

EMPRENDIMIENTO: UNA PROPUESTA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE
CONCEPTOS BÁSICOS EN GRADO PRIMERO

LEIDY CAROLINA GUERRERO CASTILLO
CLAUDIA SARMIENTO RODRÍGUEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL ZIPAQUIRÁ
2014

EMPRENDIMIENTO: PROPUESTA LUDICA PARA EL DESARROLLO DE
CONCEPTOS BÁSICOS EN GRADO PRIMERO.

LEIDY CAROLINA GUERRERO CASTILLO

CLAUDIA SARMIENTO RODRIGUEZ

Trabajo de grado realizada para optar por el título de Licenciada en Pedagogía
Infantil

ASESOR: Mg. Nancy Fabiola García Wilches

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ

PROGRAMA DE LIC.PEDAGOGIA INFANTIL

ZIPAQUIRÁ

2014

DEDICATORIA

CLAUDIA SARMIENTO:

Este trabajo lo dedico a Dios primeramente quien me dio la salud, la fortaleza y la oportunidad de cumplir este sueño y hacerlo realidad, a Dios dedico con todo mi corazón este paso de Victoria, él es el autor de este sueño, solo él me permitió cumplirlo.

A mi hija María Paula por ser mi motivación para salir adelante a ella le debo el esfuerzo y dedicación que he entregado a este trabajo a mi esposo Javier quien me apoyo constantemente y no permitió que desfalleciera nunca a ellos les dedico este primer triunfo como docente.

CAROLINA GUERRERO:

A Dios: Por permitir cada pasó que se ha dado en el desarrollo del proyecto, por darnos la sabiduría, paciencia y amor guiarnos por el camino adecuado fortaleciéndonos y dándonos valor en momentos difíciles.

A Camilo Bernal por la compañía y amor que me brindo en el trascurso de mi carrera, sus palabras de aliento las cuales permitieron que no cayeran ante las dificultades.

A mis padres, pilares fundamentales en mi vida, los que con su insaciable lucha me han dado ejemplo de valentía, responsabilidad y cumplimiento; venciendo obstáculos hasta alcanzar lo propuesto en la vida

AGRADECIMIENTOS

Las palabras no alcanzan para agradecer a aquellas personas que nos acompañaron en este proceso:

CLAUDIA SARMIENTO:

De manera muy especial Agradezco a Dios, quien con su infinito amor y lealtad me permitió después de vivir un momento tan complicado y difícil en mi vida, permitirme con su infinito afecto cumplir este sueño que veía muy lejos e inalcanzable, él es mi fortaleza, es quien guio mis pasos y en medio de cada dificultad me sostuvo para llegar hasta la meta.

A mi hija María Paula y mi esposo Javier quienes me brindaron la fortaleza necesaria para cumplir con gran esfuerzo este proyecto, soy consciente que sin su amor, alegría y apoyo posiblemente me hubiese rendido sin dar la batalla.

A mi familia quienes con sus actitudes lograron incentivar me para el logro de cada una de mis metas.

A mi compañera Carolina quien con su fe y devoción al padre creador y sobre todo por la confianza que tuvo en nuestras capacidades, logro liderar este proyecto hasta el final, debo agradecerle también por las risas, el estrés y todo lo que pudimos compartir en el desarrollo de esta gran propuesta.

A la profesora Nancy nuestra tutora de tesis ya que siempre estuvo dispuesta a atendernos de la mejor manera, sabía como animarnos cuando no veíamos la posibilidad de culminar con éxito.

CAROLINA GUERRERO:

A Dios por regalarme salud y paciencia en este proceso, también porque es él, quien me brinda las capacidades físicas e intelectuales necesarias para el desarrollo de este tan anhelado proceso, también a mis amigos los cuales han creído que si es posible la realización y cumplimiento del proyecto.

A cada uno de los integrantes de mi familia los cuales se llenaron de valor para orientarme en los momentos en los cuales decaía, por su compañía y palabras sabias en el momento necesario.

Por último y no por esto con menos valor a la familia Bernal Nemocón los cuales me aceptaron como una hija apoyándome y orientándome cuando más lo necesite.

HOJA DE APROBACIÓN

Notas de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Zipaquirá

CONTENIDO

	pág
INTRODUCCIÓN	8
1. JUSTIFICACIÓN	9
2. PROBLEMA	10
2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
2.3 ANTECEDENTES	11
3. OBJETIVOS	13
3.1 OBJETIVO GENERAL	13
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	13
4. MARCO DE REFERENCIA	14
4.1 MARCO TEORICO	14
4.2 MARCO PEDAGÓGICO Y EPISTEMOLÓGICO	15
4.3 MARCO LEGAL	17
5. DISEÑO METODOLOGÍCO	19
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	19
5.2 POBLACIÓN	20
5.3 MUESTRA	20
6. VARIABLES E INDICADORES	21
7. PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS	22
8. RESULTADOS	32
8.1 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	43
9. CONCLUSIONES	45
10. RECOMENDACIONES	46
11. ANEXOS	51

RESUMEN

Esta propuesta se encuentra estructurada en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de conceptos básicos del emprendimiento en niños del grado primero de una Institución educativa del municipio de Zipaquirá, por medio de esta estrategia se pretende incentivar a que los niños sean los constructores de sus conocimientos, ya que tendrán la posibilidad de interactuar con diferentes materiales asiendo que su conocimiento sea significativo, siendo el docente el facilitador dentro del aula. Estos elementos se tienen en cuenta de acuerdo a lo planteado por Piaget citado por Israel Mazario y Ana Mazario en cuanto hace referencia a que *"el conocimiento es construido, no transmitido. Las experiencias deben ser interpretadas y procesadas por cada individuo. Dos personas no pueden intercambiar conocimientos como si fuera sólo información"*. Mazario y Mazario (2009, p. 6).

Es por esta razón que se da la necesidad del intercambio en el conocimiento tomando al docente como guía, el cual debe tener como referente la información previa que se posea el estudiante en cuanto al tema que se va a trabajar; que para esta propuesta son conceptos relacionados con el emprendimiento.

La metodología que se utilizó para la obtención de datos consiste en el método cuantitativo con su respectivo tipo: explorativa, descriptiva y comparativa permitiendo realizar encuestas de preguntas cerradas con su respectiva gráfica y análisis.

ABSTRACT

This proposal is structured in the design and implementation of playful strategies for teaching basic concepts of entrepreneurship among children in the first degree from an educational institution in the town of Zipaquirá, by means of this strategy is to encourage children to be the builders their knowledge, as they will have the opportunity to interact with different materials grasping that their disclosure is significant, the teacher being the facilitator in the classroom. These elements are taken into account according to statements made by Piaget refers to as *"knowledge is constructed, not transmitted. The experiences must be interpreted and processed by each individual. Two people cannot share knowledge as just information."*

It is for this reason given the need to exchange knowledge taking the teacher as guide, which shall be prior information concerning the student is held on the issue that is going to work; that for this proposal are concepts related to entrepreneurship.

The methodology used for data collection involves the quantitative method with its own type: exploratory, descriptive and comparative surveys allowing closed questions and their respective graphical analysis.

INTRODUCCIÓN

El emprendimiento tiene su origen con el de la humanidad ya que siempre ha existido la lucha por la superación como se puede evidenciar por los primitivos en la invención de nuevos elementos para la subsistencia como: la ropa, el fuego, la rueda, mecanismo para la movilización, el trabajo con metales he incluso la lectura, todas estas actividades en pro de mejorar la calidad de vida; aunque las actitudes emprendedoras que benefician a unos desfavorecen a otros por ejemplo en la revolución francesa 1789 – 1799 se da la “ruptura del régimen burges ” Utaica (2007), y se le dio paso a que las clases populares tuvieran beneficios que antes no tenían; otro hecho notable es el de la revolución industrial comprendida entre 1750 y 1840 en el cual los favorecidos eran los empresarios ya que reemplazaron la mano de obra por maquinas haciendo que el trabajo manual tuviera un pago bajo; pasando por la I guerra mundial seguido por la II hechos que han marcado la historia, ya que en esta predominaba la era atómica, (Hernández,2008). La cual puso en peligro permanente la supervivencia del planeta, todas esta actividades cumplieron con su objetivo y han estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, como se manifestaba anteriormente; en las últimas décadas el concepto de emprendimiento se “ha vuelto de suma importancia, ante la necesidad de superar los constantes y crecientes problemas económicos de las distintas sociedades” Ley 1014 de 2006.

Ahora bien, como se le ha dado trascendencia al termino y respondiendo a las necesidades estipuladas en la ley anteriormente nombrada, nace la propuesta implementar la lúdica como estrategia para la enseñanza de conceptos básicos para el emprendimiento, la cual busca dar respuesta al siguiente interrogante ¿La implementación de estrategias lúdicas permite el desarrollo de conceptos básicos del emprendimiento en niños de primer grado de una institución educativa de Zipaquirá?, esta inquietud lleva a que se realicen diferentes actividades en las cuales se implementa la lúdica pedagógica como estrategia para la estructuración de conceptos básicos del emprendimiento teniendo como eje los planteamientos del modelo constructivista.

Con el presente trabajo se busca brindar una herramienta lúdico- pedagógica que permita la enseñanza del emprendimiento, haciendo que los docentes de educación básica primaria encuentren diferentes formas de transmitir conocimiento, las cuales no son necesariamente el cuaderno y el lápiz

1. JUSTIFICACIÓN

La educación infantil en Colombia se rige por lineamientos emitidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y sus respectivas Secretarías. Entre estos lineamientos se encuentran: el “Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial del distrito” (2010) que emite la Alcaldía de Bogotá y la Secretaría Distrital de Integración Social, y la “Serie de lineamientos curriculares” desarrollado por el MEN a través de su Dirección General de Investigación y Desarrollo Pedagógico (2010).

La revisión de estos documentos permite tener una visión de los lineamientos teóricos – conceptuales y pedagógicos que rigen los procesos educativos impartidos en preescolar. Ahora bien, se entiende por emprendimiento aquella *“capacidad de una persona de realizar un esfuerzo adicional para alcanzar una meta”* (Jaramillo, 2008), por tal motivo se elabora una propuesta innovadora frente a como pueden ser abordados los conceptos básicos del emprendimiento, así mismo está centrada en involucrar diferentes estrategias de promoción y apropiación del emprendimiento logrando despertar la motivación, interés en los niños, siendo los primeros protagonistas en la construcción de nuevos conocimientos.

A nivel profesional se considera que el desarrollo e implementación de diferentes estrategias lúdicas ayudan y aportan significativamente a que los niños aumenten su interés por el emprendimiento partiendo de conceptos básicos. Crear en el aula diferentes espacios y materiales lúdicos es fundamental para que logren tener un mayor acercamiento al tema en el cual se va a trabajar, desarrollando la imaginación, la inventiva, la creatividad y el gusto por el conocimiento de y promoción del emprendimiento.

Es evidente que cuando el docente implementa estos espacios, logra impactar a los niños de forma positiva, interesándolos no solo en conocer un material ya elaborado sino a su vez invitándolos a participar de forma activa y permanente en la creación, producción y promoción de nuevos conocimientos

2. PROBLEMA

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las instituciones educativas, especialmente aquellas que atienden en primera infancia, según los lineamientos del Ministerio de educación nacional, se han caracterizado por implementar nuevas estrategias pedagógicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de importantes áreas para el desarrollo cognoscitivo de los niños como lo son: las matemáticas, el lenguaje y las ciencias naturales; desde el año 2006 el MEN plantea que estos elementos también deben involucrarse en la enseñanza del emprendimiento, por lo cual la propuesta, busca la aplicación de estrategias lúdicas que permitan fortalecer conceptos básicos del emprendimiento, adquiriendo experiencias que favorezcan su espíritu emprendedor y les permitan comprender e interiorizar su importancia, ya es en esta etapa donde se forman los hábitos y la mayor parte de sus destrezas. Como lo afirman Robert Fogel, James Heckman y Amartya Sen (2005) *“el cerebro hasta los 6 años posee ya el tamaño que tendrá el resto de la vida, convirtiéndose en un período determinante para las posibilidades de desarrollo del individuo”*. Los primeros años de vida son definitivos para el crecimiento físico e intelectual, por esto se debe aprovechar esta etapa para involucrar a los niños de grado primero en esta labor.

2.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Es pertinente emplear estrategias lúdicas para la enseñanza- aprendizaje de conceptos básicos de emprendimiento (en el marco económico) en estudiantes de grado primero de primaria?

