

¿A que jugamos hoy? Estrategia didáctica sobre educación financiera con los estudiantes del grado 3° de la Institución Agroindustrial Quilcacé sede Puerta Llave Cauca y Colegio Liceo Santa Ana de Neiva.

GLORIA AMPARO VARGAS REINA

JAFIZA MORCILLO MOSQUERA

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Julián Andrés Alonso Gonzales

Mg. En educación inclusiva e interculturalidad

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía en la Lúdica

Bogotá D.C., 10,2022

Resumen

La propuesta investigativa: ¿A que jugamos hoy? Estrategia didáctica sobre educación financiera con estudiantes del grado 3° de la Institución Agroindustrial Quilcacé sede Puerta Llave Cauca y Colegio Liceo Santa Ana de Neiva.

Dentro de la propuesta se trabajó con una muestra de 21 estudiantes, en un rango de edad entre 8 y 9 años, la cual se realizará con el fin de indagar acerca de los conocimientos que tienen los niños sobre el área de finanzas, teniendo presente el juego tradicional la pirinola como estrategia didáctica, en la cual podemos apoyarnos con (Arias Zuluaga, 2019), quien define el juego como una actividad que se realiza como diversión y disfrute para su participación, además de incluirse como herramienta educativa, lo que permite en el estudiante fortalecer relaciones sociales, reconocerse frente a sus compañeros, llevar a cabo tareas, cuidar sus objetos personales, tener una sana convivencia y responsabilizarse de sus propias acciones.

De esta manera, se evidencia que los estudiantes pueden recrearse y divertirse, logrando despertar en ellos la creatividad y estar activos mediante actividades académicas propuestas dentro del área.

Por otra parte, el psicólogo Wundt concluye que el juego nació del trabajo. Asegura este autor que la necesidad de subsistencia del hombre le conduce al trabajo y que poco a poco, el hombre fue aprendiendo a considerar la aplicación de su propia energía como fuente de gozo, es decir, a transformar el trabajo en juego. Los docentes aprovechamos esta teoría para vincular los juegos con las actividades académicas. (Arias Zuluaga, 2019)

Palabras claves: El juego, juegos tradicionales, Educación financiera, Didáctica.

Abstract

The research proposal: What are we playing today? Didactic strategy on financial education with 3rd grade students of the Quilcacé Agroindustrial Institution, Puerta Llave Cauca headquarters and Liceo Santa Ana de Neiva School. That was carried out with a sample of 21 students, in an age range between 8 and 9 years.

It is carried out in order to inquire about the knowledge that children have about the area of financial education, keeping in mind the traditional game the pirinola as a didactic strategy, in which we can rely on (Arias Zuluaga, 2019), who defines the game as an activity that is carried out as fun and enjoyment for their participation, in addition to being included as an educational tool, which allows the student to strengthen social relationships, recognize himself in front of his classmates, carry out tasks, take care of his personal belongings, have a healthy coexistence and take responsibility for their own actions.

In this way we find that students can recreate and have fun, awakening creativity and being active in them through the academic activities proposed within the area.

On the other hand, the psychologist Wundt concludes that the game was born from work. He assures this author that man's need for subsistence leads him to work and that little by little, man learned to consider the application of his own energy as a source of joy, that is, to transform work into play. Teachers take advantage of this theory to link games with academic activities.

Keywords: the games, traditional games, Financial education, Didactics.

Tabla de contenido

Pág	
Resumen.....	2
Palabras claves: juegos tradicionales, Educación financiera, Didáctica, Estudiantes.	2
Abstract.....	3
Keywords.....	3
Tabla de contenido.....	4
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Formulación del problema.....	8
1.4 Justificación.....	10
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos.....	11
2.2 Marco Referencial.....	16
3. Diseño de la investigación.....	23
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	23
3.2 Fases de investigación.....	23
3.3 Población y muestra.....	24
3.4 Instrumentos de investigación.....	26
4. Estrategia de intervención.....	29
Cronograma de actividades.....	33
5. Conclusiones y recomendaciones.....	34
Bibliografía.....	37
Anexos.....	41

(Anexo 1) Formato N°1 Diario de campo	41
(Anexo 2) Formato N°2 Encuesta	42
Anexo 3: El cajero	43
Anexo 4: Obra de teatro	46
Anexo 5: La pirinola	47

Tabla de ilustraciones

Table 1: Alonso 2022.....	33
Table 2:Fuente propia	41
Table 3: Fuente propia	42
Table 4: Fuente propia	¡Error! Marcador no definido.

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La región andina alberga siete departamentos, dentro de los cuales encontramos el Cauca y el Huila.(*Colombia CO*, 2012). En estos departamentos, las entidades privadas hacen parte del sector económico para la ciudad de Neiva y algunas zonas del Cauca; en el cual se incluyen los colegios privados.

El colegio Liceo Santa Ana, es una entidad que brinda un servicio de preescolar y básica primaria, ubicado en la zona urbana de Neiva - Huila y a su vez, contribuye con la economía de la ciudad; sus estudiantes comienzan la escolaridad en un rango de edad que va desde los 3 hasta los 12 años. El colegio trabaja bajo el modelo pedagógico conceptual; a su vez destaca tres líneas interdisciplinarias que son: leer, pensar y convivir una metodología sugerida por el economista e investigador pedagógico (Samper, 2006)en el libro “modelos pedagógicos”.

Por otra parte, la Institución Agroindustrial Quilcacé sede Puerta Llave El Tambo - Cauca, perteneciente a la población afrocolombiana, está ubicada en la zona rural, es una entidad pública que ofrece los servicios de preescolar y básica primaria. Sus estudiantes comienzan la escolaridad en un rango de edad que va desde los 5 hasta los 12 años. La sede trabaja bajo el modelo pedagógico la escuela crítica de Frankfurt uno de los movimientos filosóficos más importantes e influyentes de la historia. enfocando la interdisciplinaridad en sentido crítico y reflexivo.(Quiñones, 2017)

En revisión de las mallas curriculares del Colegio y la sede Puerta Llave; se observó que no se encuentra vinculada el área de educación financiera, desligándola de las líneas interdisciplinarias que trabajan en cada institución.

Por lo anterior, es importante señalar que dentro de la etapa inicial el vínculo en el espacio escolar juego-aprendizaje se hace necesario, incluir las imágenes, el juego tradicional, el contacto físico, la manipulación de diversos objetos, la pintura, sin dejar a un lado las emociones como la risa, el llanto, entre otros, que son propios de los niños en edades de 3 a 12 años; ¿pero qué sucede cuando crecen?, ¿Qué valor significativo tiene el juego para los docentes?, ¿Qué sucede con el juego en familia?.

Como estas, son muchas las incógnitas que se generan, es natural que en edades tempranas los niños exploren con mayor agrado los juegos tradicionales, manipulando, observando, explorando sus entornos y es un método de enseñanza que debe ser utilizado y potencializado en los espacios escolares. Es por eso, que se considera importante vincular las finanzas entendido desde un punto básico, pues se evidencia el mal uso de los recursos monetarios en el cuidado de sus pertenencias, (se hace referencia a lápices, borradores, cuadernos, entre otros) y físicos (infraestructura de las instituciones). Sin dejar a un lado, que los estudiantes no relacionan preguntas como: ¿de dónde proviene el dinero?, ¿de qué forma lo gasto?, ¿cuáles son las consecuencias de hacer mal uso de dicho recurso?, ¿qué es una entidad bancaria? Con el área.

Al momento de conectarlo con la realidad del consumismo, proyección y del conocimiento básico en finanzas y ahorro que vivimos hoy en día, los niños deberían estar preparados para afrontar el sistema económico en el cual se encuentra Colombia (el capitalismo neoliberal).

Para poder dar respuesta a este tipo de preguntas y de esta manera aplicar estrategias, acciones y conocimientos básicos sobre el tema, con el fin de comenzar a motivarlos a que generen inteligencia financiera y de este modo contribuir con la disminución de ciudadanos endeudados,

reportados o desorganizados financieramente, definido brevemente por (Mora Andrés, 2016) en Desarrollo y Estudios Políticos , sujetos de crédito.

Para abordar la problemática expuesta, se decide trabajar con estudiantes del grado tercero de primaria de la Institución Agroindustrial Quilcacé sede Puerta Llave y el colegio Liceo Santa Ana, con el propósito de proponer una estrategia didáctica que se enfoque en implementar el área de educación financiera para los estudiantes, con el fin de apoyarse en estrategias como los juegos tradicionales que fortalezcan su conocimiento, a fin de de incentivar y fortalecer las técnicas del ahorro.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer el conocimiento de educación financiera a través de los juegos tradicionales en los estudiantes del grado tercero de la Institución Agroindustrial Quilcacé sede Puerta Llave Cauca y el Colegio Liceo Santa Ana de Neiva?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Crear una estrategia didáctica, para el Fortalecimiento de la educación financiera mediante el juego tradicional la pirinola en estudiantes del grado tercero de básica primaria de la Institución Agroindustrial Quilcacé sede Puerta Llave Cauca y el Colegio Liceo Santa Ana de Neiva

1.3.2 Objetivos específicos

- Indagar los conocimientos previos de los estudiantes del grado tercero sobre educación financiera mediante los juegos tradiciones.
- Diseñar una estrategia didáctica que permita implementar la educación financiera mediante el juego en estudiantes del grado tercero.
- Valorar el proceso de la realización de la propuesta.

