



PROFIT BOLETÍN



De la investigación a la herramienta: Desarrollo del GDGN

Actividad internacional de aprendizaje, enseñanza y formación (LTTA) en Polonia

Uno de los hitos clave del proyecto PROFIT durante los últimos seis meses fue la Actividad de Aprendizaje, Enseñanza y Capacitación (LTTA, por sus siglas en inglés) celebrada en Polonia. Los socios se reunieron para revisar y perfeccionar los fundamentos educativos y narrativos del proyecto, centrándose en el desarrollo de la Novela Gráfica Digital Gamificada (GDGN, por sus siglas en inglés), la innovadora herramienta de aprendizaje que constituye el núcleo de PROFIT.

Durante la LTTA, los participantes exploraron el enfoque narrativo adoptado por el proyecto, debatiendo cómo se pueden integrar eficazmente los conceptos de educación financiera en narrativas atractivas que conecten con los jóvenes.

Se prestó especial atención al desarrollo de las narrativas del proyecto y a las trayectorias educativas integradas en ellas. La reunión también incluyó la presentación de los personajes principales que guiarán a los estudiantes a través de las diferentes historias. Los socios analizaron los perfiles de los personajes, sus motivaciones, su identidad visual y su papel en el fomento de la participación de los estudiantes en temas de educación financiera. Este trabajo colaborativo garantizó la coherencia en todas las narrativas, manteniendo al mismo tiempo un elenco de personajes diverso y con el que el público pudiera identificarse. La LTTA brindó una importante oportunidad para que los socios intercambiaran ideas, probaran conceptos y fortalecieran el valor educativo de la GDGN antes de pasar a las siguientes etapas de desarrollo.



Cofinanciado por
la Unión Europea



PROFIT

PROFIT BOLETÍN

Evento internacional en línea: Presentación de investigaciones y desarrollo de historias

En marzo de 2026, SERVIN coordinó un evento internacional en línea que reunió a más de 60 participantes de toda Europa para explorar los últimos avances del proyecto PROFIT.

El evento comenzó con la presentación de los resultados de la investigación del proyecto y el Marco de Alfabetización Financiera, ofreciendo una visión general de las competencias clave, los desafíos y las necesidades educativas identificadas durante la fase de investigación. Los participantes pudieron comprender cómo estos hallazgos han influido en el enfoque pedagógico y los objetivos de aprendizaje del proyecto.

Una segunda sesión se centró en la transición de la investigación a la práctica mediante el desarrollo de la novela gráfica digital gamificada (GDGN). Los socios explicaron cómo los conceptos de educación financiera se transforman en narrativas interactivas que combinan narración, toma de decisiones y gamificación.

Los participantes también tuvieron la oportunidad de descubrir dos de las historias del proyecto y conocer a los personajes que acompañarán a los estudiantes a lo largo de su aprendizaje de la educación financiera. La presentación generó un gran interés y valiosos comentarios sobre el potencial educativo del aprendizaje basado en narrativas.

El alto nivel de participación e implicación demostró el gran interés por los enfoques innovadores en la educación financiera y puso de relieve la relevancia del proyecto PROFIT para los jóvenes de toda Europa.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Síguenos en

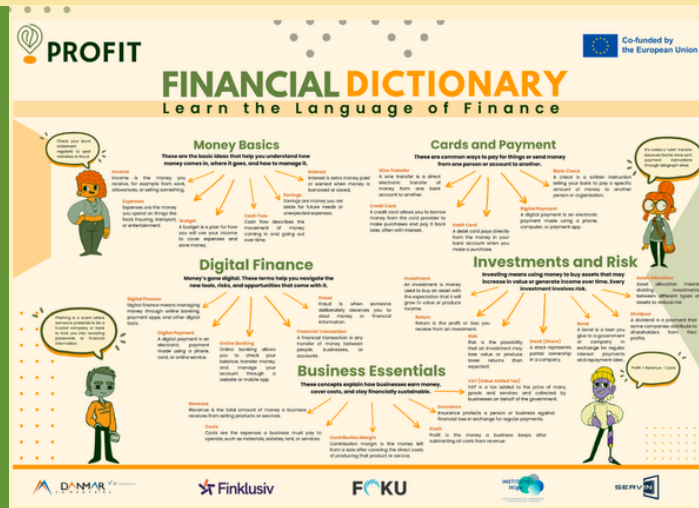




PROFIT

PROFIT BOLETÍN

Finalización del Diccionario Financiero de PROFIT



Otro logro importante durante este período fue la finalización y presentación del Diccionario Financiero de PROFIT.

El diccionario sirve como marco de referencia común para todas las actividades del proyecto, asegurando que los conceptos financieros se presenten de forma coherente y accesible en todos los materiales educativos. Incluye terminología clave relacionada con la elaboración de presupuestos, el ahorro, la inversión, la gestión de deudas, las finanzas digitales, el emprendimiento y la toma de decisiones financieras.

El diccionario fue desarrollado en colaboración por los socios del proyecto y está estrechamente alineado con el Marco de Alfabetización Financiera y el contenido de la Novela Gráfica Digital Gamificada. Al proporcionar definiciones claras y accesibles, ayuda a los participantes a comprender conceptos financieros y aplicarlos en situaciones de la vida real.

La finalización del diccionario representa un paso importante para garantizar la coherencia, la calidad y la accesibilidad en todos los recursos de aprendizaje de PROFIT.

¿Qué sigue?

A medida que el proyecto PROFIT entra en su siguiente fase, los socios están ultimando los argumentos de la novela gráfica digital gamificada y continuando con el desarrollo de la plataforma digital.

Las próximas actividades de prueba contarán con la participación de jóvenes y otras partes interesadas, cuyas opiniones ayudarán a perfeccionar la experiencia de aprendizaje. Mediante la combinación de narración de historias, gamificación y educación financiera, PROFIT busca dotar a los jóvenes de las habilidades esenciales para tomar decisiones financieras informadas.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Síguenos en

