

**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**

Camilo Ernesto Durán Castilla

Administrador de Empresas

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

Director

Jhon Alejandro Diosa García

Magíster en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá DC, abril de 2021

Resumen

El juego es una herramienta fundamental en la diversión del ser humano. Desde la dimensión pedagógica es la mejor estrategia de enseñanza aprendizaje para motivar, explorar, aprender, estimular el pensamiento creativo, seguir normas, aceptar al compañero, apoyar al grupo de trabajo y enfrentarse a situaciones del entorno. La combinación entre la lúdica y la pedagogía, favorece procesos de aprendizaje fortaleciendo el desarrollo cognitivo, emocional y social del participante por medio de experiencias agradables en corto tiempo generando aprendizajes significativos. La educación financiera, como proceso permanente, incentiva el desarrollo de potencialidades humanas como: la conciencia de lo que se es, se hace y se tiene; la capacidad para indagar, conocer, comprender, trascender, evaluar y tomar decisiones para la vida y el trabajo, ayudando a analizar información a fin del crecimiento personal satisfactorio aplicando valores éticos.

Por tanto, el proyecto planificará un proceso sistemático de enseñanza-aprendizaje orientado a facilitar la adquisición, elección y mantenimiento de conductas financieras sanas para reducir prácticas riesgosas utilizando didácticas que garanticen apropiación de conocimientos y comportamientos saludables, dirigidas a aprendices SENA de la Regional Santander, fundamentado en la teoría educativa constructivista postulada por Vygotsky, el aprendizaje significativo de Ausubel y la pedagogía liberadora de Paulo Freire.

Palabras clave

Lúdica, pedagogía, finanzas personales

Abstract

The game is a fundamental tool in the fun of the human being. From the pedagogical dimension, it is the best teaching-learning strategy to motivate, explore, learn, stimulate creative thinking, follow rules, accept the partner, support the work group and face environmental situations. The combination between play and pedagogy favors learning processes by strengthening the participant's cognitive, emotional and social development through pleasant experiences in a short time generating meaningful learning. Financial education, as a permanent process, encourages the development of human potentialities such as: awareness of what is, what is done and what is had; the ability to inquire, know, understand, transcend, evaluate and make decisions for life and work, helping to analyze information in order to achieve satisfactory personal growth by applying ethical values.

Therefore, the project will plan a systematic teaching-learning process aimed at facilitating the acquisition, choice and maintenance of healthy financial behaviors to reduce risky practices using didactics that guarantee appropriation of knowledge and healthy behaviors, aimed at SENA apprentices from the Santander Region, based on the constructivist educational theory postulated by Vygotsky, the meaningful learning of Ausubel and the liberating pedagogy of Paulo Freire.

Keywords

Playful, pedagogy, personal finance

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	8
1.1 Planteamiento del problema.....	8
1.2 Formulación del problema	10
1.3 Objetivos	10
1.3.1 <i>Objetivo general</i>	10
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	10
1.4 Justificación.....	11
2. Marco referencial.....	13
2.1 Antecedentes investigativos	13
2.2 Marco teórico	18
3. Diseño de la investigación.....	23
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	23
3.2 Línea de investigación institucional.....	23
3.3 Población y muestra	24
3.3.1 <i>Población</i>	24
3.3.2 <i>Muestra</i>	24
3.4 Estrategia metodológica	26
3.5 Instrumentos de investigación.....	29
4. Estrategia de intervención	31
4.1 Título de la estrategia	31
4.2 Planteamiento de la propuesta.....	31

4.3	Componentes de la propuesta de intervención disciplinar	32
4.4	Esquema ruta de intervención	34
4.5	Cronograma y plan de acción.....	36
4.6	Recursos y materiales.....	36
4.7	Estrategias y actividades	37
4.8	Evaluación y seguimiento	55
5.	Conclusiones y recomendaciones.....	56
5.1	Conclusiones	56
5.2	Recomendaciones.....	57
	Referencias.....	59
	Anexos	62

Lista de tablas

Tabla 1. Total población objeto de estudio.....	24
Tabla 2. Determinación de la muestra	25
Tabla 3. Distribución de la muestra por nivel y programa.....	26
Tabla 4. Aspectos del modelo en la propuesta de intervención disciplinar	32
Tabla 5. Recursos y materiales para cada sesión	36
Tabla 6. Sesión 1. Mi dinero seguro	37
Tabla 7. Sesión 2. Punto de equilibrio. ¡No puedo gastar más!.....	42
Tabla 8. Sesión 3. Sistema AHORA para consumo inteligente	46
Tabla 9. Sesión 4. ¿Dónde está el truco?	51

Lista de figuras

Figura 1. Estrategia metodológica PID..... 26

Figura 2. Secuencia de las actividades del PID 34

Figura 3. Ruta de intervención PID 35

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El problema que origina el proyecto se encuentra básicamente ligado a dos vías, sin embargo, las dos convergen en la falta de estrategias didácticas activas que además sean efectivas para que aprendices del SENA Regional Santander apropien conocimientos necesarios para la buena administración del dinero, el emprendimiento, la seguridad y la salud. Es entonces que se desglosa cada una de las vías que generan el problema de la siguiente manera:

En primera medida, el dinero juega un papel importante en la vida de cualquier ser humano, sin embargo, se podría decir que nadie enseña formalmente cómo manejarlo y sobre todo el sistema educativo no le ha mostrado el interés en la administración del mismo. La ignorancia en la administración del dinero es considerada por Stanley & Danko (1998) como “uno de los mayores problemas que tienen las personas y uno de las cosas que las limita a generar verdadera riqueza” (p.175). El no recibir educación financiera durante la época escolar, convierte este fenómeno en un problema socioeconómico, debido a que desde pequeños no se inculca la cultura del ahorro, la inversión y la administración de activos, siendo que para el sistema educativo estos temas son y seguirán siendo tabú.

La falta de educación financiera en las personas y su desconocimiento de los elementos y los conceptos más importantes para la escogencia de sus productos financieros, hace que en consecuencia tomen decisiones sobre ahorro, deuda e inversiones que no son las más adecuadas y que pueden perjudicar el bienestar de la familia, tanto en el presente como en el momento de retirarse de la vida laboral. (Raccanello & Herrera Guzmán, 2014) Asobancaria (2017) en la edición 1117 de la Semana Económica resalta la resalta que algunas de las fallas más graves en la elección se centran en algunos grupos vulnerables en cuanto a género, edad y nivel

socioeconómico, y ha llamado a la necesidad de incrementar estas capacidades entre la población primordialmente en la insistencia en la formación sobre conceptos de educación financiera desde temprana edad.

“Para esto, se hace indispensable que la estrategia nacional se ocupe de fortalecer la pobre o escasa presencia de estos conceptos en los pénsum de las instituciones educativas. Ahorro, presupuesto, tasas de interés, inflación, entre otros, deberían ser elementos comunes de discusión en las aulas de clase de los colegios.”

(ASOBANCARIA, 2017, pág. 10)

En segunda medida, en los programas de formación del SENA, los conceptos “seguridad” y “salud” gira en torno a tan solo un resultado de aprendizaje de la competencia denominada “Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social” (SENA, 2020) y se asocia a una temática que hoy en día es fundamental, pero que el grado de importancia se limita solo al cumplimiento o el logro de dicho resultado para no afectar la eventual salida de los aprendices a la vida productiva, y poca consideración se da a la gran importancia que desde el mundo laboral se viene trabajando. Por la incidencia en aspectos tan relevantes como la salud, la temática garantiza y protege algo tan fundamental como la propia vida, entendiendo que desde el proceso formativo se podrían adoptar medidas que pudieran ir generando una cultura preventiva capaz de ir concienciando sobre enfermedades y la posibilidad de evitarlas capacitando sobre una serie de acciones preventivas.

Se habla de formar desde el ambiente de aprendizaje resaltando los conocimientos en prevención de riesgos para la salud y cultura preventiva debiendo estar presentes en el contexto de la formación profesional integral como parte fundamental del cambio en la sociedad segura y saludable en comportamientos y actitudes tanto en lo personal, laboral y profesional. Es por ello

que Hundeloh & Hess, (2003) resaltan la creencia de que cuanto más pronto niños, jóvenes y profesores, se familiaricen con el concepto de seguridad y salud, más rápido serán capaces de sensibilizarse sobre los riesgos y así desarrollar, de forma satisfactoria, su propio entorno personal y profesional.

1.2 Formulación del problema

Buscando responder a la problemática anteriormente expuesta, se propone dar respuesta a la pregunta: ¿Cómo apropiar competencias en finanzas personales a través de estrategias lúdicas y pedagógicas en los aprendices del SENA Regional Santander, que contribuyan al desarrollo de habilidades y destrezas asociados al manejo del dinero y la salud financiera?

1.3 Objetivos

1.3.1 *Objetivo general*

Diseñar una estrategia didáctica, lúdica y pedagógica que permita el aprendizaje significativo de finanzas personales en aprendices del SENA CASA Regional Santander.

1.3.2 *Objetivos específicos*

Desarrollar acciones didácticas activas, herramientas lúdicas y materiales técnico pedagógicos adecuados que permita apropiar competencias financieras.

Generar espacios de juego, aprendizaje y reflexión donde los aprendices interactúen en situaciones cotidianas frente al manejo del dinero y la salud financiera.

Provocar en los aprendices SENA el reconocimiento de la importancia de la planeación financiera como base para lograr metas alcanzables en un entorno financiero, económico y social.

1.4 Justificación

En cualquier etapa de la vida el juego es una herramienta fundamental en la diversión del ser humano, desde la dimensión pedagógica este se ha determinado como la mejor estrategia de enseñanza aprendizaje ya que motiva, permite explorar, aprender, estimula el pensamiento creativo; permite acatar y respetar normas, aceptar al compañero, apoyar al grupo de trabajo y enfrentarse a diversas situaciones del entorno que potencializa las capacidades de los participantes. Las herramientas pedagógicas del proyecto están direccionadas a favorecer el proceso de aprendizaje estableciendo bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social haciendo que el aprendiz apropie el conocimiento de una manera lúdico pedagógica que le permita tener una experiencia agradable en corto tiempo y que le genere un aprendizaje significativo.

Es por ello que la orientación de la formación profesional integral a través de estrategias didácticas pedagógica permite el desarrollo de un proceso de construcción de habilidades, conocimientos, hábitos y actitudes frente a la sociedad y la experiencia cotidiana logrando aprendizajes significativos. De acuerdo con Ruiz (2011) citado por López-Jurado, (2011) La educación y la salud financiera para la vida y el trabajo, es un proceso permanente que incentiva el desarrollo de las potencialidades humanas como la conciencia de lo que se es, de lo que se hace y de la capacidad para vivir, crear, indagar, conocer, comprender, trascender, participar, evaluar y tomar decisiones.

Además, prepara al aprendiz para tomar las mejores decisiones en la vida y el mundo del trabajo, saber analizar y discriminar la información a fin de recorrer un camino de crecimiento personal, que genere satisfacción y aplicación de los valores éticos. En concordancia con lo anterior, el proyecto se justifica porque es considerado como un proceso planificado y sistemático, de enseñanza-aprendizaje, orientado a facilitar la adquisición, elección y mantenimiento de conductas financieras sanas y la identificación de conductas seguras y saludables entorno al uso del dinero, para reducir las prácticas riesgosas en estos temas.

De igual manera, es justificable el proyecto debido a que se requiere de la aplicación de didácticas que garanticen la apropiación y la obtención de conocimientos y la generación/aplicación de comportamientos saludables. Por ende, el proyecto busca hacer énfasis en la educación financiera dirigida a los aprendices de los diferentes programas ofrecidos por el SENA de la Regional Santander, fundamentado en la teoría educativa constructivista postulada por Vygotsky, el aprendizaje significativo de Ausubel y la pedagogía liberadora de Paulo Freire.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

A continuación, se presentan algunos referentes que tienen relación con la propuesta presentada, en donde se denotan las contribuciones y experiencias de diferentes autores frente a las estrategias planteadas para impulsar la educación en finanzas personales desde tempranas edades y que puede ayudar a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación en el marco de la importancia y el uso del dinero y la salud financiera. Por tal razón se han tenido presente las siguientes investigaciones a nivel nacional e internacional.

Como referentes nacionales, se tiene como primero el ensayo de opción de grado titulado "La importancia de la educación financiera, desde un enfoque social y autoritario que coayuda a alcanzar el ahorro y/o la inversión" escrito por Cárdenas Trujillo (2016). El ensayo plantea que si se procura la educación financiera desde tempranas edades, permite que en los niños se conozcan concepto sobre el ahorro y comprendan el valor del dinero, en los jóvenes permite contribuir a ser un mejor ciudadano y responsable ante la sociedad y en el futuro para lograr las metas propuestas, y en los adultos permite hacer una planificación y una toma de decisiones más acertadas en las finanzas (pág. 7).

Así mismo, el autor expresa que la falta de educación y cultura financiera afecta no solo de forma personal sino de carácter social que se enfoca en varias etapas de la vida debido a que en cada ciclo de la vida se ven las diferentes enfoques de la educación financiera, viéndose la necesidad de que las escuelas y las instituciones de educación superior generen programas o asignaturas para crear esta cultura que ayude al mejor desarrollo de las habilidades, en apropiar conocimientos de conceptos financieros, riesgos de mercado, productos financieros, entre otros

factores que inciden en la vida económica financiera, el desarrollo del ser humano y la sociedad. (pág. 12)

Otro referente interesante que resalta la Gamificación como herramienta lúdica, es el trabajo de grado realizado por Taborda Osorio (2015) quien una vez utilizada la herramienta creada en los participantes encontró que estas estrategias aplicables a las decisiones financieras en el ámbito real logra mantener equilibrados ingresos y gastos, cuya aplicación demuestra una diferencia entre el conocimiento impartido desde el aula de clases y la enseñanza “por diversión”, y explica que dicha diferencia es notoria cuando se utiliza la Gamificación como una manera de reforzar los conocimientos, traduciendo en un mayor aprendizaje de conceptos; debiéndose a que estos fueron presentados de manera lúdica generando mayor recordación que permitieron tomar decisiones financieras más acertadas guardando una postura tranquila y adecuada frente a las caídas de precios y asegurándose ante las variaciones, todo en redundancia al bienestar y la salud propia y la economía nacional. (pág. 72)

Según los resultados arrojados por las pruebas PISA (2012) como lo citan Morales, Betancur, Quintero, & Sanchez (2019), Colombia ocupa el último lugar en educación financiera (resultados con respecto a otras 17 economías donde Colombia fue el único país latinoamericano en presentarse), por ende Gobierno nacional en cabeza del ministerio de Hacienda, el Banco de la República y entidades del sector financiero han desarrollado textos y estrategias con el fin de aumentar los niveles de educación financiera y la prosperidad económica en la población colombiana (pág. 8). Por lo anteriormente expuesto, los autores anteriormente citados deciden como opción de grado crear una estrategia lúdica “Mi Primer Millón” donde concluyen que: “las realidades cotidianas de los estudiantes influyen de manera determinante al acceso de información y al conocimiento de temas generales...” y de igual manera, resaltan que “Las clases

magistrales deben apoyarse por actividades lúdicas y creativas para asegurar la comprensión del tema y el interés de los alumnos por participar en el proyecto” (pág. 46)

Esto radica en la importancia en el afianzamiento en conocimiento no solo en edades tempranas, sino enfocadas a todas las particularidades de la población, tal y como lo es la ubicación geográfica y el acceso a los productos financieros.

Por otra parte, se toma como referente el artículo “La creación de un juego de rol para construir el modelo exponencial. Extrapolación del sistema financiero” (Jaime Esteban, Bello Chávez, & Caicedo Parra, 2013), donde se resalta que “la enseñanza a partir de situaciones problema se enfoca en los procesos de aprendizaje y apropiamiento de los conceptos y contenidos matemáticos presentes para darles sentido. Considerando la problemática social que se enmarca en la realidad del uso del sistema financiero, el pragmatismo y versatilidad de las matemáticas escolares y entendiendo éstas como un campo de acción donde el estudiante puede reconocer y razonar situaciones de la vida desde aspectos matemáticos” (pág. 265). En consecuencia diseñan un juego de roles en el cual, cada jugador puede asumir una actuación dentro del sistema financiero que le permita entender algunos aspectos en relación con la matemática involucrada en la vida real.

Otro referente que es preciso mencionar porque involucra al SENA, es el proyecto desarrollado por Castañeda & Rojas (2015), denominado “Desarrollo de capacidades financieras en fondos de inversión a través de un videojuego: resultados de un estudio en el Centro de Servicios Financieros del SENA D.C.”, en el se se buscaba analizar el nivel de conocimientos y competencias que tienen los aprendices del Centro de Servicios Financieros (CSF) del SENA en relación con el ahorro, la inversión, los fondos de inversión Colectiva (FIC), y valorar el nivel de aceptación de un videojuego como estrategia activa y participativa de aprendizaje, orientada a

desarrollar capacidades financieras en estos temas (pág. 15). En el artículo se resalta que el juego es una estrategia útil que contribuye a la educación financiera en los jóvenes aprendices, el cual mediante el aprovechamiento de las nuevas tecnologías, permite simular situaciones cotidianas de la vida al permitirles elaborar diversas vivencias y practicar distintos roles sociales. (pág. 29)

En una visión internacional, se tiene que Brennan & Vos (2013), citado por Sánchez Macías, Azuara Pugliese, & Martínez Cerda (2018) señalan que un juego de simulación es un buen medio para aprender sobre los conceptos cuantitativos y financieros debido a dos argumentos: primero porque un juego de simulación resulta ser una experiencia de aprendizaje atractiva en la que los estudiantes se absorben; y segundo, porque los estudiantes encuentran más fácil adquirir conceptos numéricos y financieros cuando estos se contextualizan en una experiencia simulada del mundo real. (pág. 78).