1.4 Justificación

La presente investigación se enfocará en analizar el alcance que tienen los estudiantes del grado tercero de la Institución Agroindustrial Quilcacé sede Puerta Llave Cauca y el Colegio Liceo Santa Ana de Neiva, sobre el tema de educación financiera a través de una estrategia didáctica mediada por el juego tradicional la pirinola. Según diversos autores internacionales y nacionales, dicha área no se ha vinculado de manera oficial dentro de los planes de estudio ni en las mallas curriculares que ofrece el estado, pues los colegios y las instituciones no están obligados a impartirla dentro de los salones de clase.

De acuerdo con (Suárez, 2018) los colombianos tienen una costumbre de hábitos generacionales ligados al endeudamiento y consumismo, lo que impide una libertad financiera. Por otro lado, el autor (A. L. Garzón, 2016) en su trabajo de grado El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, menciona que “El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir”.

Este trabajo ofrecerá una mirada integral sobre el manejo adecuado del dinero mediante la didáctica apoyado del juego tradicional la pirinola, con el fin de generar un aporte mediante la observación y diseñar una herramienta que contribuya al buen uso de los recursos financieros

2. Marco referencial

Para este proceso investigativo se ha tenido en cuenta algunos estudios sobre la educación financiera y los juegos tradicionales como estrategia didáctica. A nivel de las categorías de juego encontramos: el juego funcional, el juego simbólico, el juego de reglas, el juego de construcción, resaltándolos como un potencial de conocimiento cultural que permiten el rescate de algunos de estos.

Por otro lado, en la búsqueda de literatura relacionada con la educación financiera de manera didáctica, se encontraron algunas publicaciones que han hecho distintos referentes a nivel internacional y nacional, exponiendo estrategias que impulsan la formación en finanzas personales en estudiantes en ciclo de primera infancia, primaria y secundaria; con el fin de contribuir con soluciones frente a las problemáticas que se evidencian en el uso responsable de las finanzas.

2.1 Antecedentes investigativos

Para el desarrollo de esta propuesta es importante identificar algunos trabajos investigativos que han aportado en los procesos educativos desde una perspectiva de juego los cuales han sido herramientas claves para mejorar la convivencia escolar.

Según (Calderón Cuellar et al., 2019) Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado cuarto de primaria del colegio técnico republica Guatemala. El trabajo desarrolla una estrategia didáctica utilizando los juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales. Inicialmente identificaron las problemáticas a través de encuestas las cuales arrojaron que muy a menudo se presentaban situaciones violentas, del mismo modo también se concluyó que están presente factores externos que inciden en el comportamiento como los problemas familiares, la intolerancia social y el

contexto social. Se aplicó algunos juegos tradicionales para promover la convivencia, se usó la rúbrica como estrategia evaluadora del proceso analizando los alcances e impactos de la misma, finalmente se concluye que fue un proceso transversal que impactó no solo la convivencia si no que favoreció la concentración de los niños y niñas en clases como matemáticas, español y ciencias sociales.

A nivel nacional encontramos a (Muñoz Coral et al., 2019) Jugando y saltando la convivencia vamos mejorando: propuesta lúdica para fortalecer escenarios de sana convivencia a través de los juegos tradicionales en los estudiantes del grado 5° de la IENSP sede el Chorrillo, resguardo de Pastas municipio de Albana (Nariño)”. Su aporte investigativo apuntó a mejorar las malas conductas, propiciando espacios de interacción resaltando la importancia del juego, se destacaron roles de participantes interactivos fortaleciendo las buenas relaciones, para ello se hizo necesario un rastreo documental, también el saber de mayores y comunidad en general, posteriormente se desarrolla una estrategia didáctica por medio de juegos tradicionales culturales presentes en el territorio. Se diseñó una estrategia didáctica con juegos tradicionales los cuales fortalecieron una sana convivencia en el aula. Finalmente, el autor hace unas recomendaciones a modo de conclusión donde los juegos tradicionales deben estar incluidas en las planeaciones pedagógicas, deben ser usadas como herramientas didácticas para la enseñanza, que permitan resolver diferentes problemáticas presentes al interior del aula. Los juegos tradiciones siempre permitirán unión, interrelación, respeto, fortalecimiento de los valores y armonía que ayudarán a mantener una sana convivencia dentro del aula e incluso fuera de ella, logrando conservar las buenas relaciones con el otro.

Según (Cerón et al., 2022) en su proyecto Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer los valores en estudiantes de grado tercero; es necesario plantear nuevas propuestas,

como son los juegos tradicionales que brinden a los docentes herramientas pedagógicas, diferentes y creativas, en las que se aprovechen los conocimientos que tiene la comunidad educativa dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, convirtiéndose en un recurso efectivo en el fortalecimiento de los valores de los educandos y en el desarrollo de sus habilidades y conocimientos, lo que les permitirá crear ideas innovadoras integrándolas en cada una de sus experiencias escolares.

Como referente internacional se encontró un artículo de revista denominado Educación financiera en los niños: una evidencia empírica, de(Cruz Barba, 2018) el cual tienen como metodología la investigación el paradigma positivista, donde llevó a cabo un cuestionario basado en la teoría del psicólogo Jerome Bruner la cual considera que los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad (VIU, 2015), construido con 25 preguntas de opción múltiple para 244 niños de sexto grado entre los once y catorce años. Adicionalmente, llevaron a cabo el proceso de observación el cual se aplicó en 5 escuelas públicas ubicadas en diferentes zonas geográficas con diverso contextos sociales y económicos de la zona metropolitana de Guadalajara, Jalisco, México. De acuerdo con los resultados obtenidos por el cuestionario, el principal factor que incide en la alfabetización financiera para el desarrollo de destrezas y habilidades en los niños es la influencia del ambiente familiar, y tras la observación se puede concluir que, en prácticas cotidianas, como acompañar a sus padres en las compras o el fijarse en los precios, muestran una disposición a aprender sobre la actividad económica-financiera del entorno familiar.

Otro referente internacional que llama la atención con su investigación es La educación financiera en estudiantes de educación básica. Un diagnostico comparativo entre escuelas rurales

y urbanas (Huchín Flores & Damián Simón, 2011) Su objetivo era realizar un diagnóstico comparativo del nivel de Educación Financiera (EF) presente en los estudiantes de quinto y sexto grado de una Escuela Primaria Urbana Pública (EPUP) y de otras dos Escuelas Primarias Rurales (EPR), del municipio de San Juan Bautista Tuxtepec, Oaxaca, con la finalidad de identificar qué variables de EF, y en qué medida, las han asimilado el contexto; dicho estudio contó con la participación de 169 estudiantes, en su mayoría niños de 10 y 11 años. Los datos se recopilaban a través de un cuestionario de 35 preguntas. Los resultados del análisis estadístico, demostraron haber influido significativamente en el nivel de conocimiento en materia de EF en los niños que participaron del estudio. Así mismo, recomiendan estudiar en futuras investigaciones el impacto de los medios de comunicación, como las actividades económicas en donde se desempeñan los padres de los estudiantes, a través de indicadores del nivel de conocimientos presente en éstos últimos en materia de EF.

En el artículo, Educación financiera en la infancia. Propuesta didáctica en educación infantil (B. Del Brío González, et.al, 2015) en España, desarrollaron un proyecto experimental de economía infantil integrado con el sistema de lecto- escritura, tomando como población estudiantes de cinco a ocho años en el cual utilizaron recursos o materiales como: el cuento sobre economía, diccionarios económicos. El análisis del ejercicio demuestra que, mediante dichas actividades, los estudiantes adquieren responsabilidad a la hora de tomar decisiones como ahorrar o invertir a futuro; así mismo, el estudiante se identifica con los cuentos. Por último, amplían la visión del trabajo con el estudiante y proponen la visita a bancos, creación de su propio negocio, creación de su propia moneda.

En la revista de ciencias sociales publicada por la universidad de Zulia encontramos, la Doctrina económica-financiera y contable: Un reto en la educación infantil (C. N. G. Garzón &

Bolívar, 2021) en el punto dos Doctrina económica - financiera y contable: referencian a Useche, Guiler y Guerrero (2019), los cuales tienen como teoría los seis saberes de la gerencia empresarial, para ellos, no solo es importante la percepción cognitiva este tipo de aprendizaje desde pequeño, sino que resaltan la importancia de una capacidad actitudinal, por encima de los saberes, lo que deja por entendido que para el proyecto neuroeducativo el aprendizaje de la contabilidad y las finanzas a temprana edad, crea actitudes, valores, creencias y conductas, que contribuyen al adecuado desempeño del niño cuando sea adulto.