2.3 ANTECEDENTES

Desde el año 2006 en Colombia se viene trabajando la cultura del emprendimiento, basándose en la ley 1014 del Ministerio de Educación Nacional la cual tiene como objetivo “una política que incentive un ambiente adecuado para que los emprendedores generen riqueza y progreso en el país”, para dar cumplimiento a la ley se han elaborado diferentes escritos como el realizado por la cámara de comercio de Bogotá en el 2009 el cual plantea que deben existir metodologías para la enseñanza del emprendimiento; otro hecho importante se manifiesta en la revista virtual Al tablero del Ministerio de Educación Nacional la cual hace la observación de una institución educativa y el manejo del modelo educativo en los grados de transición y primero:

“Se observó que en la misma institución se manejan dos modelos pedagógicos. El preescolar está caracterizado por la lúdica y el juego, dirigido por profesoras preparadas para esa labor con la primera infancia. El grado primero maneja un modelo más rígido. Es como si se pensara que cuando el niño termina el preescolar y pasan los meses de vacaciones: ingresa a primero, y terminan el juego y la lúdica.” (Betancur 2002).

Teniendo en cuenta el precedente marcado por la revista, se da la necesidad de seguir implementando estrategias lúdicas en el grado primero; teniendo como referente a Jorge Alberto Ramírez el cual en el V congreso nacional de recreación es enfático al decir que:

“Otras alternativas metodológicas como las que ofrece la educación no formal e informal y especialmente la no convencional que es la que se concibe en nuestro Aprender - Jugando - Modelo de Acción Pedagógica, cuyo objetivo es buscar la integralidad del Ser, es una gran oportunidad para complementar los grandes vacíos que deja la educación tradicional, pues permite el desarrollo y fortalecimiento de aspectos tan vitales en el ser humano como es la construcción de su propio proyecto de vida, la expresión de sentimientos, el asumir de forma consciente la responsabilidad social por medio de la Lúdica. Que nos conduce de la acción a la reflexión y proyección de estos propósitos, en otras palabras es una educación para la vida, para que el hombre sea y construya con alma, hombres más sensibles, creativos y sobre todo más humanos.” (Ramírez, 1998, parr. 18)

Otra experiencia relacionada tanto con la lúdica como con el emprendimiento es la establecida por el MEN llamada la cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos. En la cual hace inmersa la necesidad de nuevas metodologías para la enseñanza del emprendimiento.

Para dar paso a este escrito citan la ley 1014 de 2006 en cuanto al concepto del emprendimiento *“es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad”*

La cultura del emprendimiento nace de la iniciativa del MEN en cuanto afirma que

“El fomento de la cultura del emprendimiento y su formación en el nivel de educación básica y media es de carácter obligatorio, de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de la Ley 1014 de 2006. Esto requiere un esfuerzo coordinado y sostenido por parte del establecimiento educativo, así como una estructura organizacional coherente y dotada de un horizonte institucional orientado hacia la formación de personas integrales, con proyectos de vida con perspectiva de desarrollo sostenible y con las competencias necesarias para hacer frente a los desafíos del mundo educativo, familiar, productivo y social” (MEN 2011).

Esta orientación hace que se den parámetros claros hacia la vinculación del emprendimiento dentro de los establecimientos educativos, *“En el marco de la implementación de una cultura del emprendimiento, los proyectos pedagógicos son uno de los ambientes propicios para articular ideas innovadoras que respondan a*

necesidades identificadas en el contexto y constituyen una oportunidad para desarrollar prácticas enfocadas hacia el logro de un propósito”,(MEN 2011).

Respondiendo a esta idea muestran tres experiencias en diferentes instituciones educativas en las cuales se desarrollan actividades y estrategias desde la dirección de curso, encaminadas a que los estudiantes se reconozcan y se acepten a sí mismos y se proyecten personal, social y profesionalmente de acuerdo con sus necesidades e intereses.

De igual forma, se promueve la articulación para incorporar desde la educación media espacios de formación que posibiliten a los estudiantes de grados 10º y 11º el ingreso directo a la educación superior a través de los ciclos propedéuticos y que, además, los habiliten para comenzar a crear, desarrollar y gestionar un proyecto de vida productivo.

Otra experiencia es la realizada con la comunidad educativa del municipio de Bello Antioquia en el marco del fomento de una cultura del emprendimiento, desarrolla acciones institucionales de auto sostenibilidad, que vinculan activamente a la comunidad educativa y local, consolidando así una comunidad de base que de manera organizada incide en el desarrollo del establecimiento y de manera específica se beneficia con la oferta de bienes y servicios que permiten los énfasis.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar una propuesta lúdica que permita desarrollar conceptos básicos de emprendimiento en estudiantes de primero de primaria.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diagnosticar los conceptos previos que poseen los niños con relación al emprendimiento.

Estructuras y Aplicar estrategias lúdico - pedagógicas en el grado primero

Analizar y evaluar las estrategias implementadas para la construcción de los conceptos básicos del emprendimiento.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO TEORICO

Para el desarrollo de la presente propuesta fue necesario la revisión de fuentes, las cuales permiten soportar cada uno de los conceptos y elementos necesarios para la misma tales como:

EMPREDIMIENTO

El emprendimiento tiene su origen en el inicio de la historia de la humanidad, ya que el ser humano ha luchado por superarse pero antes de hablar del emprendimiento se hace necesario conocer el origen del termino el cual tiene su origen francés “*entre*”-*preneuren* el francés que significa “estar listo a tomar decisiones o a iniciar algo” Pereira (2003).

Para dar profundidad al concepto se tiene en cuenta lo planteado por Juan Manuel Restrepo quien cita a Casson (1982) quien para definir el emprendimiento propone dos caminos similares de características personales y funcionales las cuales se interpretan como el que hacer personal.

Otro representante es Donald F Kuratko (2008) quien define el emprendimiento como el “proceso dinámico de visión, cambio y creación. Este requiere una aplicación de energía y pasión, a través de la creación e implementación de nuevas ideas y soluciones creativas”, es por esto que los emprendedores no se caracterizan por hacer y hacer, si no por el amor y compromiso con cada una de sus ideas y proyectos defendiendo su postura en los diferentes ámbitos.

Ahora bien quizás el representante más influyente en los últimos años con sus aportes al emprendimiento es Timmons (1999) quien plantea un modelo constituido por tres elementos fundamentales para el emprendimiento la **oportunidad**, se refiere a la identificación de una necesidad latente en la población y una idea capaz de satisfacerla, los **recursos** que se requieren para que una idea emprendedora se pueda desarrollar ya sean económicos, físicos y por último el **equipo de trabajo** que depende de las características personales y los valores que las compongan.

La enseñanza del emprendimiento debe darse desde el inicio de la etapa escolar ya que se hace imprescindible la formación de líderes comerciales, por tal razón se fomenta no solo el desarrollo personal, si no grupal ya que estas se enlazan en la construcción de los conocimientos.

Ahora bien la importancia de conformar una alianza entre el emprendimiento y la lúdica como estrategia para su enseñanza, las actividades que se realizan deben ir en pro de brindar un desarrollo integral de los niños.

Lúdica:

El concepto de la *lúdica* es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras. C, Bolívar. (1998).

La lúdica expresa la manifestación activa de los individuos, es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se encuentra a sí mismo en el desarrollo de la misma, el dinamismo expresa el significado y la influencia del tiempo en la actividad lúdica, es decir toda actividad lúdica tiene un principio y un final por ello se considera que la lúdica desarrolla e interacción activamente la dinámica del proceso pedagógico el entretenimiento que refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en la lúdica, es decir, la lúdica no admite el aburrimiento; El desempeño de roles, basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, tiene relación con la imitación y la improvisación; La competencia, se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa de la misma.

4.2 MARCO PEDAGÓGICO Y EPISTEMOLÓGICO

Ahora bien cabe resaltar a Guillermo Zúñiga quien en 1998 hace una reflexión de la aplicación de la lúdica en la escuela:

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente. Zúñiga (1998,p. 3)

Es necesaria la comprensión y relación que posee el modelo constructivista dentro de la propuesta y su relación con el proceso enseñanza aprendizaje; para esto se toma la afirmación hecha por Vicente Santiváñez quien a su vez se apoya en conceptos dados por Jean Piaget, David P. Ausbel y Lev Vigostky para sustentar que el “constructivismo no es un método ni una simple técnica, es un enfoque y una corriente educativa” además es un término elegido para indicar las teorías y enfoques explicativos en cuanto al comportamiento humano.

“Es un enfoque que implica estructuración significativa de las experiencias a conceptualizar y a aprender” Santiváñez (2009).

El aprendizaje constructivista es aquel que se encarga de la estructuración del conocimiento así como lo afirman Solé y Coll (2007):

El aprendizaje contribuye al desarrollo en la medida en que aprender no es copiar ni reproducir la realidad. Para la visión constructivista aprendemos cuando el ser humano está en la capacidad de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que debemos aprender. Esta elaboración implica aproximarse a dicho objeto o contenido con la finalidad de comprenderlo; no se trata de una aproximación vacía, desde la nada si no de las experiencias, intereses y conocimientos previos. Sole, Coll (2007, p. 6)

Desde las perspectivas dadas por Isabel Solé, César Coll y Zúñiga se da la posibilidad de involucrar la lúdica en la escuela o en la institución escolar, ya que es una necesidad y requisito indispensable, desde las representaciones pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano equilibrado y orientado hacia el aprendizaje significativo que en este caso va orientado hacia el emprendimiento.

Para el desarrollo de la propuesta es fundamental la visión constructivista, y sobre todo las etapas enmarcadas por cada uno de los autores por ejemplo Ausbel es el promotor del denominado aprendizaje significativo que es aquel que se adquiere para toda su vida, este se da por medio de las tres etapas: **la primera** hace referencia a la importancia del docente como promotor del conocimiento facilitando el material, manifestando el objetivo y su finalidad, en **la segunda** los niños interactúan con el material llevando a la organización jerárquica de los conocimientos (Principio de diferenciación progresiva), **en la tercera** el niño está en la capacidad de transmitir o socializar los conocimientos adquiridos y es en esta última etapa en donde se manifiesta el aprendizaje significativo; estos aportes son indicadores para el proceso educativo dentro del aula, permitiendo que se complemente y oriente la información.

Así mismo Vigostky plantea el modelo interactivo el cual se estructura en la relación que se da entre el niño y el medio, utilizando el lenguaje como eje para la interacción social llevándolo al cambio cognoscitivo; es en esta relación donde el docente diseña las condiciones y el proceso de aprendizaje incorporando los principios culturales de la familia y la sociedad. Se toma para la investigación ya que el papel del profesor es importante, ya que este participa en la construcción del conocimiento por ser quien a partir de las características de desarrollo debe organizar los contenidos, debe seleccionar los materiales, partiendo de la idea de que el estudiante no llega a la institución como un contenedor vacío, sino que posee saberes previos los cuales resultan de experiencias del medio que lo rodea.

Otro aporte relevante para La Propuesta Lúdica Para El Desarrollo De Conceptos Básicos En Grado Primero es el realizado por Piaget puesto que mediante a su

explicación, manifiesta como es y debe ser el desarrollo del pensamiento de los estudiantes.

Piaget citado por Pérez (2005), concibe la inteligencia humana “como una construcción con una función adaptativa, resultando de la interacción entre sujeto y objeto, sino de la interacción entre ambos individuos. Así, la evolución de la inteligencia del niño resulta de un gradual ajuste entre sujeto objeto y el mundo externo”; a su vez su modelo se basa en tres etapas: asimilación, acomodación reestructuración y equilibrio; estas etapas permiten el direccionamiento de las actividades y el proceso dentro del aula.

La importancia de estas teorías para la investigación se basa en los beneficios que a partir de su aplicación en el aula se pueden obtener, evitando que conocimientos o informaciones obtenidas se olviden por no ser vinculadas con situaciones familiares o propias del estudiante, y por el contrario se favorezca la construcción de esquemas de conocimientos que para este caso van relacionadas con el emprendimiento.

Podría decirse que las aportes hechos por Ausubel, Vygotsky y Piaget, han sido importantes en la elaboración y estructuración dentro del pensamiento constructivista en la educación y por esto es de suma importancia en esta propuesta ya que la idea de Piaget sobre la diferencia entre un estadio del desarrollo y otro permitió reconocer la importancia de adecuar las actividades de acuerdo al nivel de desarrollo cognitivo o conocimiento que posean los estudiantes, logrando una mejor comprensión de los contenidos, por su parte una de las contribuciones esenciales que se toma es la de Vygotsky ya que la consideración de que el estudiante puede aprender de forma más eficaz cuando se propicia un ambiente de intercambio y colaboración entre compañeros así como con su contexto social, es decir, la interacción social. Finalmente las contribuciones de Ausubel permiten orientar el proceso de la propuesta ya que considera que el docente debe tener en cuenta lo que el niño sabe para así enseñar sobre lo que ya se sabe.

4.3 MARCO LEGAL

Desde los planteamientos legales la presente propuesta se fundamenta en Decreto 2247, el cual, “reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconocer que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar”. Por esta razón se ponen en práctica estos componentes en la realización de la propuesta.

Otro referente importante e incluso el indispensable para la propuesta es la ley 1014 de 2006 “LEY DE FOMENTO DE LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO”

La cual en el artículo 2 en él, párrafo 1 hace referencia a que se promueva el espíritu emprendedor en todos los establecimientos educativos del país, en el cual se debe trabajar conjuntamente sobre los principios y valores que se establece en la Constitución y en la misma ley.

