



## ¿Qué es Segura-Mente: El Gran Festival?

Segura-Mente: El Gran Festival es un **juego interactivo** en el que el alumnado organiza un festival escolar con el objetivo de recaudar fondos para una actividad con el aula o excursión de fin de curso. El festival estará basado en el **valor cultural del entorno del centro** y deberá cumplir una serie de objetivos que promuevan estos valores. Además, se enfocará en la sostenibilidad.

Está adaptado al alumnado de 2º y 3º ciclo de Primaria, Secundaria y FP Básica y jugar es muy sencillo.

## ¿Cómo es una sesión de juego?

- El juego puede realizarse en una única sesión **con toda el aula participando como un solo grupo**, respondiendo preguntas y tomando decisiones en conjunto. Alternativamente, si el/la docente lo prefiere, cada alumno/a puede jugar de manera individual utilizando un enlace proporcionado.
- En cada **partida**, el grupo o aula debe recorrer cuatro zonas, cada una dedicada a un bloque de contenido del festival. En cada **zona** deben responder a un cuestionario sobre educación financiera. Según el número de respuestas correctas, se les asignará un presupuesto.
- Con ese **presupuesto**, el grupo o aula deberá decidir **qué actividad seleccionar para su festival escolar**. Cada actividad tendrá sus propios beneficios y desventajas, por lo que deberán reflexionar y elegir la opción que consideren mejor.



Al completar las cuatro zonas, el grupo o aula recibirá un mensaje final con una reflexión basada en las cuatro actividades que hayan seleccionado.

## Y tras el juego... ¿Cómo participar con tu aula?

Después, aplicarán lo aprendido en el juego **diseñando un cartel para el festival**, destacando una nueva actividad "estrella" que hayan ideado para hacer el festival más atractivo y recaudar fondos. El trabajo de participación será uno por aula.

Para la realización del trabajo de participación, los alumnos dispondrán de **4 fichas relacionadas con cada zona del videojuego** que, a través de una serie de preguntas, les ayudarán a reflexionar y pensar ideas innovadoras, actividades y/o servicios para el festival escolar.

El docente puede trabajar estas fichas con todo el aula o creando cuatro grupos (uno por bloque).

De entre todas las ideas de cada bloque, el aula tendrá que elegir una y plasmarla gráficamente en el cartel del festival, destacándola.

Además, el aula deberá de **responder a 3-4 preguntas** (disponibles en el apartado "trabajo de participación") que demuestren que su idea/proyecto cumple con una serie de criterios que lo hagan viable y demuestre su buena inversión.

## ¿Preparados para la aventura?