Por otra parte en el artículo: Los programas de educación financiera: aspectos básicos y referencia al caso español, capítulo 6 el desarrollo de los programas de educación financiera, sección 6.1 la oferta (Martínez, 2017) indaga en los diversos programas financieros que se encuentran dentro y fuera de las estrategias nacionales de España, detectando una página que habla del objetivo de una educación financiera equitativa e imparcial en el país, sin perder el enfoque hacia una actividad comercial.

Estudio de caso que se debe mencionar es el de Economía financiera en el contexto Dicho lo anterior, se continúa con los referentes nacionales que se encontraron durante la investigación, el cual nos lleva a percepciones, conocimientos y habilidades financieras en estudiantes de educación media (Avendaño et al., 2021) en el cual podemos encontrar dentro de la introducción, en el punto tres “La educación financiera en el contexto colombiano” un estudio realizado en el año 2019 por Felaban, revelando el bajo porcentaje de colombianos que ahorran utilizando las entidades bancarias y el 22% de las personas gasta más de lo presupuestado. Todo esto lo atribuyen a la escasa educación financiera del público, la informalidad económica, la ausencia de incentivos de política pública, elevados niveles de pobreza y restricciones legales / regulatorias. Según el sector educativo, desde el año 2010 ya se había establecido una propuesta educativa por parte del

ministerio de hacienda, con el objetivo de ofrecer herramientas pedagógicas y didácticas a los diferentes actores educativos (docentes, directivos, padres de familia, secretarías), para que desde sus funciones promuevan una formación económica y financiera entre los estudiantes de educación formal, promoviendo el desarrollo de competencias básicas y ciudadanas, además de capacidades críticas, éticas y de reflexión en contextos económicos y financieros para el fomento del bienestar, la calidad de vida y la sostenibilidad.

Por último, se referencia un estudio que se llevó a cabo dentro de la universidad los libertadores el cual tiene como eje central, Estrategia lúdica y pedagógica para la apropiación de competencias en finanzas personales en los aprendices del SENA Centro de Atención al Sector Agropecuario (CASA) Regional Santander. Su objetivo era Diseñar una estrategia didáctica, lúdica y pedagógica que permitiera el aprendizaje significativo de finanzas personales en aprendices de dicha entidad, la metodología empleada en la investigación fue de tipo cualitativa junto con una investigación de campo, su población fue de 392 aprendices, en donde pudieron concluir el material propuesto facilitan el proceso de aprendizaje, la adquisición de nuevos conocimientos y por último los aprendices reconocieron la importancia de la planeación financiera como base para lograr metas.(Durán Castilla, 2021)

2.2 Marco Referencial

Para esta investigación se tendrán en cuenta conceptos como el juego, el juego tradicional, la educación financiera y la educación; con el objetivo de ir marcando la referencia teórica del tema de investigación, tenido en cuenta algunos conceptos claves que permitirán acercarse al desarrollo de estrategias enfocadas desde los juegos tradicionales y las finanzas, las cuales ayudarán a mejorar el concepto del ahorro; teniendo en cuenta que el juego hace parte del

desarrollo de niños y niñas evidenciando de cierta manera el estado anímico en el que se desenvuelven con gran facilidad adquiriendo destrezas, habilidades y el contexto que les rodea.

Para Jiménez (1998) El juego es mucho más que un desgaste físico, es una experiencia cultural, es un sendero abierto a las posibilidades, a los sueños, al sin sentido, a la incertidumbre, al caos, a los conocimientos, a los saberes y, por lo tanto, a la creatividad humana. (p.47), permite crear mundos cargados culturalmente de saberes locales acercándose a su entorno más próximo, pueden desarrollar fortalezas con aprendizajes significativos en su formación, es importante desarrollar un conjunto de actividades que permitan llevar al estudiante a un mundo fantástico de conocimiento, es así que Minerva (2002) plantea que: El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. (290-291).

El juego ha formado y formará parte en el desarrollo de cada niño y niña, conectándolos con su imaginación y su entorno, además, es una actividad que permite a su vez generar reglas mientras se aprende. En este sentido el juego hace parte de cada niño y niña sin importar la edad, siendo el juego la actividad que integra, recrea, imagina y disfruta, estableciendo buenas relaciones interpersonales y reglas comportamentales.

Por otra parte, Piaget (1979) citado por Aquino (1999) ha clasificado el juego infantil desde la relación con el desarrollo de la inteligencia y sus etapas de la siguiente manera; JUEGO DE EJERCICIO: La inteligencia sensorio-motriz, que se desarrolla desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años integra paralelamente el juego-ejercicio, que tiene como característica

principal el placer funcional. JUEGO SIMBOLICO: Dice Piaget que el juego simbólico señala el apogeo del juego infantil y corresponde más que ningún otro a la función esencial que el juego cumple en la vida del niño. JUEGO REGLADO: Los juegos de reglas son los únicos que escampan a esta ley de involución, no se pierden o reducen con el paso del tiempo y, aunque sea de forma relativa, son los únicos que no solamente persisten en el adulto, sino que se desarrollan con la edad. El respeto por las reglas y su cumplimiento para poder jugar, nos muestran en el niño que ya ha internalizado lo social y que disfruta de ello. (Aquino & Bustamante, 1999) (p. 135,135)

JUEGOS TRADICIONALES: Los juegos tradicionales han pasado de generación en generación, permitiendo que cada niño o niña se pueda integrar a pesar de las diferentes dificultades que se puedan presentar durante el desarrollo de un juego, hacen parte de una cultura y de una tradición determinada que con el paso del tiempo poco se practican y muchos perduran en la memoria de los mayores.

Según (Calderón Cuellar et al., 2019) En el entorno educativo los juegos tradicionales son una herramienta eficaz de aprendizaje que mejora la convivencia escolar permitiendo abordar temas relacionados con el respeto y la comunicación (p. 51).

Los juegos tradicionales permiten crear estrategias que busca un acercamiento entre compañeros, que en cierto modo disminuirá los conflictos que generan una mala convivencia.

Con los juegos tradicionales podremos identificar las habilidades, capacidades, actitudes y comportamientos que afecten las relaciones entre niños y niñas logrando cambios importantes en la convivencia escolar, además permite que los niños y niñas puedan apropiarse de su entorno para desenvolverse y divertirse libremente.

Igualmente, (Bolívar Rodríguez, 2019) define Los juegos tradicionales como herramienta didáctica y pedagógica permiten al niño estar en un ambiente apropiado para socializar con sus pares, mostrarse tal cual es, desinhibirse, practicar actividad física, fortalecer su cuerpo, conocer un juego diferente, tradicional y divertirse. Los niños y niñas buscan muchas formas de divertirse, buscar amigos, compartir momentos diferentes a su vida cotidiana y que estos momentos de diversión quedan en sus recuerdos.

“La educación financiera de los niños no se puede considerar un gasto, todo lo contrario, es la mejor inversión y sus dividendos serán una sociedad con mejor equilibrio de riqueza”. (José Guarino, 2017) Mario conde abogado del estado y expresidente de Banesto.

De acuerdo con (Ramires cardona, 2009) en su libro, fundamentos de administración capítulo 9, desde principios de la historia, el hombre primitivo ha practicado la administración, hombres y mujeres tenían una actividad en específico, pues comenzaron a aparecer roles como: cazadores de animales, pesca, recolección de fruto. A partir de aquí comienza una nueva etapa para el hombre, la cual se denominó como trueque.

Con la evolución del hombre, en países como Egipto desarrollaron la organización del sistema social, político y administrativo, además de aprovechar las inundaciones del rio Nilo con el fin de abonar el terreno para la siembra. Por su parte Mesopotamia legó a la humanidad con la escritura, la cual les permitía registrar las transacciones comerciales, las pesas, las medidas, un sistema numérico duodecimal, el circulo de los cuatro cuadrantes y adoptaron el calendario distribuido en doce meses.

Para el siglo XI a VIII A.C, los fenicios practicaban la actividad del trueque “ Intercambio directo de bienes y servicios, sin mediar la intervención de dinero”(RAE, 2021), pues para ellos era complejo asignarle un valor a lo que intercambiaban.

La evolución de dicho proceso, se liga a lo que conocemos hoy como dinero, el cual facilitó el intercambio de las cosas entre seres humanos. Esta actividad comenzó en Mesopotamia en el siglo XXVI A.C, pues ellos utilizaban la plata como medio de pago; en Lidia, Asia se acuñaban monedas de electro, las cuales eran hechas de oro y plata. La aparición de los billetes fue en China hacia el siglo XIII (soto, 2012). Gracias a la historia podemos ver la disciplina y educación que tenían los antiguos a la hora de administrar y educar al pueblo generando valor a lo material y ahorro en los recursos para poder adquirir sus bienes o servicios.

