WallET
Manual del Juego de mesa

VIRTU-A-LIFE

La última aventura lúdica y emocionante en juegos de mesa educativos sobre educación financiera.

¿CÓMO ACTUARÍAS EN OTRA VIDA VIRTUAL?



Co-funded by
the European Union

- 2023 -

WallET Board game Manual
VIRTU-A-LIFE

-
- Este manual es un resumen exhaustivo de las reglas de este juego de mesa educativo. Para más información, consulte el proyecto WallET www.wall-et.eu.
- El juego de mesa es complementario al «WallET Escape Storygame» y a los ejercicios educativos descritos en el «WallET Manual». Fue desarrollado por el consorcio internacional y perfeccionado a lo largo de múltiples rondas de pruebas con jóvenes, educadores y otras partes interesadas.
- Para aumentar la inclusión, utilizamos el tipo de letra «Omotype», que facilita la lectura a las personas con cierto grado de dislexia.
-
- Como facilitador, puedes utilizar VIRTU-A-LIFE para explorar y/o profundizar en
- La práctica de la gestión financiera.
- Competencias matemáticas.
- Comprensión y aprendizaje de diferentes aspectos del mundo financiero, desde las inversiones hasta los ahorros, pasando por el crédito y el débito, y mucho más.
- Planificación estratégica y asunción de riesgos calculados.

RESUMEN

Cada jugador vive la vida de una persona ficticia con un estilo de vida y una misión particular. El juego dura 5 rondas, cada una de las cuales representa 10 años de su vida. El jugador tiene éxito si al final de la ronda 5, la misión de estilo de vida se ha completado, y si es posible, superado. Este juego educativo puede jugarse muchas veces, una vez que los escenarios y las situaciones cambian en cada partida, y para cada jugador.

Jugadores individuales

De 4 a 7 jugadores y 1 director de banco
Aproximadamente 1h de juego, seguida de un debriefing

Equipos de 2 a 3 jugadores

Idealmente 5 equipos y 1 director de banco
Aproximadamente 2 horas de juego, seguidas de una sesión informativa

BOARD GAME CONTENT

El manual del juego de mesa
18 cartas de Personaje
7 cartas de Jugador
20 cartas de Misión de estilo de vida (13 «normales» y 7 «avanzadas»)
100 cartas de Realidad
44 cartas de Ruleta de la Vida (25 «normales» y 19 «avanzadas»)
10 fichas de Comunidad
2 documentos de apoyo para el director del banco
Dinero de juego (15 x 5, 40 x 10, 40 x 20 y 15 x 50)
1 reloj mecánico
1 dado

Es conveniente disponer de papel y bolígrafos para tomar notas o hacer cálculos. Si es necesario, una calculadora o simplemente un teléfono inteligente.

EXPLORE LAS DIFERENTES CARTAS



CARTAS DE PERSONAJE: hay 18 cartas de personaje diferentes. Cada tarjeta ofrece información sobre los antecedentes de la persona y su capital inicial.

TARJETAS DE MISIÓN DE ESTILO DE VIDA: 13 tarjetas que muestran diferentes estilos de vida. Cada una con diferentes retos, basados en situaciones de la vida real dentro de 5 dimensiones diferentes. A continuación un resumen



Empleo y educación

Vivienda, transporte y alimentación

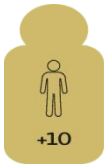
Familia

Seguros

Ropa, tecnología y tiempo libre

En cada una de estas dimensiones: el nivel más bajo es 1, subiendo hasta el nivel máximo 5. Ejemplo: el nivel 1 en «Vivienda, transporte y alimentación» podría significar: seguir viviendo en casa de los padres, utilizar el transporte público y la bicicleta, comer comida casera modesta. El nivel 5 es básicamente tener toda la libertad y opciones posibles en este ámbito.

El propio jugador, forma parte de esta visión general de la misión en la categoría «Familia» (=1 persona adulta).



CARTAS DE JUGADOR:
Esta tarjeta representa al propio jugador. Se marca el ingreso básico, garantizado para cada ronda.





CARTAS DE REALIDAD: 100 cartas que cubren las 5 dimensiones de la Misión Estilo de Vida. Algunas son cartas únicas, otras repetidas. Los jugadores pueden acumular diferentes cartas en la misma dimensión (por ejemplo, 1 carta con 2 iconos de seguro combinada con otra carta con 1 icono de seguro = el total es el nivel 3 de seguro). El precio de cada carta se indica en la parte superior en el círculo dorado de monedas.