Es importante resaltar que parte de los resultados arrojados en el estudio “Estrategia Didáctica Basada En La Lúdica Para La Adquisición De Competencias Financieras En Estudiantes De La Licenciatura En Administración”, se resalta que la mayoría de los estudiantes de administración de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México requirieron educación financiera debido a que sus conocimientos son básicos y se demostró que debido a ello, el 70% aproximadamente nunca han utilizado el sector financiero, encontrándose relación entre la variable competencias financieras con la dimensión contexto. (Sánchez Macías, Azuara Pugliese, & Martínez Cerda, 2018, pág. 85),

En consecuencia de todo lo anterior, se coincide en que la educación tradicional en donde el docente es el encargado de explicar el conocimiento, está llamado a cambiar. Es entonces que Santana González (2017) señala que:

“Las creaciones de actividades lúdicas incrementan la participación y la motivación de las personas en los distintos procesos en los cuales participa por ejemplo en organizaciones, en grupos, realizando alguna actividad determinada, etc., y logran, a través del juego generar una real conciencia de lo importante que es tener una cultura en su quehacer diario” (pág. 27)

Por lo tanto las actividades agradables son mejores para generar motivación y participación de las personas, debido a que las estrategias lúdicas tienen el potencial de “agrandar las fronteras” y envuelven un grado razonable de incertidumbre y novedad. Por tanto, no entender los principales problemas de la educación financiera, incrementan las brechas y esto afecta la autoconfianza y la manera en que los jóvenes se enfrentan a solucionar los problemas financieros posteriormente. Esta autoconfianza tiene que enseñarse desde temprano en los colegios para disminuir estas brechas, sino los resultados futuros condicionarán malas decisiones. (Santana González, 2017, pág. 111)

Según la experiencia obtenida por Calabor, Mora, & Moya (2018) en el trabajo de investigación titulado “Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico” como docentes constataron que el juego de simulación fomenta el trabajo en equipo, el liderazgo y la creatividad del alumno, competencias interpersonales y sistémicas que no fueron objeto de evaluación directa en el estudio, pero que se han evidenciado durante la actividad en el aula. Esta apreciación es coherente con investigaciones previas en las que se analizan estas capacidades, y se señalan como habilidades potenciadas por los juegos serios. (pág. 45).

Por ende, una de las mejores formas de generar experiencias significativas en los estudiantes como estrategia docente, es mantener el juego como estrategia lúdica como perfectos aliados para el desarrollo de procesos y estrategias comunes.

2.2 Marco teórico

Desde tiempos de Piaget, se han establecido diferentes maneras de procurar que el proceso de enseñanza- aprendizaje se sitúe en diferentes contextos, como por ejemplo que el estudiante es el protagonista de su propio proceso formativo, que es el constructor de su conocimiento y demás, lo que redundaría en que el constructivismo es la tendencia pedagógica en nuestros tiempos. Es por ello que existe concordancia con lo que expresa Posada González (2014) en que la pedagogía ha construido una serie de modelos o representaciones ideales del mundo de lo educativo para explicar teóricamente su hacer (pág. 20). Resaltando la importancia en centrar la propuesta de intervención en el modelo pedagógico constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, el cual se caracteriza por ser activo, dialogante donde desde la participación profesores y alumnos interactúan en el desarrollo de la clase para construir, facilitar y reflexionar sobre el conocimiento en pro de la integralidad del sujeto, tomando como estrategia pedagógica el juego. (Posada González, 2014, pág. 20)

Según la Real Academia Española, etimológicamente la palabra Juego proviene del latino *iocus*, que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego está el de “acción y efecto de jugar”; “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”, y el último y más distante a los intereses de este trabajo, el de, “determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin.” Por tanto, es importante entender que el ser humano aporta al juego símbolos y signos que lo hacen más evolucionado, en el cual los son

usados para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores, teniendo como función a nivel educativo la de servir de herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión. (Posada González, 2014, pág. 24)

Según Waichman (2000), citado por Posso, Sepúlveda, Navarro, & Laguna (2015) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. (pág. 166). Cuando se habla de lúdica se entiende que es el gozo que genera el juego docente, es decir, el trabajar con personas cuya actividad educativa les significa una permanente confrontación con sus sentidos de la vida, la educación, la escuela, las diferentes maneras de asumir el amor, por su profesión y lo cotidiano, como también las mismas contradicciones que estas nos producen.

En consecuencia de lo anterior muchos autores han concluido que el juego constituye una gran oportunidad para hacer más significativo el aprendizaje, lo que resulta interesante cuando se habla del tema financiero y cuando de tomar decisiones se trata. Tomar el juego como estrategia lúdica los aprendices podrán construir modelos simulados del entorno que los estimule a crear su propio conocimiento y experiencia (Chacón, 2008). En opinión de Sosa & Gielen (2018) “Con el juego se aprende a hacer, lo cual permite al alumnado la adquisición de competencias para su calificación profesional y enfrentarse a situaciones diversas y trabajar en equipo, dentro de los marcos sociales y laborales donde desarrolla su vida”.

Entre los diferentes juegos se pueden establecer “tipos” relacionados con el proceso educativo (Ripoll, 2006, pág. 18):

- Juegos individuales: El jugador no tiene oponentes ni compañeros y sólo se puede comparar consigo mismo, superando hitos alcanzados en partidas anteriores.
- Juegos de oposición: El jugador no tiene compañeros, sólo tiene oponentes y, por consiguiente, jugará a superarlos.
- Juegos de cooperación: El jugador no tiene oponentes, sólo tiene compañeros. Entre todos los jugadores tendrá que superar un reto, un oponente externo e inmaterial, poniéndose de acuerdo y buscando una estrategia común.
- Juegos de cooperación-oposición: Los jugadores tienen compañeros y oponentes. Cada uno de los grupos jugará a superar al resto, buscando estrategias comunes que resulten óptimas.

En consecuencia se puede inferir que el juego se convierte en una potente herramienta para abordar la enseñanza-aprendizaje dentro de disciplinas complejas y con alto nivel de como la economía, las finanzas y la política monetaria. Es por ello que la propuesta de intervención, busca centrarse en la solución de problemas, en base a un trabajo en equipo, interviniendo factores, contextos y personas con intereses diferenciados lo que redundará en una propuesta de intervención también diferenciada.

El marco legal colombiano que regula la Educación Económica y Financiera (EEF) se fundamenta desde la misma Ley 114, denominada Ley General de Educación imprime la importancia inicial a la educación financiera como una herramienta en el proceso de construcción ciudadana. De igual forma, en el artículo 31 de la mencionada ley, incluye, como obligatorias y fundamentales, para el logro de la educación media las ciencias económicas, políticas y filosofía. (Ley General de Educación, 1994)

Sin embargo, la legislación en temas de EEF no termina ahí. Mediante la expedición de la Ley 1328 de 2009 cuyo objeto es el establecer los principios y reglas que rigen la protección de los consumidores financieros en las relaciones entre estos y las entidades vigiladas por la Superintendencia Financiera de Colombia y que uno de los principios definidos en el Artículo 3, literal h, da importancia a la educación al consumidor financiero, ordenando a todas las entidades vigiladas independientemente del tipo, deben procurar una adecuada educación de los consumidores financieros respecto de los productos y servicios que ofrecen, así como de los diferentes mecanismos establecidos para la defensa de sus derechos. Así mismo, en el Artículo 5, literal d, es un derecho “Recibir una adecuada educación respecto de las diferentes formas de instrumentar los productos y servicios ofrecidos, sus derechos y obligaciones, así como los costos que se generan sobre los mismos, los mercados y tipo de actividad que desarrollan las entidades vigiladas así como sobre los diversos mecanismos de protección establecidos para la defensa de sus derechos.” (Ley de Protección al Consumidor Financiero, 2009)

Continuando con la reglamentación de la EEF, el gobierno nacional emite el Decreto 457 de 2014, por el cual se organiza el Sistema Administrativo Nacional para la Educación Económica y Financiera, en el que tiene como consideraciones que la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) ha señalado dentro de los principios y buenas prácticas para la concientización y educación financiera: “la Educación Financiera debe comenzar en la escuela. Los ciudadanos deberían recibir instrucción sobre temas financieros lo más jóvenes posible.” Y que a OCDE dentro de las recomendaciones realizadas para el sector público plantea, “Los gobiernos deben promover campañas nacionales dirigidas a la población, que inviten a la reflexión respecto a la necesidad de conocer y comprender los riesgos financieros que enfrentan y las maneras de protegerse contra estos a través de esquemas de

ahorro, seguros y educación financiera”; decreta entonces en su artículo 1º, que se organice el Sistema Administrativo Nacional para la Educación Económica y Financiera con el fin de coordinar las actividades estatales y de los particulares para lograr un nivel adecuado de educación económica y financiera de calidad para la población. (Presidencia de la República, 2014)

En consecuencia de lo anterior se expide la Ley 1735 de 2014, Por la cual se dictan medidas tendientes a promover el acceso a los servicios financieros transaccionales y se dictan otras disposiciones; en el Artículo 9, ordena al Ministerio de Educación incluir en el diseño de programas para el desarrollo de competencias básicas, la educación económica y financiera, de acuerdo con lo establecido por la Ley 115 de 1994. (Ley de Acceso a los Servicios Financieros, 2014).

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El tipo de investigación que se escogió fue cualitativo descriptivo porque tuvo como objetivo el analizar el conocimiento sobre el manejo del dinero enfocado a las finanzas personales en aprendices SENA del Centro de Atención al Sector Agropecuario de Piedecuesta. Asimismo, es una investigación de campo, con un diseño no experimental, transversal. La recolección de datos se realizó en dos momentos para poder determinar el grado de apropiación de conocimientos básicos por medio de la estrategia didáctica.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación seleccionada y que se encuentra acorde con el programa y la propuesta de intervención es “evaluación, aprendizaje y docencia”, la cual contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población que se escogió está conformada por 392 aprendices de los programas de formación profesional integral del nivel tecnológico y técnico relacionados en la Tabla 1.

Tabla 1

Total población objeto de estudio.

Nivel	Programa	Ficha de caracterización	Número de aprendices
Técnico	Asistencia Administrativa	2023391	30
	Recursos Humanos	2023339	29
Tecnólogo	Control de Calidad de Alimentos	5766368	79
	Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo	7860151	136
	Gestión Empresarial	3927573	65
	Gestión de Empresas Agropecuarias	2023471	36
	Procesamiento de Alimentos	1962251	17
Total			392

Nota. Sistema de gestión educativa SENA Sofia PLUS. Cálculo por el autor.

3.3.2 Muestra

Cada estudio tiene un tamaño muestral idóneo, que permite comprobar lo que se pretende con la seguridad y precisión fijadas por el investigador (Velez, 2001), es por ello que para determinar el tamaño de la muestra existen diversas maneras de hacerlo dependiendo de los datos con que se cuente.

Como se cuenta con un universo finito definido en la Tabla 1, se calculará la muestra bajo el modelo de distribución Normal, en el cual los valores se distribuyen, formando una campana, denominada “Campana de Gauss”, en torno a un valor central que coincide con el valor medio de la distribución, de acuerdo a fórmula propuesta por Murray y Larry (2009) descrita en la Ecuación 1.

Ecuación 1. *Tamaño de muestra con distribución Normal*

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

Donde:

n: es el tamaño de la muestra poblacional a obtener.

N: es el tamaño de la población total.

σ : representa la desviación estándar de la población.

Z: es el valor obtenido mediante niveles de confianza.

e: representa el límite aceptable de error muestral.

Entonces:

Tabla 2

Determinación de la muestra

Variable	Valor
e	0,05
N	392
σ	0,5
Confianza	95
Área se la izquierda de -Z	0,025
-Z	-1,95996398
Z	1,95996398
Muestra	194

Nota. Sistema de gestión educativa SENA Sofia PLUS. Cálculo por el autor.

Al aplicar la Ecuación 1, se pudo determinar que la muestra necesaria y representativa de aprendices para poder hacer la intervención corresponde a 194 aprendices. Para la selección de la muestra se optó por realizarla de forma aleatoria simple, teniendo en cuenta la distribución que se presenta en la Tabla 3.

Tabla 3.

Distribución de la muestra por nivel y programa.

Nivel	Programa	Número de aprendices	% de participación	Muestra
Técnico	Asistencia Administrativa	30	7,65%	14
	Recursos Humanos	29	7,40%	15
Tecnólogo	Control de Calidad de Alimentos	79	20,15%	38
	Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo	136	34,69%	68
	Gestión Empresarial	65	16,58%	32
	Gestión de Empresas Agropecuarias	36	9,18%	19
	Procesamiento de Alimentos	17	4,34%	9
Total		392	100,00%	194

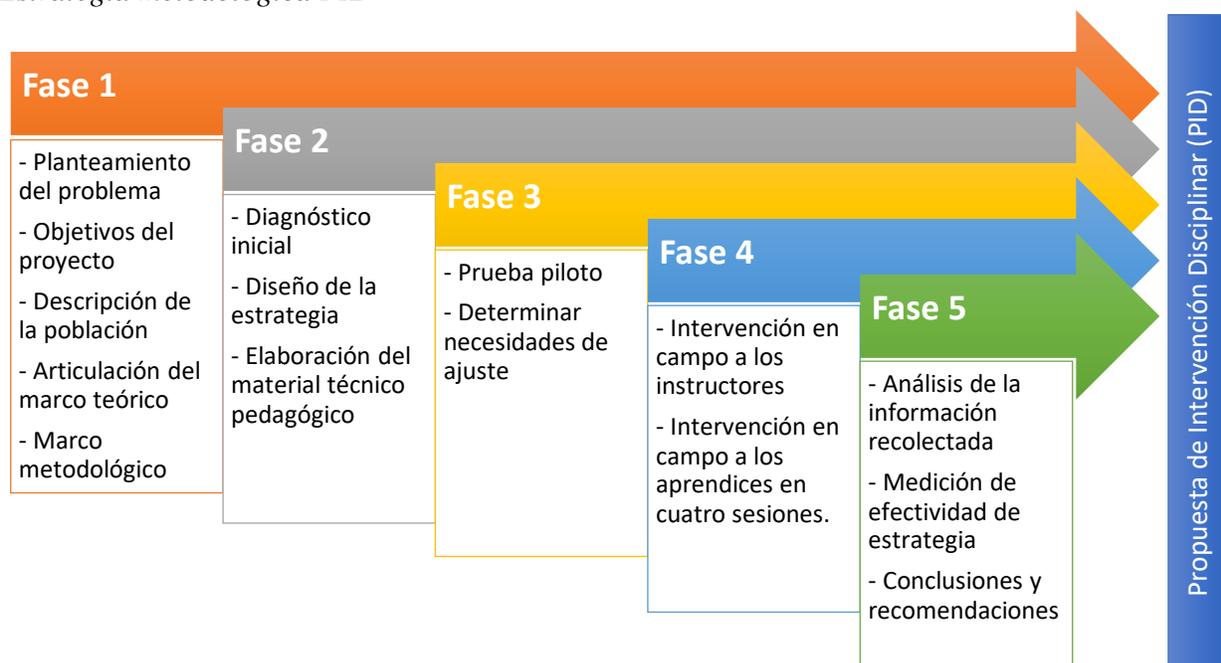
Nota. Sistema de gestión educativa SENA Sofia PLUS. Cálculo por el autor.

3.4 Estrategia metodológica

Con el fin de exponer, de la forma más clara, la metodología a utilizar en la propuesta, se decidió esbozarla en la Figura 1, la cual se divide en cinco grandes fases a saber:

Figura 1

Estrategia metodológica PID



Nota. Elaboración del autor.

La **primera fase** consiste en realizar el cálculo para determinar la muestra a partir de algún procedimiento específico probabilístico para su estudio o medición directa, con el fin de determinar de manera efectiva la muestra que refleje con exactitud las características de la población sometida al estudio.

La **segunda fase** consiste en el diseño de materiales técnico pedagógicos y herramientas metodológicas asociadas a las técnicas didácticas activas que combinadas al modelo pedagógico del SENA, conlleven a la apropiación de competencias transversales. Esta fase se desarrollará en básicamente cinco momentos a saber:

- a. Desarrollo de instrumentos de recolección de información para el diagnóstico inicial y final según las competencias y resultados de aprendizaje a evaluar.
- b. Desarrollo de cartillas guías para el instructor y aprendiz, donde se definan los temas específicos a tratar por competencias y resultados de aprendizaje según los programas de formación ofertados en el SENA CASA, seleccionar las técnicas didácticas activas a utilizar, los procedimientos para el desarrollo del proyecto y el diseño y diagramación de las mismas.
- c. Establecimiento de las sesiones de formación donde se abarquen todos los temas propuestos en las guías mediante el diseño de talleres donde se evidencie el inicio, desarrollo y cierre de las mismas; preparación de aprendices semilla e instructores investigadores que participarán del proyecto en la transferencia y aplicación de la estrategia definida; elaboración del cronograma para la intervención y fortalecimiento a los aprendices seleccionados por centros de formación.
- d. Diseño y elaboración del material técnico pedagógico y demás recursos necesarios para el desarrollo del proyecto, ajustados a la estrategia didáctica planteada.

- e. Elaboración y diseño que permita evaluar la eficiencia, eficacia y efectividad de la estrategia didáctica diseñada, los materiales técnico pedagógicos y el nivel de apropiación de conocimientos en los aprendices en los diferentes temas.

La **tercera fase** consiste en establecer las necesidades de ajuste de la estrategia didáctica, los materiales técnico pedagógicos elaborados mediante intervención en campo por medio de prueba piloto, con el fin de afinar el grado de eficiencia, eficacia y efectividad del desarrollo establecido.

Como cuarta fase, se dispondrá para la intervención en campo a los instructores y aprendices seleccionados el cual se llevará a cabo de la siguiente manera:

- a. Aplicación del instrumento de recolección de información para el diagnóstico inicial de instructores y aprendices.
- b. Desarrollo de las sesiones que incluya la aplicación de técnicas como la observación directa, el Feedback, entre otros.
- c. Uso del material técnico pedagógico para cada una de las sesiones con el fin de medir el grado de apropiación de conocimientos.
- d. Aplicación del instrumento de recolección de información para el diagnóstico final de instructores y aprendices.

