



Universidad
de Cartagena
Fundada en 1827

Universidad de Cartagena

Maestría en Recursos Educativos Digitales Aplicados a la Educación



Segundo momento: Definiendo/Ideando/Testeando
(Unidad didáctica)

Estrategia pedagógica por medio de la elaboración de una cartilla digital para fortalecer las competencias en educación financiera y económica en los estudiantes del grado 9° de la Institución educativa 20 de Julio del municipio de El Bagre

Equipo integrador

Christian David Fernández Ávila
Gisela Ingrid Monsalve Echavarría

Nombre del tutor

Harold Alberto Rodríguez Arias

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN, MAESTRÍA EN
RECURSOS DIGITALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD DE
CARTAGENA

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES
FEBRERO DE 2023



ACTIVIDAD UNIDAD DIDACTICA

TITULO: Estrategia pedagógica por medio de la elaboración de una cartilla digital para fortalecer las competencias en educación financiera y económica en los estudiantes del grado 9° de la Institución educativa 20 de Julio del municipio de El Bagre

DESCRIPCIÓN DEL USUARIO: los usuarios son los estudiantes de noveno grado cuyas edades oscilan entre 13 y 15 años, de estratos 0 y 2 y los docentes de Tecnología e informática y ciencias sociales.

OBJETIVO: Diseñar una estrategia pedagógica por medio de la elaboración de una cartilla digital para fortalecer las competencias en educación financiera y económica en los estudiantes del grado 9° de la Institución educativa 20 de Julio del municipio de El Bagre

JUSTIFICACIÓN: Durante el desarrollo de esta unidad didáctica, se pretende que los estudiantes reconozcan y trabajen sobre cada uno de los componentes de educación financiera, siendo considerados de gran importancia para el desarrollo de competencias básicas en educación financiera.

En esta se abordarán contenidos en temas como el ingreso, gasto, ahorro, crédito e inversión, la temática presta especial atención a los conceptos que utiliza el individuo del común en el día a día en distintos contextos.

Reconocer estos conceptos son imprescindibles para una buena toma de decisiones financieras, las cuales se presentan cotidianamente y que aparentemente no revisten mucha importancia, pero que finalmente tienen alto impacto en las finanzas personales, en las finanzas familiares y aún, en las finanzas corporativas. Al tener clara esta información en la mente de los jóvenes, se podrá asegurar que Colombia, ya no será considerada analfabeta financiera, como lo aseguró la ODCE (2003).

A continuación, le relaciono el enlace del portafolio donde se encuentra embebida la guía didáctica en el submenú unidad didáctica del menú Prototipando/Testeando

Enlace portafolio: <http://ie20bagre.cecarrh.edu.co/>

Enlace Unidad Didáctica:



PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA

Identificación del contexto educativo							
Institución educativa:	Institución Educativa 20 de Julio						
Sector al que pertenece:	Público	X	Privado		Urbana	x	Rural:
Título del trabajo de grado	Estrategia pedagógica por medio de la elaboración de una cartilla digital para fortalecer las competencias en educación financiera y económica en los estudiantes del grado 9° de la Institución educativa 20 de Julio del municipio de El Bagre						
Objetivo General.	Contribuir a establecer hábitos y enseñar a tomar las mejores decisiones sobre tus gastos, ahorro e inversión						
Periodo de implementación	2 meses						
Número de estudiantes que participan:	20 estudiantes						
Nombre de la guía Didáctica	Cartilla digital de educación financiera y económica						
Problema a solucionar.	Fortalecer las competencias financieras y económicas de los estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa 20 de Julio del municipio de El Bagre, como elemento fundamental para elevar la calidad educativa, teniendo en cuenta el diseño de una cartilla digital, guías metodológicas y/o recursos digitales con contenidos educativos financieros						
Presentación.	Esta unidad didáctica surge de la necesidad de educar financieramente a los jóvenes estudiantes de media vocacional que se encuentran cursando el 9° grado de escolaridad; con el fin de formar ciudadanos conscientes, capaces de tomar decisiones financieras de manera responsable; ciudadanos con competencias para el manejo de recursos económicos propios y de terceros; de esta forma la guía espera ayudar a disminuir la vulnerabilidad social y económica de los jóvenes que muy pronto se convertirán en ciudadanos económicamente productivos.						
Justificación.	Durante el desarrollo de esta unidad didáctica, se pretende que los estudiantes reconozcan y trabajen sobre cada uno de los componentes de educación financiera, siendo considerados de gran importancia para el desarrollo de competencias básicas en educación financiera. En esta se abordarán contenidos en temas como el ingreso, gasto, ahorro, crédito e inversión, la temática presta especial atención a los conceptos que utiliza el individuo del común en el día a día en distintos contextos.						



