

TESORERÍA TRANSFORMADORA

RECURSOS PEDAGÓGICOS

Introducción

Este apartado recoge una selección de recursos pedagógicos diseñados para promover el aprendizaje de las finanzas éticas y la economía social y solidaria. A través de juegos y actividades lúdicas, los y las jóvenes pueden conocer de forma dinámica y participativa las prácticas financieras transformadoras que promueven los valores de la equidad, el bienestar de las personas y el cuidado del planeta, fomentando la sostenibilidad y la justicia socioambiental. Los juegos presentados están pensados para jóvenes, educadores/as y organizaciones del asociacionismo juvenil que quieran profundizar en los valores y principios de la economía social y solidaria.

Esta iniciativa surge del asociacionismo juvenil, con la voluntad de utilizar el juego como herramienta educativa para introducir a los y las jóvenes en la economía transformadora. Aprender a través del juego es una manera potente de explorar conceptos complejos, ya que permite a los y las participantes experimentar, reflexionar y aplicar conocimientos en un entorno seguro y creativo. Además, la dinámica lúdica fomenta la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de conflictos.

La creación de esta maleta pedagógica ha sido posible gracias a un mapeo de juegos de economías transformadoras, realizado en colaboración con las entidades creadoras de Tesorería Transformadora. El proceso incluye un diálogo directo con las entidades autoras de los juegos para conocer a fondo sus objetivos pedagógicos y su impacto social. Los juegos seleccionados son instrumentos valiosos para comprender mejor la economía transformadora y explorar alternativas a la economía convencional.

Para solicitar en préstamo los recursos de la maleta pedagógica, puede contactar con nosotros a través de la dirección formacio@fets.org. A continuación, detallamos brevemente cada uno de estos juegos para que pueda conocer sus características y objetivos pedagógicos.

La Maleta Pedagógica de Tesorería Transformadora

1. [La huella ecológica de nuestros consumos](#) (Tesorería Transformadora)

Juego de mesa: Éste juego nos invita a reflexionar sobre el impacto ambiental de nuestros hábitos de consumo. El objetivo es sensibilizar a los y las jugadores/as sobre los recursos que utilizamos y los residuos que generamos, contribuyendo a una mejor comprensión de la sostenibilidad ecológica.

Edad: para jóvenes de entre 12 y 18 años (adaptable a niños).



2. [Juego de rol económico](#) (Tesorería Transformadora)

Juego de mesa: Este juego ofrece la oportunidad de ponerse en el papel de banqueros/as, ahorradores/as y emprendedoras/as para conocer de forma práctica el mundo de la banca y las finanzas. El objetivo es visualizar, a nivel global, el sistema bancario "tradicional" y el sistema bancario alternativo/social de la banca ética, así como contraponer los beneficios éticos y sociales con los económicos. Por último, el juego también pretende que el grupo se cuestione su posicionamiento en cuanto a responsabilidades individuales y colectivas.

Edad: para jóvenes de entre 12 y 18 años (adaptable a niños).

3. [Preparemos los campamentos](#) (Tesorería Transformadora)

Juego de mesa: Este juego ayuda a entender la preparación de un campamento desde la perspectiva económica y ética. A lo largo del juego se trabaja sobre la planificación financiera, pero también sobre los valores y la ética que debe guiar a la organización del evento. El objetivo principal es reflexionar sobre el impacto de nuestro consumo en los campamentos y, al mismo tiempo, acercarnos a tener un impacto ambiental y socialmente más positivo.

Edad: para jóvenes de entre 12 y 18 años.

4. [JUEGO ISS](#) (Iniciativas ISSE de Economía Social y Solidaria)

Juego online: Este juego permite gestionar una organización y explorar a través del juego los valores y competencias de la economía social y solidaria. Forma parte del proyecto. Iniciativas de Economía Social y Solidaria (ISSE) y busca promover el conocimiento y la promoción de la Economía Social y Solidaria a través del aprendizaje activo.