Finalmente, como **quinta fase** se pretende realizar el proceso de tabulación de la información recolectada y el cálculo de los diferentes indicadores que permitan valorar el grado de correlación de la estrategia didáctica aplicada y el modelo pedagógico del SENA, la eficiencia, eficacia y efectividad de la estrategia y los materiales técnico pedagógicos desarrollados, que conlleven a dar las respectivas conclusiones y recomendaciones al SENA respecto al quehacer del instructor en su labor.

3.5 Instrumentos de investigación

Para el desarrollo de la propuesta se hace necesario aplicar a los aprendices los siguientes instrumentos de recolección de información en dos oportunidades, la primera al inicio del proyecto como diagnóstico y al final como evaluación de resultados en la intervención para la comparación y medición de la eficiencia de la propuesta.

Test de alfabetización económica para adultos (TAE-A). Evalúa el nivel de comprensión de conceptos y prácticas económicas necesarias para un desempeño económico eficiente. Consta de 27 ítems de selección múltiple con cuatro opciones clave y única respuesta, destinadas a evaluar los conocimientos generales sobre economía (ver anexo 1).

Escala de actitudes hacia la compra. Desarrollada por Tang y Luna (1998, citado en Gebaüer, Schafer, & Soto, 2003), consta de 36 ítems en formato tipo Likert con 6 opciones de respuesta completamente en desacuerdo, bastante en desacuerdo, algo en desacuerdo, algo de acuerdo, bastante de acuerdo y completamente de acuerdo, puntuando 1, 2, 3, 4, 5 y 6 respectivamente. Está compuesta por 3 sub escalas que evalúan variables asociadas a las creencias y estilos de consumo y actitud hacia la compra: Racionalidad, impulsividad y compulsividad (ver anexo 2).

Escala hábitos de compra. Desarrollado por Denegri et al, (1999), el instrumento consta de 19 ítems en formato tipo Likert con 4 opciones de respuesta nunca, pocas veces, frecuentemente, siempre, puntuando 1, 2, 3 y 4 respectivamente. Utiliza el concepto de compra en vez de consumo, en donde es posible distinguir dos dimensiones: **conductas reflexivas**, que caracterizan los hábitos de un consumidor eficiente y eficaz y **conductas impulsivas** que identifica al consumidor que tiende a la compra poco eficaz y que utiliza el crédito como forma habitual (ver anexo 3).

Escala de Actitudes hacia el Endeudamiento. Desarrollada por Denegri et al, (1999), consta de 11 ítems en formato tipo Likert con 4 opciones de respuesta, muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y muy en desacuerdo, puntuando 4, 3, 2 y 1 respectivamente. En el instrumento es posible distinguir dos factores ortogonales: **actitud austera** que incluye actitudes de cautela y reserva frente al endeudamiento y **actitud hedonista** que incluye actitudes proclives a contraer deudas sin evaluar las consecuencias (ver anexo 4).

Escala de Actitud hacia el Dinero (Tang & Luna-Arocas, 2004). Esta escala está, constituida por 17 ítems en formato tipo Likert de 4 opciones de respuesta, muy en desacuerdo, en desacuerdo, de acuerdo, muy de acuerdo, puntuando 1, 2, 3 y 4 respectivamente, organizados en 4 dimensiones: Felicidad, Respeto, Libertad/Poder y Malo (ver anexo 5).

4. Estrategia de intervención

4.1 Título de la estrategia

La estrategia a utilizar en la presente propuesta se denomina “PE\$O\$ PEN\$ADO\$”



4.2 Planteamiento de la propuesta

La propuesta de intervención disciplinar surge al observar el comportamiento de muchos jóvenes aprendices frente a las decisiones que toman con relación al uso del dinero, de la curiosidad personal y reto de generar un conjunto de actividades que sirvan de base para fortalecer competencias en finanzas personales. La propuesta se basa en realizar una serie de sesiones donde los aprendices comprendan los fundamentos básicos de la economía y las finanzas, de modo que puedan explorar oportunidades e intereses personales de una manera más eficiente y profesional.

La propuesta está diseñada para brindar información básica y práctica sobre situaciones cotidianas respecto inversiones, el consumo, el trabajo, la empresa, las ocupaciones laborales, entre otros, haciendo énfasis en los tres principales roles que toda persona asume en la economía de un país: Usuario/Consumidor, Individuo y/o Trabajador. La propuesta que se presenta, no pretende que las actividades sean aplicables solo a un único programa de formación, sino por el contrario, se plantean actividades para que sean ajustadas por los instructores de todas las redes de conocimientos SENA en correlación al programa al que está vinculado. Las actividades están diseñadas para facilitar el desarrollo curricular del Instructor, así como para ayudar en la organización y gestión del trabajo autónomo y en equipo del aprendiz.

La propuesta tiene la particularidad de ser adaptada de acuerdo con el proyecto formativo de cada programa, o para ser impartido como formación complementaria (curso corto) ajustada a las necesidades del entorno social y laboral, partiendo del supuesto que los aprendices detectarán necesidades sociales relacionadas con el dinero y las actitudes que pueden presentarse frente al manejo del mismo.

4.3 Componentes de la propuesta de intervención disciplinar

La propuesta, como modelo pedagógico se compone de una serie de partes en concordancia con lo expuesto por Parra (2007, citado por Aguilar, et al, 2011), que permite definir, en cada uno de ellos, eventos educativos fundamentados en una teoría educativa, a partir de la cual es posible determinar los propósitos, contenidos, metodologías, recursos y evaluación que serán tenidos en cuenta durante el proceso de enseñanza/aprendizaje (pág. 68).

Los aspectos del modelo en la propuesta de intervención disciplinar son los descritos en la Tabla 4.

Tabla 4

Aspectos del modelo en la propuesta de intervención disciplinar

Aspecto	Descripción
Teoría educativa ¿Desde dónde?	Aprendizaje significativo. El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Entendiéndose como estructura cognitiva, como el conjunto de conceptos o ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de asimilación las ideas previas existentes en la estructura cognitiva se modifican, adquiriendo nuevos significados. La presencia sucesiva de este hecho produce una elaboración adicional jerarquita de los conceptos o proposiciones, dando lugar a una diferenciación progresiva (Aguilar et al, 2011, pág. 71).
Contexto ¿Dónde?	Sericio Nacional de Aprendizaje, Centro de Atención al Sector Agropecuario, Regional Santander.
Aprendiz / Estudiante ¿A quién?	Aprendices de los diferentes programas de nivel tecnólogo y técnico

Aspecto	Descripción
Instructor / Maestro ¿Quién oriente?	Facilitadores: Instructor Camilo Ernesto Durán Castilla, Instructores capacitados en la aplicación de la estrategia didáctica. Apoys: Cinco aprendices del programa de Tecnólogo en Gestión Empresarial capacitados en la aplicación de la estrategia didáctica.
Objetivos del aprendizaje ¿Para qué?	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender conceptos de economía, empresa, ética, fundamentos de educación financiera necesarios para el mundo laboral. • Motivar a los aprendices para que apropien habilidades en relación al manejo del dinero con actitudes críticas y positivas según sus aspiraciones. • Obtener información necesaria para la organización, análisis y toma de decisiones que permitan resolver situaciones de la vida cotidiana. • Redefinir el proyecto de vida promoviendo su realización mediante la administración del tiempo y la toma de decisiones efectivas. • Promover el trabajo en equipo para la creación de acuerdos y negociaciones, teniendo en cuenta la diversidad como estrategia para la comunicación asertiva y armónica con los demás, el entorno y la naturaleza. • Relacionar las competencias específicas del programa de formación frente a la interacción en la economía personal y global.
Contenidos ¿Qué?	Los contenidos están estructurados para ser comprendidos desde la estructura cognitiva del aprendiz. Estos abarcan temas como el manejo de una cuenta bancaria, función y manejo del dinero, cómo generar ingresos, ética del trabajo, ocupaciones laborales, oportunidades de negocio, habilidades e intereses personales, trabajo en equipo, investigación de mercados, ahorro, inversión y gasto, planeación financiera, presupuesto personal, plan de negocios, publicidad engañosa, hábitos de compra, compra compulsiva, entre otros.
Didáctica ¿Cómo?	Mediante técnicas didácticas activas, que incluyan desarrollo de talleres, casos de estudio, juegos de mesa, juego de roles, que faciliten el trabajo autónomo y colaborativo, promoviendo la interdependencia en relación a funciones, actividades a desarrollar y criterios de evaluación. Retroalimentación del trabajo realizado para posteriormente dar cierre a la sesión, teniendo en cuenta el sentido y significancia del trabajo desarrollado y el valor para el aprendiz como actor de la sociedad.
Ayudas y medios educativos y logísticos ¿Recursos?	Taller de Aprendizaje – TA; Tablero de juegos didácticos; Tarjetas de escenarios; Identificadores personales; Fichas y dados; Hoja de Trabajo; Hojas de registro en cuenta bancaria; Cuestionarios e instrumentos de recolección de información; Tablero o pizarra; Computador; Televisor o video proyector; Marcadores acrílicos de diferentes colores; Reloj de pared
Secuenciación ¿Cuándo?	El tiempo estimado se prevé sea de un trimestre. Se plantean cuatro sesiones con un tiempo estimado entre 120 minutos promedio para cada una para completar las actividades propuestas. La programación depende de la jornada del grupo y el cronograma de la intervención, para lo cual se propone sea en contra jornada (ver Tabla 5).

La secuencia de las actividades se basa en la estructura de elaboración del desarrollo curricular para el aprendizaje propuesta por el SENA (2020) en tres momentos: antes de aprender, mientras se aprende y después del aprendizaje.

La estructura es la siguiente:

Figura 2

Secuencia de las actividades del PID



Nota. (SENA, 2020)

Evaluación del aprendizaje ¿Qué se logró?

El proceso de evaluación se realizará de manera formativa, en el entendido que no se trata de medir el grado de apropiación de los conocimientos, sino el de determinar el sentido y significancia que obtuvo el aprendiz frente a la intervención propuesta y su relación con el comportamiento como individuo entorno personal, laboral y social. Se compararán los resultados de la evaluación diagnóstica aplicada en la primera sesión con la evaluación final, de modo que se puedan aplicar medidas estadísticas que permitan determinar el grado de correlación y regresión entre la estrategia y el impacto que genera en los aprendices.

Fuente: (Aguilar et al., 2011), elaboración propia

4.4 Esquema ruta de intervención

La metodología a seguir en esta propuesta de intervención está relacionada con las actividades y el proceso de aprendizaje estructurado (ver Figura 1). Es importante entender, que el protagonista en la estrategia es el Aprendiz y el Instructor el facilitador mediando entre

aprendiz y los nuevos conocimientos, siendo capaz de ver el potencial formativo de cada actividad y de promover aprendizajes variados de las situaciones que vayan surgiendo. Esto debido a que se prevé que aprendan a través de interacciones en ambientes que simulen situaciones reales, para las cuales necesitan poner en juego sus conocimientos, destrezas y habilidades, teniendo la oportunidad de experimentar, de equivocarse, de expresar sus opiniones y de tomar decisiones de las cuales serán responsables en las diferentes lúdicas.

Figura 3

Ruta de intervención PID



Nota. Elaboración propia.

Para lograrlo, el instructor debe aplicar la guía de aprendizaje, motivando al aprendiz a que cuestione sus actitudes frente a la temática, se fije metas personales y se aventure para retarse a aprender. Las actividades que se plantean en la intervención son variadas en cuanto a organización del grupo, espacios, conceptos, habilidades y lúdicas. En todas ellas se trabaja también una actitud reflexiva, de esfuerzo, cooperativa y de responsabilidad.

4.5 Cronograma y plan de acción

La Propuesta de Intervención está diseñada para ser desarrollada en un lapso de tiempo no mayor a un trimestre, sin embargo es necesario aclarar que dependiendo el programa de formación, la planeación pedagógica, los ajustes a la estrategia, la disponibilidad de instructores y de aprendices, el cronograma puede sufrir cambios significativos en su temporalidad (ver Anexo 6)

4.6 Recursos y materiales

Para llevar a cabo esta propuesta de intervención es necesario disponer de los siguientes materiales fungibles, electrónicos y otros materiales. A continuación se detalla una lista del material descrito en por cada una de las actividades y/o sesiones propuestas en la Tabla 5.

Tabla 5. Recursos y materiales para cada sesión

Cantidad	Recurso o material	Visita previa	Sesiones			
			1	2	3	4
6	Taller de Aprendizaje - TA ^{1,2}	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Tablero de juegos didácticos		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
72	Tarjetas de escenarios					<input checked="" type="checkbox"/>
1.552	Identificadores personales		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Hojas de Trabajo ¹		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Fichas y dados		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
960	Hojas de registro en cuenta bancaria		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Cuestionarios e instrumentos de recolección de información ³		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
192	Diploma de reconocimiento					<input checked="" type="checkbox"/>
1	Tablero o pizarra acrílica		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1	Computador	<input checked="" type="checkbox"/>				
1	Televisor o video proyector	<input checked="" type="checkbox"/>				
5	Marcadores acrílicos de diferentes colores	<input checked="" type="checkbox"/>				
1	Reloj de pared		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Nota. Elaboración propia

¹ el documento se entregará en medio digital

² documento formalizado por el Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol (SIGA) bajo el código GFPI-F-132

³ los cuestionarios y demás instrumentos de recolección de información se realizarán por medio de formularios electrónicos.

4.7 Estrategias y actividades

Para la propuesta de intervención se diseñaron talleres lúdicos que permitan el desarrollo de competencias en finanzas personales en aprendices del SENA – CASA. Inicialmente se realizará una visita previa al lugar donde se realizará la intervención para aplicar los cuestionarios e instrumentos de recolección de información como etapa diagnóstica, para dialogar con los instructores y aprendices para conocer el lugar, dar a conocer la estrategia y la metodología a utilizar, enfatizar en que el instructor es parte importante en el acompañamiento, solicitar autorizaciones para trabajar con los aprendices seleccionados, conformar días y horarios de las sesiones, entre otros aspectos relevantes a considerar.

Antes de cada una de las sesiones se recomienda realizar el debido alistamiento de materiales y recursos didácticos propuestos para cada una de ellas.

Tabla 6

Sesión 1. Mi dinero seguro

		Versión: 01
		Código: GFPI-F-132
GESTIÓN DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL TALLER DE APRENDIZAJE		
Denominación del programa o módulo de formación:		
Actividad técnica de aprendizaje - ATA:	Comprender la importancia del manejo del dinero de forma segura, utilizando el juego de La Gran Sociedad para el refuerzo de habilidades, comprensión y función del recurso en la vida.	
Nombre del taller	Mi dinero seguro	No. 1
Objetivos de aprendizaje del taller:	Comprender conceptos de economía, empresa, ética, fundamentos de educación financiera necesarios para el mundo laboral. Motivar a los aprendices para que apropien habilidades en relación al manejo del dinero con actitudes críticas y positivas según sus aspiraciones	
Descripción del taller:	Taller teórico practico que incluye técnicas didácticas activas.	

<p>Preparación (Recursos y medios):</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión se presentará el juego La Gran Sociedad a los aprendices, por tanto es necesario familiarizarse con el previamente. - Alistar a Hoja de Trabajo 1 que comprende el vocabulario necesario y actividades para la sesión. - Verifique la lista de actividades y materiales. - Este taller se trabaja en GAES, por tanto se recomienda mantenerlos hasta la sesión 4. - Las instrucciones del juego se encuentran dentro del desarrollo del taller. Socialícelas antes de entregar el tablero a los aprendices. <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificadores personales - Hoja de Trabajo No. 1 - Hoja de registro en cuenta bancaria. - Tablero Juego de La Gran Sociedad - Fichas y dado para el juego - Lápices mina No. 2 - Marcadores acrílicos diferentes colores <p>Medios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablero acrílico - Computador personal - Televisor o video proyector
<p>Tiempo de ejecución</p>	<p>120 minutos de trabajo directo</p>
<p>DESARROLLO DEL TALLER</p>	
<p>MI DINERO SEGURO</p>	
<p>Inicio Tiempo: 20 minutos</p> <p>Por ser la primera sesión es necesario que el Instructor se presente y describa brevemente su trabajo y experiencia. Solicite a los aprendices escriban su nombre y apellidos en el identificador personal para ser usados en cada una de las sesiones, seguido proponga una dinámica divertida para que se presente cada uno.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Actividad 1. Contextualización. Tiempo: 35 minutos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Con el fin de identificar los presaberes con los que llegan los aprendices, considere utilizar las siguientes preguntas y demás que surjan. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el dinero? • ¿Qué función cumple el dinero en la sociedad? • ¿Cómo conseguimos el dinero? • ¿Qué podemos hacer el dinero? 	

2. Reparta la Hoja de Trabajo No 1 (ver Anexo 7) y solicite a los participantes que diligencien los datos personales. Indique que el material entregado será utilizado durante la sesión y que al final deberán hacer entrega de la misma para ser tomada como evidencia del aprendizaje.
3. Realice una socialización magistral donde explique la importancia del dinero, los orígenes, utilidad, la necesidad de guardar el dinero en un lugar seguro y que cuando se abre una cuenta de ahorros en un banco esta se realizará a nombre propio y que en ella se registran los depósitos y retiros de dinero que se hagan.
4. Socialice la Hoja de Trabajo No 1 que consta de tres talleres. Explique el gráfico cuyo propósito es definir cómo se produce el flujo de dinero desde cómo se puede obtener hasta su uso por medio de una cuenta bancaria. A medida que se va explicando el gráfico, solicite a los aprendices que diligencien los espacios en blanco. Finalmente, solicite a los aprendices que desarrollen los talleres 2 y 3.
5. Con el apoyo de la Hoja de Registro en Cuenta Bancaria (ver Anexo 13), ayude a los aprendices a entender cómo se registran los depósitos, retiros y como se calcula el saldo de la cuenta.
6. Terminada la explicación magistral y la socialización de las hojas de trabajo, solicite a los aprendices que definan con sus propias palabras los términos del vocabulario que se encuentran en la Hoja de Trabajo.

Actividad 2. Juego La Gran Sociedad.