	Reconocer estos conceptos son imprescindibles para una buena toma de decisiones financieras, las cuales se presentan cotidianamente y que aparentemente no revisten mucha importancia, pero que finalmente tienen alto impacto en las finanzas personales, en las finanzas familiares y aún, en las finanzas corporativas. Al tener clara esta información en la mente de los jóvenes, se podrá asegurar que Colombia, ya no será considerada analfabeta financiera, como lo aseguró la ODCE (2003).
SECCIÓN GENERAL	
Nombre de la unidad	EDUCACIÓN FINANCIERA
Grado	9º grado
Intensidad horaria semanal	2 horas a la semana
Presentación de la unidad didáctica	Con el diseño y puesta en marcha de esta propuesta pedagógica, se pretende que a través del uso de RED (recurso educativo digital) como instrumentos de contacto lúdico y didáctico con los estudiantes, se logren fortalecer las competencias en educación económica y financiera como una estrategia ligada a la ley 115/94, donde las instituciones educativas tienen el compromiso de articular la educación económica y financiera al currículo. tiene como propósito desarrollar en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes los conocimientos, las habilidades y las actitudes necesarias para la toma de decisiones informadas y las actuaciones responsables en los contextos económicos y financieros presentes en su cotidianidad; así mismo incentivar el uso y administración responsable de los recursos y la participación activa y solidaria en la búsqueda del bienestar individual y social.
Objetivos de Aprendizaje.	• Identificar dentro de los conocimientos previos o empíricos de los estudiantes del grado 9º de la institución educativa 20 de julio si aplican conceptos de educación financiera en sus finanzas personales o familiares. • Diseñar una cartilla digital con un plan de educación financiera orientada a jóvenes entre los 13 y 16 años que les facilite el entendimiento y la apropiación de buenas prácticas financieras con miras a fortalecer la cultura financiera de la comunidad educativa 20 de Julio en estas edades • Implementar el recurso educativo “cartilla digital” con juegos interactivos que favorezcan el

	desarrollo de las competencias en educación financiera y económica en los estudiantes de noveno grado de la Institución educativa 20 de Julio de El Bagre • Evaluar recurso educativo “cartilla digital” en el favorecimiento de las competencias en educación financiera y económica en los estudiantes de noveno grado de la Institución educativa 20 de Julio de El Bagre
Espacio de Comunicación General.	Página web ó curso en moodle
Actividades Generales.	Para llevar a cabo esta propuesta didáctica se diseña y aplica al estudiante una encuesta diagnóstica, para saber cómo se encuentran en sus conocimientos previos con respecto a la educación financiera. Se desarrollarán 6 actividades que posteriormente en el diseño de la cartilla digital se convertirán en los módulos que el estudiante debe lograr o aprobar, resolviendo cada una de las actividades de reforzamiento y sencillas evaluaciones que se contrastan con los conocimientos y conceptos reconocidos y apropiados. Todo lo anterior, con la finalidad de para fortalecer las competencias en educación financiera y económica. Por último, los estudiantes al desarrollar dicho curso, obtienen un certificado que le acredita y consta el desarrollo de dichas actividades demostrando con la propuesta pedagógica el cumplimiento del objetivo central de esta propuesta al desarrollas estas actividades.
SECCIÓN UNIDADES DE APRENDIZAJE.	
Competencias a desarrollar: • Reconoce el origen e historia del dinero • Identifica conceptos básicos relacionados con la educación financiera y económica • Reconoce los criterios básicos frente a los conceptos de ahorro, gasto, inversión, crédito • Sienta las bases de una actitud y comportamiento propicios a la toma de decisiones económicas y financieras básicas responsables Derechos Básicos de Aprendizaje. (DBA) Facilitar la apropiación y reflexión en torno a las orientaciones del MEN sobre la EFF y las acciones requeridas para apoyar la implementación del Programa en los establecimientos educativos.	
Resultados de aprendizaje relacionados. • Decidir de manera razonada y responsable qué acciones, desde el punto de vista económico y financiero, pertinentes para el bienestar personal y familiar • Administrar racional y eficientemente los recursos económicos y financieros que las y los estudiantes tienen a su disposición para afrontar los cambios del entorno.	



Planear las metas de carácter económico y financiero de corto, mediano y largo plazo que respondan a las necesidades propias de los estudiantes			
Tema 1. Conceptos claves de educación financiera Tema 2. Uso del dinero Tema 3. El Presupuesto Tema 4. Ahorro Tema 5. Crédito Tema 6 Conozco las entidades financieras			
DESARROLLO DE ACTIVIDADES			
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE #1			
Conceptos claves de educación financiera			
Objetivo. Introducir en los estudiantes los contenidos temáticos y conceptos de la educación económica y financiera			
Tiempo: 2 horas			
Descripción. Para el fomento del uso de herramientas de educación financiera, es importante que los estudiantes identifiquen, conceptos claves acerca del dinero y el valor que se le da al mismo, conceptos básicos financieros y económicos, los cuales a través de una dinámica de visualización de videos, lecturas cortas y talleres, los estudiantes participantes analicen la importancia de estos conceptos dentro del sistema económico, de cómo nace el dinero y como básicamente se le puede dar el mejor uso a partir de conocer su funcionamiento y las utilidades que se le da dentro de la sociedad			
Recursos. Internet, correo electrónico, dispositivo electrónico con conexión a internet: computador, Tablet, celular. Este último se recomienda usar de manera horizontal para mejor visualización			
Evaluación. Durante el desarrollo de esta actividad los estudiantes visualizarán videos tutoriales e instruccionales que derivan el reconocimiento de los conceptos claves de la educación financiera, para posteriormente desarrollar 2 talleres que darán respuesta a indicadores de desempeño tan importantes tales como la comprensión de la importancia del dinero y de la educación financiera en la economía para el uso eficiente de la información financiera. Para cerrar dicho proceso, se identifica en una sopa de letras los conceptos financieros.			
Tipo de Evidencia.	Desempeño. x	Conocimiento. X	Producto X
Criterios de Evaluación			
Reflexión acerca de la educación financiera			60%



