Participar en videoconferencias;
- Enviar mensajes y discutir con el profesor y otros alumnos;
- Resolver quizzes y puzzles en línea;
- Probar el conocimiento a través de pruebas en línea;
- Jugar juegos educativos;
- Utilizar portales educativos, etc.

¿Cuáles son las desventajas del aprendizaje a distancia?

Consideremos algunas de las desventajas. Los estudiantes enfrentan un mayor riesgo de distracciones en línea. Sin reuniones cara a cara, los estudiantes pueden perder la noción de los plazos y la motivación. Los estudiantes que trabajan bien por sí mismos pueden superar fácilmente estos obstáculos. Los estudiantes que tienen problemas para priorizar pueden tropezar. También lo harán aquellos que carecen de habilidades organizativas y de programación. El aprendizaje a distancia tiene costos ocultos para las familias. Estos gastos incluyen:

- Comprar un ordenador confiable para cada niño
- Tener una conexión rápida a internet
- Comprar una cámara web (en algunos casos)
- Mantenimiento del ordenador
- Utilidades (por ejemplo, electricidad)

No todos los estudiantes tienen acceso a estos recursos. El aprendizaje a distancia puede ponerlos en clara desventaja. Una conexión a internet lenta obstaculiza la capacidad de un



estudiante para participar en línea. Pueden carecer de la velocidad de conexión para ver videos o conferencias.

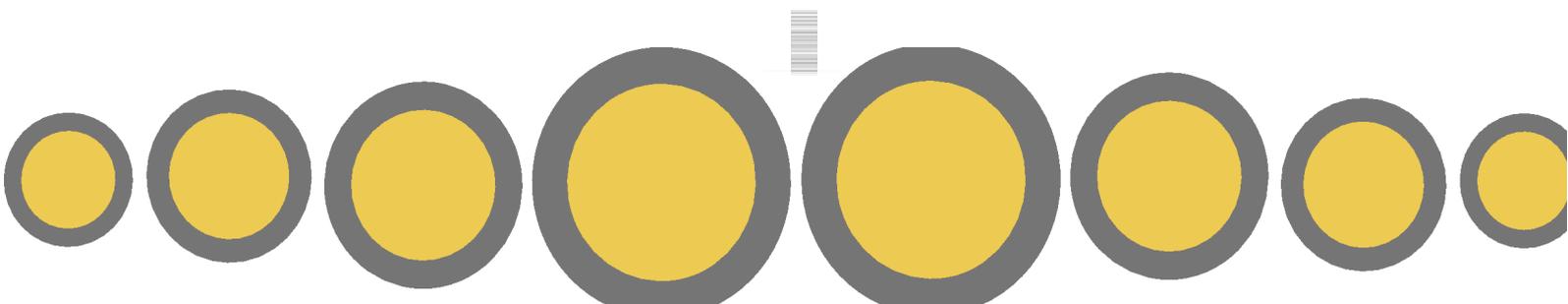
Buenas prácticas para lecciones en línea

Los profesores no tienen por qué sentir que empiezan de cero. A continuación, se ofrecen algunos consejos para crear mejores lecciones en línea para sus estudiantes.

- Hacer un video introductorio para tus lecciones.
- Proporcionar actualizaciones y recordatorios.
- Traer oradores invitados y expertos. Utilizar chats en vivo sincrónicos que traigan a algunos expertos para compartir sus experiencias y responder preguntas.
- Brindar retroalimentación significativa.
- Dejar que los estudiantes dirijan la discusión. Trata de hacer que las discusiones sean más significativas y atractivas. Un consejo es darles a los estudiantes la oportunidad de moderar o dirigir un panel de discusión en lugar de solo participar.
- Participar en el aprendizaje. Lo mejor que puedes hacer por tus alumnos es participar y apoyarlos en el proceso de aprendizaje, incluso a distancia. Mantente activa en los foros de discusión, haz preguntas y comenta las publicaciones individuales de los estudiantes.