Tiempo: 45 minutos

1. Reúna a los aprendices en equipos de 4 a 5 integrantes según sea el caso, explique que se dispondrán a realizar el juego **La Gran Sociedad**, donde ganaran dinero didáctico y que podrán gastarlo como ellos decidan.
2. Indique que el juego **La Gran Sociedad** se realizará en todas las sesiones, cuyo objetivo es reforzar sus habilidades en el manejo y administración del dinero.
3. Distribuya la Hoja de Registro en Cuenta Bancaria a cada uno de los participantes.
4. Distribuya el tablero del juego a cada uno de los equipos junto con las fichas y los dados, comente que cada aprendiz debe colocar su ficha en SALIDA.
5. Indique que pueden observar el tablero de cerca, que lo analicen y si tienen alguna inquietud no duden en preguntar.
6. Solicite que observen la Hoja de Registro en Cuenta Bancaria, previamente suministrada, y que lean detenidamente el objetivo el cual se pretende llegar en esta primera ronda.
7. Explique cómo jugar teniendo en cuenta las siguientes instrucciones:

- a. El gobierno local, entrega un auxilio en dinero a cada uno de los jugadores correspondiente a \$250.000, los cuales los deposita en la cuenta bancaria.
- b. Los jugadores pueden perder un turno, retroceder una casilla o pagar una multa en dinero si toman una mala decisión.
- c. **Elección de desafío.** Los jugadores deciden si gastan o ganan dinero basado en un escenario y dependiendo de la decisión depositan o retiran dinero de la cuenta bancaria.
- d. **Parada de descanso.** Útil solo en la tercera y cuarta ronda, en esta casilla los jugadores realizan un retiro y eligen si: hacen una donación, invierten o realizan compras.
- e. En los de demás espacios, los jugadores podrán depositar dinero por trabajos realizados, la venta de bienes, premios recibidos o tomar la decisión de gastar dinero por medio de retiros.
- f. **Empezar a jugar:**
 - a. Decidan en que orden empezaran a jugar. Se sugiere que lancen el dado y en orden de mayor a menor inicien.
 - b. Cada jugador lanza el dado y correrá su ficha tantas casillas como lo indique el dado.
 - c. A medida que los jugadores pasan por SALIDA recibirán los intereses del 5% sobre el saldo y serán depositados en su cuenta bancaria.
 - d. Los jugadores deben leer las instrucciones en voz alta de la casilla en la que cayeron, seguir las instrucciones y expresar cuál es su decisión según sea el caso.
 - e. Después de haber tomado el turno, los jugadores deber realizar los respectivos registros en la hoja de cuenta bancaria y calcular el saldo.
 - f. El juego continúa hasta que se indique que el tiempo ha terminado. Aproximadamente 30 minutos de juego.
 - g. Finalizado el juego deben calcular el saldo final de su cuenta y expresar cual fue la decisión más difícil y la más fácil de tomar.

8. Recuerde realizar rondas a los equipos para verificar que se esté realizando correctamente el juego, según las indicaciones dadas y para resolver dudas. Al finalizar recoja las Hojas de Trabajo y el tablero del juego.

Evaluación y cierre de la sesión

Tiempo: 20 minutos

Realice un repaso del vocabulario trabajado en la sesión, seguido de una revisión sobre cómo registrar los depósitos y retiros en cuenta bancaria, además de recordarles que las personas abren las cuentas en los bancos para mantener el dinero seguro y controlado y sobre la importancia de mantener una ética en el trabajo.

Realice las siguientes preguntas a los aprendices para poder verificar el aprendizaje:

- a. ¿Cómo se puede ganar dinero?
- b. ¿Qué utilidad tiene el dinero?
- c. ¿Considera necesario depositar un porcentaje de dinero en una cuenta?

- d. ¿Por qué ahorrar?
- e. ¿Qué clase de empresa le gustaría crear?
- f. ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido para empezar una empresa?
- g. ¿Cuáles son las características éticas que una persona debe tener en una empresa?

Explique a los participantes (instructores y aprendices) que en las próximas sesiones aprenderán a como generar sus propios ingresos y cómo pueden aprovecharlos al máximo a través de la planificación financiera, también empezaran a crear una empresa simulada en la que deberán tomar decisiones importantes sobre la administración del dinero.

Control de documento	Nombre completo de quien elabora el cambio y centro de formación al que pertenece	Fecha
	Camilo Ernesto Durán Castilla - CASA, Regional Santander	27/03/2021

Nota. GFPI-F-132 Talleres de Aprendizaje 01 (SENA, 2020). Elaboración propia.

Tabla 7

Sesión 2. Punto de equilibrio. ¡No puedo gastar más!

		Versión: 01 Código: GFPI-F-132
GESTIÓN DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL TALLER DE APRENDIZAJE		
Denominación del programa o módulo de formación:		
Actividad técnica de aprendizaje - ATA:	Identificar habilidades y destrezas personales para la identificación de oportunidades de negocio e de inversión, para desempeñar una ocupación laboral para realizar compras eficientes.	
Nombre del taller	Punto de equilibrio. ¡No puedo gastar más!	No. 2
Objetivo de aprendizaje del taller:	Obtener información necesaria para la organización, análisis y toma de decisiones que permitan resolver situaciones de la vida cotidiana. Redefinir el proyecto de vida promoviendo su realización mediante la administración del tiempo y la toma de decisiones efectivas.	
Descripción del taller:	Taller teórico práctico que incluye técnicas didácticas activas.	
Preparación (Recursos y medios):	<ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión se jugará la segunda ronda del juego La Gran Sociedad. - Alistar a Hoja de Trabajo 2 que comprende el vocabulario necesario y actividades para la sesión. - Verifique la lista de actividades y materiales. - Este taller se trabaja en GAES, por tanto se recomienda mantenerlos hasta la sesión 4. - Las instrucciones del juego se encuentran dentro del desarrollo del taller de aprendizaje de la sesión 1. Socialícelas nuevamente antes de entregar el tablero a los aprendices. <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificadores personales - Hoja de Trabajo No. 2 - Hoja de registro en cuenta bancaria (misma de sesión 1) - Tablero Juego de La Gran Sociedad - Fichas y dado para el juego - Lápices mina No. 2 - Marcadores acrílicos diferentes colores <p>Medios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablero acrílico - Computador personal 	

	- Televisor o video proyector
Tiempo de ejecución	120 minutos de trabajo directo
DESARROLLO DEL TALLER	
PUNTO DE EQUILIBRIO ¡No puedo gastar más!	
<p>Inicio</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p> <p>En esta segunda sesión, salude a los aprendices y entregue los identificadores. Pida que escriban su nombre y apellidos para ser usados en la sesión.</p> <p>Para iniciar en forma la sesión, realice una conexión con la pasada. Considere realizar estas preguntas.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Cuál es la diferencia entre tener su propia empresa y ser empleado? b. ¿Cuáles son las opciones que tiene el aprendiz a su edad para generar dinero? c. ¿Qué significa tener ética en el trabajo? <p>Explique a los aprendices, que además de la ética en el trabajo, cualquier ocupación laboral necesita de ciertas habilidades y aptitudes que requiere de capacitación, calificación y cualificación. Haga entender que durante la sesión explorarán sus habilidades e intereses personales, aprenderán sobre la investigación de mercados y jugarán la segunda ronda del juego La Gran Sociedad.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Actividad 1. Experiencias personales.</p> <p>Tiempo: 35 minutos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Con el fin de identificar los presaberes con los que llegan los aprendices, considere utilizar las siguientes preguntas y demás que surjan, partiendo de la siguiente consigna: ¿Tienen hermanos o amigos que trabajan? <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Qué tipo de empleos tienen? b. ¿Qué requisitos deben cumplir para su trabajo? c. ¿Se requiere de algún entrenamiento o capacitación en especial? d. ¿Cuál es la edad mínima para poder trabajar? 2. Reparta la Hoja de Trabajo No 2 (ver Anexo 8) y solicite a los participantes que diligencien los datos personales. Indique que el material entregado será utilizado durante la sesión y que al final deberán hacer entrega de la misma para ser tomada como evidencia del aprendizaje. 3. De 5 minutos para que los aprendices resuelvan el taller. Converse con ello y explíqueles que es importante que continúen con su cadena de formación en una carrera que sea afín con el programa al que pertenecen. 4. Finalizado el tiempo, solicite que compartan las respuestas o que formen parejas para que las socialicen entre ellos, indicando que esta información les servirá para las próximas sesiones y para empezar una idea de negocios. 	

5. Solicite que hagan sugerencias sobre qué tipo de empresa le gustaría crear. Pida que lean los ejemplos de empleos y empresas que hay en la Hoja de Trabajo 2, indicando que existen muchas oportunidades disponibles para aprovechar.
6. Conforme equipos de trabajo para que revisen entre ellos los listados creados y creen uno solo. Indique que para poder laborar existe el requisito de ser mayor de edad y para cuando son menores de edad (14 años mínimo) deben tener permiso de los padres y avalado por el ministerio del trabajo.
7. A medida que repasan las ocupaciones de la Hoja de Trabajo 2, realice las siguientes preguntas:
 - a. ¿Sus habilidades están acordes al tipo de empresa y empleo que desean?
 - b. ¿Tienen las habilidades necesarias?
 - c. ¿Están dispuestos a desarrollar las habilidades que necesitan?
8. Realice una socialización magistral donde explique el término “Investigación de Mercados”, sus tipos, función, utilidad, entre otros aspectos importantes.

Actividad 2. Juego La Gran Sociedad.

Tiempo: 45 minutos

1. Reúna a los aprendices en equipos de 4 a 5 integrantes según sea el caso, explique que se dispondrán a realizar el juego **La Gran Sociedad**, donde ganaran dinero didáctico y que podrán gastarlo como ellos decidan.
2. Indique que el juego **La Gran Sociedad** se realizará en todas las sesiones, cuyo objetivo es reforzar sus habilidades en el manejo y administración del dinero, practicar la toma de decisiones financieras, invertir, donar o comprar, manteniendo un mínimo de \$50.000 en la cuenta.
3. Distribuya la Hoja de Registro en Cuenta Bancaria que trabajaron desde la sesión uno a cada uno de los participantes.
4. Distribuya el tablero del juego a cada uno de los equipos junto con las fichas y los dados, comente que cada aprendiz debe colocar su ficha en SALIDA. Indique que para esta ronda los jugadores no pueden pasar por la “Parada de Descanso” sin detenerse y tomar una de tres decisiones invertir, donar o comprar, dinero que se descontará de su cuenta bancaria.
5. Explique cómo jugar teniendo en cuenta las instrucciones de la sesión uno.
6. Recuerde realizar rondas a los equipos para verificar que se esté realizando correctamente el juego según las indicaciones dadas y para resolver dudas. Al finalizar recoja las Hojas de Trabajo y el tablero del juego.

Evaluación y cierre de la sesión**Tiempo: 20 minutos**

Realice un repaso del vocabulario trabajado en la sesión, seguido de una revisión sobre cómo registrar los depósitos y retiros en cuenta bancaria. Recuerde que en nuestra vida diaria tomamos decisiones que afectan nuestro presupuesto financiero y por ende nuestra calidad de vida. Indique la relación que existe entre la investigación de mercados y las oportunidades de compra o inversión que pueden encontrar y sobre cómo actúan los intereses en las inversiones.

Realice las siguientes preguntas a los aprendices para poder verificar el aprendizaje:

- a. ¿Cuánto dinero donaron y por qué lo hicieron?
- b. ¿Cuánto dinero decidieron ahorrar?
- c. ¿Qué presupuesto destinaron para comprar?
- d. ¿Cuántos intereses ganaron?
- e. ¿Qué es más rentable, donar dinero, comprar bienes y servicios o invertir?

Explique a los participantes (instructores y aprendices) que en las próximas sesiones aprenderán los pasos de la estrategia AHORA para llegar a ser consumidores inteligentes. Explorarán algunos tipos de publicidad y como evitar anuncios engañosos para no afectar las finanzas personales.

Control de documento:	Nombre completo de quien elabora el cambio y centro de formación al que pertenece	Fecha
	Camilo Ernesto Durán Castilla - CASA, Regional Santander	27/03/2021

Nota. GFPI-F-132 Talleres de Aprendizaje 01 (SENA, 2020). Elaboración propia.

Tabla 8

Sesión 3. Sistema AHORA para consumo inteligente

		Versión: 01 Código: GFPI-F-132
GESTIÓN DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL TALLER DE APRENDIZAJE		
Denominación del programa o módulo de formación:		
Actividad técnica de aprendizaje - ATA:	Aplicar técnicas de consumo inteligente que procuren conservar hábitos financieros saludables.	
Nombre del taller	Sistema AHORA para consumo inteligente	No. 3
Objetivos de aprendizaje del taller:	Promover el trabajo en equipo para la creación de acuerdos y negociaciones, teniendo en cuenta la diversidad como estrategia para la comunicación asertiva y armónica con los demás, el entorno y la naturaleza	
Descripción del taller:	Taller teórico práctico que incluye técnicas didácticas activas.	
Preparación (Recursos y medios):	<ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión se jugará la tercera ronda del juego La Gran Sociedad. - Alistar a Hoja de Trabajo 3 que comprende el vocabulario necesario y actividades para la sesión. - Verifique la lista de actividades y materiales. - Este taller se trabaja en GAES, por tanto se recomienda mantenerlos hasta la sesión 4. - Las instrucciones del juego se encuentran dentro del desarrollo del taller de aprendizaje de la sesión 1. Socialícelas nuevamente antes de entregar el tablero a los aprendices. <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificadores personales - Hoja de Trabajo No. 3 - Hoja de registro en cuenta bancaria. - Tarjetas de escenarios - Tablero Juego de La Gran Sociedad - Fichas y dado para el juego - Lápices mina No. 2 - Marcadores acrílicos diferentes colores <p>Medios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablero acrílico - Computador personal - Televisor o video proyector 	

Tiempo de ejecución	120 minutos de trabajo directo
DESARROLLO DEL TALLER	
	
<p>Inicio</p>	
<p>Tiempo: 20 minutos</p>	
<p>En esta tercera sesión, salude a los aprendices nuevamente y entregue los identificadores. Pida que escriban su nombre y apellidos para ser usados en la sesión.</p>	
<p>Para iniciar en forma la sesión, realice una conexión con la pasada. Considere realizar estas preguntas.</p>	
<ol style="list-style-type: none"> a. ¿Cuál es la diferencia entre invertir y gastar? b. ¿Para qué sirve una investigación de mercados? c. ¿Qué significa tener ética en el trabajo? 	
<p>Posterior a las preguntas, indique que en la sesión del día van a experimentar con una estrategia denominada AHORA la cual le permitirá tomar decisiones financieras acertadas y que los volverán consumidores y compradores inteligentes, además que estudiaremos formas para identificar gastos personales mediante la creación de presupuestos personales y que por último jugarán como de costumbre la tercera ronda del juego La Gran Sociedad.</p>	
<p>Desarrollo</p>	
<p>Actividad 1. Mi presupuesto personal AHORA.</p>	
<p>Tiempo: 20 minutos</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Con el fin de identificar los presaberes con los que llegan los aprendices, considere utilizar las siguientes preguntas y demás que surjan, partiendo de la siguiente consigna: Cuándo sales a la calle y pasas por un almacén y ves algo que te gusta... <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Lo compras de inmediato porque siente la necesidad de tenerlo? b. ¿Entras al almacén y preguntas sobre el artículo? c. ¿Lo ignoras porque piensas que no es lo suficientemente bueno para ti? d. ¿Te deprimas porque piensas que no está en tus posibilidades adquirirlo? 2. Reparta la Hoja de Trabajo No 3 (ver Anexo 9) y solicite a los participantes que diligencien los datos personales. Indique que el material entregado será utilizado durante la sesión y que al final deberán hacer entrega de la misma para ser tomada como evidencia del aprendizaje. 3. Prepare una presentación donde explique que en la sesión aprenderán a ser consumidores inteligentes mediante la estrategia AHORA. Indique que existen dos tipos de personas, el primero es el consumidor personal que es aquel que compra 	

bienes y servicios para ser usados en su hogar o que sirven para su vida personal. De algunos ejemplos y pida a los aprendices que den otros.

Las segundas personas, son el consumidor comercial, que son aquellos que compran bienes y servicios para ser vendidos o comercializados y de esa manera obtener beneficios e indicando que estas decisiones afectan a sus clientes.

Por último, en la presentación explique cómo generamos gastos para poder tomar decisiones importantes en nuestra vida (ahorrar, donar, ganar y gastar) y que estas decisiones hay que tomarlas inteligentemente. Para tener éxito se hace necesario que aplique la estrategia AHORA.

4. Presente la imagen de la estrategia AHORA y explique a los aprendices que para ser consumidor inteligente, debes estar “INFORMADO”, lo que significa obtener los datos necesario para tomar una buena decisión.
5. Explique el significado del acrónimo AHORA, teniendo en cuenta la siguiente información:

A = Alto, piensa antes de tomar la decisión.

H = Haga un plan.

O = Obtenga información.

R = Revise lo que encontró.

A = Actúe, decida de manera inteligente.

Alto, piensa antes de tomar la decisión. Este es el momento adecuado para detenerse y pensar en si toma o no la decisión. Aquí te podrás demorar algún tiempo, incluso días pero todo depende de lo que desees comprar. Pregunte: ¿Habitualmente se detienen a pensar si es necesario o no comprar algo que tengan en mente?

Haga un plan. En este punto has avanzado en considerar la opción de compra. Para hacer el plan hay que ver qué información necesitas, cuánto dinero debes disponer, de donde obtendrás los recursos, cuanto tiempo tardaras en reunir el dinero y cuando es el mejor momento de obtener lo que desees. Pregunte: ¿Realizan ustedes un plan para poder adquirir algo que desean?

Obtenga información. No es tonto el que pregunta, sino el que no pregunta. Esto ayuda a aclarar dudas y orienta al consumidor a tomar mejores decisiones que no lo afecten. ¿Piden información sobre el bien o servicio a comprar? ¿Por qué?

Revise lo que encontró. Tómese el tiempo necesario para analizar la información que encontró y si es necesario pida ayuda de otras personas. Pregunte: ¿Verifican bien los datos encontrados referente al bien o servicio que desean comprar? ¿Cuál información es la de mayor cuidado?