Taller “historia del dinero		30%
Desarrollo de sopa de letras conceptos financieros básicos		10%
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE #2		
Uso del dinero		
Objetivo. Promover la comprensión y el desarrollo de habilidades para que los estudiantes diferencien entre lo que les gusta y lo que realmente necesitan.		
Tiempo: 2 horas		
Descripción. Posterior al reconocimiento del origen del dinero, se propone desarrollar una serie de tareas que permitan que el estudiante se cuestione y contraste sus necesidades frente a lo que le gusta y lo que realmente necesita, siendo esto fundamental para usar de manera adecuada los recursos, especialmente el dinero. De esta manera, el estudiante podrá tomar una decisión acertada de compra de acuerdo a su necesidad en aras de definir metas claras en el corto, mediano y largo plazo.		
Recursos. Internet, correo electrónico, dispositivo electrónico con conexión a internet: computador, Tablet, celular. Este último se recomienda usar de manera horizontal para mejor visualización		
Evaluación. Por medio del uso de los recursos orientadores como presentaciones, pistas, videos y podcast que apoyan esta fundamentación, los estudiantes identificarán y se cuestionarán frente las necesidades, deseos, limitantes y uso del dinero al momento de realizar una compra de un bien o servicio, para lo cual haciendo uso de un juego interactivo elegirán entre las diferentes alternativas y de acuerdo a la pregunta problema planteada, cuáles de esos gastos son parte de las “necesidades” y “deseos” de los individuos al momento de adquirir algo sin descuidar la salud y la superación en la búsqueda del uso eficiente del dinero.		
Evidencias. Durante el desarrollo de la actividad el estudiante identificará y ubicará en el recurso digital diseñado, las diferentes alternativas que ofrece el ejercicio planteado, donde podrán identificar las necesidades y gastos de una persona, acorde a los conceptos aprendidos.		
Tipo de Evidencia:	Desempeño X	Conocimiento X
		Producto X
Criterios de Evaluación		
Pizarra digital de necesidad y deseos		100%
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE #3		
El presupuesto		
3.1. Mis Ingresos		
3.2. Mis gastos		
3.3. Mi plan financiero o presupuesto		
Objetivo. Apropiar los conceptos de ingresos y gastos a fin de elaborar un presupuesto		
Tiempo: 2 horas		
Descripción.		

Conocer los ingresos y gastos es importante, de lo contrario será difícil administrar o manejar el dinero con que uno cuenta, por ello esta actividad pretende abordar, mediante una historia, los diferentes tipos de ingresos que podemos tener y, a partir de ello, las y los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar las diferentes fuentes de ingreso. Además, analizarán acerca de cómo determinar la elaboración de sus pequeños listados para hacer sus gastos según sus necesidades y deseos.

Recursos.

Internet, correo electrónico, dispositivo electrónico con conexión a internet: computador, Tablet, celular. Este último se recomienda usar de manera horizontal para mejor visualización.

Evaluación.

Luego de apropiarse los conceptos de necesidad y deseos, se brindará al estudiante una serie de alternativas que permitan elaborar de forma básica su panorama financiero, para que facilite la toma de decisiones y fomente el uso correcto de los recursos. Además, los prepara para hacerle frente a los posibles emergencias, metas y cumplimiento de sueños en el corto, mediano y largo plazo. De esta forma teniendo en cuenta los tipos de ingresos y gastos, el estudiante ordenará, fijará metas y objetivos para construir un presupuesto, teniendo en cuenta los pasos más importantes de su diseño: conocer, organizar y clasificar, para finalmente registrar.

Evidencias.

Al momento de elaborar un presupuesto el estudiante se enfrenta y se cuestiona frente a lo que realmente necesita para cubrir sus necesidades y generar excedentes. Y es el presupuesto el recurso esencial para realmente tomar decisiones acertadas frente a lo que es primordial y base, y, lo que no, o lo que afecta la estabilidad económica de una canasta de bienes. Por ello, al estudiante al elaborar un presupuesto, haciendo uso de la información descrita en el ejercicio propuesto, reconocerá acorde a los resultados los límites en un presupuesto.

Tipo de Evidencia:	Desempeño	Conocimiento	Producto
	X	X	X

Criterios de Evaluación

Determinación de mis ingresos	30%
Descripción de mis gastos	30%
Elaboración y registro de un presupuesto	40%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE #4

El Ahorro

Objetivo.

Determinar la importancia que tiene destinar una parte del dinero percibido al ahorro dentro de la planificación financiera

Tiempo: 2 horas

Descripción.

Hablar sobre los ahorros y cómo éstos pueden ser beneficiosos en el futuro, cómo y dónde ahorrar, cuáles son algunos de los riesgos y retos de ahorrar, son aspectos importantes para poder planificar de mejor manera nuestros ingresos tanto para el presente como para el futuro. Cada individuo tiene diferentes razones para ahorrar. Para ello estaremos realizando un plan de ahorros, con metas de corto, mediano y plazo, lo que permitirá conocer de mejor manera esta herramienta poderosa de administración financiera, y diversas actividades que permitan apropiarse este contenido temático.

Recursos.

Internet, correo electrónico, dispositivo electrónico con conexión a internet: computador, Tablet, celular. Este último se recomienda usar de manera horizontal para mejor visualización-

Evaluación.