El gobierno nacional colombiano, implementó una estrategia Nacional de Educación Económica y Financiera (ENEFF), la cual propone ofrecer educación financiera en las diferentes etapas de la vida de la población colombiana; expidiendo el artículo (*artículo 31 ley 115 de 1994*, s. f.)desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país y (*Decreto 457 de 2014*, s. f.)“el proceso a través del cual los individuos desarrollan los valores, los conocimientos, las competencias y los comportamientos necesarios para la toma de decisiones financieras responsables, que requieren la aplicación de conceptos financieros básicos y el entendimiento de los efectos que los cambios en los principales indicadores macroeconómicos generan en su nivel de bienestar.”.

Para el año de 1998, el ministerio de educación nacional (MEN) orientó al desarrollo de competencias básicas y ciudadanas en diferentes áreas, con el fin de generar capacidad para

utilizar adecuadamente los recursos económicos, la toma de decisiones. A través de las pruebas PISA 2012, se evaluó el desempeño de estudiantes de educación secundaria en el área de finanzas, allí se evidenció un promedio por debajo de los países que participan de dicha actividad, el promedio fue de 379 puntos de los cuales municipios como el Huila quedaron en 372 puntos (CIEEF, 2017).

hablar de Economía “es el estudio de la manera en que las sociedades utilizan recursos escasos para producir mercancías valiosas y distribuirlas entre los distintos individuos.” (Samuelson, 2010) [pág. 4] con estudiantes de primaria, permite familiarizarlos con sus finanzas “es el proceso por el cual los agentes económicos se presentan entre sí con el fin de ahorrar y gastar” (Samuelson, 2010) [pág. 689] y sus Ahorros personales, “parte del ingreso que no se consume; es decir, es la diferencia entre el ingreso disponible y el consumo.” (Samuelson, 2010) [pág. 680]

según (Felsenstein, 2020) la enseñanza de educación financiera en los niños, no tiene un tiempo estimado, todo depende de la madurez de este; en el libro, se expone los conocimientos básicos que el niño debe conocer como: el precio de las cosas, los gastos que genera y el ahorro y el valor de los bienes que posee. Dicho libro, menciona estudios que revelan que, a partir de los cuatro años, el infante puede relacionarse con el dinero pues a esta edad ya saben los números, desde los seis años ya pueden tomar decisiones de compra, y a los 7 el niño ya sabe gastar y ahorrar, los niños entre ocho y once años deben tener el conocimiento para realizar un presupuesto.

(Felsenstein, 2020) segmenta estos grupos en cuatro categorías: En primer lugar, se encuentran los niños ahorradores, aquellos que todo lo guardan, prefieren abstenerse de todo antes que comprar algo, sobre todo si es con dinero de ellos, no suelen tomar riesgos, no

disfrutan comprando, luego se encuentran los niños gastadores, son niños que antes de tener el dinero en la mano, ya saben en qué lo van a gastar, ya investigaron dónde lo venden y cuánto cuesta. Prefieren gastar el dinero de sus padres antes que el de ellos. En tercer lugar, se clasifican los niños conscientes, “son los niños que gastan con cabeza, y también se preocupan por guardar una parte, ya sea para un objetivo a mediano plazo o

para ahorrar para el futuro”. Por último, se encuentran los niños Neutros, “les da igual el dinero, no saben si tienen o si no tienen, no miran lo que gastan ni lo que ganan.” [págs. 23-24]

Con la anterior información se puede identificar el tipo de niño consumidor, de esta forma educarlo, generar estrategias y potenciar hábitos financieros equilibrados; cabe mencionar a (Gómez Soto, 2009) el cual dice que La educación financiera sirve como “un instrumento útil para impulsar una mejor administración de los recursos al interior de los hogares, esperando que pueda, eventualmente, traducirse en un incremento de su propensión al ahorro”

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque sé que va a trabajar en dicha propuesta es de tipo cualitativa, según (Hernández Sampieri & Fernández Collado, 2014) “El enfoque cualitativo busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información” [pág 10]

Esta propuesta busca indagar las prácticas del juego tradicional la pirinola y educación financiera de la comunidad infantil además de observar la manera como estos pueden mejorar el buen uso de sus recursos (mesada, útiles escolares, entre otros).

El tipo de investigación de esta propuesta es: Investigación-acción, según (Hernández Sampieri & Fernández Collado, 2014) “ Su precepto básico es que debe conducir a cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio proceso de investigación. Se indaga al mismo tiempo que se interviene” [pag 496]

3.2 Fases de investigación



Figure 1: Alonso 2022

La línea de investigación en que se va a trabajar es el Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes. Mediante esta línea, se busca fortalecer el conocimiento en el área de educación financiera mediante el juego tradicional la pirinola de los estudiantes de tercero, a través de:

Fase 1: Indagar

El método que se empleará en esta propuesta es la observación estructurada, ya que se tiene un objetivo previsto, se complementará con el diario de campo, instrumento de investigación el cual llevará a cabo el registro de los sucesos diarios, la recolección de información de los saberes previos sobre finanzas a través de los juegos tradicionales en los estudiantes del grado tercero con el fin de plasmar los hábitos de consumo, la forma de aprendizaje y el trato de los estudiantes con sus pertenencias.

Fase 2: Diseñar

El método que se llevará a cabo es la observación estructurada; el Instrumento de investigación a trabajar es la encuesta mixta, con preguntas abiertas y cerradas, que nos permiten abarcar la opinión del estudiante sobre el tema a tratar, para contribuir con el diseño de una estrategia didáctica implementando la educación financiera mediante el juego tradicional la pirinola en estudiantes del grado tercero.

En caso de no cumplir con el objetivo, más adelante (instrumento de investigación, encuesta), se plantean otras alternativas de pregunta que permitirán continuar con la investigación.

Fase 3: Valorar

En esta fase, se realizará la valoración de las actividades mencionadas en la propuesta para determinar su viabilidad, de esta manera se pueda socializar con los docentes de cada una de las instituciones.

3.3 Población y muestra

“Muestra En el proceso cualitativo, grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea estadísticamente

representativo del universo o población que se estudia”.(Hernández Sampieri & Fernández Collado, 2014)[pág 384]

El departamento del Cauca se encuentra ubicado al suroccidente del país. Su economía está basada principalmente en la producción agrícola, especialmente de fique, caña de azúcar, caña panelera, café, papa, maíz, yuca, frijol, tomate, mora y espárragos. Es también muy importante la ganadería, y sus derivaciones de productos cárnicos y lácteos. Notable desarrollo ha tenido en los últimos tiempos la piscicultura. (Otoya, 2019)

Por otra parte, El departamento del Huila está localizado al suroccidente del país, se destaca por el ecoturismo, la gastronomía, industria y comercio (*Economía*, 2022); además de ser el eje de la economía de los departamentos del Huila, Caquetá y Putumayo. (Huila, 2022).

De acuerdo a la información anterior, se decide vincular en la propuesta estudiantes de la sede educativa Puerta Llave Institución Educativa Agroindustrial de Quilcacé El Tambo - Cauca y el Colegio Liceo Santa Ana de Neiva – Huila; la población cuenta con un nivel socioeconómico bajo, de padres estables que trabajan juntos en el hogar para lograr cumplir con sus necesidades básicas.

La sede Puerta Llave cuenta con un total de 12 estudiantes, el colegio Liceo santa Ana alberga 130 estudiantes, para un total de 142 estudiantes, siendo este nuestro universo.

Para la muestra se trabajará con los educandos del grado tercero ya que en este grado se adquieren los conocimientos básicos de las cuatro operaciones matemáticas como lo son sumar, restar, multiplicar y dividir, partiendo de lo anterior, a los estudiantes se les trabaja problemas matemáticos que se pueden asociar con los temas de educación financiera. Teniendo en cuenta el autor (Felsenstein, 2020), quien sugiere que el niño debe ser educado en temas financieros apenas adquiere este conocimiento.

“La Muestra probabilística estratificada Muestreo en el que la población se divide en segmentos y se selecciona una muestra para cada segmento. (Hernández Sampieri & Fernández Collado, 2014)[pág 181]

Nuestra muestra aleatoria estratificada, cuenta con 21 estudiantes en total, 4 pertenecientes a la sede Puerta Llave y 17 del Colegio Liceo Santa Ana, relacionados de la siguiente forma: por género, 9 niñas y 12 niños (teniendo en cuenta que se reúne la muestra de ambas instituciones), por edades de 8 y 9 años.

3.4 Instrumentos de investigación

Formato N°1 Diario de campo (Anexo 1)

Mediante la observación, según (Hernández Sampieri & Fernández Collado, 2014) Observación cualitativa No es mera contemplación (“sentarse a ver el mundo y tomar notas”); implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones. [Pág 399]

Con lo anterior, se pretende evidenciar las diferentes actividades en su día a día, partiendo de sus gustos de juego, en que gastan su dinero y como cuidan sus elementos escolares y personales.