Además la misma ley en su artículo 13 hace referencia a la obligariedad de las instituciones por impartir y promover el emprendimiento, haciendo el llamado a que se involucre en un área específica haciendo que se incorpore en el currículo para que pueda desarrollarse dentro del plan de estudios.

En el párrafo 3 del artículo 13 menciona que se deben “diseñar y divulgar módulos específicos sobre temas empresariales denominados (Cátedra Empresarial) que constituyan un soporte fundamental de los programas educativos de la enseñanza preescolar, educación básica, educación básica primaria, educación básica secundaria, y la educación media, con el fin de capacitar al estudiante en el desarrollo de capacidades emprendedoras para generar empresas con una visión clara de su entorno que le permita asumir retos y responsabilidades” , en el mismo artículo en el párrafo 14 se menciona que se deben “ promover actividades como ferias empresariales, foros, seminarios, macro-ruedas de negocios, concursos y demás actividades orientadas a la promoción de la cultura para el emprendimiento de acuerdo a los parámetros establecidos en esta ley y con el apoyo de las Asociaciones de Padres de Familia” este párrafo es importante para la propuesta ya da luces para la aplicación de la lúdica en el emprendimiento.

Para cumplir con lo establecido en este artículo, las entidades educativas de educación básica primaria, básica secundaria y media vocacional acreditadas ante el Ministerio de Educación Nacional, deberán armonizar los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) pertinentes de acuerdo con lo establecido en la Ley 115 General de Educación.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para la realización de la investigación se tiene en cuenta la investigación cuantitativa la cual tiene las siguientes fases planteadas por Bonilla y Castro en 1997:

1. Fase conceptual

- Formulación y delimitación del problema
- Revisión de la literatura
- Construcción del marco teórico Formulación de hipótesis.

2. Fase de planeación y diseño

- Selección de diseño de investigación
- Identificación de la población que se va a estudiar
- Selección de métodos e instrumentos
- Diseño del plan de muestreo
- Terminación y revisión del plan de investigación
- Realización del estudio piloto y las revisiones

3. Fase empírica

- Recolección de datos
- Preparación de los datos de análisis

4. Fase analítica

- Análisis de datos
- Preparación de datos para análisis

5. Fase de difusión

- Comunicación y aplicación de las observaciones.

Estas fases son aplicadas en el transcurso de la investigación llevando a tomar como método de investigación: descriptiva y comparativa.

Al hablar de que es descriptiva hace referencia a la descripción del grupo con el que trabajará así como lo menciona Dankhe en 1986 “las ilustraciones descriptivas buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”, para el caso de la propuesta es el grado primero de la institución educativa; en cuanto al estudio comparativo teniendo en cuenta que es “una herramienta fundamental de análisis” Coller (1993), permite la elaboración de conceptos enfocándose en las similitudes, llegando a elaborar contraste de acuerdo al contraste entre casos.

5,2 POBLACIÓN

La Institución Educativa ubicada en el departamento de Cundinamarca municipio de Zipaquirá cuenta con dos grados primero con una número aproximado de 80 estudiantes.

5,3 MUESTRA

Para la muestra se toma a un grado primero el cual está conformado por 28 niños; los cuales se encuentran en un rango de 6 a 8 años.

Según Gómez M, (2006) los instrumentos son aquellos que permiten recoger la información dentro del campo de estudio donde se desarrollará la investigación en este sentido se plantea una encuesta que según Thompson I, (2006). “son aquellas que explican el propósito del estudio, especifican claramente la información que se necesita y si hay interpretación errónea de las preguntas permite aclararla, asegurando una mejor resolución”. Esta afirmación permite plantear para la primer fase de caracterización y diagnóstico previo se realiza una encuesta la cual está dividida en dos partes la primera con preguntas de tipo cerrado la cual conformada por 5 preguntas esenciales para el reconocimiento del grupo; la segunda parte está orientada hacia la resolución de dos actividades cuyo objetivo es identificar que conocimientos poseen los niños en relación a los conceptos básicos para el emprendimiento.

Para la segunda fase se tienen como instrumento las actividades plantadas según el modelo constructivista.

6. VARIABLES E INDICADORES

A continuación se encontrarán los medios por los cuales se logró estimar y valorar los avances de la propuesta, gracias a la confrontación de actividades iniciales y finales teniendo en cuenta los indicadores y posibles variables e indicadores.

VARIABLES

- Niños de grado primero
- Maestra a cargo del grado primero
- La institución educativa

INDICADORES

- Asocia las profesión con su remuneración económica
- Reconoce y utiliza el dinero colombiano
- Diferencia los conceptos de invertir, gastar y ahorrar
- Se interesa por trabajar en equipo
- Utiliza el dialogo para expresar sus emociones, sentimientos e ideas
- Reconoce y respeta las opiniones de los demás
- Sigue las instrucciones para la realización de algunas actividades
- Participa y disfruta de las experiencias propias
- Experimenta con diferentes materiales

7. PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS

Diseño Comprobatorio

Teniendo en cuenta los resultados aportados por la encuesta se procede a la elaboración de 5 actividades en las cuales se pretende dar respuesta a las inquietudes presentadas por los estudiantes con relación a los conceptos: invertir, gastar, ahorrar, dinero y profesión teniendo como referente teórico a Piaget, Ausbel y Vigostky con su modelo constructivista.

Fase 2: Diseño de la propuesta

Se tiene en cuenta el modelo constructivista ya que como lo plantea Piaget citado por Pérez (2005), concibe la inteligencia humana como una construcción con una función adaptativa, resultando de la interacción entre sujeto y objeto, sino de la interacción entre ambos individuos. Así, la evolución de la inteligencia del niño resulta de un gradual ajuste entre sujeto objeto y el mundo externo; además de la teoría de Ausbel acerca del aprendizaje significativo y Vigostky con la construcción del conocimiento relacionado con el entorno social.

La construcción de los conceptos se da en forma progresiva, permitiendo que los niños tengan la capacidad de relacionarlos y aplicarlos en su entorno, dando su propia apreciación para que así afiance su conocimiento, permitiendo que su aprendizaje sea significativo, ya que se trabajara con ejercicios vivenciales permitiendo que el proceso de asimilación sea cada vez más claro, pasando por la etapa de la acomodación permitiendo la reestructuración y equilibrio en los conceptos.

Las actividades están planteadas teniendo en cuenta el objetivo, propósito y seguida por un paso a paso, dichas actividades fueron validadas por la docente a cargo del grado primero de la institución educativa de Zipaquirá, esta validación se dio una semana antes de la realización, ya que para la propuesta es importante tener en cuenta las observaciones dadas.

1. Actividad: Conceptualización del termino profesión: Para lograr que los niños adquieran y relacionen la profesión se proponen dos actividades lluvia de ideas y juego de roles, en la primera se pretende que los niños aporten las posibles labores que desempeñaran en su adultez, para la segunda se tiene en cuenta los aportes hechos por los niños para que así se entre a participar en el juego de roles, el cual consiste en la representación mímica de dichas profesiones.
2. Actividad: Reconocimiento de dinero: El protagonista para el desarrollo de la actividad es un Mago el cual mediante su show debe hacer aparecer diferentes elementos, pero principalmente los billetes y monedas colombianas, haciendo que los niños se interesen por lo que ven, logrando que identifiquen cada uno

de estos, a su vez debían ayudar al mago a hacer uso responsable del dinero llevando a que decidiera ahorrar e invertir en vez de gastar.

3. Actividad: Conceptualización de los términos invertir, gastar y ahorrar: Para esta actividad se hace uso de videos ilustrativos los cuales buscan reforzar los conceptos invertir, gastar y ahorrar, terminados los videos se les hará la invitación a la realización de un dibujo que ilustre lo que han comprendido de los conceptos.

Al finalizar se realizara una socialización la cual permitirá que los niños queden con los conceptos claro para que así pueda aplicarlos.

4. Actividad: Creación emprendedora: tiene como objetivo la creación de un producto el cual deben vender para tal fin los niños estarán organizados en grupos deberán darle un nombre, luego elegir un representante al cual se le entregaran 15.000 pesos, los cuales junto con su equipo deberán acordar que necesitan para poderlo comprar, el representante deberá contar que elementos utilizo el grupo, y dar las características a su producto, convenciendo a los demás grupos de su utilidad y función llegando a la compra.
5. Actividad: Contraste: Teniendo en cuenta la realización de las actividades se hace necesario evaluar si se cumplieron los objetivos planteados en cada una de estas, para esta verificación se toma la primera encuesta agregándole un laberinto en el cual los niños tendrán la oportunidad de decidir lo que para ellos es la mejor opción.

Estructura de las actividades según modelo constructivista

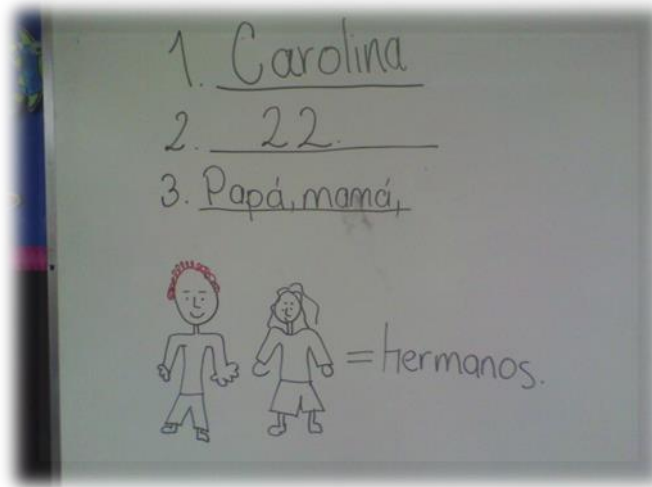
#.	Actividad	Logro	Indicador de logro	Tiempo para la realización de la actividad	Etapas
1	Caracterización	Realizar actividades que permitan el reconocimiento de los estudiantes y su caracterización.	Identificar los conocimientos previos que poseen los estudiantes en relación al emprendimiento.	2 horas comprendidas entre 7:00 am – 9:00am	La etapa a analizar de acuerdo con el modelo constructivista es la asimilación, ya se tendrá en cuenta los conocimientos previos que poseen los estudiantes
2	Juegos de Roles	Lograr que los niños asocien la profesión con remuneración económica.	Dar a entender a los niños los pagos que se dan de acuerdo a cada profesión	2 horas comprendidas entre 7:00 am – 9:00am	En esta actividad se tiene en cuenta la etapa de la asimilación y la acomodación, ya que como lo menciona Piaget permite la expresión del mundo tal y como se ve además de reestructurar el conocimiento
3	El dinero	Reconocimiento y utilización del dinero Colombiano	Lograr que los niños reconozcan el dinero	2 horas comprendidas entre 7:00 am – 9:00am	En esta actividad se pretende la adquisición de conocimientos nuevos, los cuales consistirán en un saber aislado o independiente de lo que conocen para integrarse a la estructura o conocimiento ya existentes reestructurando por completo los conocimientos anteriores

4	Conceptos invertir, gastar y ahorrar	Reforzar los conceptos enunciados en la actividad anterior (invertir, gastar y ahorrar)	Lograr que los niños tengan claro los conceptos	2 horas comprendidas entre 7:00 am – 9:00am	Se da la etapa de la reestructuración y nueva asimilación y acomodación de cada uno de los conceptos
5	Creación Emprendedora	Promover la creación de un producto.	Reforzar los conocimientos adquiridos en cada una de las actividades anteriores	2 horas comprendidas entre 7:00 am – 9:00am	Se tiene en cuenta la asimilación y acomodación ya que la una conlleva a la otra para que así llegar a la etapa de Reequilibración de los conceptos
6	Contraste	Observar si hubo o no avances, con relación a la primer visita	Verificar si los niños tienen claros los conceptos		Se tiene en cuenta la etapa de la equilibración y Reequilibración ya que debe haberse visto el aprendizaje y cambio cognitivo

Esta tabla ilustra la estructura de las actividades, teniendo en cuenta el modelo constructivista.

Fase 3: Análisis de las actividades una a una

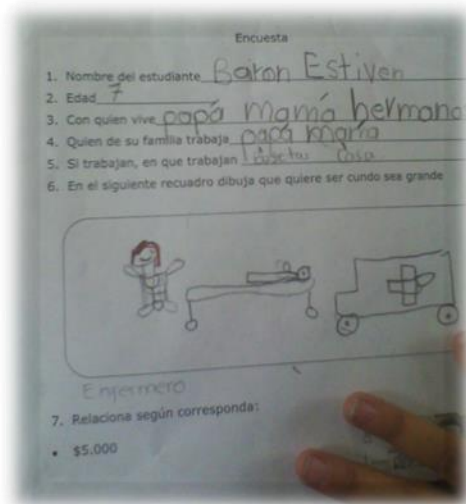
La caracterización de la población se realizó por medio de una encuesta, la cual permitió identificar diferentes componentes que para la propuesta son fundamentales, ya que permite reconocer el dinero, así mismo se invita a los niños a visualizar su futuro en atención a la profesión de su preferencia. En el transcurso de la actividad se evidencio que una niña de tan solo 6 años se visualizaba como madre.