Dentro de la estructuración de los objetivos financieros, el estudiante en una tabla prediseñada anexará información necesaria proponiendo un plan de ahorros, que contiene necesidades en el corto, mediano y largo plazo, donde se establece a cada requerimiento: el monto necesario (valor en pesos), cuando se necesita (fecha o periodo), valor necesario de ahorro en la semana o mes, orden de importancia. Por ello, para lograrlo es clave crear una disciplina, buenos hábitos financieros para generar excedentes para poder invertir, pero por encima de todo concretar ese plan, o sea, cumplirlo.

Evidencias.

En esta actividad las estudiantes definen el concepto del ahorro y desde las diferentes alternativas analizan la importancia del ahorro para el cumplimiento de metas, entregando como producto su plan de ahorro. Adicionalmente, se propone el reto de encontrar 22 palabras dentro de una sopa de letras digital, cuáles son razones importantes para ahorrar en un lapso de 5 minutos.

Tipo de Evidencia:	Desempeño	Conocimiento	Producto
	X	X	X

Criterios de Evaluación.

Sopa de letras	40%
Mis metas y plan de ahorro	60%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE #5

El Crédito

Objetivo.

Identificar qué criterios son los más relevantes a la hora de asumir una deuda y la importancia de ser responsable al momento de adquirirla

Tiempo: 3 horas

Descripción.

Dentro de nuestra vivencia financiera nos encontramos muchas veces con la tentación o necesidad de adquirir una deuda, en esta actividad estableceremos la responsabilidad y emociones que implica contraerla, esto lo realizaremos a través una dramatización conceptual que ayudará a comprender la diferencia entre tener dinero y propio y dinero prestado, analizando las implicancias que conlleva esta responsabilidad. A todo lo anteriormente expuesto se le conoce como crédito o deuda.

Recursos.

Internet, correo electrónico, dispositivo electrónico con conexión a internet: computador, Tablet, celular. Este último se recomienda usar de manera horizontal para mejor visualización.

Evaluación.

Para que los estudiantes comprendan los parámetros y lineamientos de una deuda, se hace importante que estos comprenda las diferencias entre adquirir un crédito financiero (banco, cooperativa) y un préstamo (personas), de esta manera, se deben tener en cuenta los factores que se deben considerar al momento de asumir una deuda, para ello, se plantearán diversos escenarios por medio de casos, los cuales permitirán que el estudiante analice y contraste los conceptos aprendidos, sus implicaciones y cuál alternativa es mejor, en pro de mantener sana las finanzas. Estos casos tendrán una serie de preguntas que lo confrontarán con lo aprendido y tendrá que otorgar respuesta frente a la alternativa u opción que más se ajusta a la solución del caso.

Evidencias.

Se entrega a los estudiantes 4 situaciones de deuda, a partir de la lectura de cada una de estas descripciones, el estudiante analiza las diversas maneras de adquirir una deuda y los requisitos que tienen éstas. Entre las diferentes formas de deuda puede hablar de un crédito bancario, préstamo

de un amigo, de familiares, de un prestamista, etc., para completar y reflexionar sobre la responsabilidad que implica asumir una deuda. El elegir la mejor alternativa para cada situación le otorgará puntuación hasta cumplir con el 100% de la mejor opción para cada deudor.

Tipo de Evidencia:	Desempeño	Conocimiento	Producto
	X	X	X

Criterios de Evaluación.

Situación 1: Elena se presta dinero de un banco para mejorar su negocio.	25%
Situación 2: María se presta dinero de un banco y de un amigo	25%
Situación 3: Marta se presta dinero de un banco para la familia	25%
Situación 4: Daniel se presta dinero de un prestamista, para ser padrino de bautizo	25%

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE #6

Conozco las entidades financieras

Objetivo.

Conocer la estructura del sistema financiero colombiano

Tiempo: 2 horas

Descripción.

La imagen y rol que han jugado las instituciones financieras en el pasado ha generado cierto desmérito respecto de la población, los procesos inflacionarios, tasas de intereses elevados y requisitos poco accesibles, lo cual provocó ciertos mitos y miedos sobre los servicios que nos pueden ofrecer las entidades financieras. Por ello es importante reflexionar sobre conocer el funcionamiento y utilidad de este tipo de instituciones dentro de la vida financiera personal y familiar, esto lo realizaremos a través de una dramatización participativa que ayude a comprender el rol de las instituciones financieras.

Recursos.

Internet, correo electrónico, dispositivo electrónico con conexión a internet: computador, Tablet, celular. Este último se recomienda usar de manera horizontal para mejor visualización.

Evaluación.

Internet, correo electrónico, dispositivo electrónico con conexión a internet: computador, Tablet, celular. Este último se recomienda usar de manera horizontal para mejor visualización.

Evidencias.

Se presentarán diversas imágenes de logos, tarjetas débito y crédito, opciones y alternativas de servicios, de diversas entidades financieras, donde los estudiantes contrastarán y elegirán a qué tipo de entidad financiera corresponde, y qué tipo de producto o servicio equivale a la imagen. De esta forma lograrán conocer los entes financieros, así como sus productos, en pro que a futuro al acceder a estos servicios básicamente conozcan su finalidad.

Tipo de Evidencia:	Desempeño	Conocimiento	Producto
		X	X

Criterios de Evaluación.

Por medio de un recurso digital los estudiantes podrán a través de una serie de alternativas identificar algunas de las entidades que integran el sistema financiero Colombia, tanto así como algunos de sus productos y servicios más comerciales

Tipo de Evidencia:	Desempeño	Conocimiento	Producto
		X	X

Criterios de Evaluación.