Actúe, decida de manera inteligente. Al hacer una compra, siempre es necesario pedir y guardar la factura de compra, está en muchas ocasiones actúa como garantía si en llegado caso es necesario devolver o cambiar un artículo y para legitimar la propiedad del bien.

6. Elabore su presupuesto personal de la Hoja de Trabajo 3, teniendo en cuenta los ingresos de su núcleo familiar y los gastos que se generan dentro de él.

Actividad 1. Obra de teatro.

Tiempo: 30 minutos

1. Distribuya la Hoja de Trabajo 3 e indique que ella se encuentran una serie de escenarios los cuales deben representar en una obra de teatro.
2. Conforme seis equipos de teatro y asígneles un escenario e indique deben preparar una escena improvisada, donde muestren el problema que se presenta y como se utilizó el sistema AHORA para dar una solución.
3. De 5 minutos para que los aprendices presenten la obra. Converse con ellos y ofrézcales ayuda para la obra antes de iniciar.
4. Finalizadas las obras realizadas y en una mesa redonda compartan las experiencias y aprendizajes obtenidos en la actividad.

Actividad 3. Juego La Gran Sociedad.

Tiempo: 30 minutos

1. Reúna a los aprendices en equipos de 4 a 5 integrantes según sea el caso, explique que se dispondrán a realizar el juego **La Gran Sociedad**, donde ganaran dinero didáctico y que podrán gastarlo como ellos decidan.
2. Indique que el juego **La Gran Sociedad** se realizará en todas las sesiones, cuyo objetivo es reforzar sus habilidades en el manejo y administración del dinero, practicar la toma de decisiones financieras, invertir, donar o comprar, manteniendo un mínimo de \$50.000 en la cuenta.
3. Distribuya la Hoja de Registro en Cuenta Bancaria que trabajaron desde la sesión uno a cada uno de los participantes.
4. Distribuya el tablero del juego a cada uno de los equipos junto con las fichas y los dados, comente que cada aprendiz debe colocar su ficha en SALIDA. Indique que para esta ronda los jugadores no pueden pasar por la “Parada de Descanso” sin detenerse y tomar una de tres decisiones invertir, donar o comprar, dinero que se descontará de su cuenta bancaria.
5. Explique cómo jugar teniendo en cuenta las instrucciones de la sesión uno.

6. Recuerde realizar rondas a los equipos para verificar que se esté realizando correctamente el juego según las indicaciones dadas y para resolver dudas. Al finalizar recoja las Hojas de Trabajo y el tablero del juego.

Evaluación y cierre de la sesión

Tiempo: 20 minutos

Realice un repaso del vocabulario trabajado en la sesión, repase el sistema AHORA para un consumidor inteligente. Resuma las obras presentadas por los equipos y que ayudaron a resolver los problemas presentados.

Realice las siguientes preguntas a los aprendices para poder verificar el aprendizaje:

- a. ¿Cuál es la diferencia entre consumidor personal y comercial?
- b. ¿Qué es la estrategia AHORA?
- c. ¿Qué es un consumidor inteligente?
- d. ¿Qué es un presupuesto personal?

Explique a los participantes (instructores y aprendices) que en la próxima sesión aprenderán a identificar algunos tipos de publicidad y como evitar anuncios engañosos para no afectar las finanzas personales.

Control de documento:	Nombre completo de quien elabora el cambio y centro de formación al que pertenece	Fecha
	Camilo Ernesto Durán Castilla - CASA, Regional Santander	27/03/2021

Nota. GFPI-F-132 Talleres de Aprendizaje 01 (SENA, 2020). Elaboración propia.

Tabla 9

Sesión 4. ¿Dónde está el truco?

		Versión: 01 Código: GFPI-F-132
GESTIÓN DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL TALLER DE APRENDIZAJE		
Denominación del programa o módulo de formación:		
Actividad técnica de aprendizaje - ATA:	Reconocer los tipos de publicidad que engañan al consumidor para que adquieran bienes y servicios que no son necesarios, así como la importancia de mantener una responsabilidad social empresarial.	
Nombre del taller	¿Dónde está el truco?	No. 4
Objetivos de aprendizaje del taller:	Relacionar las competencias específicas del programa de formación frente a la interacción en la economía personal y global	
Descripción del taller:	Taller teórico practico que incluye técnicas didácticas activas.	
Preparación (Recursos y medios):	<ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión se jugará la última ronda del juego La Gran Sociedad. - Alistar a Hoja de Trabajo 4 que comprende el vocabulario necesario y actividades para la sesión. - Verifique la lista de actividades y materiales. - Este taller se trabaja en GAES, por tanto se recomienda mantenerlos hasta la sesión 4. - Las instrucciones del juego se encuentran dentro del desarrollo del taller de aprendizaje de la sesión 1. Socialícelas nuevamente antes de entregar el tablero a los aprendices. - Al finalizar la sesión, aplique nuevamente los cuestionarios e instrumentos de recolección de información para el diagnóstico final. - Entregue los certificados de participación a los aprendices que completaron las sesiones. <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificadores personales - Hoja de Trabajo No. 4 - Hoja de registro en cuenta bancaria. - Tarjetas de escenarios 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero Juego de La Gran Sociedad - Fichas y dado para el juego - Lápices mina No. 2 - Marcadores acrílicos diferentes colores - Cuestionarios e instrumentos de recolección de información. - Certificados <p>Medios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablero acrílico - Computador personal - Televisor o video proyector
--	--

Tiempo de ejecución	120 minutos de trabajo directo
----------------------------	--------------------------------

DESARROLLO DEL TALLER

¿DÓNDE ESTÁ EL TRUCO?

Inicio

Tiempo: 20 minutos

En esta última sesión, salude a los aprendices y entregue nuevamente los identificadores. Pida que escriban su nombre y apellidos para ser usados en la sesión.

Para iniciar en forma la sesión, realice una conexión con la pasada. Considere realizar estas preguntas.

- a. ¿Cuál es la diferencia entre consumidor personal y comercial?
- b. ¿Qué significa el acrónimo AHORA?
- c. ¿Qué es investigación de mercados?

Explique a los aprendices la importancia de reconocer la publicidad engañosa y la importancia de la responsabilidad social y ética de las empresas, para terminar de jugar la última ronda del juego La Gran Sociedad.

Desarrollo

Actividad 1. ¡Realmente es cierto!

Tiempo: 20 minutos

1. Con el fin de identificar los presaberes con los que llegan los aprendices, Solicite a los aprendices resolver y con sus propias palabras, la siguiente rejilla de conceptos:

Publicidad	Consumo	Pensamiento crítico
Resolución de problemas	Evaluar datos	Compra compulsiva
Análisis de opciones	Investigación de Mercados	Capacidad de compra

2. Pregunte: ¿Qué hace a un buen consumidor? ¿Qué han aprendido sobre ganar, donar, ahorrar y gastar dinero?
3. Reparta la Hoja de Trabajo No 4 (ver Anexo 10) y solicite a los participantes que diligencien los datos personales. Indique que el material entregado será utilizado durante la sesión y que al final deberán hacer entrega de la misma para ser tomada como evidencia del aprendizaje.
4. De 5 minutos para que los aprendices puedan dar respuesta a la pregunta ¿Qué importante distinguir la publicidad honesta de la publicidad engañosa?
5. Para definir publicidad engañosa adecuadamente, solicite a los aprendices que ilustren un ejemplo de alguna experiencia que han tenido y que consideraron que lo que se ofrecía era un fraude o engañoso.
6. Reparta las tarjetas de escenario que ilustran tres ejemplos de avisos publicitarios engañosos.
7. En equipos de trabajo, revisen cada uno de las tarjetas y solicite que indiquen cómo podría ser engañoso los avisos que tienen en sus manos. Seguido de ello, al dorso de las tarjetas responda las preguntas ¿Algo puede salir mal? ¿Qué aprendí? Incluyendo en la respuesta que era engañoso en el aviso.
8. De 5 minutos para que los aprendices puedan dar respuesta.
9. Tenga en cuenta que varios equipos tendrán la misma tarjeta, por consiguiente se esperan diferentes respuestas.
10. Al finalizar el tiempo solicite que sean socializadas las respuestas en plenaria.

Actividad 2. Mapa mental

Tiempo: 15 minutos

Recuerde a los aprendices que un mapa mental es un diagrama que representa conceptos relacionados a partir de un tema principal o palabra clave. El tema principal se ubica al centro y se expande en todas direcciones con los conceptos relacionados. Es ideal para lluvias de ideas y organizar información de manera espontánea.

1. Indique que en la Hoja de Trabajo 4 deberán completar el mapa mental. Pida que piensen en lo que aprendieron en el transcurso de las sesiones, luego que escriban los conceptos claves de primer nivel en los círculos grandes y los detalles de cada concepto en los círculos pequeños.

Ejemplo de conceptos claves de primer nivel:

- ✓ Ganar
- ✓ Invertir
- ✓ Comprar
- ✓ Ahorrar

- ✓ AHORA
- ✓ Publicidad engañosa

Actividad 2. Juego La Gran Sociedad.

Tiempo: 45 minutos

1. Reúna a los aprendices en equipos de 4 a 5 integrantes según sea el caso, explique que se dispondrán a realizar el juego **La Gran Sociedad**, donde ganaran dinero didáctico y que podrán gastarlo como ellos decidan.
2. Indique que el juego **La Gran Sociedad** se realizará en todas las sesiones, cuyo objetivo es reforzar sus habilidades en el manejo y administración del dinero, practicar la toma de decisiones financieras, invertir, donar o comprar, manteniendo un mínimo de \$50.000 en la cuenta.
3. Distribuya la Hoja de Registro en Cuenta Bancaria que trabajaron desde la sesión uno a cada uno de los participantes.
4. Distribuya el tablero del juego a cada uno de los equipos junto con las fichas y los dados, comente que cada aprendiz debe colocar su ficha en SALIDA. Indique que para esta ronda los jugadores no pueden pasar por la “Parada de Descanso” sin detenerse y tomar una de tres decisiones invertir, donar o comprar, dinero que se descontará de su cuenta bancaria.
5. Explique cómo jugar teniendo en cuenta las instrucciones de la sesión uno.
6. Recuerde realizar rondas a los equipos para verificar que se esté realizando correctamente el juego según las indicaciones dadas y para resolver dudas. Al finalizar recoja las Hojas de Trabajo y el tablero del juego.

Evaluación y cierre de la sesión

Tiempo: 20 minutos

Realice un repaso del vocabulario trabajado en las sesiones, seguido de una revisión sobre cómo registrar los depósitos y retiros en cuenta bancaria. Recuerde que en nuestra vida diaria tomamos decisiones que afectan nuestro presupuesto financiero y por ende nuestra calidad de vida. Indique la relación que existe entre la investigación de mercados y las oportunidades de compra o inversión que pueden encontrar y sobre cómo actúan la publicidad en la toma de decisiones.

Platique con los aprendices sobre lo que aprendieron y haga hincapié en la necesidad del trabajo en equipo, de estar informado y sobre todo de capacitarse cada día más para así poder desempeñarse en un oficio laboral.

Aplique los instrumentos de recolección de información y cuestionarios para realizar la evaluación final de programa.

Realice la entrega de certificados de asistencia y participación en la estrategia PESO\$ PEN\$ASO\$, agradezca el entusiasmo que pusieron en todo el tiempo que compartieron y

<p>concédale la palabra a uno o dos aprendices para que manifiesten que tan bueno o interesante les pareció el proyecto.</p> <p>Anime a los aprendices para que lleven el certificado a sus casas y compartan la experiencia y aprendizajes con sus familiares y amigos más cercanos.</p>		
Control de documento:	Nombre completo de quien elabora el cambio y centro de formación al que pertenece	Fecha
	Camilo Ernesto Durán Castilla - CASA, Regional Santander	27/03/2021

Nota. GFPI-F-132 Talleres de Aprendizaje 01 (SENA, 2020). Elaboración propia.

4.8 Evaluación y seguimiento

La evaluación general de la Propuesta de Intervención Interdisciplinar (PID), se realizará por parte de los instructores y aprendices voluntarios, teniendo en cuenta el análisis del logro de los objetivos planteados en cada una de las actividades y las observaciones recogidas la sección de evaluación de las mismas.

Los instrumentos de evaluación propuestos son la observación directa y sistemática de la actividad de los participantes así como el análisis los diversos productos creados a lo largo de cada una de las sesiones, las cuales serán tomadas como evidencia. Para poder realizar se propone utilizar el instrumento de evaluación del Anexo 12, el cual sirve para sistematizar el aprendizaje. Además de la evaluación a los participantes, también será necesario evaluar la calidad de los materiales técnico pedagógicos, la participación de los instructores, el ambiente y demás variables necesarias para el éxito del PID.

La valoración se realizará en la reunión de equipo y ha de servir para el mejoramiento de la propuesta y así poder permitir que sea más útil en un futuro con muchas personas más.

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Con la elaboración de la presente propuesta de intervención disciplinar, se puede concluir que en el transcurso del desarrollo se pudo observar que existen múltiples formas de intervenir procesos de aprendizaje que se pueden globalizar y enfocar de manera centralizada para acercarse al aprendizaje significativo y a diversas metodologías de proyectos que permiten concretar mejores maneras de apropiar en las personas mejores conocimientos. También se pudo recorrer la base teórica y práctica del aprendizaje para el desarrollo de una propuesta de intervención innovadora y en coherencia con el marco teórico analizado.

En relación al primer objetivo específico, se elaboraron acciones didácticas activas en compañía de herramientas lúdicas y material técnico pedagógico adecuado para la apropiación de competencias en finanzas personales, que de forma articulada podrán facilitar el proceso de aprendizaje en un tema tan extenso, variado y difícil de entender. Los Talleres Técnicos de Aprendizaje están diseñados según la Guía de Desarrollo Curricular (SENA, 2020), que permite mediante la estructuración de talleres didácticos y significativos poder desarrollar los contenidos propuestos en el PID.

Para abordar el segundo objetivo específico, se ha profundizado en el aprendizaje significativo, en donde el aprendiz puede realizar las actividades ajustándolas a su estructura cognitiva para establecer conceptos o ideas en relación al campo del conocimiento que se trató en el PID. Este tipo de aprendizaje, permite el proceso de asimilación las ideas previas existentes en la estructura cognitiva se modifican, adquiriendo nuevos significados. La presencia sucesiva de este hecho produce una elaboración adicional jerárquica de los conceptos o proposiciones, dando lugar a una diferenciación progresiva (Aguilar et al, 2011, pág. 71).

De igual forma, se puede concluir que el diseño del PID puede provocar en los aprendices SENA y demás personas que decidan trabajar con la propuesta que se ha generado, el reconocimiento de la importancia de la planeación financiera como base para lograr metas alcanzables en un entorno financiero, económico y social y da respuesta al problema que se planteó inicialmente.

5.2 Recomendaciones

Para obtener el éxito deseado es necesario tener en cuenta las siguientes recomendaciones.

- a) Acogerse a la metodología planteada en la presente Propuesta de Intercesión Disciplinar, ella está diseñada lógicamente para poder alcanzar los objetivos propuestos en cada una de las sesiones.
- b) Realizar visitas previas al lugar donde se realiza la intervención, de esta manera sabrá de antemano las características de las personas participantes y del personal de instructores o docentes.
- c) Utilizar adecuadamente todos los recursos y medios didácticos propuestos en el PID, de esta manera se asegura una adecuada intervención.
- d) Elaborar material de apoyo adicional para hacer más dinámica la intervención, la idea es llamar la atención del participante la mayor parte del tiempo.
- e) Motivar constantemente a los participantes, dándoles a entender y recordarles la importancia de la temática y como esta puede llegar hasta afectar su propia salud.

De igual manera se recomienda presentar la presente Propuesta de Intervención disciplinar al programa de innovación y desarrollo SENNOVA del SENA para apalancar

recursos y así poder desarrollar la propuesta en una segunda versión donde se utilicen las TIC como parte integral del proceso y mediadora del conocimiento. De igual manera para hacer llegar la estrategia, a por lo menos, los centros de formación del SENA regional Santander.