Tema: Educación financiera mediante el Juego tradicional la pirinola en las comunidades educativas sede Puerta Llave y Colegio Liceo Santa Ana.

Participantes: Estudiantes del grado tercero

Población: niños y niñas de del grado tercero, en un rango de edad de 8 y 9 años.

Estas son algunos interrogantes que surgen en este momento a partir de la propuesta:

- La causa que hace que el estudiante prefiera un artefacto tecnológico, dejando a un lado los juegos tradicionales.

- ¿El contexto cultural influye en su aprendizaje?
- Los docentes ponen en práctica juegos tradicionales como herramienta de estudio, ¿cuáles?
- Conocimiento que tienen los niños en el área de educación financiera.

Analizar si los estudiantes asocian su día a día con la asignatura, es decir, lo que hacen, sus pertenencias, sus gastos, sus compras, entre otras cosas.

Formato N°2 Encuesta (Anexo 2)

Preguntas para el grupo focal, el cual está compuesto por un instrumento mixto, de preguntas abiertas y cerradas.

Tema: Educación financiera mediante el Juego tradicional la pirinola en las comunidades educativas sede Puerta Llave y Colegio Liceo Santa Ana.

Participantes: Estudiantes del grado tercero

Preguntas Orientadoras:

1. ¿conoces el juego de la pirinola?
2. ¿De qué manera lo has jugado?
3. ¿Para ti, que es educación financiera?
4. ¿Alguna vez te han combinado este juego con la educación financiera?
5. ¿Qué otro juego propondrías tú?

ENCUESTA

Objetivo: Indagar sobre el conocimiento del juego tradicional la pirinola y el concepto de educación financiera que tienen los niños.

Población: niños y niñas de del grado tercero, en un rango de edad de 8 y 9 años.

Preguntas alternativas a tener en cuenta en caso de no obtener la información que se requiere en la propuesta:

- ¿conoces la historia de las finanzas? Cuéntanos
- ¿Para ti que es ahorro?
- ¿Cómo puedo ahorrar?
- ¿en qué invierto mi dinero?
- ¿Dónde guardo el dinero que he ahorrado?
- ¿tienes proyecciones de ahorro a futuro?
- ¿sabes que es un presupuesto?
- Define con tus palabras: que es el trabajo en equipo.
- ¿Sabes que es el liderazgo?

¿alguna vez has cumplido el rol de líder? en que momento

4. Estrategia de intervención

Dentro de las instituciones se evidencio que su plan de estudios carece de un área destinada a impartir conocimiento sobre educación financiera, lo cual genera que los estudiantes desconozcan temas de su cotidianidad con la materia como lo es: el cuidado de sus pertenencias (útiles escolares y personales), el buen manejo del dinero (como lo invertirte, como lo adquiere) entre otras.

Dicho lo anterior, la metodología que se llevará a cabo mediante el plan de intervención (PID) se basa en una estrategia de educación y didáctica. En la parte de educación se pretende fortalecer y ampliar el conocimiento teórico sobre finanzas, mediante guías y talleres elaborados por las docentes, libros y videos de internet sobre educación financiera.

Plan de trabajo teórico:

- ❖ Guías: contiene el objetivo y el logro a alcanzar para la explicación; el material debe contar con un encabezado que resuma el tema que se llevará a cabo y una actividad sencilla que el niño pueda ejecutar. (Anexo 3)
- ❖ Taller: se enlaza el objetivo y el logro a alcanzar con las guías trabajadas anteriormente, debe contener una explicación detallada sobre el tema, el estudiante debe realizar una investigación, responder preguntas abiertas y cerradas. (Anexo 4)
- ❖ Libro de cuentos sobre el dinero: se evalúa un libro digital o impreso que aporte conocimiento sobre el tema a trabajar. La actividad planteada permitirá que los estudiantes encuentren palabras nuevas para su vocabulario, implementen el manejo del diccionario y relacionar el tema tratado en el libro con su cotidianidad. (Anexo 5)

- ❖ Video: Deben revisar un enlace enviado o proyectado por el docente y a partir de él, generar una reflexión, un análisis, la realización de dibujos relacionados con el video y un cuestionario para sus compañeros. (Anexo 6)

Como actividades adicionales que se pueden llevar a cabo teniendo en cuenta los temas del área son:

- ❖ El cajero: se puede elaborar con materiales reciclables como el cartón; el cual tiene como objetivo enseñar a los niños los tipos de dinero que tenemos en el mercado (físico y plástico), formas de enviar y recibir dinero, leer cantidades de números, entre otros. (Anexo 7.)
- ❖ Obra de teatro: Consiste en ambientar el escenario con un tema en particular trabajado durante las clases de educación financiera, se crea un monologo con personajes que interpretan los niños, su finalidad es lograr explicar el tema a sus espectadores y dejar una enseñanza. (Anexo 8.)

Así mismo, se tendrá en cuenta los conocimientos previos del estudiante con el fin de implementar la estrategia de observación la cual permite analizar diferentes actividades didácticas que se clasificarán según el impacto generado en ellos; vinculando los juegos tradicionales, con el área.

A raíz de esto se propone la estrategia denominada ¿a qué jugamos hoy? Teniendo en cuenta el juego tradicional la pirinola, como estrategia didáctica para fortalecer la teoría sobre educación financiera, generando motivación en el aprendizaje de los niños.

- ❖ la pirinola: Este juego requiere de un instrumento físico similar al trompo; cuenta con 6 caras. En cada una de ellas el niño encontrará una pregunta o una imagen asociada al tema que se esté tratando en el momento, este juego, tiene una base que permite girar

el artefacto, frotándola con las palmas de las manos, el tiempo estimado depende de la habilidad y los conocimientos del estudiante.

Este juego se emplea dentro del área con el fin de generar una sana convivencia, aporta al estudiante capacidad de desarrollo de las respuestas, la agilidad, trabaja la memoria, la escucha activa, el trabajo en equipo y afianza los conocimientos.

El objetivo: se pretende fortalecer los conocimientos sobre el tema a trabajar en el área de educación financiera. (Anexo 9.)

Otras alternativas de juegos tradicionales que podrán aportar al aprendizaje son:

la rayuela también conocida como golosa o aleta: consiste en formar 10 cuadros con pintura, cinta o tiza. Los 3 primeros deben ser individuales el 4 y 5 en pareja el 6 individual 7 y 8 unidos el 9 individual y el 10 es el que usa para responder preguntas y hacer estrategia de juego y dependiendo de la cantidad de estudiantes se organizan los grupos. Este juego aporta al estudiante capacidad de tomar decisiones, trabajo en equipo, concentración y agilidad. Se emplea dentro del área con el fin de lograr destrezas en ellos y una sana convivencia. (Anexo 10.)

los dados: los cuales tienen 6 caras, las cuales están enumeradas del 1 hasta el 6 y cada una de ellas revelará una pista que conlleva al estudiante a responder una serie de preguntas relacionadas con el tema de finanzas. El objetivo de este juego es fortalecer la concentración, ampliar conceptos, agilidad mental.

- ❖ Tingo tango, Consiste en pasar un objeto que se relacione con la materia por ejemplo una moneda gigante hecha de cartón, una tarjeta de crédito hecha de icopor sin dejarlo caer, repitiendo las palabras tingo- tingo- tango quien queda con el objeto es el que

responde la pregunta sobre el tema de finanzas que se esté trabajando en el momento.
Se pretende desarrollar en ellos agilidad corporal y mental.

Como estrategia adicional se podría trabajar de manera didáctica apoyados en juegos de mesa como escalera y serpientes, el cual debe ser creado por los estudiantes, donde deberán aplicar el conocimiento adquirido sobre las finanzas.

Dicha propuesta se llevará a cabo en las dos instituciones teniendo en cuenta el contexto socio-económico de los estudiantes; con el objetivo de vincular la teoría investigada de los diferentes autores que proponen educar a los niños desde temprana edad, al buen uso de los recursos económicos, utilizando el juego tradicional la pirinola como primera opción que permita facilitar el proceso de aprendizaje.

Cronograma de actividades

Actividades	Meses 2022									
	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre
1. Planificación e investigación										
Establecimiento y validación de la idea.	x									
Rastreo fundamento teórico.	x	x								
Elaboración del protocolo de la propuesta.	X	X								
Validación del protocolo de investigación									x	X
Diseño de instrumentos								x	x	
Gestión de cartas de autorización										X
2. Trabajo de campo										
Entrega de carta de autorización										X
Redacción de manuscrito			x	x	x	x	x	x	x	X
3. Presentación de propuesta										
Entrega de la propuesta.										x

Table 1: Alonso 2022

5. Conclusiones y recomendaciones

Como conclusión de las observaciones de los años anteriores, se evidencio que los estudiantes presentan poco interés en los temas como el capitalismo, el cual conlleva a que la población encuentre el consumismo como una necesidad recurrente y adictiva, superando los gastos sobre los ingresos que en últimas palabras genera un endeudamiento sin control. Hoy en día vemos reflejado dicho comportamiento en la situación que vive actualmente el país Colombia, debido a la inflación, y devaluación del peso (*bdeudax_t.pdf*, s. f.). Sumado a ello, las personas se desplazan del campo a la ciudad buscando mejores oportunidades, sin tener en cuenta que la economía principal del país proviene de la agricultura. (unidad para as victimas, 2022)

Inciden en esta decisión, las marcas (ropa, alimentos, etc), la tecnología (celulares, televisores, computadores, electrodomésticos, etc) y los medios de transporte (Redacción, s. f.).