Conociendo el sistema financiero	50%
Conociendo los productos y servicios financieros	50%

5. 2 COMPONENTE TECNOLÓGICO.

Para la implementación y ejecución de esta unidad didáctica se utilizará la plataforma digital Moodle (MOOCS), con una propuesta de curso autogestionable, el cual integrará recurso de herramientas digitales para evaluar de manera activa y participativa como Educaplay, Kahoot, Genially, Canva, Quizzis, Padlet, para la propuesta de las actividades interactivas, lúdico – pedagógicas.

Todos estos recursos son importantes para el diseño, desarrollo y presentación de la cartilla digital, ya que sus características de interactividad, lúdica, didáctica, acceso y suavidad frente al consumo de datos, visualmente atractiva para los jóvenes, sencilla de comprender y además con múltiples alternativas de uso; permiten apoyar el recurso digital integral que propone esta investigación. El uso de los recursos mencionados, son una forma eficaz de no solo entregar los elementos básicos que pretende el reconocimiento de los conceptos de educación financiera y económica, sino que este se integre a lo que el adolescente actualmente usa y es el aprendizaje a través de elementos interactivos que llamen su atención y se concentren en obtener un resultado, lo que hace la sana competencia de este formato en la medida que avanza en las actividades.

Componente pedagógico

- **Plataforma e-learning MOODLE:** Acorde a la página de Moodle, 2022, esta es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Diseñado para soportar tanto la enseñanza como el aprendizaje, es mundialmente reconocido, fácil de usar, es gratis (no tiene licenciamientos), flexible, personalizable, acondicionable a los requerimientos de quien la usa

Componente tecnológico - Herramientas digitales

- **Educaplay:** De acuerdo con Arias, 2015, Educaplay es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras), es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases. Todos los recursos educativos desarrollados por Educaplay pueden integrarse con LMS a plataformas de e-learning, facilitando el acceso de esta a otras plataformas.
- **Kahoot:** permite crear quiz o test rápidos donde los estudiantes pueden participar en el concurso usando su móvil o PC. Y al final del juego, se mostrará el ranking de los mejores jugadores
- **Quizzis:** Esta plataforma gratuita de gamificación habilita a los docentes la creación de test online así como su envío a los alumnos mediante su navegador web. Para su edición, cuenta con dos modalidades, en vivo y en casa. Tras su cumplimentación, el profesor recibe un informe con los resultados de cada alumno y de la clase, con los que dictaminar los puntos a mejorar.



Padlet: Padlet es un muro donde nuestras alumnas y alumnos escriben, suben sus trabajos, tareas y archivos en general. Además, es una herramienta muy potente para trabajar de manera colaborativa. Una interfaz muy sencilla y muy cómoda

5.2.1 Competencias Tecnológicas.

Objetivo.

Contribuir a establecer hábitos y enseñar a tomar las mejores decisiones sobre tus gastos, ahorro e inversión

Estrategias.

- Capacitar a los estudiantes frente al uso de los recursos y herramientas digitales asociados a la cartilla digital
- Orientar y capacitar a los estudiantes frente al reconocimiento de los conceptos básicos de educación financiera y económica por medio de la lúdica y el juego
- Diseñar actividades y secuencias didácticas para fortalecer las competencias en educación financiera y económica

Alcance.

Fortalecer las competencias financieras y económicas de los estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa 20 de Julio del municipio de El Bagre, como elemento fundamental para elevar la calidad educativa, teniendo en cuenta el diseño de una cartilla digital, guías metodológicas y/o recursos digitales con contenidos educativos financieros

Tiempo.

8 horas a razón de 1 hora por semana durante 2 meses.

5.2.2 Diseño de las Actividades

Actividad de aprendizaje # 1. Conceptos claves de educación financiera

Descripción del desarrollo de la actividad

Para el fomento del uso de herramientas de educación financiera, es importante que los estudiantes identifiquen, conceptos claves acerca del dinero y el valor que se le da al mismo, conceptos básicos financieros y económicos, los cuales a través de una dinámica de visualización de videos, lecturas cortas y talleres, los estudiantes participantes analicen la importancia de estos conceptos dentro del sistema económico, de cómo nace el dinero y como básicamente se le puede dar el mejor uso a partir de conocer su funcionamiento y las utilidades que se le da dentro de la sociedad.

Por ello, desarrollará 2 talleres que darán respuesta a indicadores de desempeño tan importantes tales como la comprensión de la importancia del dinero y de la educación financiera en la economía para el uso eficiente de la información financiera. Para cerrar dicho proceso, se identifica en una sopa de letras los conceptos financieros.

Reflexión acerca de la educación financiera	60%
Taller “historia del dinero”	30%
Desarrollo de sopa de letras conceptos financieros básicos	10%

Taller 1:

Haciendo uso de Kahoot, los estudiantes reflexionarán acerca de los conceptos vistos en el trayecto de la unidad frente a la educación financiera y económica.



Figura 1.

Taller 2:

Historia del dinero

Los estudiantes otorgarán respuesta al siguiente taller, para lo cual se hará uso de educaplay

Observe el video “historia del dinero” y responda

- ¿Qué es el dinero?
- ¿Qué cosas compramos con el dinero?
- ¿Cómo nace el dinero?
- ¿Qué es el trueque? Observe las diferentes opciones e identifíquelo en su representación gráfica
- ¿Cuál era la condición para que se diera el trueque?
- ¿A qué se le llamó el sistema de intercambio? Identifique el dibujo que lo representa
- ¿De dónde proviene el nombre de salario?
- ¿Cuándo y donde aparecieron las primeras monedas?
- ¿De qué material eran las primeras monedas?
- ¿Quiénes inventaron las monedas de papel?
- ¿Cuáles son las diferentes formas de pago que hay en el mundo?
- ¿Qué es la revolución financiera?