Referencias

- López-Jurado Puig, M. (2011). ¿Qué es educación? La educación y sus rasgos característicos en la sociedad del conocimiento. En *Educacion para el siglo XXI* (págs. 37-60). Madrid: DESCLÉE DE BROUWER.
- Aguilar Vargas, L., Carreño Cardozo, J., Espinosa Rivera, O., Galeano Gallego, A., & Preciado Mora, G. (2011). *Rediseño Curricular por cilos. Propuesta metodológica basada en la experiencia de la localidad de Usme (Bogotá)*. Bogotá DC: Magisterio.
- ASOBANCARIA. (2017). *El desafío público-privado frente a las finanzas personales* (1117 ed.). Bogotá DC: Semana Económica 2017. Recuperado el 7 de septiembre de 2020, de <https://marketing.asobancaria.com/hubfs/Asobancaria%20Eventos/Asobancaria%20%20Semanas-Economicas/1117.pdf>
- Calabor, M. S., Mora, A., & Moya, S. (enero-junio de 2018). Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico. *Revista de Contabilidad – Spanish Accounting Review*, 21(1), 38-47. doi:doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.11.001
- Cárdenas Trujillo, J. A. (2016). *La importancia de la educación financiera, desde un enfoque social y autoritario que coayuda a alcanzar el ahorro y/o la inversión*. (F. U. Libertadores, Ed.) Recuperado el 12 de septiembre de 2020, de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3024/C%c3%a1rdenas_Jorge_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castañeda Rodríguez, M., & Rojas Gómez, L. G. (agosto-diciembre de 2015). Desarrollo de capacidades financieras en fondos de inversión a través de un videojuego: resultados de un estudio en el Centro de Servicios Financieros del SENA D.C. *Revista FINNOVA*, 1(2), 15-31.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*(16). Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%20C3%20Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Congreso de la República. (8 de febrero de 1994). Ley General de Educación. *Ley 114 de 1994*. DO: No. 41.214. Recuperado el 2020 de septiembre de 13, de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html#:~:text=ART%C3%8DCULO%201o.,derechos%20y%20de%20sus%20deberes.
- Congreso de la República. (15 de julio de 2009). Ley de Protección al Consumidor Financiero. *Ley 1328 de 2009*. DO: No. 47.411. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1328_2009.html

- Congreso de la República. (21 de octubre de 2014). Ley de Acceso a los Servicios Financieros. *Ley 1735 de 2014*. DO: No. 49.311. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1735_2014.html
- Denegri, M., Palavecinos, M., Ripoll, M., & Yáñez, V. (1999). Caracterización Psicológica del Consumidor de la IX Región. (F. I. Denegri, Ed.) *Consumir para vivir y no vivir para consumir*, 7-31.
- Gebaüer, A., Schafer, L., & Soto, E. (2003). *Compra impulsiva en estudiantes universitarios con diferente nivel de formación en economía de la Universidad de la Frontera*. Universidad de La Frontera, Departamento de Psicología. Tesis de pregrado no publicada. Obtenido de <http://repositorio.conicyt.cl/handle/10533/186284>
- Hundeloh, H., & Hess, B. (septiembre de 2003). Promoting safety: A component in health promotion in schools. *In Injury Control and Safety Promotion*, 10(3), 165-171.
- Jaime Esteban, M., Bello Chávez, J., & Caicedo Parra, A. (octubre de 2013). La creación de un juego de rol para construir el modelo exponencial. Extrapolación del sistema financiero 1. *REVISTA CIENTÍFICA, Edición Especial*, 263-266. Recuperado el 7 de septiembre de 2020, de <http://funes.uniandes.edu.co/6638/1/Caicedo2013Creacion.pdf>
- Morales Orozco, E., Betancur Valenca, V., Quintero, C. D., & Sanchez Ossa, B. (2019). *Desarrollo de la Estrategia de Educación Económica y Financiera para Jóvenes "Mi Primer Millón"*. (U. C. Oriente, Ed.) Recuperado el 7 de septiembre de 2020, de <http://200.9.158.38/bitstream/handle/123456789/212/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Murray R, S., & Larry J, S. (2009). *Estadística*. México DF: McGraw-Hill.
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado el 12 de septiembre de 2020, de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. (2015). La Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*(21), 163-174. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/1337/1/2015_Ludica_pedagogica.pdf
- Presidencia de la República. (8 de febrero de 2014). *Decreto 457 de 2014*. DO: N. 49083. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de <http://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?id=1852080>
- Raccanello, K., & Herrera Guzmán, E. (abril-junio de 2014). Educación e inclusión financiera. (A. Centro de Estudios Educativos, Ed.) *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, XLIV(2), 119-141. Recuperado el 7 de septiembre de 2020, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27031268005>

- Ripoll, O. (2006). El juego como herramienta educativa. *Educación Social*(33), 11-27. Obtenido de file:///E:/Descargas/165533-Text%20de%20l'article-394059-1-10-20150119.pdf
- Sánchez Macías, A., Azuara Pugliese, V., & Martínez Cerda, M. L. (Marzo de 2018). Estrategia Didáctica Basada En La Lúdica Para La Adquisición De Competencias Financieras En Estudiantes De La Licenciatura En Administración. *European Scientific Journal*, 14(7), 69-90. doi:10.19044/esj.2018.v14n7p69
- Santana González, Á. Á. (Agosto de 2017). *Taller experiencial colaborativo para estimular la reflexión y aprendizaje de educación financiera*. (P. U. Chile, Ed.) Recuperado el 7 de septiembre de 2020, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55708889/Tesis.REINICIA.Final_editA.pdf?1517687723=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DReinicia_La_Educacion_Financiera_Colabor.pdf&Expires=1600063606&Signature=JPonuFcpL1zPX3gu8F4O0kik0OBvFt4tUqv7Oj1AI
- SENA. (2020). *GPMI-G-012 Guía de desarrollo curricular*. Obtenido de CompromISO: <http://compromiso.sena.edu.co/documentos/vista/descarga.php?id=2825>
- SENA. (Abril de 2020). *Guía de diseño currucular*. Obtenido de CompromISO: <http://compromiso.sena.edu.co/documentos/vista/descarga.php?id=2593>
- Sosa, A., & Gielen, E. (19-20 de julio de 2018). El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en juego. (U. P. València, Ed.) *Congreso In-Red*. doi:<http://dx.doi.org/10.4995/INRED2018.2018.8876>
- Stanley, T. J., & Danko, W. D. (1998). *The Millionaire Next Door*. Lanham, Maryland: Taylor Trade Publishing.
- Taborda Osorio, C. (2015). *Gamificación aplicada a la administración de las finanzas personales*. (U. N. Colombia, Ed.) Recuperado el 7 de septiembre de 2020, de <http://bdigital.unal.edu.co/52505/1/1128417317.2015.pdf>
- Tang, T. L., & Luna-Arocas, R. (2004). The Love of Money, Satisfaction, and the Protestant Work Ethic: Money Profiles Among University Professors in the USA and Spain. *Journal of Business Ethics*, 50(4), 329-354.
- Velez, C. M. (2001). *Apuntes de Metodología de la Investigación*. Medellín: EAFIT.

Anexos

Anexo 1. Test de alfabetización económica para adultos (TAE-A).



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
Regional Santander
Centro de Atención al Sector Agropecuario
Piedecuesta

TEST DE ALFABETIZACIÓN ECONÓMICA (TAE – A)

Adaptado por los autores para el estudio propuesto.

Respetado Aprendiz:

El presente test tiene como finalidad evaluar conocimientos generales sobre economía, el instrumento consta de 27 preguntas cada una con cuatro alternativas de respuesta, de las cuales sólo una es la correcta. Por favor, lea detenidamente cada pregunta y señale la alternativa correcta utilizando la hoja de respuestas rellenando el óvalo que corresponda con su respuesta. No debes omitir ninguna pregunta. Recuerda que la información es confidencial y que tu participación es voluntaria

CUESTIONARIO

1. Cuando elegimos comprar un artículo y tenemos dos alternativas debemos:

 - a) Elegir el mejor en cuanto a precio v/s calidad.
 - b) Elegir el que tiene más beneficios.
 - c) Elegir después de comparar costos y beneficios.
 - d) Elegir el de mayor valor.
2. ¿Cuándo es el momento propicio para obtener un crédito hipotecario?

 - a) Cuando las tasas de interés y las comisiones bancarias son bajas.
 - b) Cuando existe inflación.
 - c) Cuando el banco se lo extiende.
 - d) Cuando el Banco de la República baja la tasa de interés.
3. El precio de un bien o servicio es fijado por:

 - a) La oferta y la demanda del bien o servicio.
 - b) El mercado.
 - c) El índice de precios al consumidor.
 - d) El Gobierno.
4. ¿Cuál es la diferencia entre una cuenta de ahorro una cuenta corriente?

 - a) La primera permite generar intereses sobre el dinero y acceder a beneficios que el banco ofrece.
 - b) La primera genera intereses sobre el dinero y la segunda permite el pago mediante cheques.
 - c) La segunda genera intereses sobre el dinero y la primera permite el pago por medio de cheques.
 - d) La primera tiene como objeto la realización de transacciones y la segunda se utiliza como medio de especulación.
5. ¿Qué determina la demanda o compra de un bien?

 - a) Precio y la calidad.
 - b) Precio de la competencia.
 - c) Los gustos.
 - d) Precio, calidad, precios de la competencia y gustos.
6. Si usted estuviera próximo a jubilar, los fondos que tiene acumulados en su cuenta de AFP le conviene tenerlos en la cuenta tipo:

 - a) Tipo 0 (Protección de capital) Conservador.
 - b) Tipo 1 (Preservación de capital) Conservador.
 - c) Tipo 2 (Balanceado o mixto) Balanceado.
 - d) Tipo 3 (Apreciación de capital) Crecimiento.
7. Si el precio de la carne se duplica y el precio del pollo se mantiene, las personas probablemente comprarán:

 - a) Más pollo y menos carne.
 - b) Más pollo.
 - c) Más pollo y la misma cantidad de carne.
 - d) Ni pollo, ni carne.
8. Un fabricante de calzado tiene su fábrica trabajando día y noche y no puede producir suficientes productos (zapatos) para satisfacer la demanda, si él no puede aumentar la producción y la demanda continúa creciendo, el precio de los zapatos

 - a) Sube.
 - b) Baja.
 - c) Se mantiene, siempre y cuando exista una fuerte competencia.
 - d) No sabe.
9. ¿Qué es un crédito?

 - a) Una operación en que se piden préstamos a una casa comercial para su posterior pago.
 - b) Utilización de los fondos de otra persona a cambio de la promesa de devolverlos más los intereses correspondientes.
 - c) Concesión de un permiso dado por una persona a otra para obtener la posesión de algo.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
Regional Santander
Centro de Atención al Sector Agropecuario
Piedecuesta

- d) Un cambio en el que una de las partes entrega de inmediato un bien o servicio y recibe más tarde, el pago correspondiente más los intereses devengados.
10. Un ejemplo de mercado es:
- La bolsa de valores de Colombia.
 - El mercado central de frutas y verduras de tu ciudad.
 - El servicio ofrecido por un empleado de una tienda.
 - La bolsa de valores, el mercado central de frutas, el servicio ofrecido en una tienda
11. El seguro automotriz obligatorio (SOAT) que se paga anualmente por todos los vehículos en Colombia, permite cubrir los costos de:
- Reparación de daños al vehículo asegurado y daños a otros vehículos ocasionados por el asegurado.
 - La responsabilidad legal por lesiones corporales causadas por el vehículo del asegurado (muerte, incapacidad total o parcial y lesiones).
 - Cubrir los gastos médicos por lesiones corporales causadas por el vehículo asegurado.
 - Todas las anteriores.
12. Cuando las fábricas producen más productos que los que las personas desean comprar, los precios:
- Disminuyen.
 - Aumentan.
 - Se mantienen iguales.
 - La gente no compra.
13. Si los tatuajes se ponen de moda, los ingresos de las personas que trabajan en ese negocio:
- Aumentarán.
 - Disminuirán.
 - Se mantendrán iguales.
 - Serán fiscalizados por Impuestos Internos.
14. El IPC se calcula en base a:
- El alza de los sueldos menos la inflación.
 - El gasto público más el gasto privado.
 - Una canasta de bienes y servicios vinculados a los hábitos de consumo.
 - Una encuesta a los productores para medir sus precios.
15. Los ingresos del Estado están conformados por:
- Impuestos, aranceles y utilidades de empresas estatales.
 - Impuestos.
 - Subsidios.
 - Correo.
16. El índice del desempleo es:
- Un indicador de desocupación en un determinado país.
 - La cantidad de personas de un país que no puede trabajar.
 - La cantidad de personas adultas de un país que se encuentra sin empleo.
 - Cantidad de desempleados y/o desocupados dentro de la población económicamente activa de un país.
17. Marcela tiene una deuda permanente en su tarjeta de crédito, es su única deuda. Sin embargo, ella quiere salir pronto de esta deuda. Si ella no puede aumentar sus Ingresos para pagar esa deuda de la tarjeta de crédito, la mejor decisión a largo plazo para ella sería:
- Gastar menos en sus gastos de mantención personal.
 - Cambiar su proveedor de tarjeta de crédito.
 - Obtener un préstamo personal.
 - Hacer todo lo anterior.
18. ¿Quién paga el impuesto al valor agregado (IVA)?
- El consumidor final.
 - El productor.
 - El distribuidor.
 - Todos.
19. Uno de los primeros signos de recuperación económica es:
- Disminución del desempleo.
 - Disminución de existencias acumuladas en las empresas.
 - Una reducción del nivel de precios.
 - Un aumento en la demanda o consumo interno.
20. ¿Cuál es el costo económico del desempleo?
- Recursos productivos ociosos.
 - Alteración de precios de la economía.
 - Efectos en la asignación y distribución de recursos.
 - Recursos ociosos, alteración de precios y efecto en la asignación y distribución de recursos.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
Regional Santander
Centro de Atención al Sector Agropecuario
Piedecuesta

21. Los principales objetivos económicos en una nación son:
- Nivel alto de producción, y estabilidad en el índice de empleo.
 - Disminución del desempleo y baja de precios.
 - Estabilidad de los precios y mejora en salud.
 - Nivel alto de producción, menor desempleo y precios estables.
22. Si usted compra un televisor nuevo en la promoción "compre ahora y pague muy poco en 24 meses", el precio de este televisor es probable que sea:
- Más alto que si usted hubiese pagado en dinero en efectivo.
 - Menor que si hubiese pagado con una tarjeta de crédito.
 - Menor que si hubiese pagado con dinero en efectivo.
 - El mismo precio que si hubiese pagado con dinero en efectivo.
23. El factor condicionante básico para el crecimiento económico es:
- La disponibilidad de recursos productivos.
 - Avances tecnológicos y productividad.
 - La actitud de la sociedad ante el ahorro.
 - La disponibilidad de recursos productivos, actitud ciudadana ante el ahorro y avances tecnológicos.
24. Existe déficit en el presupuesto fiscal, cuándo:
- El gobierno realiza gasto social que no es posible financiar.
 - Los gastos fiscales superan los ingresos fiscales.
 - Las importaciones son superiores a las exportaciones.
 - Cuando se emite un bono Soberano.
25. Normalmente las personas mantienen dinero para:
- Realizar transacciones.
 - Por casos de emergencia.
 - Por especulación.
 - Realizar transacciones, guardar para emergencia y especular.
26. Cuando el tipo de cambio está bajo conviene:
- Viajar.
 - Exportar bienes o servicios.
 - Importar bienes o servicios.
 - Invertir en CDT.
27. Si una empresa compra productos en el extranjero debe pagar un arancel o impuesto para que los productos ingresen al país. Esta transacción se denomina:
- Exportar.
 - Invertir.
 - Depositar.
 - Importar.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
 Regional Santander
 Centro de Atención al Sector Agropecuario
 Piedecuesta

HOJA DE RESPUESTAS

Primer Apellido	Segundo Apellido	Primer Nombre	Segundo Nombre

Programa de Formación		Número de Ficha
TL Asistencia Administrativa	TL Recursos Humanos	
TG Control de Calidad de Alimentos	TG Gestión de Empresas Agropecuarias	
TG Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo	TG Procesamiento de Alimentos	
TG Gestión Empresarial		

Edad	Género		¿ Tiene patrocinio de alguna empresa?		
	Masculino	Femenino	Solo lectiva	Solo productiva	Lectiva y productiva

Instrucciones

- Usa solo lápiz no utilices esfero o marcadores.
- Llena totalmente los círculos, no hagas ninguna marca fuera de ellos.
- Si te equivocas, borra completamente la respuesta.
- En el caso de que concluyas antes de tiempo, revisa las respuestas donde hayas tenido dudas.

1.	a	c	d	e
2.	a	c	d	e
3.	a	c	d	e
4.	a	c	d	e
5.	a	c	d	e
6.	a	c	d	e
7.	a	c	d	e
8.	a	c	d	e
9.	a	c	d	e

10.	a	c	d	e
11.	a	c	d	e
12.	a	c	d	e
13.	a	c	d	e
14.	a	c	d	e
15.	a	c	d	e
16.	a	c	d	e
17.	a	c	d	e
18.	a	c	d	e

19.	a	c	d	e
20.	a	c	d	e
21.	a	c	d	e
22.	a	c	d	e
23.	a	c	d	e
24.	a	c	d	e
25.	a	c	d	e
26.	a	c	d	e
27.	a	c	d	e

Firma _____
 Fecha:

Anexo 2. Escala de actitudes hacia la compra.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
 Regional Santander
 Centro de Atención al Sector Agropecuario
 Piedecuesta

ESCALA DE ACTITUDES HACIA LA COMPRA Y EL CONSUMO

Adaptado por los autores para el estudio propuesto.

Respetado Aprendiz:

Responda el siguiente test que mide en una escala sus actitudes hacia la compra y el consumo. Responde las preguntas utilizando esta escala de seis puntos, marcando con una equis "X" el número que corresponda a tu opinión frente al interrogante. No debes omitir ninguna pregunta. Recuerda que la información es confidencial y que tu participación es voluntaria.

Escala valorativa:

1	Completamente en desacuerdo
2	Bastante en desacuerdo
3	Algo en desacuerdo
4	Algo de acuerdo
5	Bastante de acuerdo
6	Completamente de acuerdo

CUESTIONARIO

Ítem	Enunciado	1	2	3	4	5	6
1	Antes de la compra elaboro una lista de lo que necesito	1	2	3	4	5	6
2	Llevo una contabilidad o unas cuentas de lo que gasto en las compras	1	2	3	4	5	6
3	Analizo los tickets/ las facturas de las compras	1	2	3	4	5	6
4	Anoto mis gastos corrientes y mis gastos extras	1	2	3	4	5	6
5	Con algunos productos siento la necesidad inmediata de comprarlos	1	2	3	4	5	6
6	A veces me ha fascinado tanto un producto que no he podido evitar comprármelo	1	2	3	4	5	6
7	Comprarme determinados productos me produce una especie de placer	1	2	3	4	5	6
8	Me encanta comprarme cosas que no había pensado	1	2	3	4	5	6
9	He aprovechado la oportunidad de comprarme un producto que sabía perdería si no lo compraba al instante	1	2	3	4	5	6
10	Me gusta comprar productos nuevos	1	2	3	4	5	6
11	Me gusta comprar productos originales y diferentes	1	2	3	4	5	6
12	No me puedo controlar en las compras	1	2	3	4	5	6
13	A veces necesito comprar sólo por el hecho de comprar algo	1	2	3	4	5	6
14	Sé que compro demasiado pero no puedo evitarlo	1	2	3	4	5	6
15	A veces me siento culpable de las compras	1	2	3	4	5	6
16	Si un día no voy de compras noto la necesidad urgente de intentar comprar algo	1	2	3	4	5	6
17	Si me siento mal intento ir de compras pues me anima	1	2	3	4	5	6
18	Cuando tengo problemas voy de compras	1	2	3	4	5	6
19	Admiro a las personas que poseen casas, autos y ropas caras	1	2	3	4	5	6
20	Alguno de los logros más importantes en la vida incluye adquirir bienes materiales	1	2	3	4	5	6



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
Regional Santander
Centro de Atención al Sector Agropecuario
Piedecuesta

21	No presto mucha atención a la cantidad de bienes materiales que la gente posee como signo de éxito	1	2	3	4	5	6
22	Las cosas que poseo dicen mucho de lo bien que me va en la vida	1	2	3	4	5	6
23	Me gusta poseer cosas que impresionan a los demás	1	2	3	4	5	6
24	No presto mucha atención a los objetos materiales que los demás poseen	1	2	3	4	5	6
25	Normalmente sólo compro cosas que necesito	1	2	3	4	5	6
26	Intento vivir de modo simple la vida en lo que respecta a las posesiones materiales	1	2	3	4	5	6
27	Las cosas que poseo no son tan importantes para mí	1	2	3	4	5	6
28	Disfruto gastando dinero en cosas que no son prácticas	1	2	3	4	5	6
29	Comprar cosas me da mucho placer	1	2	3	4	5	6
30	Me gusta el lujo en mi vida	1	2	3	4	5	6
31	Presto menos atención a los bienes materiales que muchas personas que conozco	1	2	3	4	5	6
32	Tengo todas las cosas que necesito para disfrutar de la vida	1	2	3	4	5	6
33	Mi vida sería mejor si tuviera cosas que actualmente no tengo	1	2	3	4	5	6
34	Si tuviera cosas más bonitas no sería más feliz	1	2	3	4	5	6
35	Sería más feliz si pudiera permitirme comprar más cosas	1	2	3	4	5	6
36	A veces me preocupa un poco que no puedo permitirme comprar todas las cosas que me gustaría	1	2	3	4	5	6

Firma _____

Fecha:

Anexo 3. Escala hábitos de compra.