CARTAS RULETA DE LA VIDA: en total 25 cartas. 5 cartas en cada una de las siguientes dimensiones: Oportunidades de inversión / Costes de mantenimiento / Decisiones gubernamentales / Sucesos mundiales / Oportunidades bancarias.



CARTAS ADICIONALES en un nivel más desafiante. Estas cartas están marcadas con un pequeño icono diferente.
Misión de la Vida: 7 cartas.

Ruleta de la Vida: 19 cartas en 5 categorías de Oportunidades de Inversión / Costes de Mantenimiento / Sucesos Inesperados / Sucesos Personales / Oportunidades Bancarias.

FLUJO DEL JUEGO

1. Define quién será el director del banco. Este jugador gestionará el dinero, llevará la cuenta de las 5 rondas y el orden de juego en cada ronda. Además, el director del banco llevará la cuenta de las posibles inversiones, préstamos, créditos o ahorros realizados. Para esto último, consulta los documentos de apoyo para el gestor del banco. Además, existe la posibilidad permanente de que los jugadores presten dinero del banco a un tipo de interés del 20% en cada ronda.

2. Cada jugador coge al azar una carta de Personaje. Pide a todos que se presenten basándose en la información proporcionada en la tarjeta. Todos reciben su capital inicial del banco y 1 carta de Jugador (=que se representa a sí mismo como personaje en el juego).

3. Cada jugador toma ahora al azar una carta de Misión de Estilo de Vida. Esta es la misión individual de cada uno. El objetivo es alcanzar los niveles indicados en las 5 dimensiones diferentes al final de la ronda 5. Terminar con niveles más altos es un resultado heroico. ATENCIÓN: los jugadores pueden empezar a invertir en un nivel superior al mencionado en su tarjeta de Misión de Estilo de Vida, SÓLO Y CUANDO se alcancen TODOS los niveles en las 5 dimensiones. Es importante hacer hincapié en esto.

4. Explica el orden de las diferentes acciones en cada una de las 5 rondas.

   A) COMPRAR
   - Coloca 20 cartas de Realidad visibles sobre la mesa.
   - Los jugadores tienen 1 minuto de tiempo para explorar las cartas de la mesa (utiliza el reloj). Todos los jugadores colocan sus manos en el borde de la mesa.
   - Transcurrido 1 minuto, el sonido de campana del reloj indica que los jugadores pueden «coger» las cartas que deseen comprar.
   - Los jugadores calculan los costes de las cartas que han comprado y se efectúan los pagos a la banca.
   - Si nadie desea comprar más cartas de Realidad, se descartan. Hay 100 cartas de Realidad = 20 / ronda.

B) RULETA DE LA VIDA

- Se lee y reparte 1 carta de cada una de las 5 categorías. El orden de las 5 categorías es aleatorio, a menos que el director del banco elija conscientemente el orden.

C) NEGOCIO BANCARIO

- El banco se encarga de las posibles acciones en curso (por ejemplo, inversiones, cuenta de ahorro, etc.).

D) INGRESOS Y GASTOS DE MANTENIMIENTO

- Todos los jugadores calculan cuánto ganan actualmente y deducen el coste de la vida. Todas estas cantidades se marcan en las tarjetas con un «+» (=ingresos) o un «-» (=costes). El total final se lo paga el banco, o al revés.

5. Al final de la 5ª ronda, todos los jugadores hacen un balance de su situación.

6. Comienza la sesión informativa (véanse las preguntas más adelante).

CONSEJOS Y MÁS

Para llevar un registro más fácil de las cartas de Realidad que los jugadores cogen y tienen que pagar: entrega a cada jugador una hoja A4 blanca normal. Esto puede servir tanto como su tablero de juego, y para tomar notas si es necesario. Las cartas de realidad sólo pueden colocarse encima de la hoja A4 una vez que se hayan pagado. De este modo, usted, como gestor del banco, tendrá una visión de conjunto mucho más fácil.

Recuerda que cada jugador también forma parte del juego, y cuenta como 1 miembro adulto de la familia (visualizado con la tarjeta Jugador).

Si a un jugador le falta dinero para pagar los costes de mantenimiento u otros gastos, tiene algunas opciones:

- Vender tarjetas Reality (excepto Family): el banco comprará estas tarjetas al 50% del precio de compra.

- Pedir un préstamo en el banco. Esto se puede hacer en cualquier momento al tipo de interés del 20%/ronda para las cantidades múltiples de 25. Acuerda con el jugador el número de rondas. Recuerda que un banco no es una «institución social». Su actividad principal es «ganar dinero». Por lo tanto, en la historia del juego, el periodo negociado para prestar dinero disminuye a medida que los jugadores «envejecen».
- Ponte de acuerdo con otros jugadores una transacción de dinero entre ellos, con reglas acordadas entre ellos. Si es relevante para el progreso y el aprendizaje del juego, puedes -actuando como gobierno- poner impuestos a dichas transacciones entre jugadores.