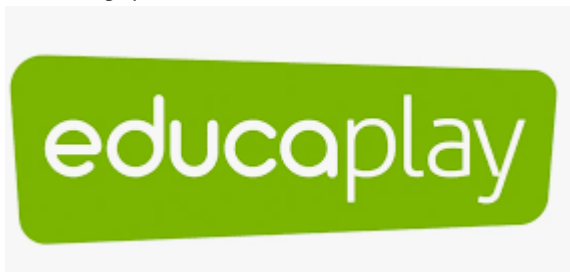


Figura 2.

Sopa de letras de conceptos financieros

En este mismo recurso digital Educaplay los estudiantes identificarán conceptos básicos de educación financiera y económica para su apropiación y dominio



Figura 3.

Actividad de aprendizaje # 2. EL Uso del dinero

Descripción del desarrollo de la actividad

Posterior al reconocimiento del origen del dinero, se propone desarrollar una serie de tareas que permitan que el estudiante se cuestione y contraste sus necesidades frente a lo que le gusta y lo que realmente necesita, siendo esto fundamental para usar de manera adecuada los recursos, especialmente el dinero. De esta manera, el estudiante podrá tomar una decisión acertada de compra de acuerdo a su necesidad en aras de definir metas claras en el corto, mediano y largo plazo.

Durante el desarrollo de la actividad el estudiante identificará y ubicará en el recurso digital Padlet, las diferentes alternativas que ofrece el ejercicio planteado, donde podrán identificar las necesidades y gastos de una persona, acorde a los conceptos aprendidos.

Pizarra digital 100%

Haciendo uso de unos post it o adhesivos digitales similares a la figura 5, los estudiantes en la pizarra digital ubicarán en columnas acorde a las opciones entregadas, las necesidades y deseos de acuerdo a lo aprendido en la unidad



Figura 4.



Figura 5.

Actividad de aprendizaje # 3. El presupuesto

3.1. Mis Ingresos

3.2. Mis gastos

3.3. Mi plan financiero o presupuesto

Descripción del desarrollo de la actividad

Conocer los ingresos y gastos es importante, de lo contrario será difícil administrar o manejar el dinero con que uno cuenta, por ello esta actividad pretende abordar, mediante una historia, los diferentes tipos de ingresos que podemos tener y, a partir de ello, las y los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar las diferentes fuentes de ingreso. Además, analizarán acerca de cómo determinar la elaboración de sus pequeños listados para hacer sus gastos según sus necesidades y deseos.

Luego de apropiarse los conceptos de necesidad y deseos, se brindará al estudiante una serie de alternativas que permitan elaborar de forma básica su panorama financiero, para que facilite la toma de decisiones y fomente el uso correcto de los recursos. Además, los prepara para hacerle frente a los posibles emergencias, metas y cumplimiento de sueños en el corto, mediano y largo plazo. De esta forma teniendo en cuenta los tipos de ingresos y gastos, el estudiante ordenará, fijará metas y objetivos para construir un presupuesto, teniendo en cuenta los pasos más importantes de su diseño: conocer, organizar y clasificar, para finalmente registrar.

Al momento de elaborar un presupuesto el estudiante se enfrenta y se cuestiona frente a lo que realmente necesita para cubrir sus necesidades y generar excedentes. Y es el presupuesto el recurso esencial para realmente tomar decisiones acertadas frente a lo que es primordial y base, y, lo que no, o lo que afecta la estabilidad económica de una canasta de bienes. Por ello, al estudiante al elaborar un presupuesto, haciendo uso de la información descrita en el ejercicio propuesto, reconocerá acorde a los resultados los límites en un presupuesto.

Para dar respuesta a estos 3 recursos de validación de saberes en Genially, se diseña un recurso digital que contiene los conceptos y datos necesarios para resolver los ejercicios acerca de:

Determinación de mis ingresos	30%
Descripción de mis gastos	30%
Elaboración y registro de un presupuesto	40%



Figura 6.



DETERMINANDO MIS INGRESOS

NOMBRE:.....**TIEMPO:**

Tipos de ingresos:	Monto Bs.
Ingresos fijos: (siempre)	
Ingresos variables: (no siempre)	Monto Bs.
Ingresos inesperados o de una sola vez	Monto Bs.
TOTAL INGRESOS	

Figura 7.

Elabora tu presupuesto paso a paso
Utiliza la siguiente plantilla:

Ingresos mensuales		\$
▶ Salario	7,100	
▶ Salario de otros miembros de la familia	0	
▶ Negocio familiar: venta de zapatos por catálogo	500	
▶ Otros ingresos	0	
Total ingresos mensuales	7,600	
Gastos mensuales		\$
▶ Pago de crédito hipotecario o renta	2,130	
▶ Predial y mantenimiento	500	
▶ Agua, luz, teléfono y gas	600	
▶ Celular	400	
▶ Alimentación	2,000	
▶ Vestido y calzado	350	
▶ Escuela	500	
▶ Transporte	500	
▶ Diversión	200	
▶ Pago de otros créditos (tarjetas, tv, etc)	400	
▶ Otros gastos	0	
Total gastos mensuales	7,580	

Figura 8.