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 7 de 2014



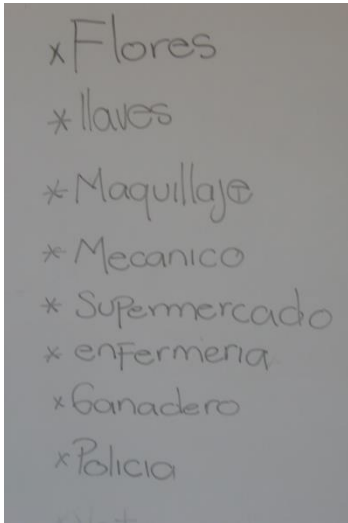
Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 7 de 2014



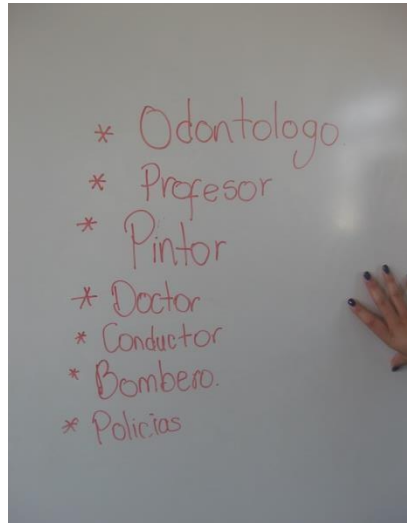
Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 7 de 2014

Al tener dicha información se procedió en el planteamiento y realización de actividades que permitieran atender cada una de las falencias que se encontraron en la encuesta para empezar se planteó una actividad denominada juego de roles la cual consistía en la personificación de una profesión llevando a los niños a hacer un análisis de lo que es una profesión, para la propuesta fue determinante la

respuesta, de la niña que confundía el rol con profesión, ya que al final comprendió y diferencio lo que en verdad es una profesión; para finalizar a cada estudiante se le realizo un pago según la profesión, logrando evidenciar la diferencia entre cada una de ellas.



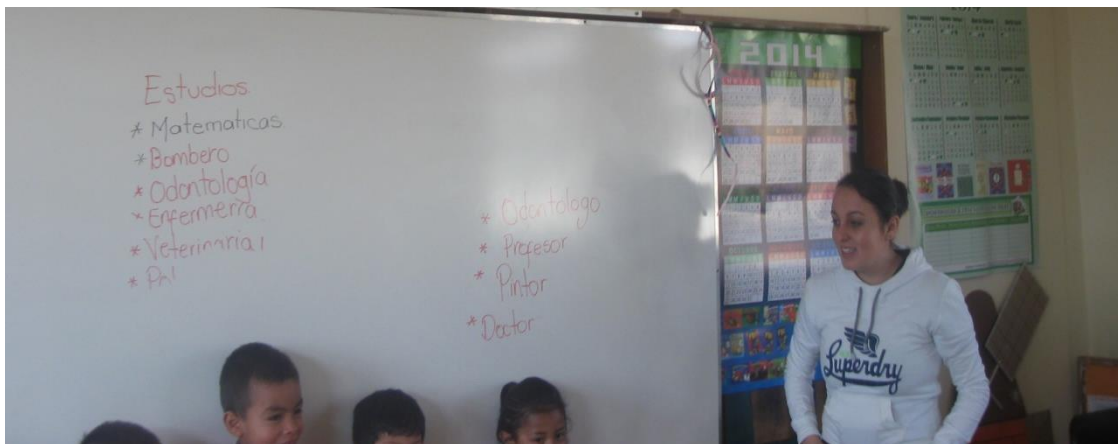
Tomada por Claudia Sarmiento.
Mayo 21 de 2104



Tomada por Claudia Sarmiento.
Mayo 21 de 2104



Tomada por Claudia Sarmiento.
Mayo 21 de 2104



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 21 de 2104

Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 21 de 2104

Así mismo se desarrolló la actividad del dinero, pero esta tiene un componente adicional y es el personaje del mago y su show del dinero, dicho personaje enseñó a los niños la diferencia de los billetes, el valor de cada uno y su posible utilización introduciendo así los conceptos, de invertir gastar y ahorrar, los niños se motivaron tanto que incluso pedían que el mago no se retirara del salón; los conceptos de invertir gastar y ahorrar requirieron de profundización, para lo cual se llevó al aula una actividad que utilizo herramientas tecnológicas con el fin de proyectar una serie de videos que permitieran a los niños diferenciar cada concepto y se sintiesen motivados por los personajes hacia una posible ahorro o inversión, dicha actividad

fue oportuna, ya que los niños plasmaron dibujos, que evidenciaron los resultados que la propuesta esperaba y era la identificación clara de cada uno de los conceptos de manera tal que en las siguientes actividades los niños no se sintieran confundidos.



Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 30 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 30 de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 30 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 30 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 30 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. 4 Junio de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. Junio 4 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. Junio 4 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. 4 de Junio de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. 4 de Junio de 2014

La utilización de diferentes materiales ayuda a que los niños se animen a participar de cada una de las actividades, tal como se pudo ver con la creación innovadora, en la cual los niños debían ser muy creativos a la hora de diseñar el producto, en el desarrollo de dicha actividad se observó que los niños diferenciaban el dinero, sabían invertirlo y además sabían ofrecer su producto, dándole diferentes utilidades, en si esta actividad tuvo un aprendizaje significativo para cada uno de los niños.



Tomada por Carolina Guerrero. 18 de Junio de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Junio18 de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Junio 18 de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Junio18 de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Junio18 de 2014

Para finalizar se quiso hacer un contraste en cuanto a los conocimientos que los niños tenían en relación a la primera encuesta y los que se tuvieron al finalizar las actividades, para dicho estudio fue necesario implementar nuevamente la encuesta la cual arrojó que un notable avance en cuanto al reconocimiento de los conceptos y la identificación del dinero.

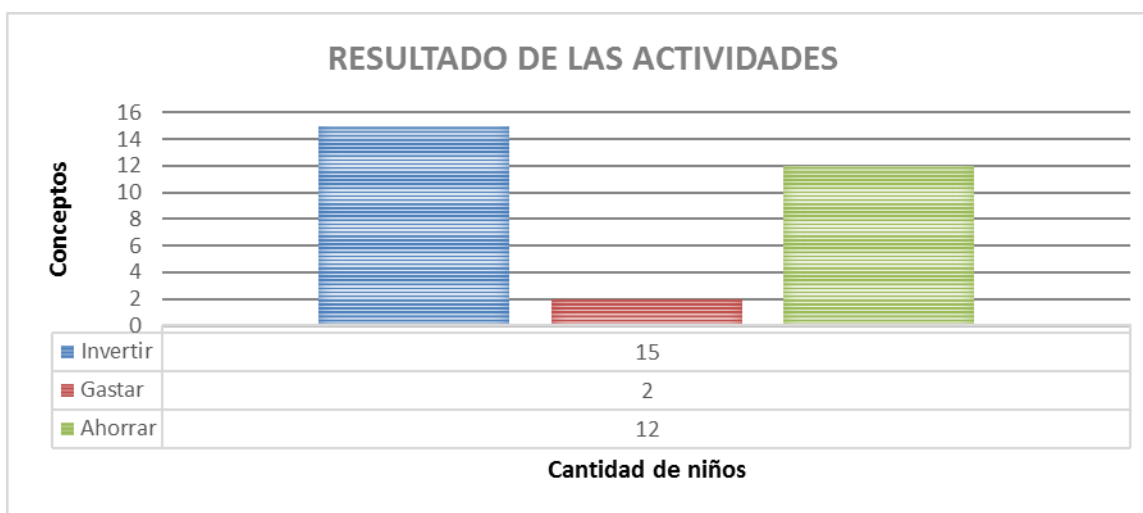
Fase 4: Final: Contraste Actividad de inicio Vs Actividad final (tabulación, gráficos y análisis).

En el desarrollo de las actividades se pudo evidenciar que los niños tuvieron un avance significativo en comparación con la primera visita, comprendiendo, haciendo uso de los conceptos básicos del emprendimiento: invertir, gastar ahorrar, profesión y reconocimiento de dinero.

4.1 De acuerdo con lo realizado en cada una de las actividades, se invita a los niños a tomar la decisión correcta.

CATEGORIA	NÚMERO DE NIÑOS
Invertir	15
Gastar	1
Ahorrar	12
Total	28

Tabla 10. Decisiones de preferencia



En la realización de la última actividad se evidencio que los estudiantes en su 53% poseen el concepto de invertir y es el de preferencia, logrando contrarrestar el 82% del inicio que afirmaba que no sabían que era, en cuanto al gastar en un inicio se tenía el concepto pero se logró cambiar la precepción pasando de un 100% a un 4% de aplicación para la vida cotidiana y por último se pasó de un 64% de aplicación a la vida a un 43% en cuanto al ahorro; en cuanto al reconocimiento del dinero se logró que un 100% de los niños lograran identificar, relacionar y usar el dinero contrarrestando ese 29% que no lo hacía en el inicio de las actividades.

8. RESULTADOS

.A continuación se tiene en cuenta la información recolectada en la primera fase denominada caracterización y conocimientos previos.

1. Caracterización:

Número de estudiantes: 28

CATEGORÍA	NÚMERO DE NIÑOS
HOMBRES	17
MUJERES	11

Tabla 1. División estudiantes hombres y mujeres

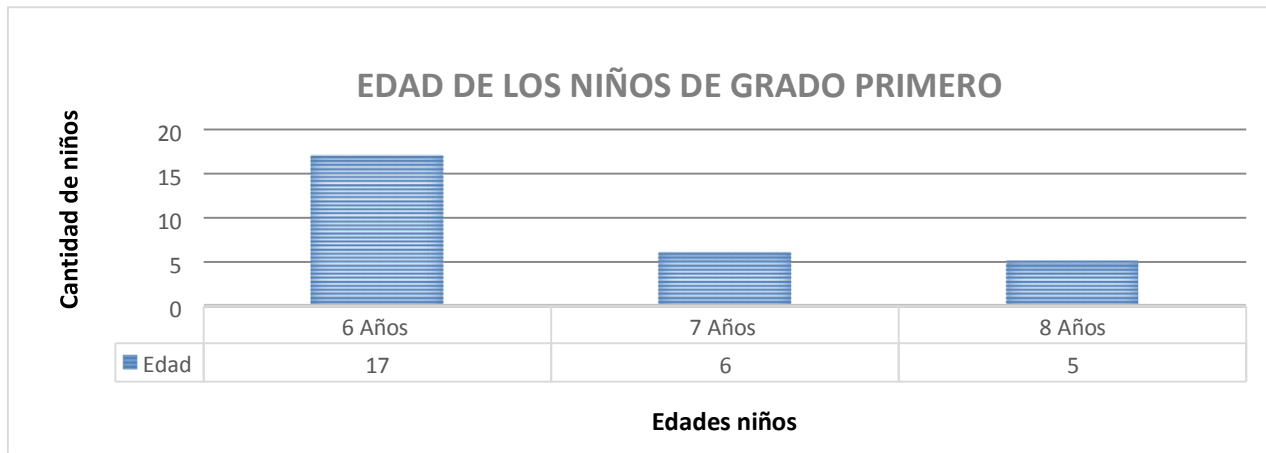


El grado primero de la institución está comprendido por 17 niños equivalente al 61 % del total de la población y 11 niñas el 39%.

1.1 ¿Cuántos años tiene?