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
Regional Santander
Centro de Atención al Sector Agropecuario
Piedecuesta

ESCALA HÁBITOS DE COMPRA

Adaptado por los autores para el estudio propuesto.

Respetado Aprendiz:

Responda el siguiente test que mide en una escala sus hábitos de compra. Responde las preguntas utilizando esta escala de cuatro puntos, marcando con una equis "X" el número que corresponda a tu opinión frente al interrogante. No debes omitir ninguna pregunta. Recuerda que la información es confidencial y que tu participación es voluntaria.

Escala valorativa:

1	Nunca
2	Pocas veces
3	Frecuentemente
4	Siempre

CUESTIONARIO

Ítem	Enunciado	1	2	3	4
1	Hace una lista de los productos y servicios que necesita comprar	1	2	3	4
2	Selecciona los productos según su calidad	1	2	3	4
3	Para distribuir su dinero, ordena los productos según su importancia antes de comprar	1	2	3	4
4	Selecciona los productos según su precio	1	2	3	4
5	Compara precios entre distintas marcas	1	2	3	4
6	Compara precios en distintos locales de venta	1	2	3	4
7	Lee las etiquetas de todos los productos	1	2	3	4
8	Mira el peso neto	1	2	3	4
9	Se asegura que los electrodomésticos tengan servicio técnico en la ciudad	1	2	3	4
10	Pregunta por el tiempo de garantía de los productos	1	2	3	4
11	Pregunta todas sus dudas al vendedor antes de comprar	1	2	3	4
12	Compra en el comercio ambulante	1	2	3	4
13	Planifica todas sus compras	1	2	3	4
14	Si compra ropa, lee la etiqueta para saber características y cuidado que requiere	1	2	3	4
15	Cree que gasta más de lo que debería	1	2	3	4
16	Examina detalladamente todos los productos que compra	1	2	3	4
17	Compra habitualmente a crédito	1	2	3	4
18	Si solicita crédito, pregunta por las tasas de interés y el incremento del precio final	1	2	3	4
19	Si compra a crédito, compara las tasas de interés en distintos locales	1	2	3	4

Firma

Fecha:

Anexo 4. Escala de Actitudes hacia el Endeudamiento.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
 Regional Santander
 Centro de Atención al Sector Agropecuario
 Piedecuesta

ESCALA ACTITUD HACIA EL ENDEUDAMIENTO

Adaptado por los autores para el estudio propuesto.

Respetado Aprendiz:

Responda el siguiente test que mide en una escala la actitud hacia el endeudamiento. Responde las preguntas utilizando esta escala de cuatro puntos, marcando con una equis "X" el número que corresponda a tu opinión frente al interrogante. No debes omitir ninguna pregunta. Recuerda que la información es confidencial y que tu participación es voluntaria.

Escala valorativa:

1	Muy en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	De acuerdo
4	Muy de acuerdo

CUESTIONARIO

Ítem	Enunciado	1	2	3	4
1	Usar el crédito permite tener una mejor calidad de vida	1	2	3	4
2	Es una buena idea comprar algo ahora y pagarlo después	1	2	3	4
3	El uso del crédito puede ser muy peligroso	1	2	3	4
4	Es preferible tratar de pagar siempre al contado	1	2	3	4
5	El uso del crédito es una parte esencial del estilo de vida actual	1	2	3	4
6	Es importante tratar de vivir de acuerdo al dinero que se tiene	1	2	3	4
7	Si uno se lo propone, siempre puede ahorrar algo de dinero	1	2	3	4
8	Es importante pagar las deudas lo antes posible	1	2	3	4
9	Hay que ser muy cuidadoso en el gasto del dinero	1	2	3	4
10	La facilidad de obtener tarjetas de crédito es una causa del endeudamiento de la gente	1	2	3	4
11	Pedir un préstamo es a veces una muy buena idea	1	2	3	4

Firma _____

Fecha:

Anexo 5. Escala de Actitud hacia el Dinero.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
 Regional Santander
 Centro de Atención al Sector Agropecuario
 Piedecuesta

ESCALA DE ACTITUD HACIA EL DINERO

Adaptado por los autores para el estudio propuesto.

Respetado Aprendiz:

Responda el siguiente test que mide en una escala la actitud hacia el dinero. Responde las preguntas utilizando esta escala de cuatro puntos, marcando con una equis "X" el número que corresponda a tu opinión frente al interrogante. No debes omitir ninguna pregunta. Recuerda que la información es confidencial y que tu participación es voluntaria.

Escala valorativa:

1	Muy en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	De acuerdo
4	Muy de acuerdo

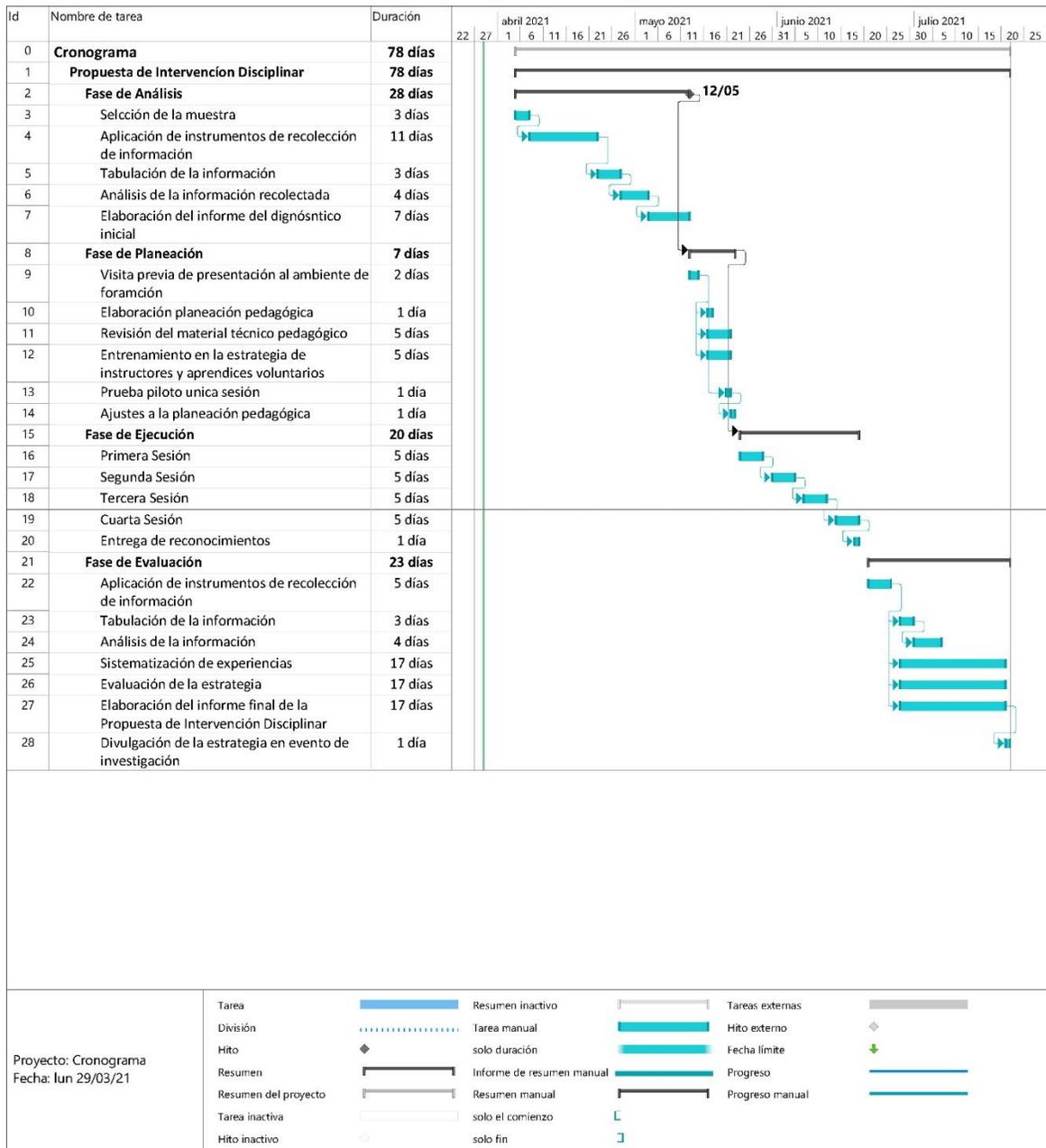
CUESTIONARIO

Ítem	Enunciado	1	2	3	4
1	Tener dinero permite que los demás te admiren.	1	2	3	4
2	A más dinero más amigos.	1	2	3	4
3	El dinero permite influir en los demás.	1	2	3	4
4	Esta vida está hecha para los que tienen dinero.	1	2	3	4
5	Con dinero todo se compra.	1	2	3	4
6	El dinero ayuda a conseguir la felicidad.	1	2	3	4
7	No necesito dinero para lograr mis metas personales	1	2	3	4
8	Con dinero mi vida sería mucho mejor	1	2	3	4
9	Me gustaría tener mucho dinero.	1	2	3	4
10	El dinero sirve para relacionarse con los demás.	1	2	3	4
11	El dinero da una buena imagen a quien lo posee.	1	2	3	4
12	Vivir sin dinero es no vivir.	1	2	3	4
13	El dinero me ayuda a sentirme bien.	1	2	3	4
14	Si tuviera más dinero me sentiría mucho más feliz	1	2	3	4
15	El dinero cambia el carácter de las personas	1	2	3	4
16	El dinero destruye a las personas	1	2	3	4
17	El dinero permite ser más respetado	1	2	3	4

Firma _____

Fecha:

Anexo 6. Cronograma de actividades



Anexo 7. Hoja de trabajo No 1



**PE\$O\$
PEN\$ADO\$**

Bienvenido

HOJA DE TRABAJO 1

Actividad de Aprendizaje. *Comprender la importancia del manejo del dinero de forma segura, utilizando el juego de La Gran Sociedad para el refuerzo de habilidades, comprensión y función del recurso en la vida.*

Carta de bienvenida

Estimado aprendiz.

Bienvenido a la estrategia que hemos denominado PE\$O\$ PEN\$ADO\$, la que ha sido pensada para que viva una experiencia lúdica, educativa y sobre todo divertida, la cual se divide en cuatro sesiones donde apropiarán conocimientos en torno a la administración del dinero.

La mayoría de las personas solo ven partes del sistema económico y financiero, pero desconocen lo basto que es y qué proceso se realizan. Pesos Pensados, está diseñado para ayudar a acortar esta brecha y que puedan comprender la utilidad que tiene el dinero en la sociedad y que actores intervienen en él. Adicionalmente, podrá reforzar sus competencias en finanzas personales y la toma de decisiones.

El bombardeo de anuncios publicitarios y la presión que realiza los sectores económicos para provocar que las personas compren, pueden llegar a hacer creer que deben adquirir los últimos y mas caros productos. Con la estrategia, se presentarán formas inteligentes de tomar decisiones.

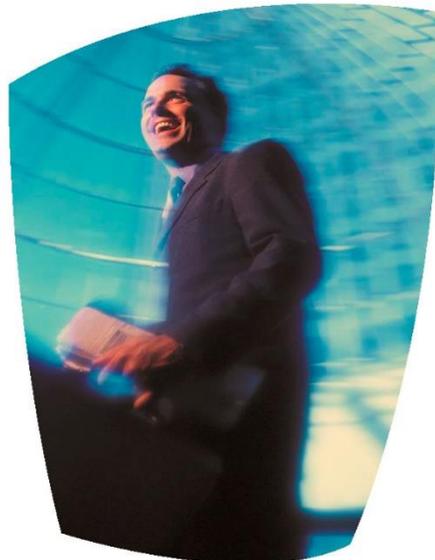
Pesos Pensados presenta un juego denominado La Gran Sociedad en donde los participantes podrán realizar trabajos, moviéndose sobre una ciudad mientras encuentran oportunidades para generar ingresos, hacer donativos, ahorrar y comprar a medida que avanza el juego, llevando sus registros en una cuenta bancaria.

El juego le ayudará a practicar sus habilidades aprendidas durante cada una de las sesiones, mostrándole como tomar decisiones financieras inteligentes y acertadas para inspirarlo a actuar de manera similar en su vida.

Esperamos que su paso por la estrategia sea agradable, significativa y divertida.

Atte,

Equipo PE\$O\$ PEN\$ADO\$

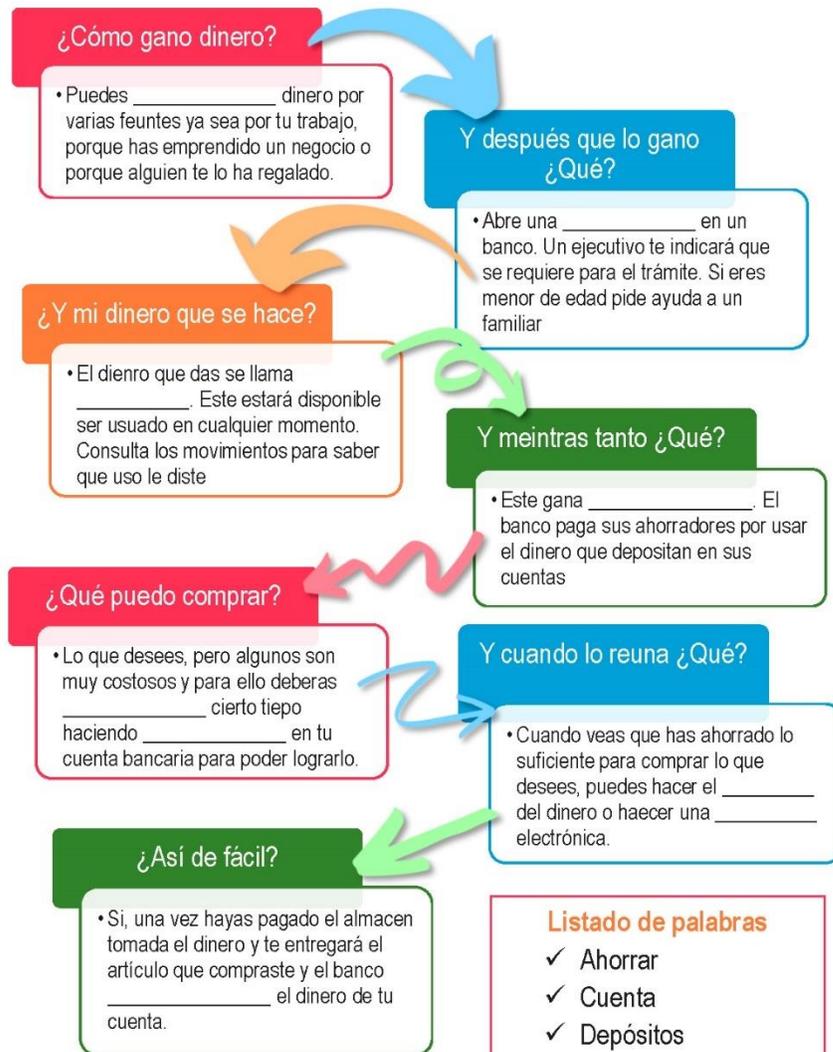




Taller No 1

MI DINERO SEGURO

Actividad de Aprendizaje. Comprender la importancia del manejo del dinero de forma segura, utilizando el juego de La Gran Sociedad para el refuerzo de habilidades, comprensión y función del recurso en la vida.



- Listado de palabras**
- ✓ Ahorrar
 - ✓ Cuenta
 - ✓ Depósitos
 - ✓ Descontará
 - ✓ Devengar
 - ✓ Efectivo
 - ✓ Intereses
 - ✓ Retiro
 - ✓ Transferencia

GLOSARIO



CUENTAS BANCARIAS. Son los instrumentos básicos necesarios para guardar nuestro dinero y realizar las operaciones bancarias necesarias. Gracias a ellas, podemos gestionar todas las necesidades económicas que tengamos en relación a nuestra actividad y economía personal.

DEPÓSITO. Consiste en consignar dineros en nuestra cuenta bancaria, de modo que esté seguro y disponible para nuestras necesidades.

DEVENGAR. Es la acción de generar ingresos de dinero. Adquirir derecho a una cantidad de dinero como pago por un trabajo, un servicio, un tributo, etc.

INTERÉS. En economía y finanzas, es un índice utilizado para medir la rentabilidad de los ahorros e inversiones así también el costo de un crédito.

DINERO. es todo activo o bien, generalmente, aceptado como medio de pago por los agentes económicos para sus intercambios.

RETIRO. Hace referencia a la acción de extraer dinero en efectivo de la cuenta bancaria.