Edad: para jóvenes de entre 12 y 18 años.

5. El juego del buen dinero (Oikocredit)

Juego de roles: Este juego se centra en las microfinanzas en el Sur Global y en el impacto social de las decisiones económicas.

Edad: para jóvenes de entre 12 y 18 años.

6. [Borsopolys - El juego de mesa de las finanzas](#) (Fiare Banca Ética)

Juego de mesa: Esta actividad educativa está diseñada para reflexionar sobre el sistema financiero global y cómo las decisiones financieras pueden afectar al bien colectivo. En este juego, los/las jugadores/as se convierten en participantes en un mercado económico simulado donde pueden tomar decisiones de inversión, ahorro y consumo, mientras se debate sobre las prácticas que dominan las finanzas actuales, como la especulación financiera o la inversión en proyectos nocivos para el medio ambiente. Por tanto, el objetivo principal es fomentar el debate sobre las reglas del juego financiero actual, ya que los y las jóvenes pueden ver en tiempo real cómo sus decisiones pueden mejorar o empeorar la situación global, entendiendo mejor las implicaciones de sus elecciones financieras.

Edad: para jóvenes de entre 12 y 18 años.



7. ÉTICA (Red financiera)

Juego de mesa de roles y simulación: Este juego nos invita a ponernos en la piel de los banqueros/as, inversores/as y ahorradores/as para comprender mejor los impactos de nuestro dinero y el funcionamiento del sistema financiero. Por tanto, el objetivo es explorar cómo las decisiones financieras afectan no sólo a las finanzas personales, sino también al sistema económico global, con especial atención a las implicaciones sociales y ambientales.

Edad: para jóvenes a partir de 15 años.

8. [Caja de paisaje ES](#) (Más allá de las finanzas)

Juego de gamificación: Este juego tiene como objetivo descubrir el impacto transformador de las finanzas éticas y la economía social y solidaria. A través

de la resolución de adivinanzas, los y las participantes tienen la oportunidad de aprender sobre estos conceptos de forma interactiva y divertida.

Edad: para jóvenes a partir de 15 años.

9. [Él juega PAM A PAM](#) (XES)

Juego de mesa: Este juego propone una reflexión sobre las prácticas de la economía social y solidaria (ESS) dentro de las entidades de asociacionismo educativo y juvenil (esplais, grupos scouts y casales de jóvenes). Concretamente, se trabajan 8 de los 15 criterios de [Pam a Pam](#), el mapa de la ESS de Cataluña, a través de pensar buenas prácticas, detectar prácticas problemáticas, resolver retos e intercooperar.

Edad: para jóvenes a partir de 14 años.

10. [The Change](#) (Nexes Intercultural)

Juego de mesa: Este juego promueve el cambio hacia sistemas económicos y estilos de vida transformadores. Para ello, proporciona una forma diferente de aproximarnos a la economía feminista, la economía social y solidaria, la agroecología, los comunes... El proceso de creación que se ha realizado desde una perspectiva local e internacional y es fruto del proyecto YITEG, donde grupos de jóvenes ya activos en la economía social y solidaria en distintos países europeos han iniciado un proceso de indagación de las economías transformadoras y del diseño de juegos.

Edad: el juego cuenta con dos versiones: la primera dirigida a jóvenes a partir de 10 años (junior) y la segunda enfocada a jóvenes a partir de 16 años.

En caso de querer solicitar el acompañamiento de una persona tallerista durante la partida, la cual le ayudará a dinamizar la actividad con su madriguera o esparcimiento, puede dirigirse a info@nexescat.org.

Conclusión

La maleta pedagógica de Tesorería Transformadora ofrece diversas oportunidades para explorar el mundo de las finanzas éticas, la economía social solidaria y las prácticas transformadoras. Cada juego es una herramienta para la educación en valores sociales, ambientales y económicos, dirigida especialmente a jóvenes que desean profundizar en el aprendizaje activo y comprometido con la sociedad.