CATEGORIA	NÚMERO DE NIÑOS
6 Años	17
7 Años	6
8 Años	5
Total	28

Tabla 2. Edades de los niños de Grado Primero

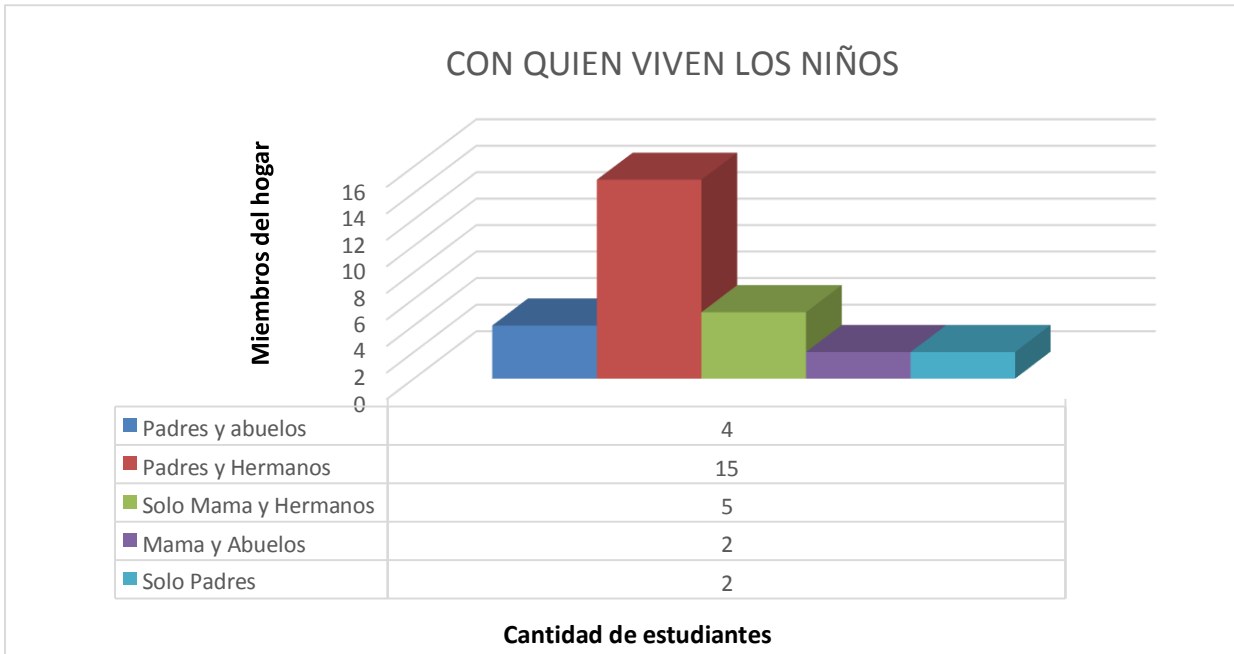


La edad de los niños está comprendida entre los 6 a los 8 años la edad predominante es de 6 años teniendo un 61% el 18% de 8 años y el 21% 7 años.

1.2 ¿Con quién vive?

CATEGORIA	NUMERO DE NIÑOS
Padres y abuelos	4
Padres y hermanos	15
Solo mama y hermanos	5
Mama y abuelos	2
Solo padres	2
Total	28

Tabla 3. Con quien viven los niños

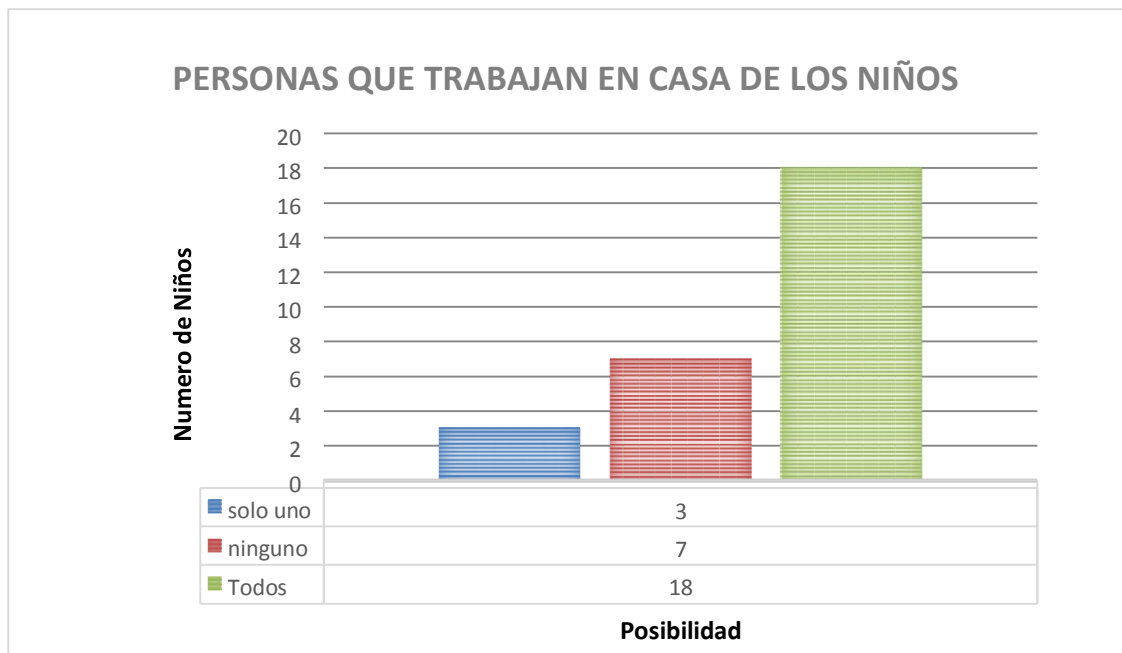


La situación del núcleo familiar es relevante ya que permite determinar cuál es el ejemplo en cuanto a la emprendimiento en cada uno de los hogares, los niños en un 54% viven con sus padres y hermanos, un 18% con mamá y hermanos, el 14% padres y abuelos, el 7% mama y abuelos y un 7% son hijos únicos de lo cual se puede deducir que la mayor parte de los niños viven en hogares funcionales, los cuales brindan un mejor desarrollo.

1.3 Quien de la casa trabaja

CATEGORIA	NUMERO DE NIÑOS
Todos	18
Solo uno	3
Ninguno	7
Total	28

Tabla 4. De las personas con las que vive quien trabaja



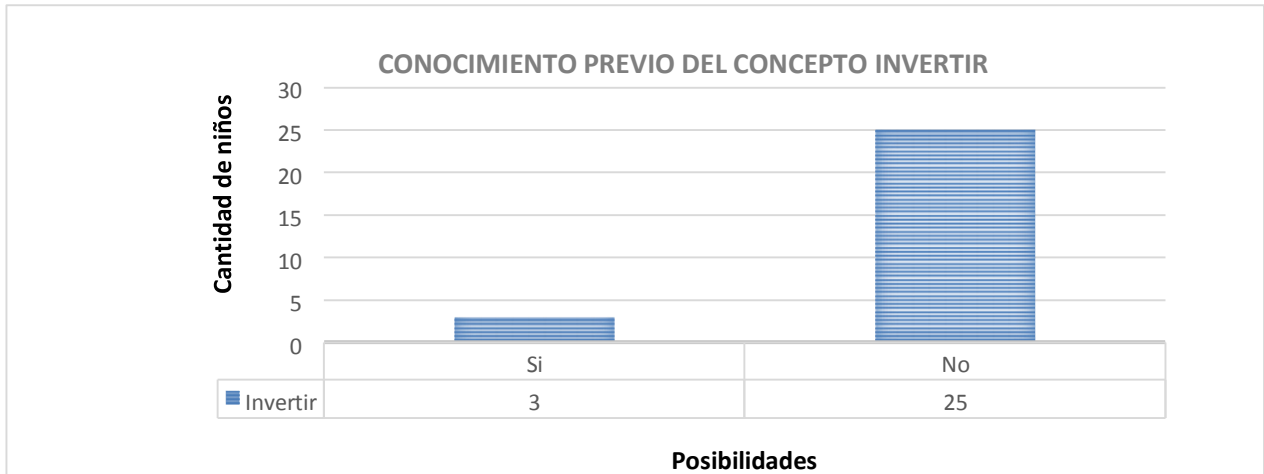
Los ingresos para el hogar son determinantes para tener buena calidad de vida es por esto que teniendo como resultado que un 64% de los integrantes de la familia poseen empleo, un 25% no trabajan y un 11% solo uno trabaja, se evidencia que la mayoría de los niños cuenta con una calidad de vida favorable.

Fase 1. Diagnostico conocimientos previos:

1.1 ¿Sabe que es invertir?

CATEGORIA	NUMERO DE ESTUDIANTES
Si	5
No	23
Total	28

Tabla 5. Conocimiento previo sobre el concepto de invertir

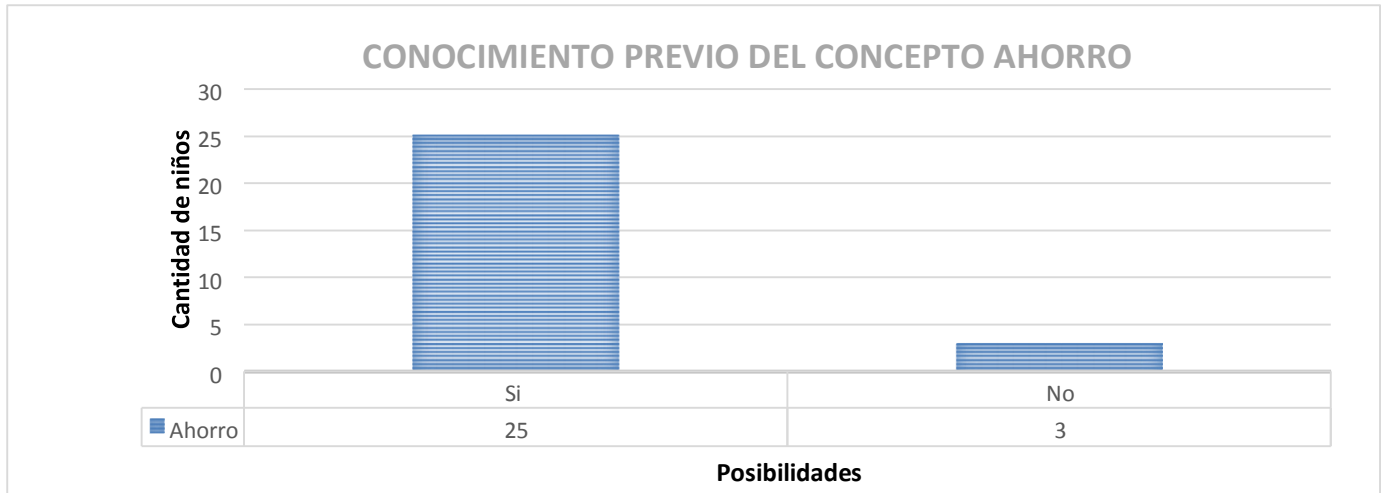


En el desarrollo de la encuesta se encontró que los niños no tienen claro el concepto de invertir dando como resultado que un 82% no saben que es y un 18% si, los niños confunden el invertir con el gastar pues lo demostraron en el desarrollo de las demás actividades.

1.2 ¿Sabe que es ahorrar?

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Si	18
No	10
Total	28

Tabla 6. Concepto de Ahorrar

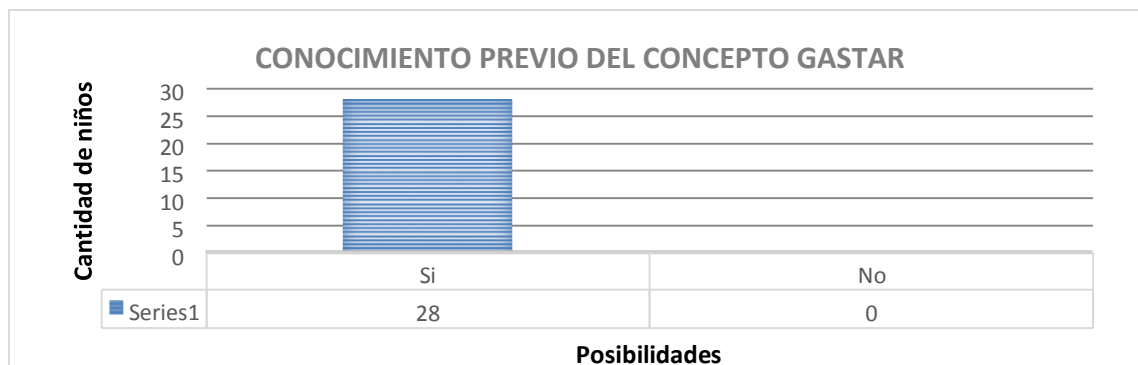


En el concepto del ahorro se manifestó que un 64% de los niños reconocen que es e incluso manifiestan que lo aplican por medio de sus alcancías y un 36% no reconoce dicho concepto.

1.3 ¿Sabe que es gastar?

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Si	28
No	0
Total	28

Tabla 7. Concepto de gastar

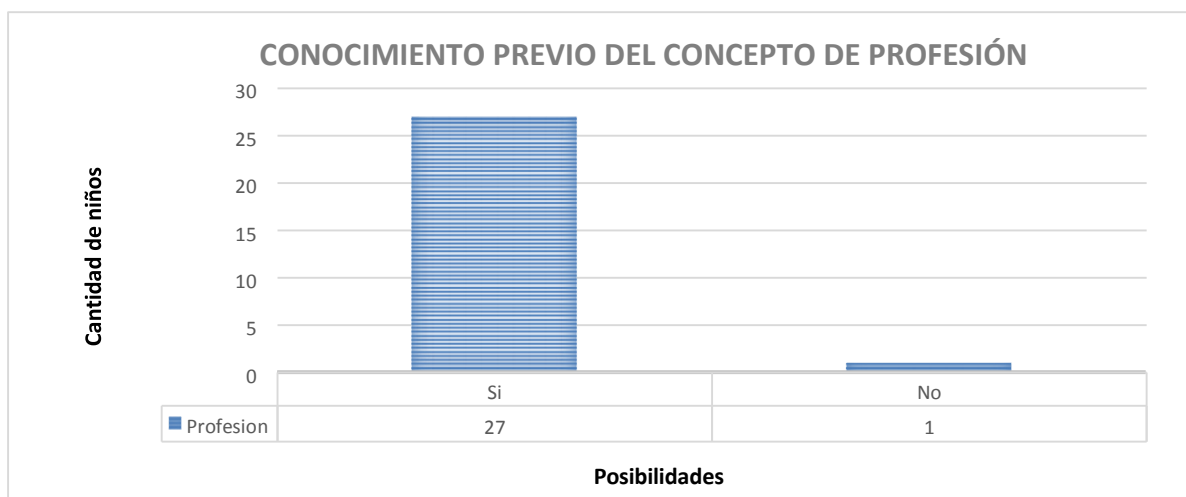


Los niños a esta pregunta respondieron acertadamente dando como resultado un 100 % en el conocimiento del concepto de gastar esto se comprobó ya que en la realización de las actividades nombraron ejemplos claros como “mi papa gasta la plata haciendo mercado y en ropa para mi hermanita”

1.4 ¿Sabe que una Profesión?