Los jugadores pueden divorciarse de su pareja, al precio de la mitad de sus posesiones y capital en ese mismo momento. Encontrará más información sobre este tipo de situaciones en la sección de preguntas frecuentes más adelante.





DEBRIEFING

Cuando utilice este juego de mesa educativo en un contexto pedagógico, le recomendamos encarecidamente que dedique un tiempo a informar sobre la actividad. Sugerimos las siguientes preguntas en el orden que se indica a continuación. Elige el número de preguntas en función del tiempo disponible, el interés del grupo y el propósito concreto que tengas como educador al utilizar este ejercicio gamificado.

- ¿Qué te ha parecido esta actividad?
- Viendo los resultados finales, ¿qué futuro dejas a los miembros de tu familia (por ejemplo, a los hijos)?
- ¿Te resultó fácil o difícil imaginar la Misión Personaje y Estilo de Vida? ¿Por qué razones?
- ¿Alguien tenía una estrategia planificada? ¿Cuál?
- ¿Crees que la suerte jugó un factor importante en este juego? ¿Es lo mismo que en la «vida real»?
- ¿Cómo percibió las cartas de la Ruleta de la Vida? ¿Eran realistas? ¿En qué medida fueron beneficiosas o desfavorables?
- ¿Cómo influyó tu situación familiar, pareja y/o hijos, en el éxito o fracaso en la misión?
- ¿Hizo alguien «trampas»? ¿Cómo se relaciona eso con la vida real?
- Si volvieras a jugar a esto, con el mismo u otro Personaje y Misión de Estilo de Vida: ¿qué harías igual y qué cambiarías en tu estrategia?
- ¿En qué medida crees que este juego es realista comparado con el mundo que hay ahí fuera? ¿Puedes establecer algún paralelismo?
- Observando las distintas misiones de estilo de vida: ¿te imaginas a personas de tu entorno con ese perfil?
- ¿Cuáles son los elementos de este juego que consideras importantes para ti, en lo que se refiere a las finanzas?
- ¿Cómo podría ser tu Misión de Estilo de Vida personal en la vida? ¿Qué estrategia financiera podría encajar bien en ese estilo de vida?

VARIACIÓN

Los jugadores sólo presentan su Personaje. Todas las demás cartas permanecen ocultas hasta el final de la partida, a menos que el jugador decida mostrar alguna o todas. Esto refleja también una parte de la vida real, donde no siempre está muy claro cómo la gente de tu alrededor maneja las finanzas, las inversiones, las propiedades, etc.
Importante: el director del banco puede comprobar las tarjetas en todo momento.

PREGUNTAS FRECUENTES

Hemos encontrado las siguientes preguntas en los múltiples ensayos y pruebas piloto de esta actividad. A menos que decidas hacerlo de otra manera, te aconsejamos el siguiente planteamiento.

¿Puedo tener más de 1 compañero?

No. En nuestra realidad practicamos la «monogamia». En caso de que tengas una segunda pareja en el juego, también recibirás una segunda tarjeta de Misión de Estilo de Vida, una vez que empecéis a vivir vidas paralelas.

¿Puedo divorciarme de mi pareja?

Sí. En cualquier momento puedes descartar a tu pareja. Ten en cuenta que tu pareja se llevará el 50% de tus cartas de Realidad y de tu dinero. Entrégalo al banco.

En caso de que tu pareja se vaya con otro jugador, ese jugador recibe también las cartas de Realidad y el dinero que viene con el divorcio inicial.

¿Puedo vender a mis hijos?

No, no puedes. (=buen material para el debriefing)

¿Puedo dar mi(s) hijo(s) a otro jugador?

Sí. En ese caso se considera adopción.

¿Qué pasa si estoy en quiebra?

Si no tienes más dinero, ni cartas Reality que vender (excepto Familia), la única solución es pedir un préstamo en el banco o aportaciones solidarias de otros jugadores. En caso de que nada de esto ocurra, entonces tu vida en el juego termina aquí.

¿Puedo vender propiedades a otros jugadores?

Sí. Debes acordar el precio de dicha transacción entre los jugadores implicados. Recuerda que estás vendiendo la propia carta, que no se puede dividir en caso de que haya, por ejemplo, 3 niveles de seguros.
Recuerde que si esto ocurre con frecuencia, el banco (actuando en ese momento como el gobierno) podría intervenir y añadir un impuesto adicional sobre estas transacciones entre jugadores.