Si bien es cierto que debemos adaptarnos al medio, a los cambios, los padres de familia deben incidir en el niño en una educación donde diferencie lo que es necesario, lo que se hace por gusto, placer, y lo que nos venden, que en ultimas incita al mal comportamiento ciudadano y financiero.

Dicho lo anterior, se evidencia que sin lo que consideramos eje central de nuestra economía (el dinero) puede lograr una inestabilidad emocional, laboral y social, lo que genera en muchos casos que las personas decidan terminar con su vida.

Por ende, la importancia de esta propuesta didáctica sobre el juego tradicional la pirinola y educación financiera, pues comprende el sentido que tiene la articulación del juego para los niños y las niñas; es trascendental en su desarrollo como agentes sociales ya que genera el fortalecimiento de habilidades correspondientes a la inteligencia social y de qué manera se va

a desarrollar el en el día a día partiendo del manejo de las finanzas en un espacio determinado, siendo esta la escuela.

También se tendrá la oportunidad de revitalizar los conocimientos y sabidurías de las personas mayores, con el fin de recopilar los juegos tradicionales como la pirinola, así mismo, adquirir el conocimiento sobre el área financiera y la manera en que lo aplican en su cotidianidad (casa, parque, supermercado, restaurantes, entre otros).

Es importante tener en cuenta la emoción que refleja cada uno de los estudiantes (alegría, curiosidad, sorpresa, asombro) al momento de articular la educación financiera con el juego tradicional la pirinola, con el fin de lograr interés sobre el tema, de esta manera se obtengan resultados que favorezca y genere en ellos un impacto educativo.

Como recomendación, es necesaria la vinculación de padres de familia y acudientes, dentro de la propuesta, ya que desde casa se puede fortalecer, incentivar y motivar a los niños con el tema. Para ello es importante que los incluyan en actividades diarias como mercar, tanquear el vehículo, ir de compras, hacer cuentas de los gastos que se generan dentro del hogar, salidas recreativas (ir al parque, a la heladería, al centro comercial), salud (haciendo referencia a medicamentos), y la educación (pensiones, útiles escolares, transporte, uniformes, loncheras, restaurante escolar).

Se hace necesario la vinculación del área de educación financiera en os PEI, de ambas instituciones, para poner en marcha proyectos y propuestas que enriquezcan al estudiante.

Crear un material de trabajo didáctico que se enfoque en esta área, a fin de incluirlo y ponerlo en práctica, teniendo en cuenta su viabilidad.

Capacitación a la planta docente sobre finanzas, con el fin de Transversalizar áreas como estadística, matemáticas aplicada en problemas cotidianos, lengua castellana, a través de cuentos, lecturas, obras de teatro, ética y valores, relacionado con la responsabilidad, compromiso, respeto, tolerancia, solidaridad, sociales, integrada con competencias ciudadana, inglés, presentación de proyectos, adquirir vocabulario, que vaya de la mano con el tema, proceso de alimentos, aprender a preparar comida, para vender y de esta forma obtener ingresos, por último, el área de tecnología, contribuyendo con el conocimiento y poder sistematizar los ingresos y los gastos; apoyarnos de videos que sirven para complementar el tema, llevar un registro fotográfico del proceso, entre otras actividades.

Bibliografía

- Aquino, F., & Bustamante, I. S. de. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 1(2), 131-153.
- Arias Zuluaga, H. D. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c.*
<http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17680>
- Artículo 31 ley 115 de 1994.* (s. f.). Recuperado 8 de noviembre de 2022, de
http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Avendaño, W. R., Rueda, G., Velasco, B. M., Avendaño, W. R., Rueda, G., & Velasco, B. M. (2021). Percepciones y habilidades financieras en estudiantes universitarios. *Formación universitaria*, 14(3), 95-104. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062021000300095>
- B. Del Brío González, et.al. (2015). Educación financiera en la infancia. Propuesta didáctica en Educación Infantil. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 30(2), Art. 2. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v30i2.785>
- Bdeudax_t.pdf.* (s. f.). Recuperado 2 de noviembre de 2022, de
https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/paginas/bdeudax_t.pdf
- Bolívar Rodríguez, J. A. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia para el fortalecimiento de los valores, del respeto y tolerancia en los niños de grado tercero.*
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1944>
- Calderón Cuellar, F., Rodríguez Morales, J. D., & Vera Pancha, J. E. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala.* <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17677>

Cerón, C. H., Manchola, I. J. C., & Hormiga, L. E. C. (2022). *Juegos tradicionales: Estrategia pedagógica para fortalecer los valores en estudiantes de grado*. 102.

Colombia CO. (2012, septiembre 14). Marca País Colombia. <https://www.colombia.co/pais-colombia/geografia-y-medio-ambiente/region-andina-2/>

Cruz Barba. (2018). *Educación financiera en los niños: Una evidencia empírica*.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2018000200012

Decreto 457 de 2014. (s. f.). Recuperado 8 de noviembre de 2022, de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=66298>

Durán Castilla, C. E. (2021). *Estrategia lúdica y pedagógica para la apropiación de competencias en finanzas personales en los aprendices del SENA Centro de Atención al Sector Agropecuario (CASA) Regional Santander*.

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4098>

Economía. (2022). <https://www.alcaldianeiva.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Economia.aspx>

Felsenstein, V. G. (2020). *Educación financiera para niños y no tan niños: ¡Aprendiendo en casa!* Editorial Circulo Rojo.

Garzón, A. L. (2016). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil Autora*. 148.

Garzón, C. N. G., & Bolívar, L. M. R. (2021). Doctrina económica-financiera y contable: Un reto en la educación infantil. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(1), 206-215.

Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.; Sexta edición). McGraw-Hill Education.

- Huchín Flores, L. A., & Damián Simón, J. (2011). *La educación financiera en estudiantes de educación básica. Un diagnóstico comparativo entre escuelas urbanas y rurales*.
<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/7554>
- Huila, G. del. (2022). *Identificación del departamento*. Gobernación del Huila.
<https://www.huila.gov.co/publicaciones/144/identificacion-del-departamento/>
- José Guarino. (2017). *La importancia de la educación y cultura financiera – bancaynegocios.com*. Banca y Negocios. <https://www.bancaynegocios.com/la-importancia-de-la-educacion-y-cultura-financiera/>
- Libro_cuentos_y_juegos_para_entender_el_dinero.pdf*. (s. f.). Recuperado 7 de noviembre de 2022, de https://institutosantalucia.es/wp-content/uploads/2020/10/libro_cuentos_y_juegos_para_entender_el_dinero.pdf
- Martínez, J. M. D. (2017). Los programas de educación financiera: Aspectos básicos y referencia al caso español. *e-pública: revista electrónica sobre la enseñanza de la economía pública*, 20, 19-60.
- Mora Andrés. (2016). *La seudorevolución educativa. primera edición*.
https://www.academia.edu/35188918/Mora_Andre_s_La_seudorevolucion_n_educativa
- Muñoz Coral, B. C., Cerón, A. E., & Yandún, B. C. (2019). *Jugando y Saltando la Convivencia Vamos Mejorando: Propuesta lúdica para fortalecer escenarios de sana convivencia a través de los juegos tradicionales en los estudiantes del grado 5° de la IENSP sede el chorrillo, resguardo de pastas Municipio de Aldana (Nariño)*.
<http://repository.unad.edu.co/handle/10596/26195>
- Otoya, A. F. M. (2019). *Entorno socio-económico del departamento del Cauca 2019*. 24.