Taller No 2

MI DINERO SEGURO

Actividad de Aprendizaje. Comprender la importancia del manejo del dinero de forma segura, utilizando el juego de La Gran Sociedad para el refuerzo de habilidades, comprensión y función del recurso en la vida.

Busca y encontrarás

¿Cuántos de estos trabajos encuentras en el juego La Gran Sociedad?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Jardinería | <input type="checkbox"/> Ayudante de mecánica |
| <input type="checkbox"/> Guardería de mascotas | <input type="checkbox"/> Empacador de supermercado |
| <input type="checkbox"/> Puesto de helados | <input type="checkbox"/> Recolector de frutas |
| <input type="checkbox"/> Payaso de fiestas | <input type="checkbox"/> Mesero |
| <input type="checkbox"/> Servicio de limpieza | <input type="checkbox"/> Paseador de perros |
| <input type="checkbox"/> Auxiliar contable | |

Has un listado de los trabajos que te gustaría realizar para ganar dinero.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

¿Sabías que?
 Sólo el 8% del dinero del mundo existe en forma física, el resto se encuentra de manera electrónica

Libros
 Un sillón para mamá.
 Una familia pierde todos sus muebles en un incendio. La familia, amigos y vecinos trabajan juntos para lograrlo. (Vera, 2003)



EMPRESA. es una organización de personas y recursos que buscan la consecución de un beneficio económico con el desarrollo de una actividad en particular.

INGRESO. Dinero recibido como pago por un trabajo o venta de bienes y servicios.

COMPETENCIA LABORAL. Conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que debe poseer una persona para desempeñar un trabajo o labor específica.

MENTOR. Persona que ejerce la función de aconsejar o guiar a otro en algún aspecto y que se encuentra en condiciones de hacerlo porque la experiencia o bien sus conocimientos al respecto lo avalan.

TRABAJADOR INDEPENDIENTE. Es aquel que no se encuentre vinculado laboralmente a un empleador, mediante contrato de trabajo o a través de una relación legal y reglamentaria.

ÉTICA DE TRABAJO. Conjunto de valores, normas, conductas y principios que se reflejan en una empresa o trabajador para alcanzar una mejora en el entorno laboral frente a la sociedad.



Taller No 3

MI DINERO SEGURO

Actividad de Aprendizaje. Comprender la importancia del manejo del dinero de forma segura, utilizando el juego de La Gran Sociedad para el refuerzo de habilidades, comprensión y función del recurso en la vida.

Mis Valores Éticos

Realiza un listado de algunas características que una persona debe tener en su trabajo

Puntual

Responsable

Escribe el nombre de dos personas que consideras pueden ser tus mentores.

Nombres:

¿Por qué?

Encuentra palabras

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

Anexo 8. Hoja de trabajo No 2



PE\$O\$ PEN\$ADO\$

HOJA DE TRABAJO 2

Actividad de Aprendizaje. Identificar habilidades y destrezas personales para la identificación de oportunidades de negocio e de inversión, para desempeñar una ocupación laboral para realizar compras eficientes.

Punto de equilibrio
¡NO PUEDO GASTAR MÁS!

Acerca de mi

Estimado aprendiz.

Para descubrir oportunidades para generar ingresos lo invitamos a que desarrolle las siguientes actividades. De una manera clara y concisa mencione:

Lo que más me gusta hacer

Has un listado de tus pasatiempos

Lo que se hacer bien

Has un listado de tus destrezas y habilidades

Las nuevas habilidades que quiero desarrollar

Has un listado de las habilidades que quieres desarrollar

Mi experiencia laboral

Has un listado de tus empleos



¿Sabías que?
El billete de 5.000 se imprimió como conmemoración del centenario del poeta colombiano José Asunción Silva, por lo que está plagado de detalles que hacen referencia a su obra, en especial al poema 'Nocturno'.



Taller No 1

Punto de equilibrio ¡NO PUEDO GASTAR MÁS!

Actividad de Aprendizaje. Identificar habilidades y destrezas personales para la identificación de oportunidades de negocio e de inversión, para desempeñar una ocupación laboral para realizar compras eficientes.

Con la ayuda de uno de tus compañeros, detente a leer el listado de oficios y habilidades que debes tener para desempeñarte ya sea como empleado o empresario.

Oficios o Empleos	Habilidades o Destrezas
Lava ventanas	Confiable
Mecánico de motos	Empático con animales
Cuentero	Trabajo seguro
Paseador de perros	Habilidad con manualidades
Repartidor o domiciliario	Lectura crítica
Revendedor	Organizado
Pastelero	Matemático / calculista
Reciclador	Trabajo en equipo
Jardinero	Disposición al cambio
Oficios domésticos	Puntual
Clases particulares	Trabajo bajo presión
Organización de eventos	Ingenio y creatividad
Has un listado de otros oficios o empleos que te gustaría realizar	Has un listado de otras habilidades y destrezas que se deben tener
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



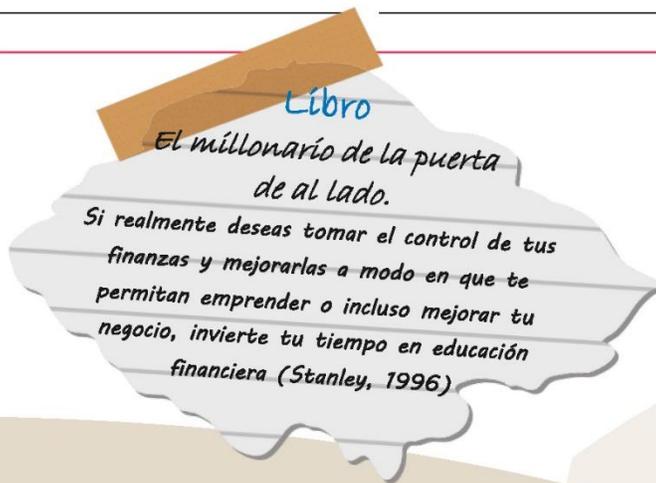
INVESTIGACIÓN DE MERCADOS. Es la recopilación sistemática, el registro y el análisis de los datos acerca de los problemas relacionados con el mercado de bienes y servicios.

PRESUPUESTO. Permite saber cuánto dinero se ingresa y cuánto se gasta en un determinado periodo.

COSTOS. El valor que se da a un consumo de factores de producción dentro de la realización de un bien o un servicio como actividad económica.

GANANCIA. La ganancia es la diferencia entre los ingresos generados por una actividad económica y los costes necesarios para desarrollar dicha empresa u ocupación.

PLAN DE NEGOCIO. Es un documento en el que se plantea un nuevo proyecto comercial centrado en un bien, en un servicio, o en el conjunto de una empresa.





Taller No 2

Punto de equilibrio ¡NO PUEDO GASTAR MÁS!

Actividad de Aprendizaje. Identificar habilidades y destrezas personales para la identificación de oportunidades de negocio e de inversión, para desempeñar una ocupación laboral para realizar compras eficientes.

Un presupuesto familiar suena a contabilidad, empresa y complejidad. Pero, se trata de una cuestión de orden, constancia y sentido común que no te llevará más de media hora al mes si sigues estos sencillos pasos

Ingresos Familiares

Primero hemos de identificar las fuentes de ingresos en nuestro hogar ya sean personas u otros como inmuebles en arrendamiento. Seguido es necesario que se clasifique como ingresos FIJOS o VARIABLES.

INGRESOS	
FIJOS (Estas seguro que se recibirán)	VARIABLES (No estás seguro que se recibirán)

Egresos Familiares

Identificados los ingresos con los que cuenta tu hogar, debemos hacer lo mismo, pero con los egresos. Para poderlo lograr es necesario que estos se clasifiquen por su "inevitabilidad", es decir, debemos priorizarlos por clases según las siguientes categorías: DEUDAS, GASTOS FIJOS O INEVITABLES y OTROS GASTOS O EVITABLES.

EGRESOS		
DEUDA (Se tiene que pagar sí o sí)	GASTOS FIJOS O INEVITABLES (Te ayudan a desarrollar tu vida con normalidad)	OTROS GASTOS O EVITABLES (Demás gastos no clasificados o imprevistos)

Anexo 9. Hoja de trabajo No 3



HOJA DE TRABAJO 3

Actividad de Aprendizaje. Aplicar técnicas de consumo inteligente que procuren conservar hábitos financieros saludables.

Estimado aprendiz.

Para poder apropiarse correctamente el Sistema AHORA ha llegado el momento que asuma su papel y ayude a resolver los siguientes casos.

- Quieres comprar una consola de video juegos. Vas donde un amigo que tienen un almacén de este tipo de aparatos electrónicos para ver cuales son las mejores ofertas. No sabes mucho sobre consolas de video juegos pero tu amigo tiene una y le gusta mucho, lo cual ella intenta vendértela e insiste que debes comprar una diadema de audio tipo gamer que le combina bien. ¿Qué harías?
- Quieres un nuevo maletín para tu primer trabajo. La tienda local tiene el que quieres por un valor de \$380.000. En verdad lo deseas pero te tardarías 2 meses para ahorrar el dinero que cuesta. Un amigo te dice que tiene el mismo maletín y que te lo venderá por \$250.000. Dice que apenas lo usó y que esta como nuevo. ¿Qué harías?
- En un día caluroso decides armar un puesto de helados y bebidas frías. La tienda de la esquina de tu barrio vende los helados a \$2.100 y el vaso de bebida fría a \$800. EL supermercado que esta a unas 10 cuadras vende los mismos productos a \$1.300 y \$500. Tu familia va a ir al supermercado mañana. ¿Qué harías?
- Tu mejor amiga esta haciendo pedidos de bombones de chocolate y ella quiere que le hagas uno. Cuestan \$12.000 la caja de 6 bombones y el dinero que se gane lo usará para apoyar una fundación de niños vulnerables. Estos bombones son parecidos a los que se producen en el SENA y cuestan \$9.000. ¿Qué harías?
- Vas a la tienda de bicicleta para comprar una nueva, el vendedor te indica que si la compras hoy te dará un descuento significativo de la marca "GIANT". Te costará más de lo que quieres gastar pero es perfecta para ti. ¿Qué harías?
- Estas comprando pintura para tu habitación. La pintura que escogiste cuesta \$85.000 el galón, el vendedor te dice que hay una mas barata que vale \$50.000, pero dice que necesita dos capas. ¿Qué harías?

Sistema **AHORA** para consumo inteligente

Juego de Roles

Sistema
AHORA
Para consumo inteligente

A Alto, piensa antes de tomar la decisión.

H Haga un plan.

O Obtenga información.

R Revise lo que encontró.

A Actúe, decida de manera inteligente.

Anexo 10. Hoja de trabajo No 4

**PE\$O\$
PEN\$ADO\$**

Gracias

HOJA DE TRABAJO 4

Actividad de Aprendizaje. Reconocer los tipos de publicidad que engañan al consumidor para que adquieran bienes y servicios que no son necesarios, así como la importancia de mantener una responsabilidad social empresarial.

Carta de agradecimiento

Estimado aprendiz.

De antemano muchas gracias por llegar a esta última sesión del programa PE\$O\$ PEN\$ADO\$, el cual fue pensado para desarrollo sus habilidades para la administración del dinero, que sabemos le será muy útil en la vida.

En el transcurso del desarrollo de la estrategia didáctica, recibió material en donde explica conceptos claves discutidos durante todo este tiempo los cuales fueron dirigidos por instructores y aprendices voluntarios interesados en mejorar la vida de las personas en torno a la toma de decisiones financieras acertadas.

Las sesiones se enriquecieron con actividades para realizar de manera individual, en equipo y para desarrollar en casa, permitiéndole entender como funciona las empresas, el trabajo, el dinero y el consumo inteligente.

Gracias por permitirnos ser partícipes de su proceso formativo y esperamos haya disfrutado del programa y la estrategia.

Atte,

Equipo PE\$O\$ PEN\$ADO\$



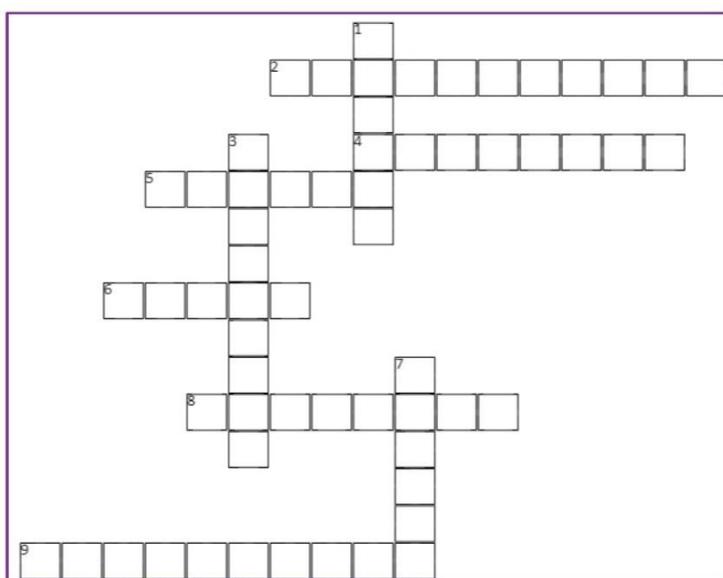


Taller No 1

¿DÓNDE ESTÁ EL TRUCO?

Actividad de Aprendizaje. Reconocer los tipos de publicidad que engañan al consumidor para que adquieran bienes y servicios que no son necesarios, así como la importancia de mantener una responsabilidad social empresarial.

Crucigrama



Horizontales

- 2 Estimación de ingresos y gastos que le dice a una persona cuanto puede pagar por un bien o servicio
- 4 Recibir dinero por realizar un trabajo.
- 5 Consejero experimentado
- 6 Sistema para ser usado como consumidor inteligente
- 8 Poner dinero en una cuenta bancaria
- 9 Alguien que crea u organiza una nueva empresa

Verticales

- 1 Dinero que se toma de una cuenta bancaria
- 3 Monto pagado por el uso del dinero de otra persona
- 7 Aquello que una persona acuerda aceptar como medio de intercambio por una labora realizada

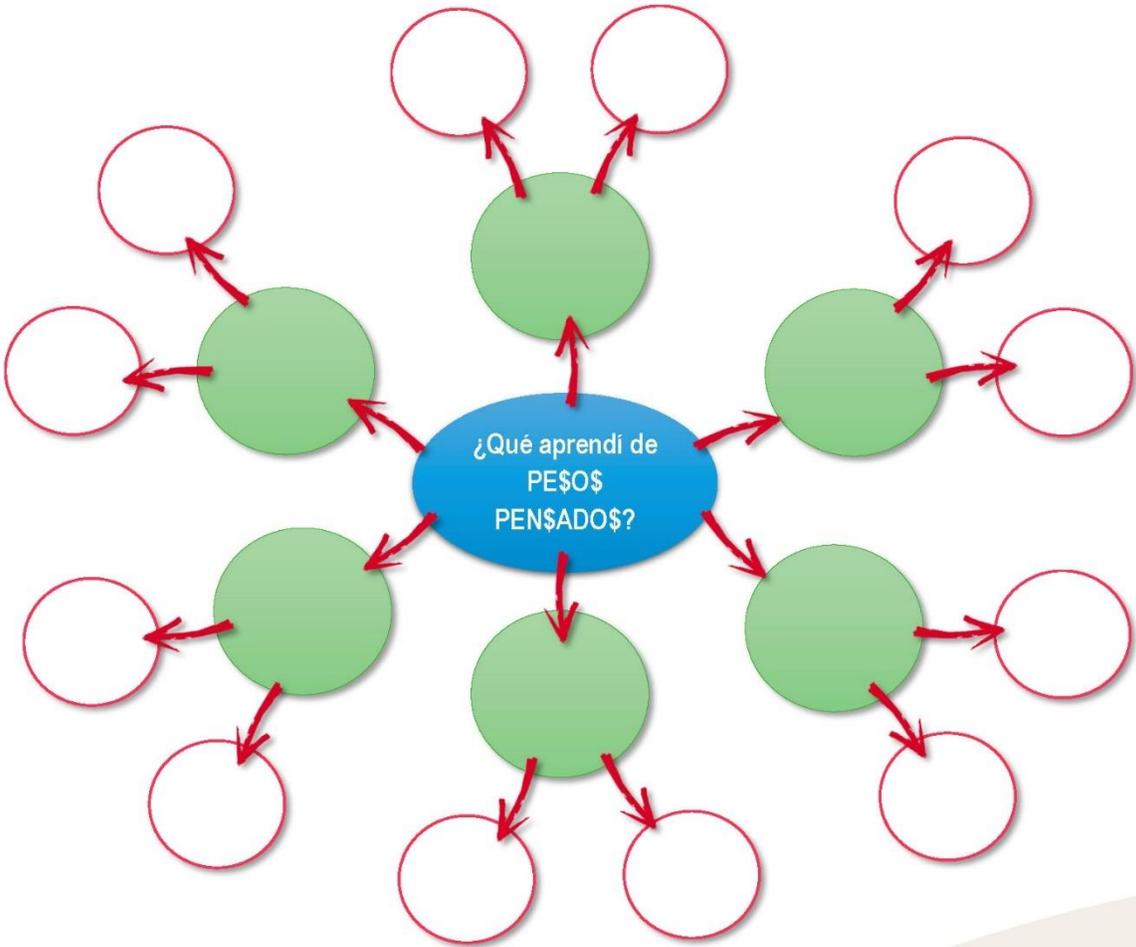


Taller No 2

¿DÓNDE ESTÁ EL TRUCO?

Actividad de Aprendizaje. Reconocer los tipos de publicidad que engañan al consumidor para que adquieran bienes y servicios que no son necesarios, así como la importancia de mantener una responsabilidad social empresarial.

Mapa Mental



Anexo 11. Certificado de participación

LA ESTRATEGIA



**PE\$OS
PEN\$ADOS**

CERTIFICA QUE

EL APRENDIZ

Participó en el proyecto de intervención formativa denominada Pesos Pensados, con una intensidad horaria de 6 horas
Dado en _____ a los _____ días del me de _____ de _____

Líder del proyecto
Pesos Pensados



Coordinador Académico
SENA - CASA