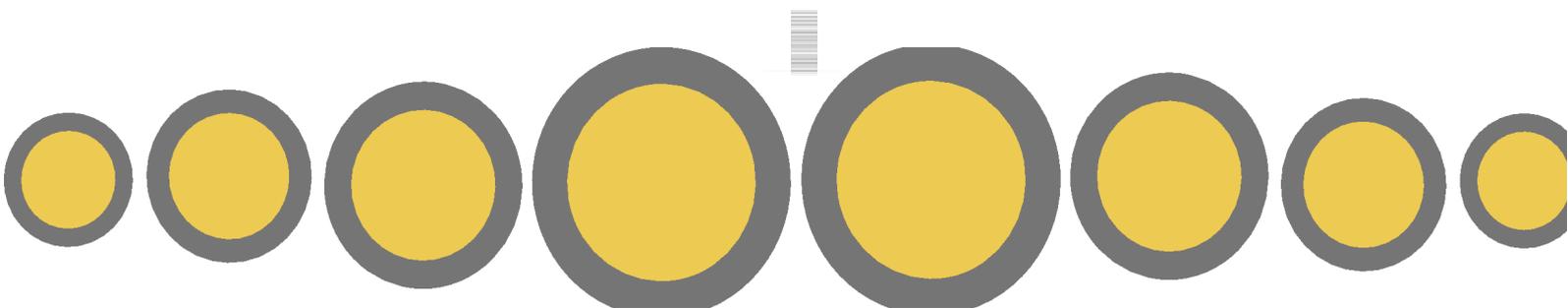


Piensa en cómo puedes utilizar las herramientas educativas del proyecto Piggy Bank en tu práctica docente. Recuerda que la educación financiera es crucial para los jóvenes. La educación financiera los prepara para la vida real. Es muy fácil para los adultos jóvenes analfabetos caer en trampas financieras sin siquiera saberlo. Las malas decisiones sobre finanzas personales pueden tardar incluso décadas en solucionarse. Cuando los jóvenes obtengan una educación financiera de calidad sobre el manejo de sus finanzas personales antes de que necesiten estas habilidades, estarán preparados cuando llegue el momento. Los adultos jóvenes con conocimientos financieros tienen muchas más posibilidades de llevar una vida abundante de seguridad desde el principio. La educación financiera es importante para los jóvenes porque les proporciona una poderosa ventaja en la vida.



 PiGgy Bank

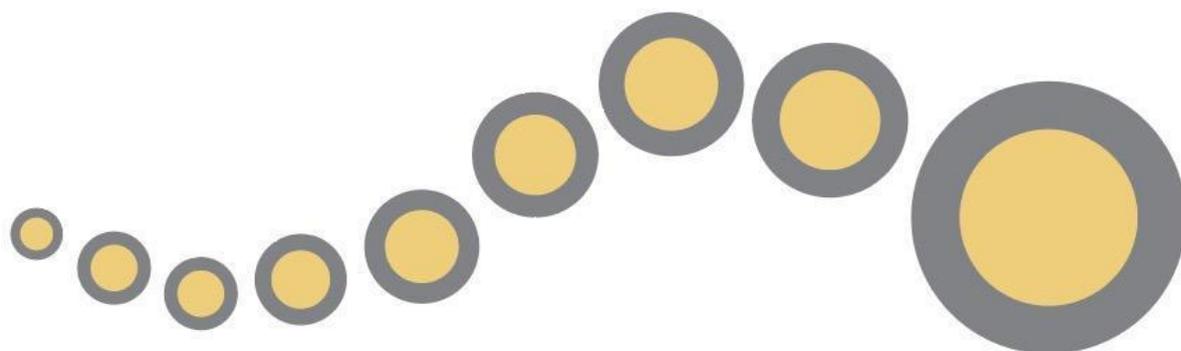
**Thank you for your
participation in
the project**





Piwoy Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-CZ01-KA204-061127