- Quiñones, J. P. T. (2017, octubre 16). Escuela de Frankfurt interdisciplinaria investigación social y política. *Sistemas políticos; espacio para conocer los conceptos fundamentales y la historia de las ideas políticas*. <https://sistemaspoliticos.org/escuela-de-frankfurt-interdisciplinaria/>
- RAE. (2021). *Trueque | Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/trueque>
- Redacción, economía. (s. f.). *El gasto de los hogares creció 8,85 % en junio de 2022 | EL ESPECTADOR*. Recuperado 2 de noviembre de 2022, de <https://www.elespectador.com/economia/finanzas-personales/el-gasto-de-los-hogares-crecio-885-en-junio-de-2022/>
- Samper, J. de Z. (2006). *Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante*. Coop. Editorial Magisterio.
- Suárez, C. L. (2018). *¿ES NECESARIA LA EDUCACIÓN FINANCIERA EN COLEGIOS Y UNIVERSIDADES? ¿IS FINANCIAL EDUCATION NECESSARY IN COLLEGES AND UNIVERSITIES?* 25.
- unidad para las víctimas. (2022, mayo 19). *Las cifras que presenta el Informe Global sobre Desplazamiento 2022*. Unidad para las Víctimas. <https://www.unidadvictimas.gov.co/es/registro-y-gestion-de-informacion/las-cifras-que-presenta-el-informe-global-sobre-desplazamiento>
- VIU. (2015). *El aprendizaje por descubrimiento de Bruner*. VIU. <https://www.universidadviu.com/pe/actualidad/nuestros-expertos/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner>

Anexos

(Anexo 1) Formato N°1 Diario de campo

FORMATO DIARIO DE CAMPO	
<i>Fecha:</i>	
<i>Observador:</i>	
<i>Objetivo/ pregunta:</i>	
<i>Grupo observado:</i>	
<i>Lugar-espacio:</i>	
<i>Técnica aplicada:</i>	
La información recolectada es totalmente confidencial con fines exclusivamente académicos.	
Observación	Reflexión sobre lo observado

Table 2: Fuente propia

(Anexo 2) Formato N°2 Encuesta

Fecha:	<p>1. ¿conoces o has escuchado acerca del juego de la pirinola?</p> <p>a. si</p> <p>b. no</p> <p>si contestas no sigue a la pregunta 3.</p> <p>2. ¿De qué manera lo has jugado?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3. ¿Para ti, que es educación financiera?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>4. ¿Alguna vez te han combinado este juego con la educación financiera?</p> <p>a. si</p> <p>b. no</p> <p>5. ¿Qué otro juego propondrías tú?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
Nombres completos: _____	
Edad:	
Grado:	

Table 3: Fuente propia

Anexo 3: Guía

TEMA: EL DINERO

ALUMNO _____

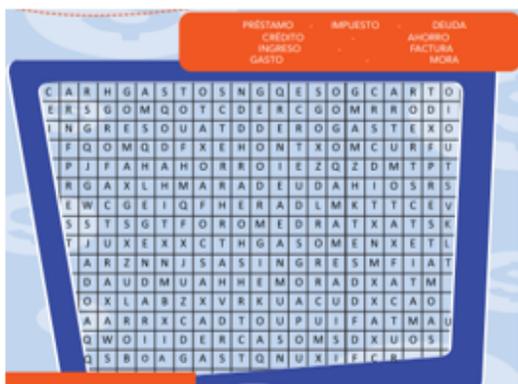
GRADO: TERCERO

Guía 1

SOPA FINANCIERA

OBJETIVO: El estudiante aprende a identificar los términos básicos financieros.

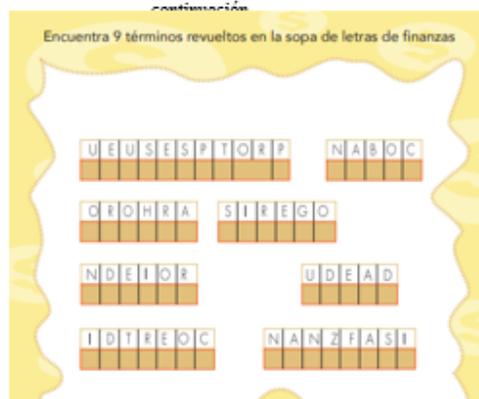
1. En la siguiente sopa de letras, encuentra 9 términos ocultos



TERMINOS FINANCIEROS

OBJETIVO: ayuda al estudiante a identificar términos financieros básicos.

2. ordena los términos que se encuentran revueltos a continuación.



Anexo 4: Taller

TEMA: EL DINERO

OBJETIVO: Generar conocimiento en el estudiante sobre el dinero y su procedencia

ALUMNO:

GRADO: TERCERO

TALLER N° 1

Lee la información y responde:

El dinero es un símbolo que representa el valor de las cosas. Tiene forma de moneda, billete o tarjeta y sirve para comprar todo aquello que queremos o necesitamos.

¿De dónde viene?

El dinero se adquiere con trabajo y esfuerzo. Cuando tus padres van todos los días a trabajar, es para obtener dinero que les permita comprar tanto las cosas que necesitan como las que les gustan. Todos los objetos de la casa tienen un costo. Y no solo los objetos; la luz, el agua o el gas que prepara lo que comes a diario, también cuestan dinero.

Tomado de: *(Finanzas para niños: ¿De dónde viene el dinero? | Vanguardia.com, s. f.)*

1. Responde Según el texto:

- ¿Qué es el dinero?
- ¿Cuáles son las formas en que encontramos el dinero?
- ¿Cómo se adquiere el dinero?
- ¿Cómo se invierte el dinero?

2. De acuerdo con el texto, marca la respuesta correcta

- ¿En el texto anterior se resalta que el dinero es?
 - Un elemento de valor
 - Un símbolo que representa el valor de las cosas
 - Un juguete

2. Completa la información que falta con las palabras del recuadro.

Necesitamos – moneda – símbolo – comprar
- tarjeta

El dinero es un _____ que representa el valor de las cosas. Tiene forma de _____, billete o _____ y sirve para _____ todo aquello que queremos o _____.

3. Responde la pregunta

- ¿Cómo puedo ahorrar?
- ¿Para qué puedo ahorrar?
- ¿cómo poder invertir mi dinero?
- ¿Qué es gastar?
- ¿Por qué es importante ahorrar?

4. Observa el video y luego responde:

LA RUTA DEL AHORRO

https://www.youtube.com/watch?v=83G_Ol6gmR4

questionario:

- ¿Qué es el trabajo?
- ¿qué recibimos a cambio de trabajar?
- ¿Qué actividades podemos realizar para recibir dinero?

5. Escribe las rutas del ahorro que encuentras en el video.

Anexo 5: Libro de cuentos sobre el dinero

¿QUÉ ES EL DINERO?

"Dinero es cualquier activo que puede ser fácilmente usado para adquirir bienes y servicios."

REICHMAN Y WELLE

No cometes el error de dar dinero a tus hijos cada vez que te lo pidan. Es importante explicarles cómo los adultos conseguimos el dinero y el valor que tiene. Que entiendan que utilizamos el dinero para satisfacer necesidades y deseos. Que aprendan, desde pequeños, a gestionar su propio dinero, el valor que tienen las cosas y la importancia de cuidarlas bien.

Es normal que te sujen dudas a la hora de hablar de dinero con tus hijos, que pienses que son muy pequeños o que no es un tema adecuado para ellos convirtiéndolo en un tema tabú. Nuestros hijos siempre nos están observando, somos su principal fuente de inspiración y modelo. Con nuestro comportamiento y con comentarios del tipo "no tengo dinero", "el dinero no crece en los árboles", "mejor pobre pero honrado", les transmitimos ideas equivocadas y negativas sobre el dinero.

Hace unos meses, cuando estaba dando una charla sobre educación financiera a niños de 9 y 10 años, les pregunté qué aprendían sobre el dinero o qué sabían sobre él. Después de dar sus comentarios en las que me decían que el dinero era malo y con respecto a las personas en general, me llamó la atención un niño. Aquel niño se mostraba muy nervioso, hasta que por fin llegó su turno de responder, dijo:

—El dinero es malo, mi madre trabaja tocando dinero, un día se cayó un ojo y le soló un ojo.

Entiendo que, por ejemplo, es mucho más rápido ir al supermercado solos que con los niños, pero al hacerlo estamos desperdiciando la oportunidad de enseñarles a comparar precios, la importancia de ir con una lista hecha desde casa, evitar las compras por impulso y adherirnos a un presupuesto.

Aunque esta respuesta te puede resultar graciosa, piensa que detrás hay un montón de creencias negativas que, si no son corregidas, les acompañarán en su vida de adulto.

Cualquier momento es bueno para hablar con ellos sobre dinero, de hecho, como decía al principio, lo ideal sería aprovechar cualquier actividad de la vida diaria para explicarles y hablarles sobre dinero.

Si aun así sigues pensando que no quieres hablar de este tema con los niños, una nota el dinero está en nuestra vida todos los días, está siempre presente y en esta sociedad no podemos vivir sin dinero, a todos nos interesa y nos preocupa, de hecho, cuando aprendamos a manejarlo dejará de ser un problema. Salvo que tú lo hagas, nadie le enseñará sobre dinero, hacerlo mostrará una diferencia significativa en su futuro.

HÁBLALES DEL DINERO CON NATURALIDAD

Gran parte de lo que absorbemos y experimentamos durante nuestra infancia, formará parte de nuestras creencias y habilidades de adultos. El dinero es una herramienta, un medio de intercambio que nos permite conseguir cosas o una forma de dar las gracias. Y así es como debemos transmitirlo a los niños.

Actualmente casi todos los pagos los hacemos con tarjeta, un lío con el móvil. Sobre todo a los más pequeños, explicarles qué es realmente el dinero y cuánta es la verdadera origen del dinero, no está en los cajeros o en las tarjetas, sino en las horas que trabajamos y en nuestro esfuerzo para conseguirlo.