Actividad de aprendizaje # 4. El Ahorro

Descripción del desarrollo de la actividad

Hablar sobre los ahorros y cómo éstos pueden ser beneficiosos en el futuro, cómo y dónde ahorrar, cuáles son algunos de los riesgos y retos de ahorrar, son aspectos importantes para poder planificar de mejor manera nuestros ingresos tanto para el presente como para el futuro. Cada individuo tiene diferentes razones para ahorrar. Para ello estaremos realizando un plan de ahorros, con metas de corto, mediano y plazo, lo que permitirá conocer de mejor manera esta herramienta poderosa de administración financiera, y diversas actividades que permitan apropiarse de este contenido temático.

Dentro de la estructuración de los objetivos financieros, el estudiante en una tabla prediseñada anexará información necesaria proponiendo un plan de ahorros, que contiene necesidades en el corto, mediano y largo plazo, donde se establece a cada requerimiento: el monto necesario (valor en pesos), cuando se necesita (fecha o periodo), valor necesario de ahorro en la semana o mes, orden de importancia. Por ello, para lograrlo es clave crear una disciplina, buenos hábitos financieros para generar excedentes para poder invertir, pero por encima de todo concretar ese plan, o sea, cumplirlo.

En esta actividad las estudiantes definen el concepto del ahorro y desde las diferentes alternativas analizan la importancia del ahorro para el cumplimiento de metas, entregando como producto su



plan de ahorro. Adicionalmente, se propone el reto de encontrar 22 palabras dentro de una sopa de letras digital, cuáles son razones importantes para ahorrar en un lapso de 5 minutos.

La sopa de letras estará dispuesta en el recurso Educaplay y en Moodle se ubicará la tabla con la información necesaria para dar respuesta a las metas de ahorros en cada uno de los plazos establecidos, el estudiante elegirá la mejor alternativa

Sopa de letras	40%
Mis metas y plan de ahorro	60%

MIS METAS Y PLAN DE AHORROS

METAS DE AHORRO	MONTO NECESARIO	CUÁNDO SE NECESITA	MONTO NECESARIO POR SEMANA O MES	ORDEN DE IMPORTANCIA
Corto plazo				

Figura 9.

SOPA DE LETRAS DEL AHORRO

A	R	V	R	U	H	T	E	R	E	S	B	R	A	I	N	O	F	F	E
R	C	A	E	C	E	R	U	C	A	S	A	U	T	O	M	O	T	U	R
T	E	C	M	X	R	U	T	I	N	O	D	E	V	I	G	U	L	N	A
I	F	A	I	W	B	E	C	R	O	C	A	N	T	T	I	T	O	E	S
C	R	C	U	D	A	N	U	L	I	D	A	S	O	L	A	G	E	R	E
U	E	I	Q	A	E	D	U	C	A	C	I	O	N	A	D	R	E	A	U
L	I	O	A	G	E	N	O	M	A	L	A	B	O	L	I	V	I	L	A
O	C	N	R	R	R	O	T	O	R	E	T	O	M	A	S	U	S	E	A
S	A	E	U	A	C	E	S	E	N	F	E	R	M	E	D	A	D	S	T
D	M	S	I	D	R	A	M	A	S	I	F	I	C	U	T	R	A	H	E
E	E	F	R	R	A	X	N	U	N	O	I	C	A	U	D	A	R	G	L
L	R	R	E	A	O	R	V	I	V	I	E	N	E	D	A	T	E	B	C
U	U	N	I	C	U	O	X	J	S	E	J	A	I	V	E	J	E	Z	I
J	O	S	S	E	L	A	R	E	N	U	F	R	E	N	E	T	I	C	C
O	I	A	E	I	E	K	Z	A	R	Z	U	L	I	O	M	A	H	U	O
C	L	D	A	O	B	L	K	A	M	A	Z	R	O	B	O	D	E	L	T
Q	X	O	M	E	J	O	R	A	S	D	E	L	H	O	G	A	R	I	O
Z	B	B	O	N	X	P	L	A	T	I	N	U	M	G	O	L	D	E	M
A	N	T	U	I	G	N	A	C	I	M	I	E	N	T	O	S	U	N	D
S	O	S	E	R	G	N	I	S	O	J	A	B	E	D	A	C	O	P	E
A	U	T	O	M	O	V	I	L	V	O	M	O	T	U	A	G	R	I	O
O	A	E	Y	P	O	Y	O	T	R	O	I	C	O	G	E	N	U	E	G
U	Y	D	U	U	R	E	A	L	C	A	L	T	R	I	O	B	R	I	O
K	H	U	L	J	A	B	I	C	I	C	L	E	T	A	X	E	M	T	U

Figura 10.

Actividad de aprendizaje # 5. El Crédito

Descripción del desarrollo de la actividad

Dentro de nuestra vivencia financiera nos encontramos muchas veces con la tentación o necesidad de adquirir una deuda, en esta actividad estableceremos la responsabilidad y emociones que implica contraerla, esto lo realizaremos a través una dramatización conceptual que ayudará a comprender la diferencia entre tener dinero y propio y dinero prestado, analizando las implicancias que conlleva esta responsabilidad. A todo lo anteriormente expuesto se le conoce como crédito o deuda.