CATEGORIA	NUMERO DE ESTUDIANTES
Si	28
No	1
Total	28

Tabla 8. Concepto de Profesión

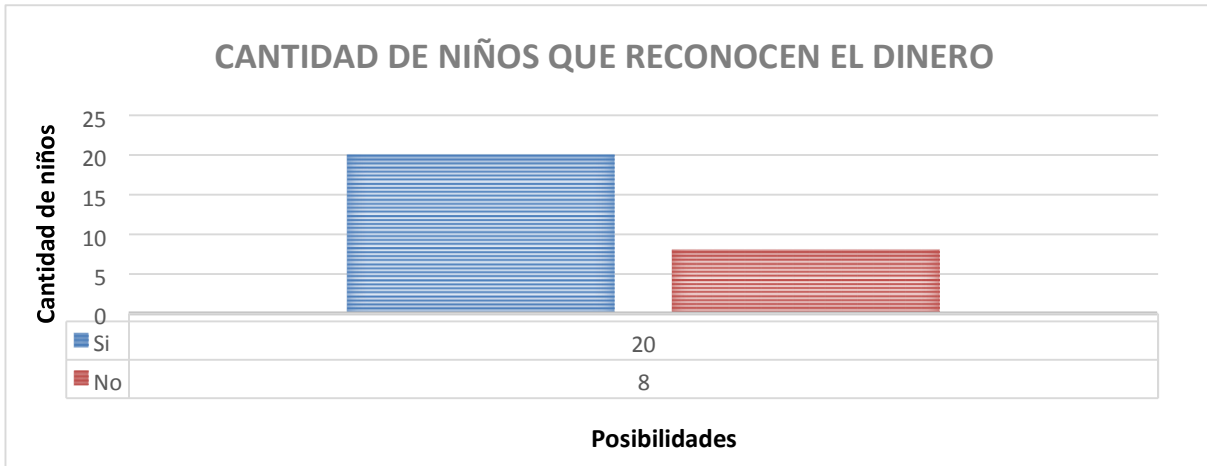


La mayoría de los niños es decir el 96% reconocen que es una profesión aunque un 4% que en este caso corresponde a solo una niña tiene confusión en lo que es un rol y una profesión ya que su deseo para cuando sea grande es el de ser madre.

1.5 Reconoce y relaciona los billetes y monedas Colombianas

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Si	20
No	8
Total	28

Tabla 9. Resultado en números de los niños que reconocen el dinero (colombiano)



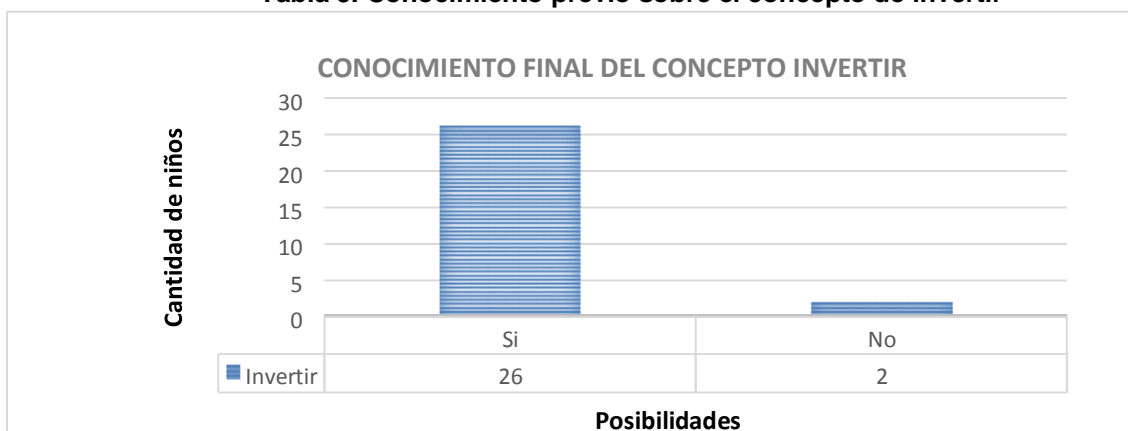
En la realización de este punto de la actividad un 71% de los niños aceptaron y plasmaron que reconocen el dinero, frente a un 29% que no reconoce los billetes o tiende a confundir su valor como sucede con el billete de mil y el de 10.000, ya que al tener solo un cero de diferencia genera este tipo de confusiones.

RESULTADOS DE CONOCIMIENTOS POSTERIORES

¿Qué es invertir?

CATEGORIA	NUMERO DE ESTUDIANTES
Si	26
No	2
Total	28

Tabla 5. Conocimiento previo sobre el concepto de invertir

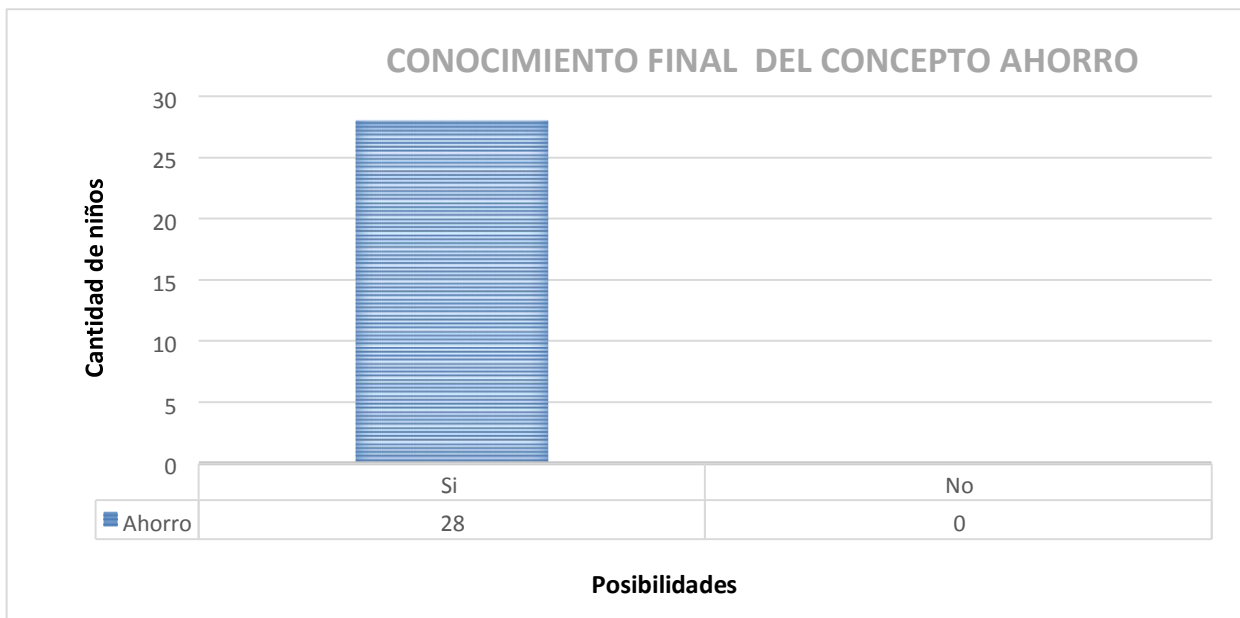


En el desarrollo de la segunda encuesta se encontró que los niños ya reconocen el concepto a comparación de la primera visita en la cual se mostró un 82% de desconocimiento, lo cual evidencia el progreso que se tuvo gracias a las actividades las cuales fueron pertinentes.

¿Sabe que es ahorrar?

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Si	28
No	0
Total	28

Tabla 6. Concepto de Ahorrar

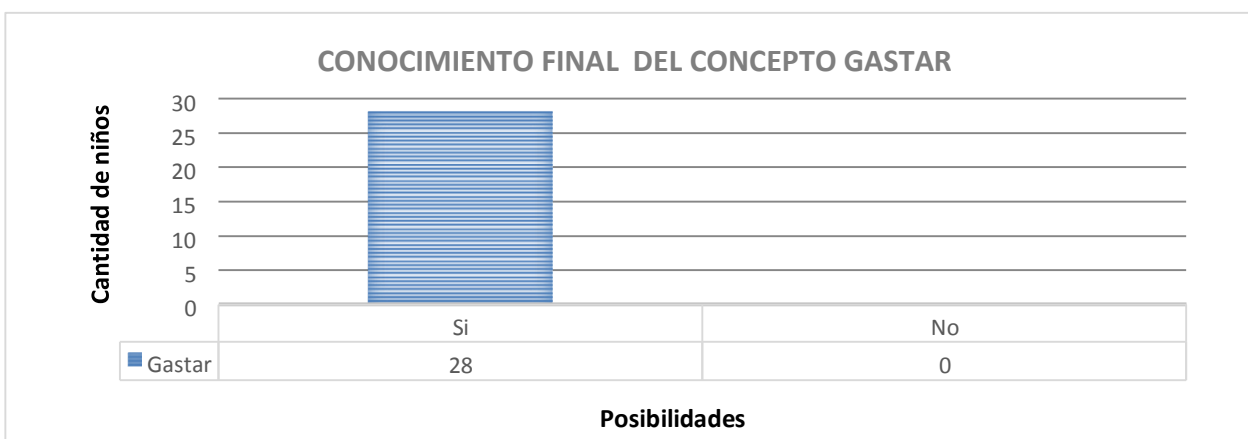


Aunque muchos de los niños ya reconocían el concepto en esta vez se logra identificar a un 100% el concepto, así mismo los niños comparten que compraron alcancías y que están ahorrando en compañía de sus padres.

¿Sabe que es gastar?

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Si	28
No	0
Total	28

Tabla 7. Concepto de gastar



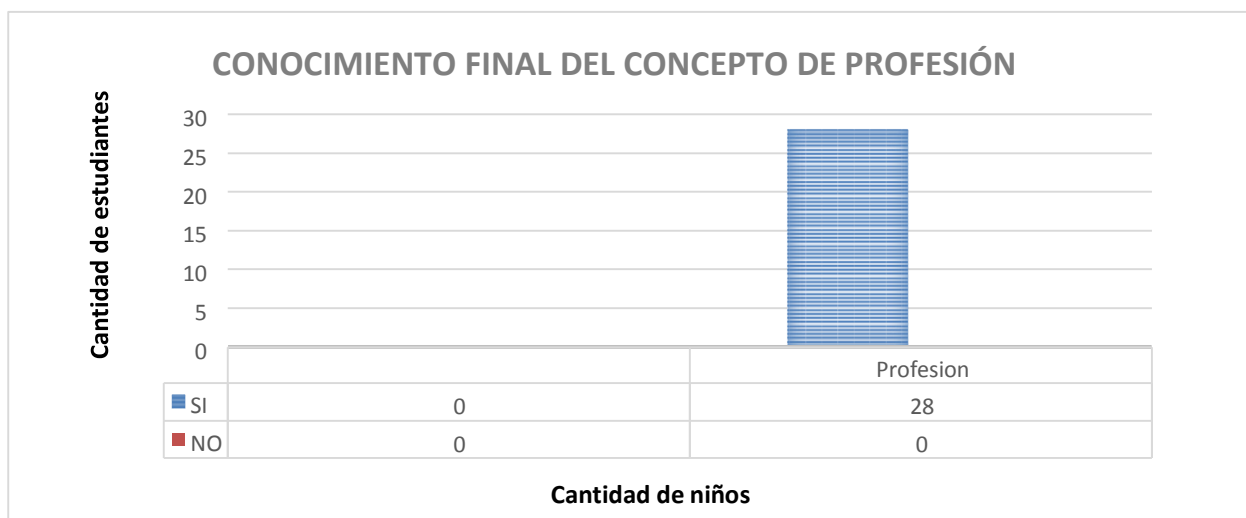
En este punto se logró nuevamente un 100% de identificación, pero cabe resaltar que durante el desarrollo de las actividades se notó que los niños tenían confusión

con el concepto de invertir situación que se logró contrarrestar gracias a la lúdica que se implementó en cada una de las actividades.

¿Sabe que una Profesión?