Una explicación sencilla sería: los adultos trabajamos y a cambio recibimos dinero, con ese dinero podemos adquirir bienes o servicios. Todo lo que hay en casa, en el colegio, los libros, la ropa... todo se compra con dinero.

Los niños aprenden por imitación, nos ven y escuchan, e imitan nuestro comportamiento. Mediante juegos como los que hay a continuación, podrás enseñarles el valor del dinero.

APP "MI DINERO Y YO" SANTALUCÍA

Una opción divertida para aprender educación financiera y explicar a los más pequeños nociones sobre finanzas personales es la app gratuita "Mi dinero y yo" del Instituto Santalucía.

La app incluye distintas actividades interactivas, juegos relacionados con el dinero, dibujos y un cuento con el que los niños aprenderán el valor del dinero y a tomar decisiones responsables.

<https://www.instituto-santalucia.es/app-mi-dinero-y-vo>



ACTIVIDAD PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

EN INTERNET ENCONTRARÁS RECURSOS PARA IMPRIMIR MONEDAS Y BILLETES Y QUE ASÍ EMPIECEN A FAMILIARIZARSE CON ELLOS.

También puedes pegarlos a una cartulina y cortarlos en partes a modo de puzzle. De esta forma, aprenderá a identificar las diferentes monedas y billetes.

EJERCICIO

Si ya lo conocen e identifican el valor de las monedas y billetes te propongo el siguiente juego:

EN UNA CARTULINA DIBUJA O PEGA UNA FOTO DE ALGÚN JUGUETE QUE QUIERAN Y QUE ELLOS INDIQUEN CUÁNTAS MONEDAS Y BILLETES SE NECESITAN PARA ADQUIRIRLO.

Esta opción es recortar billetes y monedas, pegarlos en un tirón dentro y pegarlos, por ejemplo, en el frigorífico al lado de la lista de la compra.

Así conocerán el dinero que tenemos destinado para la compra semanal y podrán ver si se ajusta o no a nuestro presupuesto.

Fuente: www.escuelainternabue.com/juego-con-las-monedas-billetes-de-euro

CREENCIAS SOBRE EL DINERO

Todos hemos recibido educación financiera y hemos creado nuestro propio patrón mental en torno al dinero, es decir, nuestra particular visión sobre el dinero. Esta educación financiera la aprendemos a través de tres vías: lo que oímos, lo que vemos y las experiencias que tenemos.

1. **Lenguaje verbal.**
 Qué mensajes te enviaba tu entorno sobre el dinero, qué opinaban tus padres, qué escuchabas en el colegio sobre las personas ricas o qué comentaban tus profesores cuando se referían al dinero. En muchas ocasiones, habrán sido comentarios negativos del tipo "El dinero es malo", "el dinero no crece en los árboles", "yo no soy el Banco de España"... ¿Qué les dice a tus hijos cuando te piden dinero?

2. **El ejemplo.**
 Qué has visto sin que te hayan dicho nada. Recuerda si en casa solo tenía dinero tu padre o tu madre, si se discutía por dinero, si se demostaba o costaba llegar a final de mes, si se criticaba a la gente que tenía dinero, si se ahorcaba... y no solo en tu entorno más cercano sino también en la sociedad. ¿Has visto la película Robin Hood? En ella, Robin Hood robaba dinero a los más ricos para entregarlo a los pobres.

3. **La experiencia que has tenido con el dinero.**
 Si a lo largo de tu vida has tenido mucho o poco, si has montado un negocio y te has arruinado, si dejaste dinero a un amigo y no te lo devolvió.

Detectar estas creencias y conocer cuál es tu relación con el dinero, te mostrará qué te transmiten a tus hijos. ¿Les envías mensajes contradictorios? ¿Dices una cosa y haces otra? Los niños, al igual que nosotros, a través de lo que oen, lo que ven y su propia experiencia crean su propia imagen del dinero. Observa cómo se habla en casa de dinero para evitar hacerlo de forma negativa y transmitirle a tus hijos una creencia errónea en torno al dinero.

"Todos tenemos un patrón mental en torno al dinero. ¿Y qué es el patrón del dinero? Como analogía, consideremos el patrón de una casa, que es un plano o un diseño de esa casa en concreto; de igual manera, tu patrón del dinero es simplemente tu programa o modo de ser en relación con el dinero. Tu patrón está compuesto por una combinación de tus pensamientos, tus sentimientos y tus acciones en relación con el dinero".

Fuente: HARRY ERER, "SECRETOS DE LA MENTE MILLONARIA"

¿QUÉ SON LAS CREENCIAS LIMITANTES?

Las creencias son posiciones u opiniones nuestras que damos como ciertas casi automáticamente y sin cuestionarnos su validez y que determinan nuestras acciones, emociones y pensamientos. Se les denomina creencias porque están tan arraigadas en nuestra mente que no nos planteamos cuestionarlas y limitantes porque no nos permiten alcanzar nuestro máximo potencial. Si no te va muy bien económicamente, puede que sea porque tu mente está llena de ideas erróneas en torno al dinero, la mayoría negativas.

¿Quién te enseñó el el dinero es bueno o malo? La familia, la cultura, la escuela y el entorno verbalizaban sus creencias haciéndote tuyo. Sin saberlo te trasladaron sus creencias negativas respecto al dinero, abundancia, equidad... Nuestro inconsciente tiene mucho peso en nuestro día a día, de hecho, solo somos conscientes de una pequeña parte de nuestros pensamientos.

¿TE HAS PARADO ALGUNA VEZ A CUESTIONAR ESTAS CREENCIAS?

Estoy seguro que nunca. No nos preguntamos por qué esto es así o si hay alguna evidencia. Lo peor es que estas creencias que están formadas por hechos, experiencias pasadas y por generalizaciones condicionan tu vida, justifican tus decisiones y no te dejan evolucionar. Estas creencias han generado una mentalidad de escasez que te limita para conseguir y mantener el dinero en tu vida. Y, además, el sigue con la "tradición" que vas a transmitir a tus hijos estas mismas ideas negativas sobre el dinero.

Te aseguro que el cambio tu forma de relacionarte con el dinero, te sentirás bien cuando empieces a tener más. Porque el dinero no es bueno o malo, depende del uso que le des. De modo que, el quiere tener una vida de abundancia y ser financieramente libre, el primer paso es cuestionar y sustituir estas creencias buscando evidencias de lo contrario. Estos son algunos ejemplos de creencias limitantes.



Anexo 6: video

TEMA: EL DINERO

OBJETIVO: Explicar la procedencia y evolución del dinero a los estudiantes

ALUMNO:

GRADO: TERCERO

LA HISTORIA DEL DINERO

<https://www.youtube.com/watch?v=ipS1hKAwXCU>

Después de ver el video, responde este pequeño cuestionario:

1. ¿Qué es el trueque?
2. ¿Qué artículos cambiaban?
3. Describe un billete
4. ¿Por qué se llama aceptación obligatoria?
5. Dibuja un billete y una moneda con las imágenes que te gustaría que aparecieran en él.



Anexo 7: El cajero



Anexo 8: Obra de teatro



Anexo 9: La pirinola

TEMA: EL DINERO

OBJETIVO: Ampliar los conocimientos en el estudiante sobre el dinero, su procedencia y la forma en que lo utilizan.

ALUMNO:

GRADO: TERCERO

LA PIRINOLA

Para poder jugar, necesitas armar un grupo de 4 personas, con el fin de que cada uno tenga la oportunidad de jugar con la pirinola y contestar las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es el dinero?

2. ¿Cómo puedo obtener dinero?

3. ¿En qué gasto el dinero?

4. ¿Para qué ahorrar?

5. ¿Cuál es la diferencia entre gastar y ahorrar?

6. ¿Cómo gastan el dinero en mi casa?



Anexo 10: la rayuela también conocida como golosa o aleta:

TEMA: EL DINERO

OBJETIVO: Incentivar al estudiante a utilizar el juego tradicional la rayuela, aplicando el conocimiento adquirido sobre el dinero.

ALUMNO:

GRADO: TERCERO

LA RAYUELA TAMBIÉN CONOCIDA COMO GOLOSA O ALETA

Para participar del juego necesitas conseguir una pareja, la cual va a tirar una moneda que debe caer dentro de los recuadros, mientras uno va avanzando el otro da respuesta a la pregunta.

10 ¿Cuánto puedo ahorrar?	
8 ¿En dónde guardo el dinero que ahorro?	9 ¿Cuándo se termina de ahorrar?
7 ¿Cómo puedo ahorrar?	
6 ¿Que es ahorrar?	
4 ¿Qué es gastar?	5 ¿En qué gasto el dinero?
3 ¿Cómo se consigue el dinero?	
2 ¿para qué sirve el dinero?	
1 ¿Qué es el dinero?	