Para que los estudiantes comprendan los parámetros y lineamientos de una deuda, se hace importante que estos comprenda las diferencias entre adquirir un crédito financiero (banco, cooperativa) y un préstamo (personas), de esta manera, se deben tener en cuenta los factores que se deben considerar al momento de asumir una deuda, para ello, se plantearán diversos escenarios por medio de casos, los cuales permitirán que el estudiante analice y contraste los conceptos aprendidos, sus implicaciones y cuál alternativa es mejor, en pro de mantener sana las finanzas. Estos casos tendrán una serie de preguntas que lo confrontarán con lo aprendido y tendrá que otorgar respuesta frente a la alternativa u opción que más se ajusta a la solución del caso.

Se entrega a los estudiantes 4 situaciones de deuda (estudio de casos), a partir de la lectura de cada una de estas descripciones, el estudiante analiza las diversas maneras de adquirir una deuda y los requisitos que tienen éstas. Entre las diferentes formas de deuda puede hablar de un crédito bancario, préstamo de un amigo, de familiares, de un prestamista, etc., para completar y reflexionar sobre la responsabilidad que implica asumir una deuda. El elegir la mejor alternativa para cada situación le otorgará puntuación hasta cumplir con el 100% de la mejor opción para cada deudor.

Situación 1: Elena se presta dinero de un banco para mejorar su negocio.	25%
Situación 2: María se presta dinero de un banco y de un amigo	25%
Situación 3: Marta se presta dinero de un banco para la familia	25%
Situación 4: Daniel se presta dinero de un prestamista, para ser padrino de bautizo	25%

Situación 1: Elena presta dinero de un banco para mejorar su negocio.

Elena tiene un negocio en el mercado y prestó dinero del banco, para surtir su negocio, un día sus amigos Juana y Diego, la invitan a ir de paseo a una feria en un municipio cercano, el paseo no tiene nada que ver con su negocio, además, Elena sabe que ese día vende mucho más que otros días y si decide ir con sus amigos podría perder a los clientes regulares que confían en su servicio. ¿Qué haría?, ¿Qué debería hacer? ¿Qué pasaría si va a la feria? y ¿qué pasaría si decide trabajar en su negocio?

Situación 2: María presta dinero de un banco y de un amigo.

María tiene necesidades de prestar dinero y adquiere una deuda en el BANCO y también de su amigo Pedro, pero a la hora de pagarle al banco y al amigo, María se da cuenta que no le alcanza el dinero porque gastó mucho en sus deseos, entonces ella decide no pagar al amigo porque ella piensa que él la puede esperar y no le da mucha importancia, en cambio el banco no espera. ¿Qué harían?

Figura 11.

Actividad de aprendizaje # 6. Conociendo las entidades financieras

Descripción del desarrollo de la actividad

La imagen y rol que han jugado las instituciones financieras en el pasado ha generado cierto desmérito respecto de la población, los procesos inflacionarios, tasas de intereses elevados y requisitos poco accesibles, lo cual provocó ciertos mitos y miedos sobre los servicios que nos pueden ofrecer las entidades financieras. Por ello es importante reflexionar sobre conocer el funcionamiento y utilidad de este tipo de instituciones dentro de la vida financiera personal y familiar, esto lo realizaremos a través de una dramatización participativa que ayude a comprender el rol de las instituciones financieras.

Se presentarán diversas imágenes de logos, tarjetas débito y crédito, opciones y alternativas de servicios, de diversas entidades financieras, donde los estudiantes contrastarán y elegirán a qué tipo de entidad financiera corresponde, y qué tipo de producto o servicio equivale a la imagen. De esta forma lograrán conocer los entes financieros, así como sus productos, en pro que a futuro al acceder a estos servicios básicamente conozcan su finalidad.

Por medio de un recurso digital quizzis los estudiantes podrán a través de una serie de alternativas identificar algunas de las entidades que integran el sistema financiero Colombia, tanto, así como algunos de sus productos y servicios más comerciales

Conociendo el sistema financiero	50%
Conociendo los productos y servicios financieros	50%



The screenshot displays the Quizizz web application interface. On the left, a sidebar shows the user's profile (GISELA ECHAVARRIA, Cuenta Basic) and navigation options like Explorar, Mi biblioteca, Informes, Clases, Ajustes, and Más. The main area features a search bar and two primary buttons: 'Empezar un examen en vivo' (Start a live exam) and 'Asignar deberes' (Assign homework). Below these, a quiz titled '¿Cual es la estructura del sistema financiero colombiano?' is shown, consisting of 5 questions. The first question is a multiple-choice question asking for the structure of the Colombian financial system, with options: 'Instituciones, activos y mercados financieros' (selected), 'Intermediarios, activos y mercados financieros', and 'Fondos de pensiones y establecimientos de credito'. The second question is a true/false question asking if Fogafin promotes five mechanisms as solutions to solvency problems, with 'Verdadero' (True) selected. The interface includes a timer for 30 seconds per question and a score of 1 point per question.

Figura 12.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, P (2015). Educaplay. ¿Qué es Educaplay? <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que-es-educaplay.html>

Comisión Episcopal de educación CEE (2016). Guía de actividades para educación financiera. <https://formaciontecnicabolivia.org/webdocs/publicaciones/2017/guianenegocios.pdf>

Chunga, G (2020). 15 herramientas para evaluar de manera activa y participativa. Blog EDU vs COVID 19, Innovando con TIC. <https://www.comunidad.recetastic.com/15-herramientas-para-evaluar-de-manera-activa-y-participativa/>

Moodle (2022), Acerca de Moodle. https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle