



**El Minecraft como recurso digital para la enseñanza y el aprendizaje de Educación
Económica y Financiera en estudiantes de grado décimo de educación media**

Ricardo Muñoz Agresoth

Código: 10151821149

Universidad Antonio Nariño

Programa de Licenciatura Ciencias Sociales

Facultad de Educación

Bogotá D.C., Colombia

2022

**El Minecraft como recurso digital para la enseñanza y el aprendizaje de Educación
Económica y Financiera en estudiantes de grado décimo de educación media**

Ricardo Muñoz Agresoth

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Licenciado en Ciencias Sociales

Director:

Edwin Gerardo Cruz Daza

Línea de Investigación:

Educación Económica y Financiera

Universidad Antonio Nariño

Programa de Licenciatura Ciencias Sociales

Facultad de Educación

Bogotá D.C., Colombia

2022

NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado
El Minecraft como recurso digital para la enseñanza y el aprendizaje de Educación
Económica y Financiera en estudiantes de grado décimo de educación media,
cumple los requisitos para optar
al título de Licenciado en Ciencias Sociales.

Edwin Gerardo Cruz Daza

Firma del Tutor

Diego Raúl Carrillo Mojica

Firma del Jurado 1

Solangel Materón Palacios

Firma del Jurado 2

Tabla de Contenido

Resumen	7
Abstract.....	8
Introducción.....	9
Capítulo 1: Identificación de la Necesidad.....	11
Capítulo 2: Exploración de la Dificultad.....	14
2.1 Sobre Educación Económica y Financiera.....	15
2.2 Sobre Enseñar Educación Económica y Financiera.....	20
2.2.1 <i>El Minecraft y la Educación Económica y Financiera</i>	21
2.2.2 <i>La Simulación y la Educación Económica y Financiera</i>	23
Capítulo 3: Realización Contextual y Pedagógica.....	25
3.1 Contexto Cultural.....	26
3.2 Descripción de la Unidad Didáctica.....	28
Capítulo 4: Producción Digital.....	33
4.1 Instrucciones de Acceso	33
4.2 Manual de Uso.....	37
4.3 Recomendaciones Técnicas.....	38
Capítulo 5: Evaluación del Material	40
5.1 Evaluación Pares Externos.....	40
5.2 Evaluación por Estudiantes	42
Capítulo 6: Conclusiones y Recomendaciones.....	47
Referencias Bibliográficas	49
Anexos.....	51

Tabla de Imágenes

Figura 1.....	18
Figura 2.....	31
Figura 3.....	34
Figura 4.....	35
Figura 5.....	36
Figura 6.....	37
Figura 7.....	43
Figura 8.....	43
Figura 9.....	44
Figura 10.....	44
Figura 11.....	45
Figura 12.....	45

Agradecimientos

En este espacio deseo ofrecer agradecimientos especiales a varias personas que, de alguna u otra manera ayudaron en el desarrollo de este trabajo. En primera instancia a mi madre Martha Cecilia Agresoth Oviedo, por ser la principal artífice en que este servidor haya podido elaborar este trabajo, no necesariamente en la redacción del mismo, sino con significativo apoyo moral entre otros.

En segunda instancia a mi exasesora Doris Milena Correa Barragán, por ser quien me guio en el inicio y nudo del desarrollo del trabajo de grado, y después cuando no tenía la obligación de hacerlo siguió ofreciendo su incondicional ayuda para poder diseñar un trabajo de grado decente. También una mención a mis compañeros de semestre, que en algún momento me ayudaron viendo mi trabajo y haciendo comentarios sobre el mismo.

En tercera y última instancia a los profesores: Carmen Cecilia Suarez por otorgarme el espacio para trabajar con grado décimo en su espacio de ciencias económicas, Giovanni Castro por ser uno de los pares evaluadores y en ofrecer comentarios pertinentes, y Sandra Plazas por la generosidad y confianza en suministrar el espacio de una sala de cómputo para poner en práctica el material desarrollado.

Resumen

Con el fin de reducir el margen de estudiantes que salen graduados de instituciones educativas del país con apenas conocimientos que puedan servirles para llevar una vida económica y financiera más sana, y no caer en el afán del consumo desmesurado sin antes tener presente la capacidad adquisitiva que poseen, este trabajo de grado tiene como fin emprender el camino de la enseñanza de Educación Económica y Financiera, que logre generar mayor conciencia sobre la importancia de ejercer buenas prácticas con el uso del dinero mediante el uso del videojuego Minecraft.

Teniendo en cuenta que, para una buena Educación Económica y Financiera, el resultado final de esta debe observarse con la capacidad de poder generar una planificación financiera, se elaborará un material de enseñanza que logre enseñarle a los estudiantes la importancia de conceptos de la vida cotidiana como lo son Ingresos, Egresos, Crédito y Ahorro, que son fundamentales para poder llevar a cabo un ejercicio de elaboración de una planificación financiera.

Palabras clave: Educación Económica y Financiera, Ingresos, Egresos, Crédito, Ahorro, Planificación Financiera, Minecraft, Simulación.

Abstract

In order to reduce the margin of students who graduate from educational institutions in the country with little knowledge that can serve them to lead a healthier economic and financial life, and not fall into the desire of excessive consumption without first taking into account the purchasing power they have, this degree work aims to undertake the path of teaching Economic and Financial Education, which manages to generate greater awareness of the importance of exercising good practices with the use of money through the use of the video game Minecraft.

Taking into account that, for a good Economic and Financial Education, the final result of this should be observed with the ability to generate a financial planning, a teaching material will be developed to teach students the importance of concepts of everyday life such as Income, Expenses, Credit and Savings, which are essential to carry out an exercise of financial planning.

Keywords: Economic and Financial Education, Income, Expenses, Credit, Savings, Financial Planning, Minecraft, Simulation.

Introducción

Este trabajo de grado pretende ofrecer una forma innovadora de instruir sobre Educación Económica y Financiera, teniendo en cuenta que los resultados de una encuesta sobre capacidades financiera (expuesta más adelante) ofrece un panorama sobre el papel que puede desempeñar este tipo de enseñanza y aspectos significativos que inciden en el desarrollo de las personas como mayor criticidad frente a fenómenos que afectan la vida del mismo y de su entorno. Para empezar la necesidad de aprender sobre Educación Económica y Financiera y cuyo resultado final sea llevar a cabo un ejercicio de planificación financiera, va ligado en cómo se ofrece el conocimiento de esta, teniendo en cuenta que va unido con unos temas del área de economía, y que de una u otra forma permea en la manera de enseñar estos temas.

Con base en lo anterior, se exponen las dificultades en materia de capacidades financieras y el rol que ahí desempeña la Educación Económica y Financiera, específicamente dentro del aula de clase, al tiempo que se establecen las temáticas más significativas que debe tener una planeación financiera, bajo que medios y estrategias apelar para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de estos.

Posteriormente se expone el desarrollo de un material de enseñanza que pueda ofrecer gradualidad y contundencia en el momento de poder enseñar esos temas seleccionados. A lo anterior se suma el contexto cultural en el que los maestros se ven expuestos, a estudiantes del siglo XXI que hacen uso de la tecnología para fines recreativos, esos espacios deben ser adaptados para la enseñanza de Educación Económica y Financiera en estudiantes de grado décimo.

Con base en lo anterior, se ilustra el desarrollo preliminar que se originó como producto para proponer una manera diferente de enseñanza, que pueda recoger diferentes elementos significativos para mejorar las capacidades financieras de los estudiantes, como posteriormente, después de poner en prueba un material desarrollado, el mismo ofreció aspectos a mejorar, a conservar, pero principalmente a potenciar.

Finalmente se esbozan conclusiones sobre el desarrollo del material y recomendaciones sobre su uso y la pertinencia que puede tener para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de Educación Económica y Financiera, como la adquisición de mayor dinamismo de las sesiones y el papel que cada estudiante adquiere en el proceso, pasando de ser un sujeto receptor de conocimiento a ser el actor principal del mismo.

Capítulo 1: Identificación de la Necesidad

La economía es un tema que atañe a todos conocer, Frances (2010) menciona que “la Economía en la actualidad preside gran parte de nuestras vidas, por lo que se hacen necesarios ciertos conocimientos para entender nuestras sociedades, sus problemas y posibilidades de futuro.” (p. 135), debido a que esta área del conocimiento adecúa un conjunto de saberes que posibilitan la consolidación de un pensamiento crítico, por consiguiente, concientiza en la realidad económica individual (de interés en este trabajo) y colectiva, de interés para las ciencias sociales en su desarrollo. En ese sentido, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) ha avalado documentos para la promoción de esta área como las *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Económica y Financiera* en 2014, que permiten ofrecer a los estudiantes conocimientos pertinentes de las ciencias sociales para su desarrollo como ciudadano.

Enseñar sobre Economía está bien, no obstante, y a pesar que Frances asevera que “La materia de Economía debe ofrecer al alumnado la posibilidad de familiarizarse con unos conceptos económicos de gran relevancia en la vida real de todos los ciudadanos y ciudadanas.” (p. 136), el objetivo de la educación no se reduce a impartir conceptos económicos, además deben ir acompañados bajo una necesidad práctica para el estudiante, la cual es identificar la importancia de la planificación financiera, teniendo en cuenta que solo 14% de la población colombiana tiene conocimientos financieros suficientes (SFC y CAF, 2019), una labor que debería ser prioridad en la educación en la actualidad. Por ello se debe plantear la pregunta ¿Cómo favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Económica y Financiera en estudiantes de grado décimo de educación media?

Petrizan (2016) señala con gran entidad que “La creciente importancia de la alfabetización económica en la sociedad actual justifica la necesidad de un cambio en la metodología didáctica empleada hoy en día” (p. 2). Se reconoce que la importancia de enseñar temas sobre economía y Educación Económica y Financiera en la formación escolar cada vez adquiere más notoriedad, dado que su promoción ha sido impulsada por actores institucionales. Aun así, la necesidad de un cambio en la metodología didáctica de la que habla Petrizan en su trabajo, hace mención al hecho de que su enseñanza se ha ofrecido conforme a antiguas metodologías para este como el modelo tradicional que, si bien en su momento fueron efectivas, en la actualidad es necesario avanzar en nuevas formas de enseñar estos temas en las escuelas, donde el conocimiento teórico visto pueda tener un efecto práctico. En síntesis: es necesaria una unidad didáctica capaz de trasladar el conocimiento teórico de algunos conceptos económicos ligados a la Educación Económica y Financiera en conocimiento práctico, es decir que se pueda yuxtaponer en la vida cotidiana del estudiante.

Pese a lo comentado con anterioridad referente a la enseñanza de Educación Económica y Financiera ¿Cómo generar las condiciones didácticas para que esto no quede en avenencias disciplinares, pero carentes de trascendencia? Podemos tomar por una parte la experiencia de Petrizan (2016) que, ofreciendo una diferenciación entre un juego de roles y una simulación, siendo el primero una forma para enseñar en la cual el estudiante está atado a un papel y debe seguirlo acorde a la realidad de este rol, y en el segundo se plantea a los estudiantes un escenario y con ello se da autonomía a los estudiantes para trabajar en él, concluye que los juegos de roles y de simulación, son estrategias didácticas pertinentes, y en cuyo momento de ejecución el conocimiento ofrecido hacia los estudiantes trasciende a lo teórico, debido a que es usado para el desarrollo de las actividades planeadas. Mediante

algunas de esas dos estrategias didácticas, se puede apelar para responder a la dificultad que enmarca enseñar temas económicos, incluso ligados a la Educación Económica y Financiera.

Por otro lado, plantear el uso de la tecnología como páginas interactivas centrada en los estudiantes puede llegar a romper la monotonía del docente emisor y el estudiante receptor. También el uso de videojuegos, y en específico el Minecraft como un medio para favorecer el aprendizaje de temas económicos ligados a la Educación Económica y Financiera (mencionados más adelante) puede llegar a ser pertinente y eficaz solo si se establecen las pautas, manuales y condiciones adecuadas para su uso, de no ser así y pese a que Martínez et al. (2014) mencionan que “Minecraft es un amigable entorno virtual 3D en el que los estudiantes pueden explorar, crear, colaborar e inventar juegos para mostrar su comprensión sobre cualquier disciplina”, pueden llegar a ser un factor desventajoso para aquellos que no estén familiarizados con el juego.

Con base en la Educación Económica y Financiera entendida por el MEN (2014) que “Tiene como propósito desarrollar en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes los conocimientos, las habilidades y las actitudes necesarias para la toma de decisiones informadas y las actuaciones responsables en los contextos económicos [...] presentes en su cotidianidad” (p. 7) se plantea en este trabajo como objetivo principal: elaborar una unidad didáctica capaz de enseñar Educación Económica y Financiera desde una perspectiva teórico-práctica mediante el uso del Minecraft y la simulación como estrategia didáctica en estudiante de grado décimo de educación media, y que desde las ciencias sociales pueda favorecer al estudiante en la construcción crítica de un pensamiento económico.

Capítulo 2: Exploración de la Dificultad

Emprender el camino hacia la enseñanza de la Educación Económica y Financiera no es fácil por su condición de ser opcional en el plan de estudios. No obstante, se deben hacer esfuerzos para cautivar a más estudiantes sobre el tema dado el contexto de globalización, inflación, uso efectivo del dinero entre otros al cual esta están abocados. Teniendo en cuenta lo mencionado el MEN (2014) comenta que “Es de gran importancia para el Estado [colombiano] propiciar procesos educativos que permitan fundamentar las decisiones individuales y colectivas ligadas a la formación en asuntos de tipo económico y financiero” (p. 8) comprendiendo que la pertinencia de poseer conocimiento económico no solo radica en saber de conceptos, sino que estos tengan un efecto significativo para el sujeto en su vida.

Es oportuno tener presente el objeto de estudio de este trabajo y establecer qué temas de economía ligados a la Educación Económica y Financiera son fundamental entenderlos debido a que están presentes en la cotidianidad de todo ciudadano. Comprender la importancia de la planificación financiera requiere, entre otras cosas, aplicar una adecuada metodología para su enseñanza que, a pesar de la evidente complejidad para formular dicha técnica, es meritorio hacer el esfuerzo para su desarrollo. Por ello se ratifica la intención de elaborar una unidad didáctica que dinamice la enseñanza del tema principal debido a su importancia en el desarrollo del estudiante, y también que en esta se tenga en cuenta el uso de recursos digitales y juegos con alta potencialidad didáctica. Se puede comentar a modo de resumen que, en la actualidad la pertinencia de saber acerca de Educación Económica y Financiera para un mayor entendimiento y conciencia sobre otros temas ligados a la economía personal, va ligado con una buena enseñanza de esto y que sea innovador.

En este sentido, se presenta a continuación dos puntos para entender sobre la dificultad de lo mencionado con anterioridad:

2.1 Sobre Educación Económica y Financiera

Hay que tener presente, que de por sí un área como la de economía se enfrenta a retos como la impartición de esta mediante métodos que pueden ser considerados muy tradicionales, es decir, exponerlo como saber puro y duro, y concibiendo el proceso como un acto de emisión y recepción, para el caso de la Educación Económica y Financiera este punto no es ajeno. Talarico (2020) señala que “Esta forma de concebir la educación se contrapone [...] con el sujeto de aprendizaje actual: el estudiante nacido en el siglo XXI, quien construye su identidad a partir de un mundo globalizado, hiperconectado con constantes estímulos escritos y audiovisuales”, con ello, se debe hacer énfasis en que la enseñanza de temas ligados a la planificación financiera puede llevarse a cabo sin desconocer la parte teórica, pero incluso esto puede llevarse a cabo mediante diferentes formas a la clásica de ser el docente el “emisor del conocimiento”, relegando al estudiante al papel de receptor pasivo.

En Colombia, la Educación Económica y Financiera ha tomado en la última década mayor importancia debido a que el Estado colombiano, en su intento por acceder a organizaciones de prestigio como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) ha intentado adoptar buenas prácticas en materia de política económica y social. A pesar del intento en promover dichas prácticas que benefician a la población tanto en lo económico como en lo social, y es en este último en donde la educación también ha sido sujeto de ello, el dirigir conocimiento sobre manejo de finanzas personales por parte del Estado ha sido en cierta medida tímido, pese a la redacción y sanción de orientaciones pedagógicas para la promoción de Educación Económica y Financiera, o de participar con

gremios para la elaboración de documentos con el mismo fin, el hecho que este tipo de iniciativas para las instituciones educativas del país sea de carácter opcional, limita que dichas buenas prácticas se puedan reflejar en la ciudadanía.

Una encuesta realizada en el 2019 por la Superintendencia Financiera de Colombia (SFC), con apoyo del Banco de Desarrollo de América Latina (CAF) en titulada “Encuesta de medición de capacidades financieras de Colombia 2019” tuvo como fin contribuir a la discusión sobre la educación financiera de los ciudadanos colombianos. A continuación, se mencionarán algunos datos de dicha encuesta, cuya muestra fue de 1,200 encuestas a una población de hombres y mujeres desde los 18 años.

Para iniciar se mencionará que, respecto a la “creación de planes para el manejo de ingresos y gastos, 51% manifestó hacerlos. Los hombres (53%) se destacaron por realizar estos planes con mayor frecuencia que las mujeres [con 49%]” (SFC y CAF, 2019). Se puede interpretar este resultado con relativo optimismo, dado que el porcentaje de ciudadanos que optar por hacer un presupuesto para tener un orden en sus finanzas supera tímidamente el 50%, que puede ser producto de la estimulación por parte del Estado colombiano en intentar trasladar buenas prácticas financieras a sus ciudadanos. No obstante, el “17% de los encuestados prefieren ahorrar para el futuro que gastar su dinero hoy” (SFC y CAF, 2019), un dato que puede evidenciar el desconocimiento de la importancia del ahorro que se puede llevar a largo plazo y de forma consciente.

Una cifra que respalda el párrafo anterior es, cuando se le preguntó a los encuestados en la encuesta hecha por la SFC el CAF, si en los últimos 12 meses han estado ahorrando dinero el “38% de los encuestados ahorraban activamente de alguna forma en los últimos doce meses” (SFC y CAF, 2019). Si bien esta cifra duplica a la de personas que ahorran a

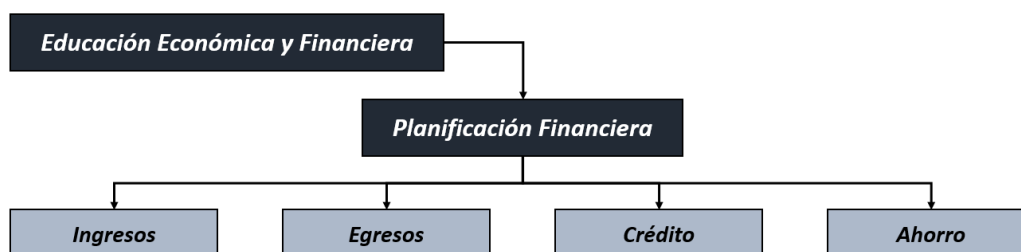
largo plazo, también evidencia que de ese 38% de ahorradores en los últimos 12 meses, 21% tuvo que haber hecho un ahorro a corto plazo para adquirir un producto, o para solventar algún imprevisto que se originó por cualquier motivo. De todas formas, el reflejo de no ahorrar en masa, puede ser consecuencia (entre otros factores socioeconómicos) que no existiría motivación alguna para hacer un ahorro a largo plazo, o no se perciben los recursos suficientes para ello.

Colombia es formalmente miembro de la ODCE desde el 28 de abril del 2020, el haber adquirido la membresía podría significar que los intentos del país en hacer reformas para llevar a cabo buenas prácticas en políticas sociales tuvieron algún resultado, que por mínimo que sea, le fue suficiente para que el país accediera al “club de los países ricos” siendo una nación en desarrollo. Esas buenas prácticas en políticas sociales, concretamente al sector de la educación y al tema central de este trabajo, el cual es la Educación Económica y Financiera hay que tomarlas como un avance, pero que no deben ser consideradas la línea de meta, al contrario hay que trabajar con ello para mejorar desde las ciencias sociales como escenario de aprendizaje reflexivo, el índice de personas que otorgan gran importancia a las entradas y salidas de dinero, especialmente a largo plazo. Este proceso puede comenzar en la educación desde grado décimo, debido a que es en ciclo cinco donde se habilita un escenario para la enseñanza de Educación Económica y Financiera: el área de ciencias económicas.

Con base en lo anterior, el MEN comenta que “Es importante entender las relaciones entre la realidad económica que se quiere comprender y la ciencia económica que trata de dar cuenta de esta” (2014. p. 29), con ello, el docente debe apelar a ciertos conceptos que vayan ligados directamente a la Educación Económica y Financiera para poder entender esa realidad económica y para ello debe acercarse a la asignatura de economía, en la cual esta

ofrece varios conceptos pertinentes para este tipo de aprendizajes. A continuación, se presentan los conceptos económicos que deben ser tenidos en cuentas en el momento de llevar a cabo una planificación financiera para grado décimo, esto último como el resultado tangible que pueda evidenciar una efectiva Educación Económica y Financiera:

Figura 1
Conceptos Económicos



Fuente: Creación Propia, 2022.

Estos cuatro conceptos del área de economía, son perfectamente compatibles con la Educación Económica y Financiera, debido a que estos se encuentran de alguna u otra manera en la realidad económica de las personas. Los ingresos y egresos forman una dualidad de interdependencia, el primero se traduce en la capacidad adquisitiva que tiene una persona para acceder a bienes y servicios que necesita para su subsistencia, el segundo es el gasto que se origina como consecuencia de la adquisición de esos productos, toda mercancía que se adquiera tiene un valor, que se representa como egreso, y si se logra conseguir es debido a que, en teoría se tienen las entradas de dinero suficientes para ello.

El crédito puede tener debate sobre su beneficio o no en la vida de las personas, pese a ello, es posible afirmar que va ligado a la dualidad ingreso-egreso, en el sentido en que se percibe el crédito (ya trasladado a la realidad económica) como un ingreso variable, dado que no se estaría solicitando a cada mes un tipo de préstamo a algún acreedor, y como consecuencia de haber optado por un crédito a algún acreedor se origina un egreso fijo, dado

que el consumo o no del dinero desembolsado al deudor, no lo exime de pagar lo solicitado. Friedman en sus clases de libre mercado en la Universidad de Chicago acuñaba un refrán que a posteriori se hizo popular entre los economistas, “No hay almuerzo gratis” traducido al español, un crédito actúa de la misma manera, su naturaleza no es ser gratuito.

El ahorro debe ser tomado en cuenta como ingreso variable, sin embargo, el hecho de poder promover el ahorro, como producto final y de importancia en una planificación financiera, y este último como consecuencia de una Educación Económica y Financiera adecuada, es el concepto de mayor relevancia entre los 4 escogidos, debido a la gran relevancia que se le debe de agregar, dado que son recursos guardados que pueden servir para solventar alguna necesidad discrecional no presupuestada, o una eventualidad en la que una persona necesite liquidez para hacer frente a algo coyuntural como un tema de salud de urgencia. El ahorro es, dentro de la realidad económica de las personas, de gran jerarquía que, pese a ello es infravalorado, como producto de llevar a cabo una vida financiera llena de consumo desmesurado y con un sentimentalismo pasajero.

Para cerrar esta parte, la Educación Económica y Financiera presenta retos, ya mencionados como la no obligatoriedad en su enseñanza en las instituciones educativas del país o no considerarla como una asignatura. Pese a lo anterior, este esfuerzo puede ser vinculante con un área como la de ciencias económicas, sin perder su naturaleza. Petrizan menciona que “Una de las actividades principales de la asignatura es la toma de decisiones en los problemas económicos derivados de la asignación de recursos, la escasez de los mismos” (p. 9) que no es una realidad tan lejana a la abordada con preteridad, una realidad sobre las finanzas personales, que deben ser formadas y tenidas en cuenta en la escuela, para poder aumentar las buenas prácticas financieras de las personas. La Educación Económica y

Financiera debe servir para mejorar los indicadores de vida de los ciudadanos, pero solo se puede lograr si desde las ciencias sociales se abre un espacio para este tipo de aprendizajes.

2.2 Sobre Enseñar Educación Económica y Financiera

Hacer el reconocimiento que para la Educación Económica y Financiera apelar a un proceso teórico es sano, en la medida en que se reconozcan también los problemas que abarca solo considerar este proceso como teórico. En algunos escenarios se puede incluso considerar así, emitiendo solamente la definición de lo que es la planificación financiera, ingresos, egresos, crédito, ahorro entre otros, con la justificación que por la naturaleza del tema es mejor que se lleve a cabo de esa manera, en donde incluso tanto como estudiante como docente habrían cumplido con abordar el tema, y esto solo evidencia una “Falta [para] centrar la educación en el aprendizaje reflexivo por parte de los estudiantes, sin diagnosticar las necesidades de los alumnos, sus expectativas e intereses, ni organizar la enseñanza en función de las necesidades de los educandos” (Talarico, 2020, p. 18) por parte de los docente.

En consecuencia, la enseñanza de Educación Económica y Financiera y de otros temas ligados a la economía se han acercado al apenas margen de crecimiento en su forma de enseñar, sumado también que Linchenko et al. (2022) mencionan que “La enseñanza de la economía también tiene que competir con el entorno informativo fuera de la escuela” (p. 50), y si bien a priori no habría problema con esto, es preciso que seas desde la escuela que ese proceso se pueda llegar a cabo para evitar que el estudiante al salir de la escuela se enfrente a una realidad económica de golpe y con apenas conocimiento para ello. Por ello, se demanda hacer una reflexión de lo comentado con anterioridad, apostando a nuevas prácticas para la enseñanza de Educación Económica y Financiera con recursos que puedan ser innovadores en su uso para este fin.

En concordancia con lo anterior, se mencionarán 2 puntos relevantes para una enseñanza de Educación Económica y Financiera más dinámica y significativa:

2.2.1 El Minecraft y la Educación Económica y Financiera

Minecraft es un videojuego de tipo *sandbox* o de mundo abierto, creado por el sueco ex desarrollador de juegos Markus Persson (conocido popularmente como Notch). Desde su lanzamiento en 2009 hasta la fecha el juego ha recibido actualizaciones y en donde se ha añadido nuevo contenido para una mayor experiencia positiva del jugador.

La jugabilidad es sencilla, se basa en la ubicación y eliminación de bloques y al ser un mundo abierto el jugador no está atado a un objetivo específico, aunque si existen unos logros donde se debe realizar una serie de actividades para obtenerlos. Su dificultad varía, siendo la forma Pacífica la más serena y la forma difícil la más Hostil y sus modos de juego son el modo de Supervivencia (donde el jugador deberá sobrevivir al entorno hostil del juego, mediante el uso de los recursos que le proporciona el medio en sí), el modo Creativo (donde el jugador tiene acceso ilimitado a todos los recursos del juego y dependiendo de la versión que esté usando, y se centra en la construcción libre y sin límites) y el modo Extremo (similar al modo supervivencia, salvo que el jugador posee 1 sola vida y si muere no puede volver a jugar en su mundo).

Teniendo presente como es el Minecraft, es preciso mencionar la potencialidad pedagógica de este videojuego, y avalando la presente afirmación de García et al. (2020) donde asevera que “Es elemental reivindicar la comparecencia del juego en las instituciones educativas como espacio - tiempo para el placer y para él ser de los niños” (p. 12) se observa pertinente mencionar que videojuegos como este, permiten que el estudiante logre interactuar con él conocimiento, posibilitando una mayor atención y comprensión en un aula si es

aplicada debidamente, de lo contrario de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje podría Interrumpirlos.

El Minecraft puede ser usado para la enseñanza de Educación Económica y Financiera de manera exitosa, si se tiene en cuenta las posibilidades que, para aprender sobre ello, siempre y cuando no se le limite tanto al estudiante como al videojuego en este proceso. Lo anterior se entiende de la siguiente manera: El videojuego, al ser de mundo abierto y de fácil interacción con el entorno, sería un error solamente limitarlo a que en este se expongan a actividades cotidianos del estudiante, dado que para este último incluso podría llegar a ser aburrido solamente tratar temas de la vida dentro del juego. En este caso se propone que en los momentos que demanden mayor intensidad del uso del videojuego se permita generar una competencia sana entre los estudiantes, haciendo uso de las opciones del juego y manteniendo una clara connivencia con la Educación Económica y Financiera estableciendo metas a desarrollar dentro del juego, para tener certeza que el conocimiento teórico adquirido ha podido permear al estudiante y este pueda trascender el momento de clase.

Por medio de una estrategia didáctica, donde permita la mencionada connivencia entre el Minecraft y la Educación Económica y Financiera, y sea contextualizado mediante unas metas, logrará una mayor adquisición sobre los temas a tener en cuenta para una planificación financiera. Se menciona que la adición de un espacio práctico en donde poder plasmar el conocimiento teórico y de la facilidad de adaptar dicho espacio para llevar a cabo un entorno económico que haga cumplir lo que demanda el MEN sobre Educación Económica y Financiera, le brinda potencialidad didáctica, que sin embargo debe ser legitimada con una estrategia didáctica para brindarle mayor legitimidad en su uso.

2.2.2 La Simulación y la Educación Económica y Financiera

Petrizan (2016) asevera que “En el proceso de enseñanza aprendizaje, hay que hacer que los estudiantes se conviertan en agentes activos de su propio aprendizaje” (p. 10). Una vez presente el uso del Minecraft para la enseñanza de Educación Económica y Financiera se debe analizar ¿bajo qué estrategia poder contextualizar un escenario en donde el Minecraft sea compatible para el alcance de los objetivos de aprendizaje?, se ha de recordar que este videojuego fue concebido como un medio de entretenimiento en un inicio, y debido a su dinámica de juego puede ser usado para enseñar, no obstante, no pierde su esencia inicial, entonces ¿cómo hacer que los estudiantes se conviertan en agentes activos de su propio aprendizaje, haciendo uso del Minecraft?

Se propone el uso de la simulación, teniendo en cuenta la flexibilidad que esta estrategia didáctica presenta para lograr adaptarla a las necesidades didácticas que se requieran para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, por ello, la simulación y el aprendizaje, vista por Cabrero y Costas (2016) como “Dos conceptos muy Unidos en el proceso educativo.” (p. 6) y entendida la primera por Petrizan como una metodología dinámica que se basa en que el estudiante sea agente activo de su propio proceso de aprendizaje (2016 p. 12), permite inferir que la simulación ofrece un escenario donde a los participantes de esta puedan no solo ejercer un rol asignado, también, y con base en la situación presentada, lograr lidiar con aquel escenario que se desee presentar a los estudiantes, como parte de un proceso para dinamizar el aprendizaje de Educación Económica y Financiera, dirigido a estudiantes de grado décimo.

La simulación exhibe ser favorable para que los estudiantes logren aprender a cómo hacer un proceso de planificación, que no necesariamente debe ser abarcado directamente

para su enseñanza, sino que este sea el resultado de la práctica de planificación de diferentes recursos económicos que dentro del Minecraft se les ofrezca a los estudiantes.

Finalmente se logra sustraer que la enseñanza y el aprendizaje de una Educación Económica y Financiera pertinente y eficaz, dirigida a los estudiantes no debe depender exclusivamente del método tradicional como único modo para su impartición, aun mas teniendo presente la idea que en pleno siglo XXI, el estudiante debe ser el actor principal en la consolidación de su propio conocimiento, con el respaldo del docente, donde este último no se limite a emitir una serie de cátedras de un tema, sino que el profesor de hoy debe proponer el uso de recursos digitales que tenga disponibles, para promover una mejor formación del estudiante.

No debe ser impedimento alguno para los docentes proponer nuevas formas de enseñanza de un tema, más aún si es un tema que le apasiona y esto mismo quisiera trasladarlo a sus estudiantes, en ese sentido, para la elaboración de la unidad didáctica que esté enfocada a enseñar sobre Educación Económica y Financiera no solo debe existir la voluntad de proponer nuevas herramientas y estrategias, sino también para que se pueda llegar a ese aprendizaje que se desea, debe existir una secuencia didáctica para lograr abarcar los 4 temas (ingresos, egresos, crédito y ahorro) que son fundamentales para llegar al producto final, que es el que los estudiantes logren realizar un proceso de planeación financiera, y que esta pueda ser aplicada dentro del Minecraft como parte práctica.

Capítulo 3: Realización Contextual y Pedagógica

La creación de un material didáctico para solventar una necesidad en el aprendizaje de los estudiantes siempre demandará una metodología, y se observe en el mismo una contextualización de diversos temas a los que se debe ofrecer aclaración, para posteriormente describir y poner en práctica el desarrollo del material, el cual estaría enfocado a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Este proceso no es ajeno para la enseñanza de Educación Económica y Financiera, en ese sentido se presentan trabajos como el de Talarico titulado *La enseñanza de Economía y Administración en la escuela secundaria: una propuesta basada en el Marketing Mix escolar* donde se investiga y desarrolla una serie de actividades y procesos que logre permear al estudiante los conocimientos que este adquiere, y a su vez puedan ser vinculados con su entorno social, con su cotidianidad. Este trabajo ofrece análisis de la realidad de los estudiantes y del colegio en el cual se llevará a cabo el desarrollo de la propuesta, capacitando mayor margen de acción al material a desarrollar para que los estudiantes puedan facilitar la apropiación del conocimiento impartido.

Petrizan y su trabajo de master titulado *Juego de Rol aplicado a la enseñanza de Mercado de Trabajo en Economía de 1º de Bachillerato* ofrece grandes aportes en este sentido para la enseñanza de temas económicos (incluso ligados a la Educación Económica y Financiera), debido a lo innovador de su investigación para este fin, apelando a prácticas de recreación de situaciones en contexto mediante el uso del juego de rol como estrategia para que los estudiantes no solo puedan solventar sus problemas de aprendizaje de economía en bachillerato, sino aparte en otorgarle atracción al tema, mediante la puesta en escena de

diferentes situaciones acorde al tema de “Mercado de Trabajo” en su caso, teniendo en cuenta que el autor de esta investigación realizó una encuesta a estudiantes y profesores, y el resultado para los primeros fue el poco gusto hacia la asignatura, y para los segundos la evidencia de un modelo de enseñanza tradicional extendido, con la salvedad de estar abiertos a estrategias como la planteada por Petrizan.

Con base en los dos trabajos expuestos y con el aporte de más investigaciones de este tipo, se llevará a cabo la explicación del desarrollo de la unidad didáctica, teniendo presente el contexto cultural a tratar y la descripción de las actividades a establecer, con su secuenciación didáctica y asignación de metas a desarrollar entre otros aspectos:

3.1 Contexto Cultural

El ser humano ha avanzado en muchos campos durante el siglo XX, y especialmente en el siglo XXI. Uno de esos campos es el de la tecnología y la masificación de esta, para el uso de millones de personas a lo largo del planeta en diferentes ámbitos. Teniendo en cuenta lo anterior, la tecnología ha permeado en todos los espacios de la sociedad, incluyendo el ámbito educativo, no solo en áreas como informática, sino también en otras asignaturas que en un principio no se vislumbraría el uso de la tecnología. Pese a ello “Desde los niños hasta los adultos han visto alteradas sus formas de aprender” (Salazar, 2016, p. 117), no solo apelando a métodos de enseñanza distintos, sino también haciendo uso de las TIC (tecnologías de la información y comunicación) que en la mayoría de casos han beneficiado en la enseñanza de aquellos que construyen su conocimiento en la escuela.

Los jóvenes del siglo XXI, que son más sujetos a la tecnología y que son considerados como “Nativos digitales, adquieren un nuevo rol en la sociedad; y en el sector educativo no son la excepción, pues hasta no hace mucho los estudiantes llegaban a la escuela

para aprender a usar los instrumentos letrados, comunes y tradicionales” (Arango y López, 2019, p. 20), ahora, la existencia de dispositivos electrónicos como computadores, tabletas e incluso de celulares para su uso educativo, ha permitido favorecer que el aprendizaje de las personas pueda llevarse a cabo de formas más dinámicas, dependiendo del contexto, pero que en la práctica, si se tiene acceso a la tecnología, la probabilidad de mejorar la enseñanza de los estudiantes es mayor, pese a no garantizar que sea un 100% la efectividad del mismo.

Teniendo en cuenta lo descrito con anterioridad, se considera pertinente hacer una propuesta que pueda plasmar el contenido proveniente de la Educación Económica y Financiera en un espacio digital y que pueda ser interactivo para el estudiante. Además, que pueda permitir el relacionamiento del conocimiento teórico, con momentos prácticos y que sean del agrado para el estudiante. En el epílogo de esta parte consiste en mencionar que los nativos digitales tienen mayores ventajas para aprender sobre alguna temática, dado el reconocimiento y uso de las TIC, solamente la escuela debe enfocarse en que ese uso pueda ser efectivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje en ellos.

Posteriormente a la descripción de los nativos digitales, se ha de hacer una selección de la población a la cual estaría dirigida el material, y en un escenario poder realizar una prueba del material elaborado, para medir el alcance y los puntos a mejorar del mismo.

La población escogida para ser tenida en cuenta, en el momento de la elaboración de la unidad didáctica fue grado décimo de educación media, debido a que es en el ciclo cinco donde se comienza a abordar la asignatura de ciencias económicas. Para tener acceso a esa población, hubo un acercamiento con el Colegio Restrepo Millán I.E.D. en el cual se solicitó cordialmente poder trabajar en un determinado momento con un curso de grado décimo a la

profesora que tiene el área de Ciencias Económicas primero, y luego formalmente se solicitó al colegio poder llevar a cabo una puesta en práctica del material próximo a describir.

3.2 Descripción de la Unidad Didáctica

Una realidad que puede ser comprobada mediante la observación, es la de la exposición que las aulas de clase de los Colegios Públicos de ciudad que tiene Colombia, con cada salón superando el umbral de veinte estudiantes por salón. Teniendo en cuenta lo anterior, es adecuado afirmar que esta unidad didáctica posibilita captar de la mejor manera la atención de los estudiantes, y facilita el desarrollo de las actividades propuestas dentro de esta (especialmente dentro del Minecraft).

Abarcar los cuatro conceptos económicos ligados directamente a la Educación Económica y Financiera (ingresos, egresos, crédito y ahorro) pueden llevarse a cabo en dos sesiones, incluso en 1 es desarrollable. Sin embargo, hacer uso de esa secuencia tan acelerada en un tema, no permite que el estudiante pueda apropiarse de la mejor forma lo que se busca que deba aprender, por ello, se optó por el uso de una secuenciación didáctica que sea capaz de brindarle a cada concepto su espacio para ser profundizado, ofrecerle al estudiante una herramienta para que pueda guiarse y aprender en ciertos espacios de forma autónoma y hacer uso del Minecraft y la simulación como medios para permitir una mayor apropiación del conocimiento, sin caer en la idea de solo permitirles jugar a los estudiantes.

Teniendo presente lo descrito con anterioridad, la secuencia didáctica por competencias, entendida por Tobón (2010) como un “Conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos.” (P. 20) se considera es

la forma gradual pero efectiva de mejorar el aprendizaje de Educación Económica y financiera más acorde y en línea a lo que la unidad didáctica intenta realizar.

Sin embargo, se debe tener presente que “Desde las competencias, las secuencias didácticas ya no se proponen que los estudiantes aprendan determinados contenidos, sino que desarrollen competencias para desenvolverse en la vida” (Tobón, 2010, p. 21). La unidad didáctica pretender formar una competencia para la vida, la cual es “Realizo ejercicios de planificación financiera, teniendo en cuenta nociones como los ingresos, egresos, el crédito y el ahorro, debido a la importancia que tienen en mi vida”, y esta se podrá conseguir no solo reconociendo el significado de los cuatro temas escogidos, sino el rol y la importancia que el estudiante le ofrezca en su existencia.

Teniendo en cuenta que existirá una secuencia didáctica para el aprendizaje de Educación Económica y Financiera, en la unidad didáctica se verá reflejada, no en un documento escrito, sino en una página web, donde se emplace en esta el contenido que sea pertinente para el estudiante y logre desarrollar la competencia propuesta. En la unidad didáctica, cada concepto tendrá su espacio, junto con una serie de actividades a desarrollar y este proceso tiene un tiempo presupuestado de 4 sesiones (1 por cada concepto).

En la primera sesión, el estudiante se encontrará con la página web, en donde se desarrollarán las actividades en esa y en la siguiente sesión, la primera actividad será desarrollar un cuestionario de presaberes, con el objetivo de tener una idea del conocimiento que tiene cada estudiante sobre los temas a tratar, y también para tener en cuenta si los estudiantes tienen competencias en el uso del Minecraft, es decir, que no solo sepan de la existencia del juego, sino que en él se puedan desenvolver.

Posterior al desarrollo del formulario, una de las pocas tareas que tendrá el docente será de identificar los resultados de los alumnos, con el fin de poder asignar uno de los 3 roles (líder, sublíder y trabajador) a cada estudiante, y poder dividir el salón en 2 equipos, principalmente para el desarrollo de las actividades dentro del Minecraft. Mientras ese proceso el profesor lo lleva a cabo, los estudiantes tendrán en la página los insumos para llevar a cabo la primera parte de la sesión, que consiste en comprender el concepto de ingresos y los tipos de ingresos, y realizan actividades dentro de Padlet, con el fin de poder adquirir un conocimiento teórico, que posterior a esa primera parte se aprovechará el momento que se tiene de mayor retención de dicha comprensión del tema para poder aplicarlo en una situación práctica que demande hacer uso del mismo, que se evidencia en la realización de una planificación y el desarrollo de metas a plasmar dentro del Minecraft, específicamente en el servidor online del videojuego.

En la segunda y tercera sesión, en las que se tomarán los conceptos de egresos y crédito respectivamente, el proceso tendrá cierta similitud, los estudiantes entrarán en la página, se ubicarán en el módulo correspondiente acorde a la secuencia didáctica optada, donde realizarán actividades de corte teórico, para después de finalizado el tiempo de desarrollo de estos momentos, los estudiantes se adentrarán más en el Minecraft para poder plasmar ese conocimiento teórico adquirido en el momento mediante la elaboración de una planificación con el respectivo tema abarcado en las sesiones.

La cuarta y última sesión se enfocará principalmente al tema del ahorro en su mayor tiempo, los estudiantes entrarán a la página y estudiarán sobre qué es el ahorro y la importancia que tiene el mismo. Luego del momento teórico, se pasará al práctico, donde los estudiantes en grupo desarrollarán una planificación con todos los conceptos vistos en las

cuatro sesiones, y está deberá servir para conseguir con éxito las metas de desarrollo dentro del Minecraft. Finalizando la cuarta sesión, el docente hará una intervención corta, donde le comentará a los estudiantes sobre la importancia de la planificación financiera, y que el proceso llevado a cabo en las 4 sesiones debe trascender a la cotidianidad de cada uno.

Las actividades propuestas para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes sobre Educación Económica y Financiera dentro de la unidad didáctica, fueron ordenadas con base en la propuesta de secuencia didáctica que ofrece Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., & Fraile, J. A. G. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias* (Vol. 1, p. 216). México: Pearson, en donde cada concepto que se abarque pueda tener al final una correlación entre ingresos, egresos, crédito y ahorro, dentro de un ejercicio de elaboración de una planificación financiera. A continuación, se puede observar la secuencia didáctica, empleada para la unidad didáctica:

Figura 2
Secuencia Didáctica

Proceso de la Unidad Didáctica para la Enseñanza y Aprendizaje de Economía desde los Ingresos y Egresos					
Grandes Fases o Pasos	Actividad con el Docente	Actividad de Aprendizaje Autónomo de los estudiantes	Criterios y Evidencias	Metacognición	Recursos
Sesión 1: Ingresos Actividad de Inicio	- Ser de apoyo en los momentos donde no se entienda algún concepto - Presentar el Minecraft y las actividades a desarrollar	- Leer con atención el contenido de la sesión y las actividades a desarrollar. - Desarrollar las actividades propuestas para ingresos dentro del Minecraft - Distinguir la importancia de los ingresos.	- Responder las preguntas en el Padlet. - Desarrollo de la planificación sobre ingresos. - Construcción de las metas de desarrollo en el Minecraft.	¿Cuál fue la dificultad para entender el tema?	- Computadores - Videojuego Minecraft - Padlet - Formato planificación
Tiempo: 100 minutos.	Tiempo: 20 minutos aprox.	Tiempo: 80 minutos aprox.			
Sesión 2: Egresos Actividad de Desarrollo	- Ser de apoyo en los momentos donde no se entienda algún concepto - Presentar el Minecraft y las actividades a desarrollar	- Leer con atención el contenido de la sesión y las actividades a desarrollar. - Desarrollar las actividades propuestas para egresos dentro del Minecraft. - Contrastar los conceptos ingresos y egresos.	- Responder las preguntas en el Padlet. - Desarrollo de la planificación sobre egresos. - Construcción de las metas de desarrollo en el Minecraft.	¿Cómo entiendo los ingresos y los egresos?	- Computadores - Videojuego Minecraft - Padlet - Formato planificación
Tiempo: 100 minutos.	Tiempo: 20 minutos aprox.	Tiempo: 80 minutos aprox.			
Sesión 3: Crédito Actividad de Desarrollo	- Ser de apoyo en los momentos donde no se entienda algún concepto - Presentar el Minecraft y las actividades a desarrollar	- Leer con atención el contenido de la sesión y las actividades a desarrollar. - Desarrollar las actividades propuestas para crédito dentro del Minecraft. - Reconocer los beneficios y contras del crédito.	- Responder las preguntas en el Padlet. - Desarrollo de la planificación sobre crédito. - Construcción de las metas de desarrollo en el Minecraft.	¿Qué opinión tengo sobre los créditos? ¿Por qué de mi opinión?	- Computadores - Videojuego Minecraft - Padlet - Formato planificación
Tiempo: 100 minutos.	Tiempo: 20 minutos aprox.	Tiempo: 80 minutos aprox.			
Sesión 4: Ahorro Actividad de Cierre	- Ser de apoyo en los momentos donde no se entienda algún concepto - Presentar el Minecraft y las actividades a desarrollar	- Leer con atención el contenido de la sesión y las actividades a desarrollar. - Desarrollar las actividades propuestas para ahorro dentro del Minecraft. - Identificar la importancia del ahorro.	- Responder las preguntas en el Padlet. - Desarrollo de la planificación sobre los 4 conceptos vistos. - Construcción de las metas de desarrollo en el Minecraft.	¿Consideras que el ahorrar es importante? ¿Por qué de mi opinión? ¿Cuáles fueron mis aciertos en la planificación? ¿Cómo puedo mejorar?	- Computadores - Videojuego Minecraft - Padlet - Formato planificación
Tiempo: 100 minutos.	Tiempo: 20 minutos aprox.	Tiempo: 80 minutos aprox.			
Normas de Trabajo: 1) El Docente responderá todas las preguntas de los estudiantes en los momentos de clase. 2) Toda planificación tiene que haber sido debatida con los integrantes de cada grupo. 3) Tomar las sugerencias que se consideren pertinentes durante el proceso 4) Acordado con los estudiantes*					

Fuente: Creación Propia, 2022.

En esta tabla propuesta por Tobón (2010), adaptada a las necesidades previamente descritas, permite plasmar a detalle las actividades que docente y estudiante tienen que hacer en las 4 sesiones. Se puede afirmar que respecto al uso que se le debe otorgar a estrategias como los juegos de roles, simulación etc... necesariamente deben ser articulados mediante una secuenciación haga valido su uso y los tiempos a ejercer, y se intuye que es posible una Educación Económica y Financiera mas organizada y al tiempo que genere en los estudiantes un grado de reflexión frente a lo abordado, y no se limite a solo reconocer conceptos, que pueden ser útiles para el alumno, no obstante el estudiante debe estar convencido que sí son de utilidad en la cotidianidad.

Esta secuencia didáctica, posibilita la existencia de un orden en la exploración de los temas por parte del estudiante, sin alterar su proceso de formación y favoreciendo el reconocimiento incluso de conocimientos previos del estudiante.

Capítulo 4: Producción Digital

La elaboración de la unidad didáctica presentó seis fases de desarrollo y momentos de discusión con diferentes actores. Primero se presentó como una actividad que recopilara las intenciones descritas en los capítulos anteriores en un documento de fácil acceso a los estudiantes, no obstante, la elaboración del mismo terminaba siendo visualmente poco didáctico y dificultaba poder desarrollar actividades dentro del videojuego. En ese sentido, se pasó al desarrollo de una página web, en donde los estudiantes puedan interactuar con la misma, que esta les ofrezca información relevante sobre los cuatro conceptos ligados a la educación económica y financiera y poder plasmar esos conocimientos bajo una simulación dentro del Minecraft.

Para poder medir el alcance del material, se llevaron a cabo dos procesos: El primero consistió en la revisión del mismo por parte de dos expertos y ofrecieran recomendaciones sobre puntos de mejora. El segundo radicó en la puesta a prueba de la unidad didáctica, llevando a cabo un pilotaje en una institución que ofreciera las condiciones en recursos tecnológicos para poder ejecutar una de las sesiones propuestas en el mismo, y al final del pilotaje. Con base en lo anteriormente descrito, se realizaron ajustes pertinentes al material, con base en la evaluación emitida por los pares expertos y el resultado del pilotaje, atendiendo a los puntos a mejorar, pero sin descartar los puntos a potenciar. A continuación, se exponen detalles técnicos sobre la unidad didáctica.

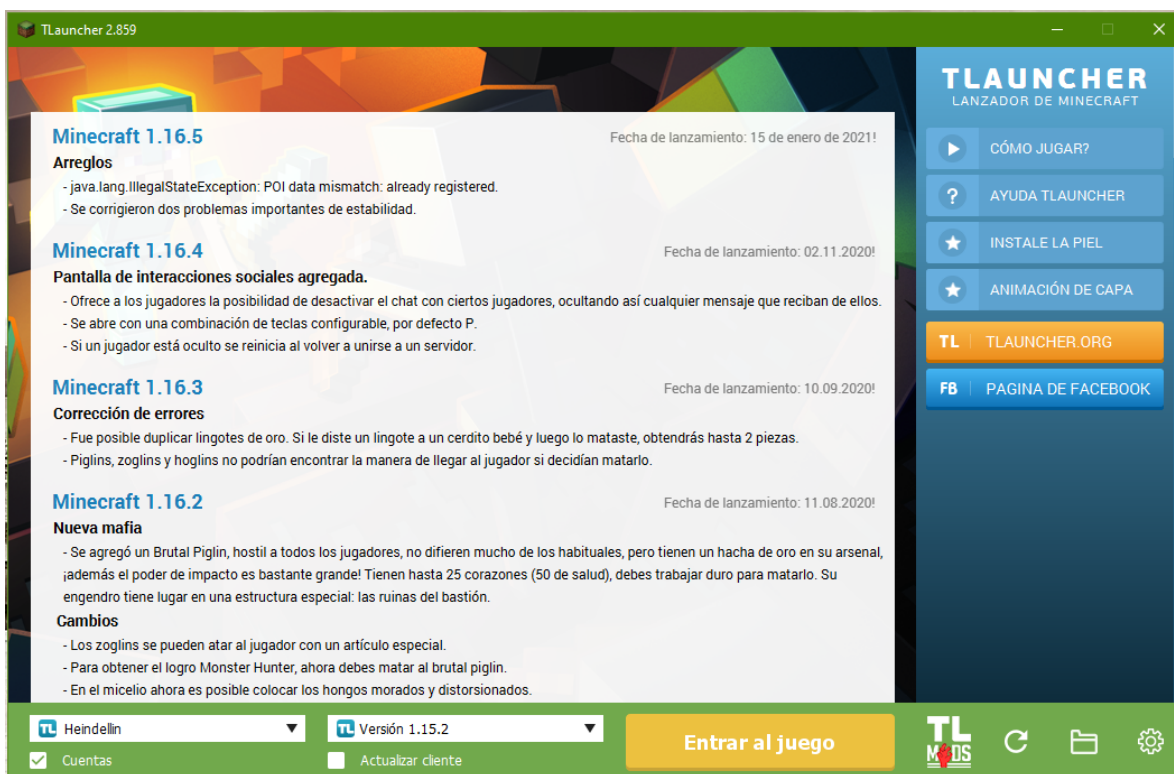
4.1 Instrucciones de Acceso

La unidad didáctica elaborada está emplazada en una página, que fue diseñada usando Sites de Google. Para acceder a ella a los estudiantes se les suministrará el enlace, el cual es

el siguiente: <https://sites.google.com/view/educacion-economica-financiera/inicio>, se deberá de poner en el navegador de internet que esté disponible para ello, se pegará y oprimirá Enter para acceder al contenido.

Para acceder al servidor Aternos del Minecraft en donde se llevará a cabo la Unidad Didáctica no ofrece mayor dificultad, solo de esperar a que, tanto el videojuego como el servidor carguen para su uso. El estudiante se encontrará con el Launcher (abridor) que tiene forma de cubo y representa un bloque de tierra, le da doble clic y le aparecerá una ventana con el Launcher y sus características, como se puede visualizar en la siguiente imagen:

Figura 3
Lanzador del Minecraft



Fuente: Creación Propia, 2022

Posteriormente, los estudiantes deberán ingresar en la parte inferior izquierda su Nickname, o nombre del personaje que van a tener dentro del Minecraft (Preferiblemente su

1er Nombre y Apellido), luego se dirigirán a la ranura que está a la derecha en donde pusieron su Nickname, para agregar la versión de juego que se usará, en este caso será la versión 1.15.2, debido a su amplio contenido en materiales y que no demanda mayores recursos del computador para que pueda correr debidamente, como si lo hacen sus versiones sucesoras. Finalmente, los estudiantes darán al botón “Entrar al juego”, esperar unos segundos hasta que el juego comience a abrir, aparecerá la ventana de carga del juego con el logo de la empresa desarrolladora y al término de la carga aparecerá la siguiente ventana en la pantalla:

Figura 4
Menú del Minecraft



Fuente: Creación Propia, 2022.

Luego los estudiantes encontrarán en la ventana del juego cinco botones, y deberán seleccionar el que dice “Multijugador” para poder acceder al este modo de juego, donde posiblemente se encuentren con que no hay ningún servidor disponible. Para acceder al Servidor Aternos de Minecraft, los estudiantes deberán dirigirse a la parte inferior derecha,

donde encontrarán un botón con nombre “Añadir servidor”, se dará la indicación que den clic ahí y escriban la dirección IP del servidor en la ranura denominada “IP del servidor” la cual es la siguiente: *Heindellin.aternos.me*, y le darán en aceptar para guardar la información del espacio multijugador previamente adaptado por el docente. Esperarán a que el servidor cargue y posteriormente saldrá disponible el servidor, como se presenta a continuación:

Figura 5
Modo Multijugador

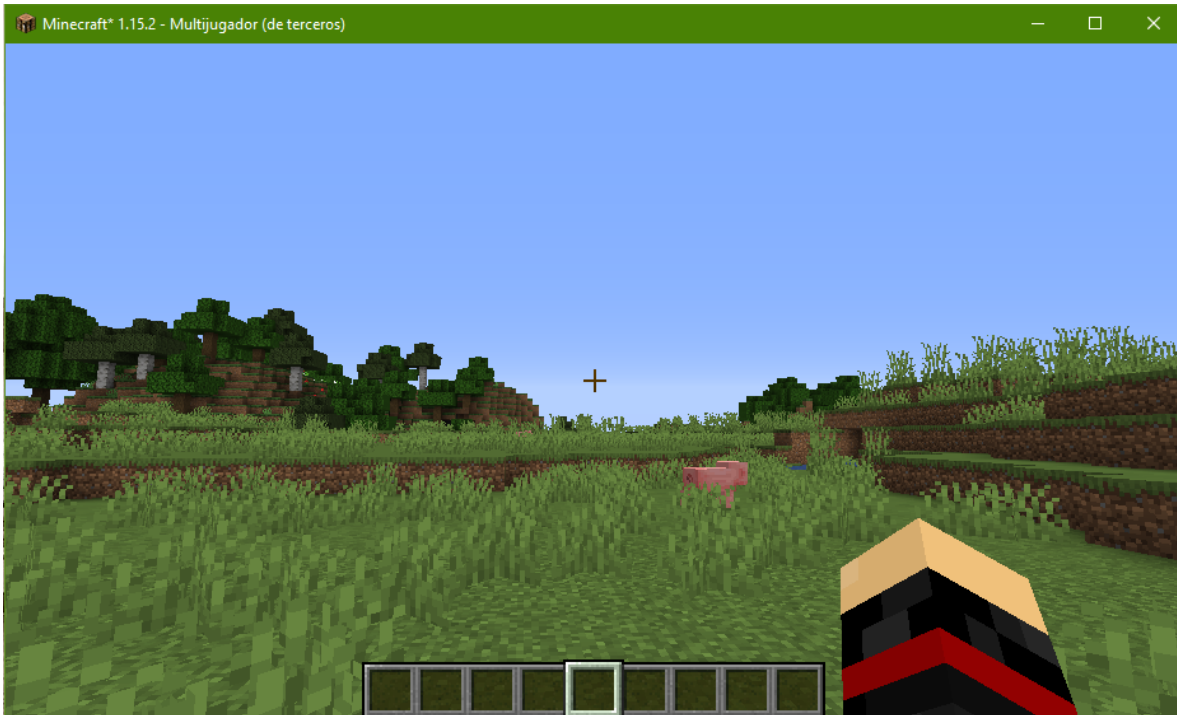


Fuente: Creación Propia, 2022.

Cabe mencionar que el servidor tiene espacio para 40 personas, pero este número puede aumentar significativamente. Finalmente, los estudiantes deberán oprimir el botón “Entrar al Servidor” para acceder al espacio multijugador, tendrán que esperar unos segundos hasta que salga un cartel que diga “conectando con el servidor”, que es la evidencia para saber que el servidor logró conectarse con el computador (no necesariamente los estudiantes

aparecerán en el mismo lugar, pero se garantiza que no serán alojados en un lugar distinto al punto de aparición), y les aparecerá el videojuego abierto con la siguiente panorámica:

Figura 6
Panorámica del Juego



Fuente: Creación Propia, 2022.

Llegado a este punto, los estudiantes ya habrán ingresado al servidor del Minecraft, donde se desarrollarán las actividades planteadas de manera secuencial en el capítulo 3 de esta investigación. Cabe aclarar que este proceso de introducir la IP del servidor debe de hacerse solo 1 vez, la ocasión en la que se entra en la primera clase teórico-práctica de las 3 planificadas. Si el servidor es borrado de la lista, se procederá a mencionar el paso a paso para introducir la IP, descrito con anterioridad.

4.2 Manual de Uso

La página en donde está ubicada la unidad didáctica está dividida en 7 módulos, los cuales son: Inicio, Sobre Minecraft, Sesión 1: Ingresos, Sesión 2: Egresos, Sesión 3: Crédito,

Sesión 4: Ahorro y Bibliografía. En el inicio se le presentará al estudiante la secuencia temática que se va a seguir durante las 4 sesiones, y esta misma ayuda al estudiante a saber en donde se comienza y se termina, el módulo del Minecraft detalla más acerca del uso que se le va a dar al juego, entre otros datos como la jugabilidad y el acceso al servidor, y cada uno de los 4 módulos sesión expondrá al estudiante el tema que se va a tratar en ese momento, algunos con interrelación, pero sin perder el horizonte. Finalmente, el módulo de bibliografía expondrá las fuentes en donde se extrajo la información para el desarrollo de la unidad didáctica, además que puedan ser consultadas si así lo desea el estudiante.

Para la secuencia didáctica que se ha presupuestado, los estudiantes que no sepan cómo es la dinámica del juego, se les hará una introducción del juego, es decir, los diferentes recursos que se tienen disponibles. Para complementar, la división de los estudiantes en 2 grupos se dio acorde a la encuesta realizada a dicha población de grado décimo, en el que se obtuvieron los datos sobre el conocimiento y jugabilidad de los estudiantes con el Minecraft, por consiguiente se procedió a asignar de la forma más equitativa en los grupos, la misma cantidad de estudiantes que saben jugar Minecraft, y estos también fungirán como apoyo a su propio grupo, incluso al líder del grupo asignado, en caso que este no tenga conocimiento acerca del videojuego.

4.3 Recomendaciones Técnicas

El videojuego Minecraft se puede adquirir por dos formas: Comprando su versión Premium, o adquiriendo una versión No Premium, aunque sus diferencias no son tan significativas. Para poder ejecutar el juego, en el computador que va a ser usado para este fin debe tener instalado Java, que es un lenguaje de programación ampliamente utilizado en diferentes plataformas para codificar programas web, aplicaciones y juegos electrónicos,

también sirve para la ejecución de diferentes programas que poseen dificultad para abrir. Finalmente, los requisitos mínimos que un computador ha de tener para abrir el juego, se enuncian en la página principal del propio juego: <https://www.minecraft.net/es-es/store/minecraft-java-bedrock-edition-pc>, teniendo en cuenta que es de interés usar la versión java para la aplicación de la unidad didáctica

Por otra parte, la página en donde está emplazado el conocimiento y las actividades a desarrollar solamente necesita de un navegador de internet, que pueda abrir el enlace que dirige a los estudiantes a la unidad didáctica.

Capítulo 5: Evaluación del Material

La elaboración de la unidad pasó por diferentes momentos de desarrollo, y uno de ellos fue la evaluación del mismo frente a pares externos sobre el tema, y la puesta en práctica del material, donde también se recopiló la opinión por parte de los estudiantes sobre su experiencia con la unidad, en tres categorías distintas. Con base en lo anterior, se presenta la evaluación del material en dos partes:

5.1 Evaluación Pares Externos

Para esta primera parte, el material elaborado para la enseñanza de Educación Económica y Financiera fue evaluado por un docente perteneciente al Colegio Restrepo Millán I.E.D., en donde se lleva a cabo el pilotaje del material, y una profesora perteneciente a la universidad. En ese orden se mencionarán como docente uno (El profesor del colegio) y el docente dos (la profesora de la universidad) expusieron sus impresiones en tres categorías distintas para evaluar el material: fundamentación pedagógica, contenido y diseño.

El docente uno expuso en la primera categoría gran favorabilidad del material, cumpliendo con varios aspectos como la articulación y pertinencia que tiene la unidad didáctica frente al currículo, el uso de un lenguaje entendible, emplazado en las instrucciones de lo que toca realizar en cada sesión para los estudiantes y la secuencia didáctica si bien es efectiva, recomienda ofrecer una revisión de la misma para que sea más asertiva. En la Segunda categoría se ofrecen impresiones sobre el contenido, si bien se recibe buena calificación a lo expuesto en la página web como la delimitación del contenido y la aplicación que el mismo pueda tener en la cotidianidad, implícitamente expone la pertinencia de hacer una revisión del mismo, para potenciar los puntos descritos con anterioridad. En la tercera

categoría se concluye que, estéticamente el material es atractivo visualmente, permite ser interactivo “pese a las limitaciones que ofrece Sites para elaborar páginas web” y principalmente que ayuda a que el estudiante se le pueda facilitar su proceso de aprendizaje de los 4 conceptos económicos ligados a la Educación Económica y Financiera.

El docente dos presentó una mirada más crítica respecto a la unidad didáctica, no obstante, comenta la favorabilidad que tiene el material en aspectos como el contenido y uso del juego. En la primera categoría expone que existe una secuenciación didáctica adecuada para el tema y población que iría dirigido el material, a ello también se contraponen la necesidad de mejorar las instrucciones respecto al uso de la unidad didáctica, y la articulación de los temas en sí para una mayor efectividad. En la segunda categoría hay aceptación respecto a los contenidos, sin embargo, están sujetos a una mejora considerable, dado que existe articulación entre los contenidos curriculares y el aprendizaje que puede trasladarse a la vida cotidiana del estudiante, se deben hacer esfuerzos para que exista mayor claridad de esto para el material y otorgar una mayor práctica reflexiva. También se destaca la existencia de una delimitación en el contenido teórico de los 4 conceptos, y que resulta pertinente perfeccionar el conocimiento adjunto a la unidad didáctica. Para la tercera categoría se ofrece gran aceptación a la articulación no solo de textos, sino también de imágenes y vídeos, y que sean interdependientes para el aprendizaje de los estudiantes. Otro aspecto para mencionar es el uso del videojuego, que sirve como agente dinamizador de la clase y la interacción de los estudiantes con el conocimiento. Mas detalle de las evaluaciones en anexos.

Posteriormente a los conceptos emitidos por ambos profesores, se hicieron los ajustes necesarios y se llevó a cabo un pilotaje, que intentó medir el alcance del material, con acompañamiento de la docente de un curso de grado décimo, en el área de ciencias

económicas. El pilotaje se llevó a cabo haciendo uso del módulo 3 (el de crédito) debido a que era el tema que se enseñaría en ese momento según el currículo del colegio. En 2 momentos se llevó a cabo la sesión que trataba sobre el crédito, y en los 100 minutos establecidos en la secuencia didáctica descrita en el capítulo 3, se ejecutó un 70% de las actividades, lo establecido en las partes de “crédito” y “tipos de crédito” en la página web, evidenciado en las respuestas emitidas por los estudiantes en el Padlet de “Crédito”, y en la organización de los equipos y la exposición del escenario dentro del Minecraft. Debido al poco tiempo que quedaba para llevar a cabo todas las actividades propuestas dentro del juego, se tomó la decisión de usar el espacio para hacer abarcar el último módulo, que habla sobre el ahorro, específicamente se llevó a cabo la actividad de la importancia del ahorro, con buena aceptación en los estudiantes.

Al finalizar el pilotaje, se solicitó el concepto de la docente titular del curso escogido para llevar a cabo el pilotaje, y uno de los comentarios fueron la clara delimitación que existía en el contenido ofrecido y en el diseño de la página, muy llamativo para ellos y que al momento de entrar les indicaba con claridad las actividades que tocaban realizar, relegando al docente a ser un acompañante del proceso que ellos lleven dentro de la unidad didáctica. Sin embargo, un aspecto a mejorar según la docente fue en el uso del tiempo para cada momento, dado que el tiempo ofrecido puede ser optimizado, haciendo uso de las mismas actividades.

5.2 Evaluación por Estudiantes

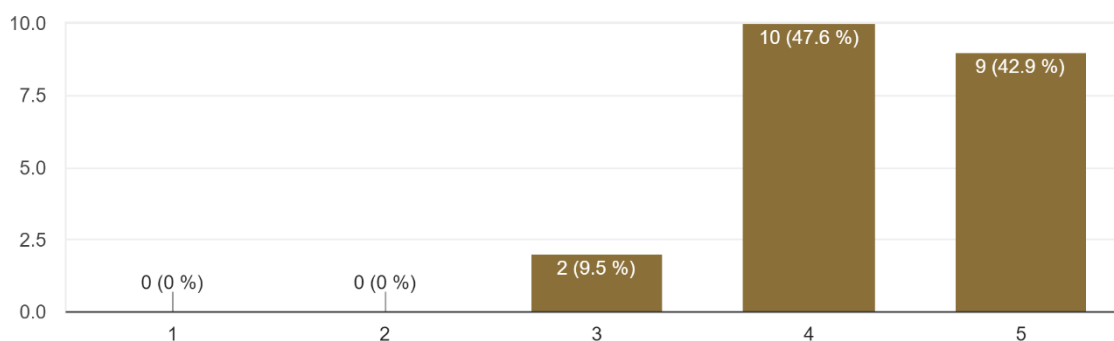
Antes de finalizar la sesión de clase, los estudiantes de grado décimo que fueron seleccionados para ser sujetos a la aplicación de la unidad didáctica realizaron un formulario evaluativo, en el cual tenía como objetivo medir la aceptación que tuvo la materia por parte

de los estudiantes. El formulario mantiene las mismas categorías que fueron presentadas a los 2 expertos docentes que evaluaron el material, pero simplificado en unos puntos para el mayor entendimiento del mismo. En los siguientes gráficos se expone acerca de la fundamentación pedagógica, en la cual se les preguntaba a los estudiantes sobre la pertinencia que tuvieron las actividades en el momento de su resolución, y en el grado de dificultad que habían sido sujetos, estos fueron algunos resultados:

Figura 7

Las actividades propuestas son interesantes al momento de resolverlas.

21 respuestas

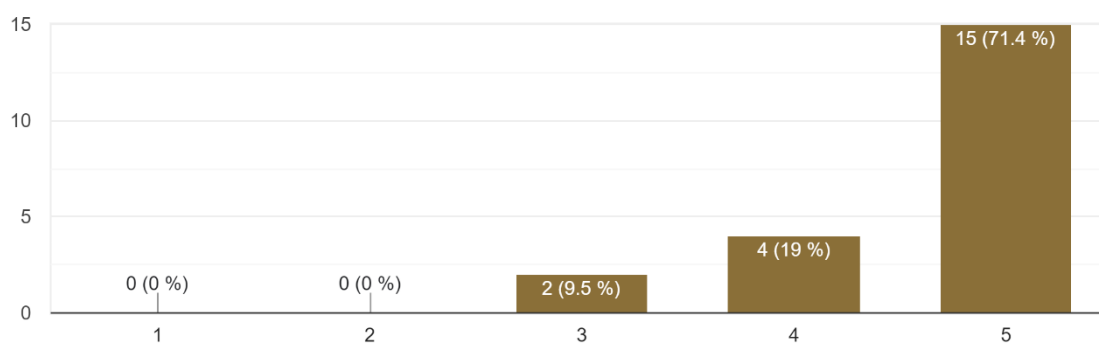


Fuente: Creación Propia, 2022.

Figura 8

El grado de dificultad de las actividades es el adecuado para el grado décimo.

21 respuestas



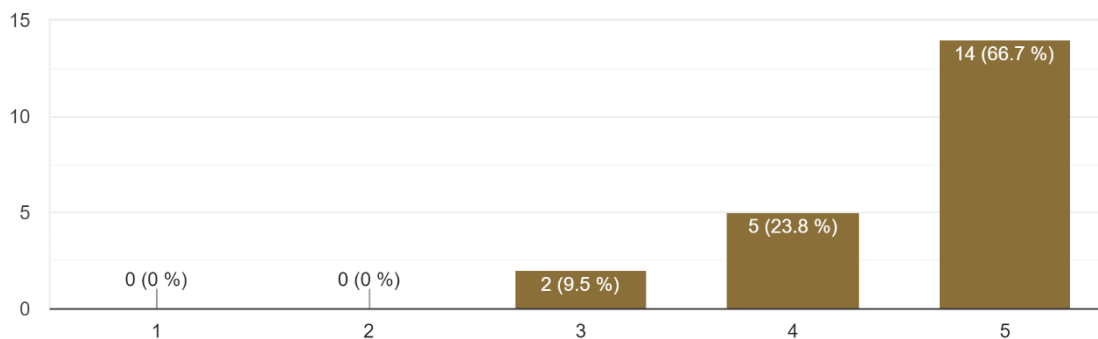
Fuente: Creación Propia, 2022.

Para el contenido que se expuso mediante la unidad didáctica recibió una muy favorable aceptación del mismo con un promedio del 68%, frente a otras opciones. A continuación, se exponen algunos gráficos que dejó el formulario hecho por los alumnos:

Figura 9

Las temáticas que se proponen en la página web son importantes para la cotidianidad.

21 respuestas

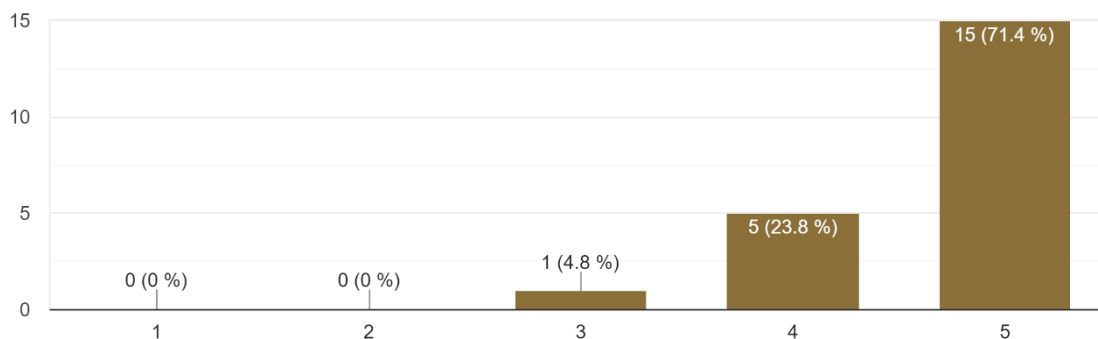


Fuente: Creación Propia, 2022.

Figura 10

El contenido se basa en situaciones de la vida real y puede ser usado en algún momento.

21 respuestas



Fuente: Creación Propia, 2022.

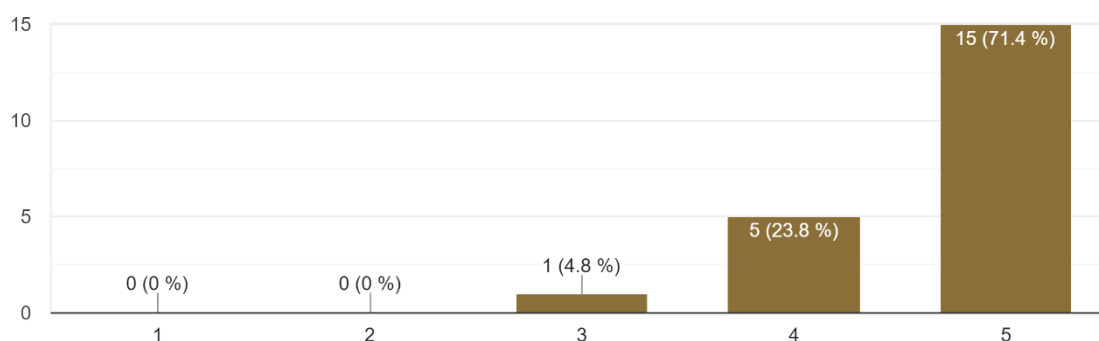
En la última parte del formulario evaluativo, en el diseño que tuvo la página web, como elemento 100% diseñado por el docente para emplazar la unidad didáctica, en un lugar donde pudiese ser más interactiva y visualmente más atractiva que una guía escrita, los

estudiantes ofrecieron en conjunto una favorabilidad del 70% si se redondea la cifra exacta, que es 69.83%, es decir, 2 de cada 3 estudiantes se sintieron cómodos trabajando con la página, debido al fácil acceso al contenido y a lo visualmente agradable que es. A continuación, se exponen algunos gráficos que dejó el formulario hecho por los alumnos:

Figura 11

La página web tiene una presentación y estética agradable.

21 respuestas

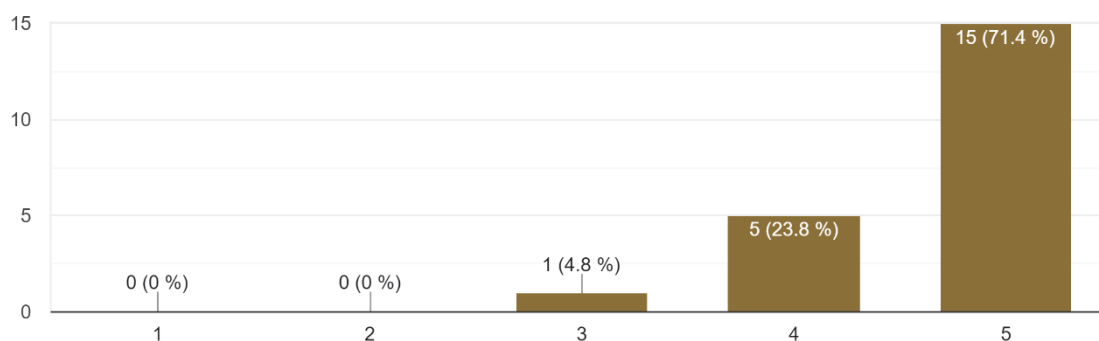


Fuente: Creación Propia, 2022.

Figura 12

Las instrucciones y el diseño de la página son fáciles de fácil acceso.

21 respuestas



Fuente: Creación Propia, 2022.

Para finalizar, se puede comentar que el pilotaje del material de enseñanza enfocado a la Educación Económica y Financiera tuvo una efectividad superior al 80%, si se tienen en

cuenta los conceptos emitidos por los profesores expertos que hicieron una evaluación previa del material para ser ajustado en aspectos que se consideren pertinentes, más el concepto emitido por la docente titular del curso de grado décimo que fue observadora del momento de aplicación de la unidad didáctica y finalmente por la evaluación emitida por los estudiantes, que fueron sujetos a las actividades propuestas en la página web, evidenciando el uso fácil que presentó el material para la mayoría de estudiantes. Por supuesto es difícil garantizar un 100% de efectividad del mismo, aun teniendo en cuenta el contexto cultural de cada estudiante, no obstante, el resultado dejado por el pilotaje en su momento previo y posterior es más que significativo para poder validar este material encaminado a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Económica y Financiera.

Capítulo 6: Conclusiones y Recomendaciones

El desarrollo de este trabajo que tuvo como objetivo “elaborar una unidad didáctica capaz de enseñar Educación Económica y Financiera desde una perspectiva teórico-práctica mediante el uso del Minecraft y la simulación como estrategia didáctica en estudiante de grado décimo” ofrece como resultado no solo la elaboración de un material de enseñanza emplazado en una página web como se puede ver a continuación en el siguiente enlace: <https://sites.google.com/view/educacion-economica-financiera/inicio>, sino además ofrecer una mirada a poder optar por nuevos métodos, que puedan dinamizar los procesos de aprendizaje de los estudiantes, no solo en la enseñanza de Educación Económica y Financiera, como fue la motivación de este mismo, sino también que este proceso pudiese ser replicado en diferentes áreas de estudios en los colegios.

La Educación Económica y Financiera, pese a que su enseñanza está sujeta a la no obligatoriedad en las instituciones educativas del país como se comenta en capítulos anteriores, sí es de gran importancia no solo para el Estado colombiano, sino también para las personas y en especial a los estudiantes, poderse formar en al menos los conceptos económicos escogidos, debido a la transversalidad que tienen de la teoría a la vida cotidiana del estudiante. Los ingresos y egresos como ejes principales a estudiar, el crédito como resultado de un ingreso variable, que se transforma a ser un egreso fijo y el ahorro, como componente principal que puede otorgar los ingresos bien administrados y los egresos necesarios para llevar una vida financiera más sana, todo esto debe tener mayor relevancia en la enseñanza que se les otorga a los estudiantes, para poder reflexionar sobre ello.

La unidad didáctica elaborada presenta grandes aportes para el aprendizaje de Educación Económica y Financiera por parte de los estudiantes, más aún si se tiene en cuenta el uso del Minecraft como herramienta para plasmar el conocimiento adquirido en el momento, es de gran pertinencia. Sin embargo, el uso del mismo también presenta retos para que pueda ser efectivo. A continuación, se expondrán algunas recomendaciones que dejó el uso del Minecraft:

1) El videojuego por ser de fácil adaptabilidad, puede ser usado no solo bajo el contexto de la enseñanza de las ciencias sociales, sino también en otras áreas del conocimiento como las ciencias naturales, matemáticas, programación etc.

2) Al momento de pretender usar este tipo de herramientas, lo más asertivo es verificar si la población sujeta al uso del videojuego tiene conocimiento sobre el mismo, debido a que ser de gran conocimiento, no es sinónimo a que todo el mundo sepa como jugar Minecraft.

3) Relacionar lo más que se pueda los conocimientos (independiente de cual área sea) a la dinámica del juego, y que el mismo no sea un impedimento para llevar a cabo una enseñanza más dinámica.

4) Tener presentes las limitaciones del mismo juego, con el fin de poder ser adaptado de la mejor manera para la enseñanza de cualquier área. Reinterpretar su naturaleza como medio de entretenimiento a una herramienta didáctica puede favorecer el aprendizaje.

Referencias Bibliográficas


- Arango Arando, S., & López Ceballos, M. (2019) *Nativos digitales, escuela y conocimiento*.
Revista Reflexiones Y Saberes, (11), 18-24.
- Astudillo Moya, M., & Paniagua Ballinas, J. F. (2012). *Fundamentos de economía*.
Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cabero-Almenara, J., & Costas, J. (2016). *La utilización de simuladores para la formación de los alumnos*. Prisma Social, (17), 343-372.
- Días Giménez, J. S. (2020) *Economía solidaria en América Latina: apuestas por una transformación social y su potencialidad pedagógica en la educación media en el área de ciencias sociales*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Frances, M. J. P. (2010). *La importancia de enseñar Economía*. Pedagogía Magna, (8), 134-138.
- García-Martín, S., & Cantón-Mayo, I. (2019). *Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes*. Comunicar, (59), 73-81.
- García Serrano, M., Galvis Heredia, N. M., & Trujillo López, P. (2020). *Minecraft como herramienta para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la primera infancia en la institución educativa Gimnasio Moderno San Ángel, Soacha-Cundinamarca*.
Politécnico Grancolombiano.
- Hernández Pérez, A. & Hernández Pérez, A. (2014) *Economía*. Editorial Digital UNID.
- Instituto de Estudios Financieros. (s.f.) *Iniciación a las finanzas personales*.

- Linchenko, A., Smislova, O., & Lakamova, D. (2022) *¿Qué tipo de economía se enseña en las escuelas rusas?*, JSSE vol. 21 (2). Universidad Financiera del Gobierno de la Federación Rusa.
- López, F. J. M., del Cerro Velázquez, F., Méndez, G. M. & Ortega, E. S. I. R. (2014). *El uso de Minecraft como herramienta de aprendizaje en la Educación Secundaria Obligatoria. Claves para una educación diversa*. Murcia: Consejería de Educación, Cultura y Universidades.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Económica y Financiera*.
- Petrizan Aleman, O. (2016). *Juego de Rol aplicado a la enseñanza de “mercado de Trabajo” en economía de 1º de Bachillerato*. Universidad Internacional de la Rioja.
- Salazar Cabrales, O. (2016). *Los nativos digitales y el cerebro digital un nuevo reto para la enseñanza*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Utilizando tecnologías en la educación para fortalecer la práctica docente en América Latina, (13), 115-123.
- Superintendencia Financiera de Colombia, CAF Banco de desarrollo de América Latina. (2019). Encuesta de Medición de Capacidades Financieras de Colombia 2019. [Conjunto de datos].
- Talarico, C. D. (2020) *La enseñanza de Economía y Administración en la escuela secundaria: Una propuesta basa en el Marketing Mix escolar*. Universidad Abierta Interamericana.
- Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., & Fraile, J. A. G. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias* (Vol. 1, p. 216). México: Pearson educación.

Anexos

Anexo 1

Evaluación Par Externo

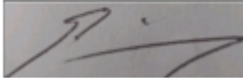
 Una Universidad con Presencia Nacional y Vocación Regional	
RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO	
Evalúe de forma objetiva cada uno de los siguientes aspectos. Tenga en cuenta que 1 es la valoración mínima y 5 la máxima.	
A continuación, se explican los descriptores para la interpretación del puntaje obtenido.	
55 -60: Excelente	
45 -54: Sobresaliente (es un material que debe ser ajustado en algunos aspectos).	
30 - 44: Aceptable (es un material que requiere ajustes sustanciales).	
Menos de treinta se considera un material que no cumple con los parámetros de calidad exigidos.	
Autor: Ricardo Muñoz Par evaluador (a): Andrés Giovanni Castro moreno Fecha: 21-10-22	
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	VALORACIÓN
El material evidencia un desarrollo acorde con posturas contemporáneas en cuanto a procesos de enseñanza y aprendizaje.	1 2 3 4 X
La secuencia didáctica es clara y coherente ya que se ofrecen actividades variadas y en orden de complejidad, se alternan el trabajo individual con el grupal, la verificación de los saberes es pertinente, etc.	1 2 3 X 5
La estructuración de los diferentes elementos del material da cuenta de articulación y pertinencia curricular.	1 2 3 4 X
Las instrucciones son pertinentes puesto que se evidencia uso adecuado del código lingüístico en cuanto a claridad y concreción, otros códigos comunicativos propenden por el entendimiento, etc.	1 2 3 4 X
CONTENIDO	
Los contenidos están delimitados y se abordan en las diferentes actividades formativas, evaluativas y de refuerzo de forma coherente y clara.	1 2 3 X 5
Los objetivos se encuentran articulados con las actividades y las competencias propuestas.	1 2 3 4 X
La información ofrecida es relevante y de interés para la formación de la población seleccionada.	1 2 3 4 X
La información abordada en el material se basa en situaciones de la vida real y se articula con políticas educativas en el campo disciplinar.	1 2 3 X 5
Las actividades ofrecidas posibilitan el desarrollo de procesos de pensamiento crítico.	1 2 3 4 X
DISEÑO	
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impacta favorablemente y genera interés.	1 2 3 X 5
El material facilita la reflexión del estudiante en torno a su proceso de aprendizaje.	1 2 3 X 5
Se favorecen procesos de interacción que dinamicen el proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 X

Nota: Rúbrica diligenciada por Andrés Giovanni Castro Moreno, 2022.

UAN
UNIVERSIDAD
ANTONIO NARIÑO

Una Universidad con Presencia
Nacional y Vocación Regional

OBSERVACIONES: El recurso está muy bien diseñada y pensado para la población objetivo. Llama mucho la atención que haga uso de un videojuego muy popular entre los jóvenes y niños para abordar un tema que reviste cierta complejidad y además lo hace atractivo para los estudiantes.




Firma par evaluador (a) _____

Nota: Rúbrica diligenciada por Andrés Giovanni Castro Moreno, 2022.

Anexo 2

Evaluación Par Externo

 Una Universidad con Presencia Nacional y Vocación Regional	
RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO	
<p>Evalúe de forma objetiva cada uno de los siguientes aspectos. Tenga en cuenta que 1 es la valoración mínima y 5 la máxima. A continuación, se explican los descriptores para la interpretación del puntaje obtenido. 55 -60: Excelente 45 -54: Sobresaliente (es un material que debe ser ajustado en algunos aspectos). 30 - 44: Aceptable (es un material que requiere ajustes sustanciales). Menos de treinta se considera un material que no cumple con los parámetros de calidad exigidos.</p>	
<p>Autor: Ricardo Muñoz Par evaluador (a): <u>Andrea Guerrero Martínez</u> Fecha: 25-oct-2022</p>	
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	VALORACIÓN
El material evidencia un desarrollo acorde con posturas contemporáneas en cuanto a procesos de enseñanza y aprendizaje.	1 2 3 4 5
La secuencia didáctica es clara y coherente ya que se ofrecen actividades variadas y en orden de complejidad, se alternan el trabajo individual con el grupal, la verificación de los saberes es pertinente, etc.	1 2 3 4 5
La estructuración de los diferentes elementos del material da cuenta de articulación y pertinencia curricular.	1 2 3 4 5
Las instrucciones son pertinentes puesto que se evidencia uso adecuado del código lingüístico en cuanto a claridad y concreción, otros códigos comunicativos propenden por el entendimiento, etc.	1 2 3 4 5
CONTENIDO	
Los contenidos están delimitados y se abordan en las diferentes actividades formativas, evaluativas y de refuerzo de forma coherente y clara.	1 2 3 4 5
Los objetivos se encuentran articulados con las actividades y las competencias propuestas.	1 2 3 4 5
La información ofrecida es relevante y de interés para la formación de la población seleccionada.	1 2 3 4 5
La información abordada en el material se basa en situaciones de la vida real y se articula con políticas educativas en el campo disciplinar.	1 2 3 4 5
Las actividades ofrecidas posibilitan el desarrollo de procesos de pensamiento crítico.	1 2 3 4 5
DISEÑO	
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impacta favorablemente y genera interés.	1 2 3 4 5
El material facilita la reflexión del estudiante en torno a su proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5
Se favorecen procesos de interacción que dinamicen el proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5
<p>OBSERVACIONES: Total: 40: Aceptable <u>Se evidenció que el estudiante realizó un ejercicio importante de indagación donde</u></p>	

Nota: Rúbrica diligenciada por Andrea Guerrero Martínez, 2022.

logró comprender y exteriorizar los conceptos neurálgicos del material didáctico, tales como, ingresos, egresos, crédito y ahorro. Al mismo tiempo, se puede señalar la pertinencia del trabajo como un esfuerzo desde la didáctica para contribuir en lo abordado desde la educación económica y financiera. También, es necesario resaltar el evidente esfuerzo por la consecución de actividades- material y evaluación en cada uno de los apartados, así como su congruencia con el juego Minecraft que sin lugar a duda es un espacio para acercar a los jóvenes o niños a temas conceptuales, del funcionamiento de los sistemas económicos a través del juego.

Teniendo en cuenta lo anterior se le hacen las siguientes observaciones al estudiante:

1. Es necesario que se tenga claridad en el material didáctico desde cual postura, método, proceso o modelo de enseñanza y aprendizaje se está abordando el fenómeno.
2. En el desarrollo del material no se evidencia cual es la población objeto o a quién va dirigido. Esto es muy importante, ya que desde allí se construye la estrategia, competencia didáctica, así como las actividades y el proceso evaluativo.
3. Considero que no es clara desde la didáctica la competencia a desarrollar "Realizo ejercicios de Planificación Financiera, teniendo en cuenta los Ingresos, egresos, el crédito y el ahorro, debido a la importancia que tienen en mi vida". En primera instancia porque la manera como está escrita deja una sensación de ambigüedad cuando por ejemplo se enuncia "mi vida" no se entiende a que se refiere con esta expresión, respecto a lo anterior de la frase. En segunda instancia, comprendo que una competencia didáctica debe contener por ejemplo habilidades y/o conocimientos que desarrollan los estudiantes, así como la estrategia didáctica.
4. Considero que cuando se habla de los conceptos, de por ejemplo ¿Qué es un ingreso?, estos podrían llegar a ser un poco más familiares para los estudiantes, para que el conocimiento posiblemente llegue a ser más significativo. Claro está, que eso depende de la población a quien va dirigido este material.
5. Considero respetuosamente que la evaluación debe ir de la mano de la estrategia didáctica empleada. ¿Qué tipo de evaluación se está empleando? Por ejemplo ¿Formativa? ¿Basada en objetivos? ...
6. Por último, muy respetuosamente solicito se revise la redacción, en términos de tiempos, cantidad, gramática y signos de puntuación. Así como las citas desde donde se toman los conceptos de ingresos, egresos, etc....

Firma par evaluador (a) _____



Nota: Rúbrica diligenciada por Andrea Guerrero Martínez, 2022.


Anexo 3

Padlet Sobre Crédito

Padlet

Hashtags: #Actividad #Módulo # 2o + 1ro

Sobre el Crédito

<p>Giovanny Serrato- Sebastian Ortiz</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tranquilidad y seguridad económica 2. Mejora la administración del dinero 3. Permiten alcanzar metas 4. Genera ganancias 5. Reduce las deudas <p>ACTIVIDAD 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No establece un presupuesto mensual 2. Realizar compras compulsivas 3. Gastar más dinero del que se ingresa 	<p>nicoll</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito hipotecario 2. crédito de libre inversión 3. crédito comercial 4. crédito educativo 5. crédito rotativo <p>punto 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para comprar un carro 2. para invertir en una banca electrónica 3. para comprar una casa 4. para comprar bienes duraderos 5. para liquidar otras deudas 	<p>Sharif Alexandra Romero Betancourt</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito hipotecario 2. crédito de libre inversión 3. crédito educativo 4. crédito comercial 5. crédito rotativo <p>ACTIVIDAD 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adquirir productos de alto costo 2. Comprar, remodelar o ampliar una casa 3. Para pagar deudas 4. comenzar o ampliar un negocio 5. Gastos de educación o salud 	<p>Michelle Lozano</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito de salud 2. crédito hipotecario 3. crédito educativo 4. crédito rotativo 5. crédito comercial <p>CREDITO DE CONSUMO</p> <p>punto 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. cubrir algunos gastos de aprendizaje 2. financiar parte de mis estudios 3. invertir en bienes 4. invertir en servicios 5. realizar un viaje
<p>Joseph Hincón</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. capacidad de pago 2. tasa de interés 3. Sucedos a una cantidad de dinero mayor 4. cuando se haya más salida a una precaria situación económica 5. crédito hipotecario 	<p>Valentina Montoya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. situación financiera 2. crédito educativo 3. crédito comercial 4. crédito hipotecario 5. crédito de salud <p>CREDITO COMERCIAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. necesito comprar materia prima para mi empresa, de esta manera busco un crédito comercial para poder financiar esta compra 2. pido un préstamo para la compra de maquinaria para mi empresa 3. quiero un préstamo para el financiamiento de cuentas por cobrar ya que se hizo una venta de plazos 4. pido un préstamo para la mercadería, que es para a venta 5. pido un préstamo como anticipación hacia el pago del arriendo 	<p>Dian Ceron</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito educativo 2. crédito hipotecario 3. crédito comercial 4. crédito libre 5. crédito rotativo <p>Actividad 2</p>	<p>Sebastian Ortiz</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Con base en lo leído y escuchado. Describe 5 situaciones en las que una persona deba necesitar un crédito. Aumento del patrimonio o incrementar los bienes Adquirir productos de alto costo en menor tiempo y con facilidad de pago Para afrontar gastos de aprendizaje Tricar alguna idea de emprendimiento Financiar un proyecto de estudio Describir 5 escenarios hipotéticos en los cuales se deba solicitar uno de los 5 créditos tratados en el tema conceptual. <p>Credito comercial</p> <p>Para adquirir productos que faciliten su proyecto</p>
<p>Daivy Tatiana Rodelo Flores</p> <p>actividad 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito hipotecario 2. crédito de libre inversión 3. crédito comercial 4. crédito educativo 5. crédito rotativo <p>actividad 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para pagar una deuda 2. situación financiera 3. comenzar o ampliar un negocio 4. gastos de educación o salud 5. adquirir productos de alto costo 	<p>Sarahi Orjuela - Sara Peña. Actividad 1-2.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crédito hipotecario: (Es decir, si el deudor del crédito no pudiera pagar las cuotas, el acreedor podría llegar a quedarse con el activo hipotecado: normalmente una vivienda). 2. Crédito comercial: (Es el préstamo otorgado por un comerciante a otro, cuando los bienes y servicios se compran a crédito). 3. Crédito educativo: (Para pagar las matriculas o arrendar o extracurriculares de carreras profesionales). 4. Crédito Aborrotivo: (Es decir que tu, idea de crédito es reproducible, no tiene un número fijo de cuotas, depende del periodo que tengas establecido). 5. Crédito libre inversión: (Tipo de crédito de consumo, porque a diferencia de otros, no necesitas informarle a tu entidad financiera, para que lo vaya a usar el dinero. Puedes hacer lo que quieras con él). 	<p>Durvenmy Paéz</p> <p>MAMAGUEO ES VOLATROLLO</p> <p>PRIMERO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crédito Estudiantil 2. Crédito Cuasiestatal 3. Crédito Hipotecario 4. Crédito Comercial 5. Crédito de Libre Inversión <p>SEGUNDO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compra de Materias 2. Compra de Productos 3. Compra de Muebles 4. Compra de Maquinaria 5. Parir Préstamo 	<p>brayan barrera</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito rotativo 2. crédito educativo 3. crédito hipotecario 4. crédito rotativo 5. crédito libre inversión <p>1EDILIAN OLIZMAN 10-06</p> <p>1. CREDITO ROTATIVO</p> <p>2. CREDITO COMERCIAL</p> <p>3. CREDITO EDUCATIVO</p> <p>4. CREDITO HIPOTECARIO</p> <p>5. CREDITO DE LIBRE INVERSTION</p> <p>2DO PUNTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PARA COMPRAR UNA CAMIONETA
<p>GABRIEL BELTRAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CREDITO HIPOTECARIO 2. CREDITO EDUCATIVO 3. CREDITO PERSONAL 4. CREDITO COMERCIAL 5. CREDITO ROTATIVO <p>2 punto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para comprar un carro 2. para invertir en una banca escolar 3. para comprar una casa 4. para comprar bienes duraderos 5. para liquidar otras deudas 	<p>Deivid Bolívar/ Manuel Ramirez Asi</p> <p>COMO CREDITO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ir a hacerle reparar o ampliar una casa 2. crédito educativo 3. Crédito comercial 4. adquirir productos de alto costo 5. crédito libre inversión <p>punto 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para comprar un carro 2. para invertir en una banca escolar 	<p>sergio andres gacha santafe</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito de libre inversión 2. crédito educativo 3. crédito hipotecario 4. crédito comercial 5. crédito rotativo <p>1. comprar, remodelar o ampliar una casa 2. para pagar una deuda </p>	<p>stiven homez</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito hipotecario 2. crédito libre inversión 3. crédito comercial, operar un negocio 4. crédito educativo 5. crédito rotativo <p>2. para comprar una moto para el estudio <p>3. para comprar vivienda para bienes</p> </p>
<p>Janny Guerrero</p> <p>PUNTO 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crédito De Salud 2. Crédito De Inversión 3. Crédito Personal 4. Crédito Hipotecario 5. Crédito Comercial <p>PUNTO 2</p>	<p>Conny Dávila, Giovanni serrato</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para comprar una casa 2. para comprar bienes duraderos 3. para liquidar otras deudas <p>1. un crédito solo debe contratarse cuando sea imprescindible</p> <p>2. cuando no haya más salida a una precaria situación económica</p> <p>3. Para pagar una deuda</p> <p>4. adquirir productos de alto costo</p> <p>5. Adquirir maquinaria</p> <p>ACTIVIDAD 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe solicitar un crédito comercial cuando se pide un préstamo a corto plazo para pagar sumativo 2. Se solicita un crédito de consumo para una deuda con algún servicio público 3. se solicita un crédito garantizado 	<p>shari bonilla</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito comercial 2. crédito educativo 3. crédito hipotecario 4. crédito rotativo 5. crédito libre inversión <p>2. para comprar una moto para el estudio <p>3. para comprar vivienda para bienes</p> </p>	<p>Walter gutierrez</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. crédito hipotecario 2. crédito aborrotivo 3. crédito libre inversión 4. crédito garantizado 5. crédito educativo <p>punto 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para comprar un carro 2. para invertir en una banca escolar 3. para comprar una casa 4. para comprar bienes duraderos 5. para liquidar otras deudas
<p>sereno valbuena</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crédito rotativo 2. Crédito hipotecario 3. Crédito de libre inversión 4. Crédito comercial 5. Crédito garantizado <p>punto 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. compra de maquinaria 2. la compra de un automóvil 3. comenzar un negocio 4. construcción de una vivienda 5. gastos en salud 	<p>JOEL PINEDA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crédito hipotecario 2. Crédito de libre inversión 3. Crédito comercial 4. Crédito rotativo 5. Crédito rotativo <p>PUNTO 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crédito hipotecario 2. Crédito rotativo 3. Para Comprar una casa 4. Para Comprar un carro 5. Para Comprar un bien o un servicio 6. Para invertir en una banca escolar 7. Para pagar otra deuda 	<p>luis torres/ camila moreno</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprar, remodelar o ampliar una casa 2. Gastos de consumo, personales o de pago de servicios 3. Comenzar, ampliar u operar un negocio 4. Pagar una deuda 5. Gastos de educación o salud <p>la situación de mi familia es buena para solicitar un crédito</p> <p>PUNTO 2</p> <p>CREDITO COMERCIAL: si una empresa necesita comprar materia prima para realizar sus productos, con un crédito comercial puede financiar esa compra</p> <p>CREDITO DE CONSUMO: pagar un viaje o comprar un electrodomestico</p>	<p>Nicolas Troncoso</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crédito Hipotecario 2. Crédito De libre inversión 3. Crédito Comercial 4. Crédito Educativo 5. Crédito Rotativo <p>Actividad 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para Comprar una casa 2. Para Comprar un carro 3. Para Comprar un bien o un servicio 4. Para invertir en una banca escolar 5. Para pagar otra deuda

Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

Anexo 4

Padlet Sobre Ahorro

Postel
Herramienta de Notas Múltiples + 10 + 200
Sobre el Ahorro

brayan barrera

1. protege en perdidas en caso de no tener los recursos suficientes
2. posibilidad de realizar inversiones inteligentes que aumenten nuestro patrimonio
3. sirve para llegar a un objetivo
4. sirve para llegar a un objetivo
5. puede beneficiarme en un futuro


JOEL PINEDA

- 1) me ayuda a mantener un control de mis ingresos y egresos
- 2) mejorar mis inversiones como en finca raíz
- 3) puedo tener una ayuda de un monto inesperado
- 4) ayudar en las deudas de mi familia
- 5) me puede ayudar para no endeudarme

- 1) dejar de usar ese dinero
- 2) se pierde la oportunidad de invertir
- 3) abstinencia

Dilan Guzman 10-04

CUANDO SE QUEDA ESE PUEBLO DE CABALLER EN EL BUENTE



1. puede beneficiarme mucho en un futuro por que me podría servir para pagar mis estudios
2. ahorrar para un futuro me serviría para comprar la moto jaja
3. ahorrar para comprar mi casa en un futuro
4. ahorrar para pagar una futura deuda
5. puede servirme pa irme a EEUU

Janny Guerrero

1. Puede ser algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda.
2. Podrás disfrutar de mas cosas sin tener que pagar después.
3. Ahorrando protejo la perdida de mis ingresos
4. Puede beneficiarme en un futuro
5. Sirve para llegar a un objetivo

Michelle Lozano

1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. deudas minimas
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo ser mas responsable respecto al manejo de mi dinero
5. generar ganancias facilmente

luisa forero-3



- 1) Registre sus gastos
- 2) Incluya los ahorros en su presupuesto
- 3) Encuentro maneras de recortar sus gastos
4. Establezca metas de ahorros
5. Ahorre de manera automática

camila morelo



- 1 el ahorro es importante es importante por que el dinero que se ahorra permite afrontar situaciones de emergencia o imprevistas, como una enfermedad o quedarse sin trabajo.
- 2 el ahorro es importante por que puede hacer una ayuda
- 3 encuentra maneras mas faciles en la vida del gastosos
- 4 para pagar deudas te ayuda acceder en el futuro
- 5 generan ganancias b

Sara Peña _Joseph Rincon

- 1) me ayuda a mantener un control de mis ingresos y egresos.
- 2) mejorar mis inversiones como en finca raíz
- 3) puedo tener una ayuda de un monto inesperado
- 4) ayudar en las deudas de mi familia
- 5) me puede ayudar para no endeudarme

Saray Orjuela y Conny Davila

1. Protege en perdidas en caso de no tener los recursos suficientes.
2. Evitar deudas donde no tengas el método de pago, sera una gran ayuda.
3. Podrás disfrutar de mas cosas, sin que tener que pagar después.
4. Crear un historial de ahorro te ayuda a acceder en el futuro a otros servicios financieros.
5. Posibilidad de realizar inversiones inteligentes que aumenten nuestro patrimonio.

Deisy Rodelo Florez

1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. deudas minimas
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo llegar a tener

Nicoll

1. Protege en perdidas en caso de no tener los recursos suficientes.
2. Evitar deudas donde no tengas el método de pago, sera una gran ayuda.
3. Podrás disfrutar de mas cosas, sin que tener que pagar después.
4. Crear un historial de ahorro te ayuda a acceder en el futuro a otros servicios financieros.
5. Posibilidad de realizar inversiones inteligentes que aumenten nuestro patrimonio.

Sara Peña _Joseph Rincon

- 1) menores gastos personales
- 2) se puede perder la oportunidad de invertir
- 3) la abstinencia

sharol bonilla y sergio gacha

la importancia de ahorrar es que si ahorramos poco a poco despues nos puede servir para algo que necesitamos mas adelante no malgastamos la plata no tendriamos que preocuparnos por las deudas ayudamos a mas gente nos genera ganancias


Valbuena

1. Tranquilidad y seguridad económica.
2. Mejora la administración del dinero.

Santiago Serrato

1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. el ahorro me ayuda a lograr muchos objetivos
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo llegar a tener disciplina
5. ahorrando protejo la perdida de mis ingresos

Esteban Troncoso




- 1 Tener Capital en Caso de emergencia
- 2 Deudas minimas
- 3 Sirve para llegar a un objetivo
- 4 Evita tener perdida de dinero
- 5 Sirve para saldar deudas

Sharit Alexandra Romero Betancourt

- 1 Tener Capital en Caso de emergencia
- 2 Deudas minimas
- 3 Sirve para llegar a un objetivo
- 4 Evita tener perdida de dinero
- 5 Sirve para saldar deudas

Páez Duverney



1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. el ahorro me ayuda a lograr muchos objetivos
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo llegar a tener disciplina
5. ahorrando protejo la perdida de mis ingresos

DIEGO DUARTE

1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. el ahorro me ayuda a lograr muchos objetivos
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo llegar a tener disciplina
5. ahorrando protejo la perdida de mis ingresos

Nicoll

1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. el ahorro me ayuda a lograr muchos objetivos
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo llegar a tener disciplina
5. ahorrando protejo la perdida de mis ingresos

Valentina Montoya


1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. el ahorro me ayuda a lograr muchos objetivos
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo llegar a tener disciplina
5. ahorrando protejo la perdida de mis ingresos

No tienes un fondo de emergencia.

- En cuanto tienes un poco más de disponible de lo acostumbrado, te embarcas en compras innecesarias.
- Nunca te has marcado un presupuesto para el día a día

Indicaciones

Tu ahorro es muy a deber de gastar y muy a perder.
No lo dejes vencer.



Ya casi acabamos :D

En este espacio debes responder a las cuestiones presentadas sobre el tema del ahorro.

Das doble clic, pones tu nombre y abajo escribes las respuestas de las 2 preguntas formuladas.

Buena Suerte ^^

Deivid.

1. puede suceder algo inesperado, por lo que mis ahorros pueden ser una ayuda
2. el ahorro me ayuda a lograr muchos objetivos
3. mis endeudamientos serian minimos
4. puedo llegar a tener disciplina
5. ahorrando protejo la perdida de mis ingresos

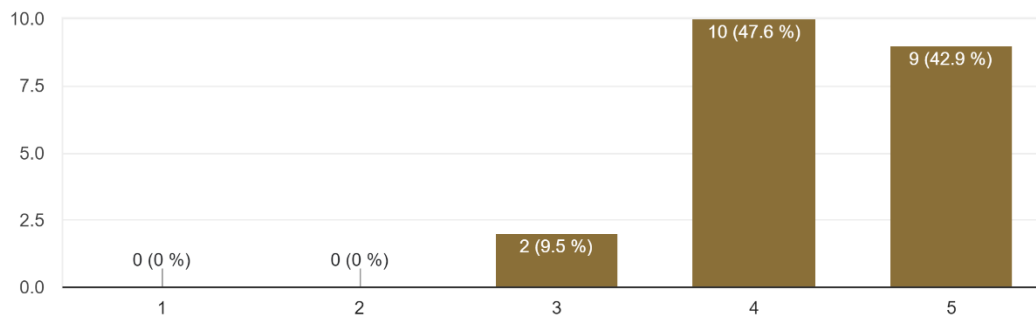
Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

Anexo 5

Evaluación Estudiantes “Fundamentación Pedagógica”

Las actividades propuestas son interesantes al momento de resolverlas.

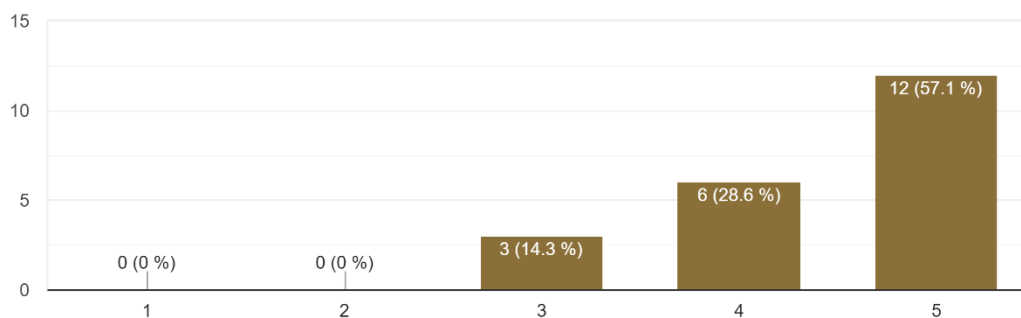
21 respuestas



Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

Las actividades propuestas son adecuadas para apropiarse de las temáticas propuestas.

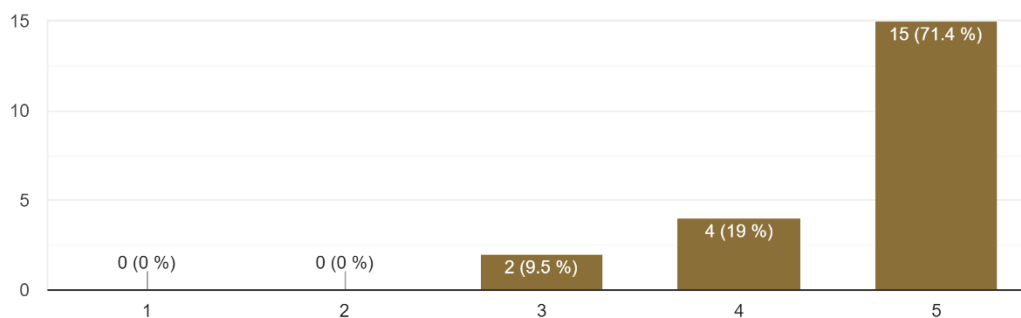
21 respuestas



Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

El grado de dificultad de las actividades es el adecuado para el grado décimo.

21 respuestas



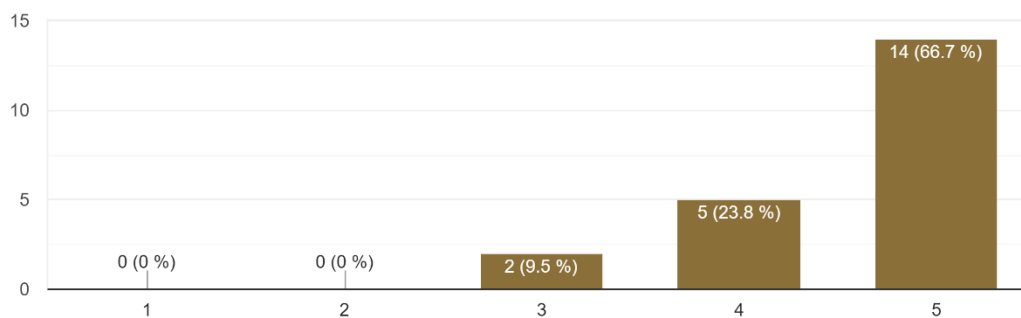
Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

Anexo 6

Evaluación Estudiantes “Contenido”

Las temáticas que se proponen en la página web son importantes para la cotidianidad.

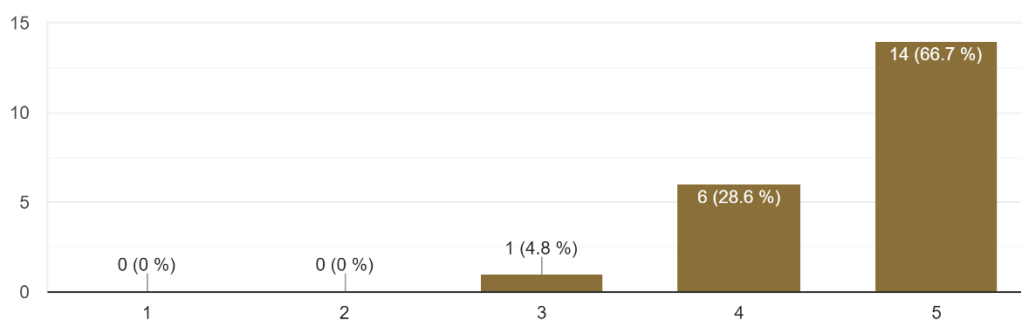
21 respuestas



Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

Las temáticas se presentan de forma clara y comprensible para estudiantes de grado décimo.

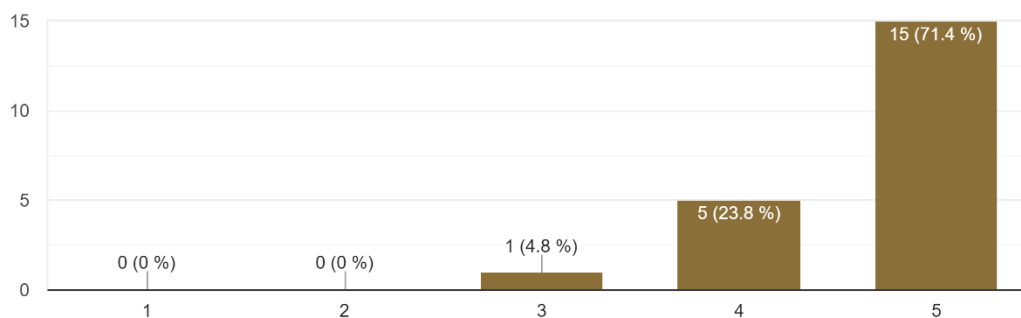
21 respuestas



Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

El contenido se basa en situaciones de la vida real y puede ser usado en algún momento.

21 respuestas



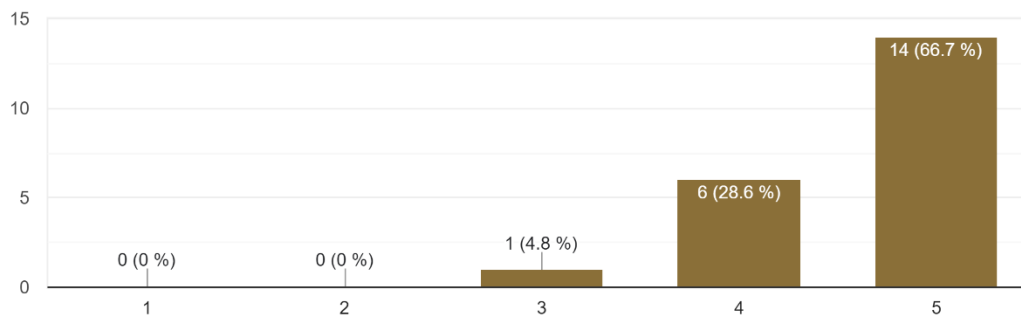
Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

Anexo 7

Evaluación Estudiantes “Diseño”

Los recursos como Vídeos, imágenes, gráficas ayudan en la comprensión del tema.

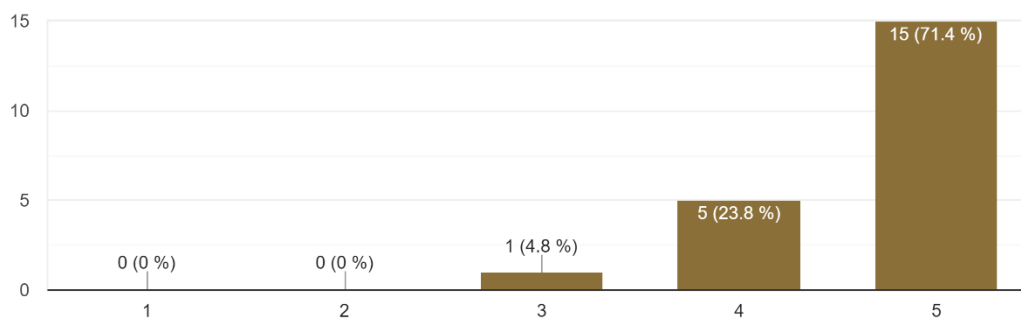
21 respuestas



Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

La página web tiene una presentación y estética agradable.

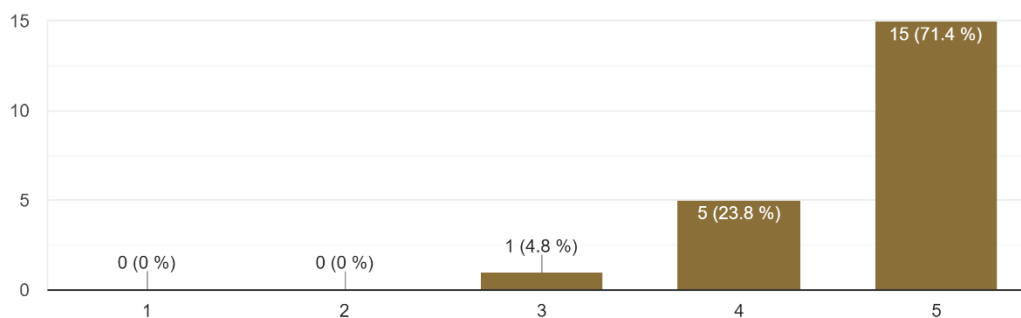
21 respuestas



Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.

Las instrucciones y el diseño de la página son fáciles de fácil acceso.

21 respuestas



Nota: Actividad hecha por estudiantes, 2022.