¿Puedo tener más de 5 niveles en una dimensión?

No. Se considera el máximo.
Puede ocurrir que esté acumulando cartas en una dimensión, por ejemplo, tiene una carta con 3 seguros y desea comprar una carta con 4 seguros. En este caso tendrá que vender su primera tarjeta al banco para poder comprar la segunda.

¿Qué ocurre si no estoy de acuerdo con una tarjeta de La Ruleta de la Vida (por ejemplo, una decisión gubernamental)?

Puedes no estar de acuerdo, y a veces deberías estarlo. Sin embargo, tienes que seguir lo que está escrito en la tarjeta, una vez que ésta refleja la realidad en la que vive tu personaje.

¿Puedo cambiar la tarjeta de Misión de Estilo de Vida?

No. El reto de este ejercicio es exactamente este: ponerse en la piel de una persona virtual con este sueño de Estilo de Vida en particular.

LAS CARTAS AVANZADAS

Esta actividad puede jugarse muchas veces, y con los mismos jugadores. Las múltiples combinaciones de cartas de Personajes y Misión de Estilo de Vida son abundantes, y la aleatoriedad de las cartas de Realidad y la Ruleta de la Vida crean cada vez escenarios diferentes.
Está claro que se espera que la estrategia y el éxito del juego cambien a mejor. Eso sería un claro indicador de aprender más sobre educación financiera a través de esta experiencia de juego.

Para aquellos que deseen un reto, las cartas avanzadas le ofrecen una experiencia avanzada en el mundo financiero. Estas cartas están marcadas con un icono diferente.



- 7 cartas de Misión de Estilo de Vida más desafiantes.
- 19 cartas diferentes de La Ruleta de la Vida: incluyendo montar un negocio, invertir en propiedades para alquilarlas a otros jugadores, emplear a otros jugadores, criptomonedas, bonos gubernamentales y mucho más.

DIMENSIÓN INCLUSIVA

La elección de colores, el tipo de letra, las traducciones a distintos idiomas y el uso intensivo de iconos son algunos ejemplos de nuestros esfuerzos por hacer esta actividad lo más accesible posible para todos.

Dependiendo del idioma, hemos despojado al máximo todos los elementos del juego de cualquier referencia sexual. Te invitamos a que prestes atención a este aspecto cuando dirijas esta actividad u organices el debriefing.
Algunos ejemplos:
Muchos nombres de los Personajes son posibles para ambos sexos.
Se utiliza «pareja», en lugar de esposa o marido.

Además, algunos niños del juego se identifican como «niños con capacidades diferentes» y un mayor gasto económico en el cuidado.

LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL

REAL LIFE EDUCATION ASSOCIATION (AEVR)

Rumanía

AEVR es una ONG fundamental y dinámica en Rumanía, centrada en la educación financiera y empresarial para personas que aspiran a cultivar una relación más sana con el dinero y llevar una vida próspera y significativa. Nuestra visión estratégica se centra en forjar caminos innovadores dentro de la educación financiera y las inversiones. Nuestro objetivo es doble: no sólo generar beneficios financieros, sino también rentabilizar el tiempo y el capital humano invertidos. Al fomentar el pensamiento sostenible, capacitamos a las personas para que conciban su futuro financiero pensando en la longevidad.
www.aevr.ro

ASOCIACIÓN PROMESAS

Spain

Promesas es una organización con experiencia en educación no formal y scouts que trabaja desde toda España. Elevando el nivel educativo y las metodologías utilizadas para la educación a través de diversas actividades y proyectos. Con ello pretenden mejorar el autodesarrollo de los participantes, con el fin de crear una sociedad más sostenible, alternativa y mejor. Lo hacen principalmente a través del aprendizaje basado en el juego y la promoción de Entornos Creativos de Aprendizaje.
https://www.promesas.eu

PRODUÇÕES FIXE UNIPESSOAL LDA

Portugal

Produções Fixe es una pequeña empresa dinámica con responsabilidad social, creada en septiembre de 2010. Situada en Vila da Marmeleira, Portugal, involucra a las comunidades locales y a los educadores a través de proyectos educativos y de formación. Experiencia de muchos años en el desarrollo, diseño y producción de herramientas educativas no formales.
https://www.facebook.com/ProducoesFixe

Co-funded by the European Union

Este juego de mesa ha sido producido con el apoyo financiero del Programa Erasmus+ de la Unión Europea. Las opiniones expresadas a través de este juego de mesa son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente las opiniones de los financiadores del proyecto. El apoyo de la Comisión Europea a la producción de este juego de mesa no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.