CATEGORIA	NUMERO DE ESTUDIANTES
Si	28
No	0
Total	28

Tabla 8. Concepto de Profesión

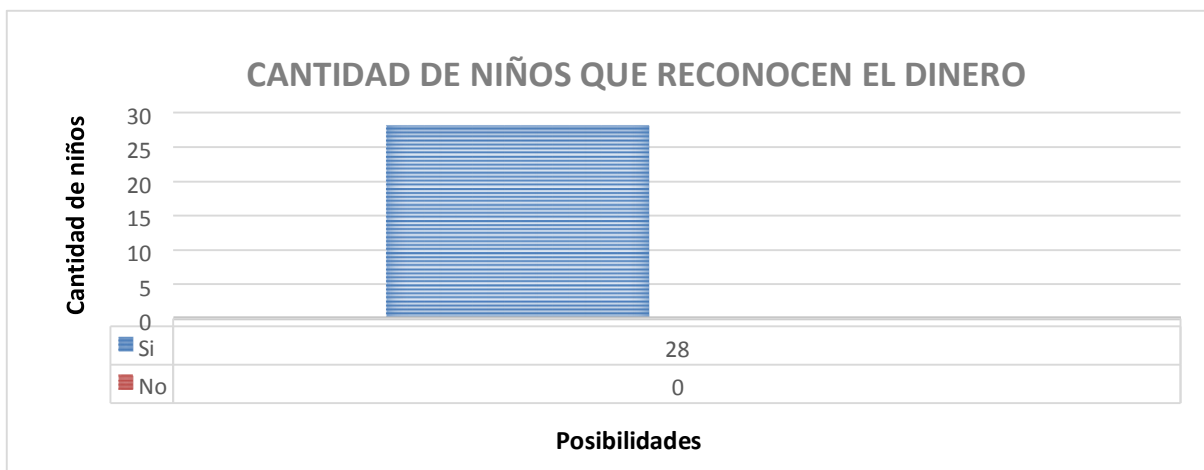


En la gráfica se evidencia que ya el 100% de los niños reconoce el concepto de profesión pues la niña que tenía confusión, logro identificar la diferencia entre un rol y una profesión e incluso se inclinó por una profesión interesante como lo es el ser enfermera

¿Reconoce y relaciona los billetes y monedas Colombianas?

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Si	28
No	0
Total	28

Tabla 9. Resultado en números de los niños que reconocen el dinero (colombiano)



En la primera encuesta se notó que un 29% de los niños no reconocía los billetes colombianos, pero se evidencio que dicho porcentaje logro reconocer cada billete y su valor correspondiente.

Al finalizar las actividades y teniendo claro que los niños poseen el conocimiento se invita por medio de un laberinto a que tomen la decisión que ellos crean conveniente de acuerdo a lo planteado anteriormente; llevando a que 15 niños quisieran invertir, 1 decide gastar y 12 ahorrar.

8.1 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presenta la discusión de los resultados obtenidos en la investigación; describiendo experiencias significativas las cuales aportaron y orientaron el proceso.

Para el desarrollo de esta propuesta de investigación fue necesaria la implementación de una entrevista, permitiendo verificar cuales eran los conocimientos que poseían los estudiantes con relación a los conceptos de invertir, gastar, ahorrar, profesión y reconocimiento de dinero, aunque no se contaba que los niños de este grado no supieran escribir ni leer; llevando a que se le diera orientación personalizada demorando el proceso, aunque esto no fue totalmente negativo, ya que permitió que las preguntas fueran más acertadas y entendibles en el momento de evaluar.

En el transcurso de la encuesta y actividad diagnóstica se pudo observar que los niños de grado primero presentaban confusión de los conceptos anteriormente mencionados; teniendo en cuenta estos resultados se decide planear una serie de actividades que permitan que los estudiantes manejen los conceptos, dicho planteamiento pretende responder a la siguiente pregunta ¿Qué estrategias pueden utilizarse para la enseñanza de los conceptos de invertir, gastar, ahorrar, profesión y reconocimiento de dinero para el emprendimiento en grado primero?

Para dar respuesta a esta pregunta se tienen en cuenta los planteamientos hechos por el Ausbel, Vygotsky y Piaget autores enmarcados dentro del modelo constructivista, los cuales permitieron orientar la propuesta. Así mismo se considera la lúdica como estrategia para la enseñanza de dichos conceptos.

Tras el análisis de dichas teorías se proceden a la aplicación de una serie de actividades las cuales se caracterizan por la utilización de juegos y estrategias lúdicas para una mejor comprensión; ya que cumplen una función importante en un momento en el que los niños tienen acceso a mucha información y necesitan de una herramienta que facilite el proceso enseñanza aprendizaje.

Ahora bien Ausbel plantea el aprendizaje significativo, al llevar esta teoría al aula y relacionarla con las actividades se puede afirmar que se logra si se tienen en cuenta acciones que involucren vivencias propias del niño llevándolo a que pueda recordarlas y relacionarlas con el entorno que le rodea; así como se evidenció en el juego de roles en el cual se le brindaba al niño la oportunidad de representar las características que posee cada rol, esta actividad no fue la única dentro del proceso de aprendizaje significativo pero sí quizás una de las más relevantes para la propuesta.

También se puede decir que gracias a la intervención que se realiza dentro del aula y la utilización de la lúdica como estrategia si es posible la enseñanza del emprendimiento dentro de los primeros años del ciclo escolar, este tema abarca gran cantidad de términos que la propuesta de investigación no ha tenido en cuenta, como

lo son los valores para el emprendimiento: creatividad, solidaridad, tenacidad y liderazgo, ya que se considera que cada uno de estos viene intrínsecos en la actividad propia del niño. Lo ideal para la propuesta es que se le pueda dar continuidad al proceso, ya que si hace adecuadamente podrá beneficiar a los estudiantes; sino que a su vez a los padres y maestros que se involucren con el tema.

El contacto con los estudiantes fue determinante para el buen desarrollo de la misma aunque cabe resaltar que no siempre los estudiantes eran disciplinados lo cual retrasaba el inicio de la actividad, Claro que cuando se utilizaba la estrategias los niños cambiaban de actitud para lograr desarrollar cada una de las actividades; esta es otra de las razones que tenemos para decir que el comportamiento y las actitudes de los niños pueden cambiar si se emplean en el aula estrategias lúdicas para el desarrollo de una clase.

9. CONCLUSIONES

Es posible la enseñanza de conceptos básicos del emprendimiento siempre y cuando se utilicen estrategias pedagógicas como la lúdica, ya que por medio de esta los niños aprenden de forma rápida y significativa. Los docentes son agentes importantes en el momento de fomentar en el niño la iniciativa e interés por el emprendimiento, ya en el desarrollo de cada una de las actividades, teniendo en cuenta que el material preparado es netamente didáctico y llamativo; logrando en el niño el que en esta etapa de desarrollo del niño se caracteriza por la adquisición de conocimientos a través de la imitación y la experimentación de su medio. Los niños manifiestan un alto grado de interés por el tema gracias a la metodología que se utiliza desarrollo máximo de todas sus capacidades, generando así un aprendizaje íntegro y significativo.

Es evidente que existen leyes que favorecen la enseñanza del emprendimiento como lo es la ley 1014 de 2006 del Ministerio de Educación Nacional la cual promueve el emprendimiento en el ciclo de educación básica primaria, media y secundaria, con el desarrollo de las actividades de investigación se puede decir que no todos los estamentos educativos hacen la aplicación de esta ley especialmente en los primeros años de la educación inicial.

Los resultados de este trabajo permiten reconocer que la sociedad del siglo XXI, exige el desarrollo de diversas capacidades: pensamiento crítico, creativo, solución de problemas y toma de decisiones, por ello, se debe cambiar los métodos tradicionales de la enseñanza, ya si se hace permite crear seres humanos íntegros y con grandes capacidades; es ahí la importancia de la aplicación de nuevas estrategias las cuales desarrollaran todas estas actitudes.

10. RECOMENDACIONES

Los maestros deben ser los promotores de los conocimientos utilizando estrategias lúdicas para su fácil comprensión, además deberá ser consciente de las diferentes situaciones que se puedan llegar a presentar como lo son el maltrato y la falta de atención, puesto que de esto depende el rendimiento que lo niños puedan llegar a tener dentro del aula.

Crear y reconocer como se pueden optimizar espacios y recursos en los diferentes grados involucrando a los estudiantes llevándolos a la construcción de su propio aprendizaje.

Dar continuidad a la propuesta teniendo en cuenta los conceptos de invertir, gastar y ahorrar los cuales son básicos para el grado primero, en el grado segundo podrían reforzarse e incluir otros como: Dinero, diferencia entre emprender y emprendedor; entre otros los cuales permitan que cuando los niños se encuentren en grado 11 tengan los conocimientos totales para que así los puedan involucrar dentro de su proyecto de vida.

Que los padres de familia completen y apoyen esta propuesta ya que permiten un desarrollo libre en el criterio, orientándolos a tomar sus propias decisiones lo cual beneficiara a todo el núcleo familiar.

REFERENCIAS

Bolivar, C. (1998). *APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA*. V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE. Tomado de : <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

Carretero, M (2000). *Constructivismo y educación*. Books.google.com. tomado de http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=l2zg_a-lti4C&oi=fnd&pg=PA4&dq=T%C3%ADtulo:+Constructivismo+y+educaci%C3%B3n&ots=9oAadqBzfl&sig=F_TY4u9D4hDLT3o9HhngBCz4W3M#v=onepage&q=T%C3%ADtulo%3A%20Constructivismo%20y%20educaci%C3%B3n&f=false

Guia 39, (2012). La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos. Orientaciones generales. Recuperado de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-287822_archivo_pdf.pdf

Hernández , G (2008). *Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. Perfiles educativos*, tomado de: <http://es.scribd.com/doc/44966951/tipode-investigacion-exploratoria-descriptivacorrelacional-o-explicativa>

Kuratko, F. (2008). Teoría sobre el proceso del emprendimiento, pag 146. Tomado de : kelley.iu.edu/Management/Faculty/

Mazario I y Mazario A (2009). El constructivismo: paradigma de la escuela contemporánea (tesis) Universidad de Matanzas: Camilo cien fuegos, Matanzas, Cuba.

MEN. (1997). Principios de la educación preescolar decreto 2247, artículo 11 pag 3 [ww.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf)

Pereira F, (2003). Tesis doctoral sobre la literatura del origen histórico del término del emprendimiento, pag. 13 Tomado de MEN. (2006). Ley de fomento para la cultura para el emprendimiento, pag 9, 11, 15 www.mineduacion.gov.co/1621/article-94653.html.

Betancur, M (16 Julio de 2002). Articulación del preescolar a la primaria, juego y alegría en primer grado. *Al Tablero*. Recuperado de www.mineduacion.gov.co/1621/article-87239.htm

Pérez, R (2005). *Perspectivas constructivistas: la intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Tomado de :
http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0dUsOpI8DqMC&oi=fnd&pg=PA9&dq=perspectiva+del+constructivismo+de+piaget+&ots=148C2i1dlf&sig=YKkYJAVG2X08Q3CS_ppFhR5kXo#v=onepage&q=perspectiva%20del%20constructivismo%20de%20piaget&f=false

Ramirez, J (3 al 8 de Noviembre de 1998). La lúdica como proyecto de vida
Responsabilidad Social de la Fundación Concreto en la ciudad de Medellín.
Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. FUNLIBRE.
Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/JARamirez.htm>

Sarmiento, M (2005). COMO FACILITAR EL DESPERTAR FINANCIERO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS. Tomado de: [ghttp://m.finanzaspersonales.com.co/invierta-alafija/articulo/jovenes-aprendan-a-rendir-su-dinero/36249](http://m.finanzaspersonales.com.co/invierta-alafija/articulo/jovenes-aprendan-a-rendir-su-dinero/36249)

Solé, I y Coll.C. (2007). El constructivismo en el aula, pag 16. Editorial GRAÓ de IRIF, S.L. 18 edición. Tomado de:
http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BzOef9UIDb4C&oi=fnd&pg=PA1939&dq=constructivismo&ots=yOBFzgub_A&sig=TJRAsQ1wYKX95C9Lw4lqXWTJvDM#v=onepage&q=constructivismo&f=false

Tamayo M (1998.). El Proceso de la Investigación científica. Editorial Limusa S.A. México

Timmons,J (1999). New Creation.Entrepreneurship for the 21 Century.
Recuperado de:
<http://www.lem.ep.usp.br/0300021/NewVentureCreationChapter3.pdf>

Utalca. C (2007) cronología historia del mundo pag 18 Tomado de www.educativo.atalca.cl/.../CRONOLOGIA_Historia_DEL_MUNDO.pdf

Zuñiga, G. (1998). *La pedagogía lúdica: una opción para comprender*, Funlibre.
Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm>

ANEXOS

Actividades realizadas:

VISITA DE OBSERVACION MAYO 07 DEL 2014

Objetivo: Realizar actividades que permitan el reconocimiento de los estudiantes y su caracterización.

Propósito: Identificar los conocimientos previos que poseen los estudiantes en relación al emprendimiento.

Como se va a desarrollar:

7:00 am: Llegada a la institución, reconocimiento de campo

7:15 am: presentación con estudiantes y docente encargada

7:30 am: Dinámica rompe hielo- Patos – pollos y gallinas Patos

pollos y gallinas van

Corriendo por el gallinero van

Seguidos fijamente

Por el patroon,

Por el patroon

7:50 am: Indicaciones para la realización de la encuesta

8:00am: Distribución y diligenciamiento de encuestas

8:45 am: Dinámica de cierre “El dedito saltarín”

El dedito saltarín

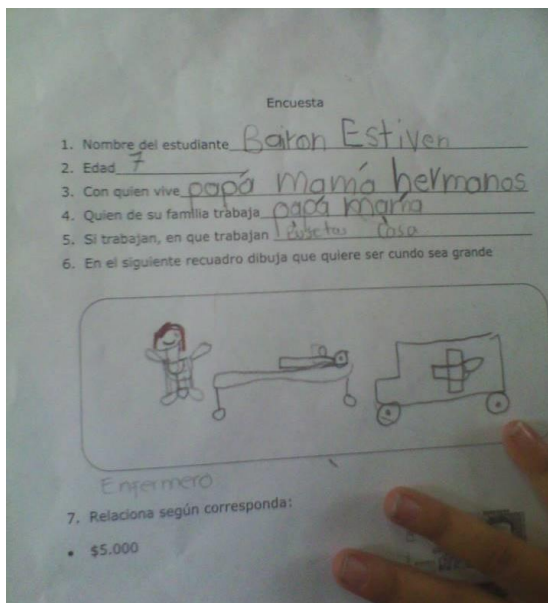
Salta, salta, salta aquí

(En la cabeza)

El dedito saltarín

Salta, salta y cae aquí

(En el pie, se sigue cambiando de parte del cuerpo)



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 7 de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 7 de 2014

Lluvia de ideas

Objetivo: identificar las aspiraciones que cada niño tiene para su futuro

Propósito: Que todos los niños participen activamente en la actividad, identificando si poseen o no una visión emprendedora. Como se va a desarrollar:

7:00 am Llegada y saludo a los niños 7:10 am

Dinámica Canción Sandía:

Era una sandía gorda, gorda, gorda gorda
 Que quería ser la más bella del mundo
 Para el mundo conquistar
 Plas plas se aprendió a vestir
 Plas plas aprendió a estudiar Plas plas
 aprendió a crear
 Plas plas aprendió a trabajar.

7:20 am a 7:50 finalizando la canción se relaciona cada una de las labores desempeñadas por la sandía y lo que quiere ser cada niño; dichas labores serán mostrados para que así el niño identifique el rol con la profesión posteriormente se les entregara una silueta en blanco en la cual cada niño escribirá cuál es su elección.



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 21 de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 21 de 2014



Tomada por Claudia Sarmiento. Mayo 21 de 2014

Juego de Roles

Objetivo: lograr que los niños asocien la profesión con remuneración económica.

Propósito: Dar a entender a los niños los pagos que se dan de acuerdo a cada profesión.

Como se va a desarrollar:

7:55 am: se organizaran los estudiantes por grupos, al cual se le asignara una profesión.

8:00 am: Cada grupo hará una representación mímica de dicha profesión, logrando que sus compañeros identifiquen cual es el rol que desempeñan, según el rol que hayan representado se les hará su respectivo pago. 8:50 a

9:00 am: retroalimentación y despedida.

El dinero

Objetivo: Reconocimiento y utilización del dinero Colombiano

Propósito: Lograr que los niños reconozcan el dinero **Como se va a desarrollar:**

7:00 am: Se sacaran a los niños del salón y se realizara la dinámica cucu – cucu

cucu, cucu cantaba la rana

cucu, cucu debajo del agua echo, echo

la niña del choco,

echo, echo la niña del choco

si meto una manito y la sacudo afuera y bailo

oki doki y doy la vuelta entera.

Mientras se adecua el salón para la visita del mago.

7:30 am: Bienvenida al mago por parte de los estudiantes

7:35 am: Show estelar de “La aparición del dinero”

8:15 am: Retroalimentación: A los estudiantes se les realizara una serie de preguntas tales como:

¿De qué valor hizo aparecer los billetes el mago?

¿Cuál puede ser la utilidad?

¿En que puede gastar?

¿En qué se puede invertir?

¿Cómo se puede ahorrar?

9:00: Se realizara un cierre de la actividad el cual consiste en explicar cada uno de los conceptos (gastar, invertir y ahorrar), Poro medio de ejemplos de la cotidianidad



Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 30 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 30 de 2014



Tomada por Carolina Guerrero. Mayo 30 de 2014

Conceptos invertir, gastar y ahorrar

Objetivo: Reforzar los conceptos enunciados en la actividad anterior (invertir, gastar y ahorrar)

Propósito: Lograr que los niños tengan claro los conceptos

Como se va a desarrollar

7:00 am: saludo y organización

7:05 am: Dinámica rompe Hielo El dedito

Este dedito que tengo aquí

Lo tengo tieso como un compás

Aceite de coco le voy a echar

Para que se mueva de aquí (derecha) para halla

De halla para acá (izquierda)

Se cambiara de parte del cuerpo.

7:20 am: Para fortalecer el concepto de ahorro se mostrara el video de Doki Ahorro:
<https://www.youtube.com/watch?v=6SO1CeqPiol>.

Seguido del video los niños compartirán y opinaran acerca del video.

7:30 am Concepto ahorro, invertir y gastar video inteligencia financiera “La parábola del Acueducto” para niños

<https://www.youtube.com/watch?v=tgTKFdtL6fQ>. (Clerffy Leonard J)

7:45 am Retroalimentación de los conceptos y elaboración de dibujo en el cual deberán ilustrar lo que mas les haya llamado la atención.

8:15 am Entrega y explicación del dibujo.

8:30: compra de productos

8:50: Retroalimentación

Creación emprendedora

Objetivo: Promover la creación de un producto

Propósito: Reforzar los conocimientos adquiridos en cada una de las actividades anteriores.,

Como se va ha desarrollar.

7:00 am Se inicia con la dinámica Palo Palo

Palo palo palo palo (Golpe en la Piernas) bonito (Palmas) Palo he

he he he (salto), palo bonito palo he.

7:20 am: Adecuación del salón en mesa redonda con cuatro sillas, simulando un mercado.

7:25 am: Organización de los estudiantes en cuatro grupos para la compra de los elementos necesarios para la creación del producto.

7:30am: Organizados los grupos deberán darle un nombre, luego elegir un representante al cual se le entregaran 15.000 pesos, los cuales junto con su equipo deberán acordar que necesitan para poderlo comprar.

7:40 am: Comprados los elementos los integrantes de cada grupo deberán crear un elemento haciendo uso de su creatividad, trabajo en equipo para poderlo vender.


8:10 am: Se procederá a la demostración de cada producto, el representante deberá contar que elementos utilizo el grupo, y dar las características a su producto, convenciendo a los demás grupos de su utilidad y función llegando a la compra.

8:40 am: Retroalimentación y conclusión de las actividades con la aplicación de una encuesta y la actividad para el contraste



Tomadas por Claudia Sarmiento 18 de Junio de 2104

DIARIOS DE CAMPO:

	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
DIARIO DE CAMPO	
Fecha: 7 de mayo de 2014	Actividad: Caracterización del curso
<p>Ejecución:</p> <p>Llegada a la institución a las 7:00 de la mañana se realiza la presentación con la docente titular y los niños del grado primero de la institución educativa de Zipaquirá, en seguida se realizó una dinámica rompe hielo “Patos pollos y gallinas”, la cual consiste en cantar la canción y hacer la mímica la cual se debe hacer en secuencia omitiendo de una a tres veces la estrofa indicada, dicha dinámica fue realizada por la docente en formación Carolina Guerrero, luego se les indico a los niños como se debía diligenciar la encuesta para lo cual se utilizó el tablero, y para finalizar los niños cantaron la canción “el dedito saltarín ”</p>	
<p>Reflexión o resultados:</p> <p>La encuesta nos permitió observar a una niña que tiene un sueño muy particular y es el de ser madre, dicha estudiante manifiesta que esta “profesión” la haría salir de su casa para evitar ver a su padrastro, lo que se interpreta como una confusión entre lo que es profesión y un rol.</p>	
<p>Propuesta de Mejora:</p> <p>Se realizaran actividades que permitan identificar diferentes profesiones las cuales tienen una retribución económica, de manera que la niña pueda inclinarse por alguna de ellas y note que una madre de familia no tiene dicha retribución a menos que posea una iniciativa ya sea laboral o empresa</p>	



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

DIARIO DE CAMPO

Fecha : 21 de mayo de 2014

Actividad: Juego de Roles

Ejecución:

Se realiza el respectivo saludo y se procede a realizar la dinámica de la sandía, la cual requiere de la interacción con los niños, ya que son ellos los que deciden que debe hacer la sandía para la superación, dentro de las actividades que los niños sugirieron estaban: estudiar, trabajar en flores, en supermercados e incluso en haciendo llaves, también nombraron una serie de profesiones como enfermera, veterinaria, odontóloga, profesora entre otras.

Para reforzar esta actividad se había planeado entregar a cada niño una silueta para que colocaran la profesión de mayor agrado, pero por cuestión de tiempo no se logró realizar, ya que se consideró la actividad de los juegos de roles como prioridad y se procedió a su respectiva ejecución, para dicha actividad la docente en formación Carolina Guerrero organizo a los niños en grupos de cuatro personas y las enviaba a su compañera Claudia Sarmiento quien se encontraba fuera del salón, la cual debía designar una profesión y explicar que debían simbolizar por medio de la mímica, luego regresaban al salón y allí se hicieron las representaciones también se les entregaba su pago correspondiente y como eran por grupos los que no actuaban tenían que adivinar la profesión.

Para hacer el cierre oficial de la actividad se realizó una retroalimentación.

Reflexión o resultados:

Los niños identifican las profesiones y se sienten vinculados con ellas, también es relevante que su inclinación se dio al final cuando observaron el pago que recibía cada una de las profesiones, también fue notorio el cambio de decisión de la niña que como antes se nombraba quería ser madre.

Propuesta de Mejora:

Tener en cuenta el tiempo disponible para cada una de las actividades para así desarrollarlas en su totalidad.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

DIARIO DE CAMPO

Fecha: 30 de mayo de 2014

Actividad: Reconocimiento y utilización del dinero

Ejecución:

se llega al salón y se hace el saludo inicial luego la docente en formación Carolina Guerrero dirige a los niños hacia la cancha de baloncesto para liderar la dinámica cucú ,cucú, mientras su compañera Claudia Sarmiento se disfraza de mago y esconde dentro del salón billetes de mil, de dos mil, de cinco mil, de diez mil, de veinte mil y de cincuenta mil, antes de que los niños regresen al salón “ El mago” sale del salón con el fin de que los niños lo inviten a entrar, cuando por fin entra el mago se presenta y empieza con su show aclarando que solo puede hacer aparecer dinero, los niños empezaron a pedir que se les haga aparecer dinero en los bolsillos pero “El mago” los distraía diciendo que tenían que ayudarlo con su buena energía , ya que si no la tenían el truco no funcionaria, nos sorprendió mucho cuando un niño solicito al mago que le prestara su varita mágica, pues él también quería hacer aparecer dinero y efectivamente pues se había puesto uno en la dirección a la que apunto.

Luego se realizaron las preguntas ¿De qué valor hizo aparecer los billetes el mago?, a lo que los niños respondieron correctamente, luego ¿En que puede gastar?, ellos respondieron que comprar ropa, carros, aviones entre otros ¿En qué se puede invertir? Aquí ellos no respondieron y por eso se realizó una intervención que explico el concepto, ¿Cómo se puede ahorrar? Nombraron la alcancía y el banco, se simbolizaron una serie de ejemplos de cada concepto, para el ahorro se contó con una alcancía, para el gastar se llevó mercado (pasta, lentejas, arroz ,etc.) y juguetes, para el ultimo concepto el de invertir se mostró un libro y se les conto el precio que tuvo cuando se compró, pero se les enfatizo en que se debía vender más costoso, es decir este libro costo \$5.000 pero si se lo vendo a fulanito debo venderlo en \$10.000 esto con el fin de aclarar cada uno de los conceptos.

Reflexión o resultados:

Esta actividad confirma los resultados de la encuesta de diagnóstico en la que se encontró que los niños no tienen claro el concepto de invertir dando como resultado que un 82% no saben que es y un 18% si pero con confusiones y el concepto de ahorro se vio un mejoramiento y una participación activa aunque algunos no saben cómo ahorrar bien en un banco confirmando nuevamente el resultado de la encuesta pues un 64% de los niños saben y lo aplican y un 36 % saben que es pero lo confunden, con el concepto de ahorrar los niños demostraron que tenían prácticamente claro el concepto pero se quiso hacer la aclaración entre invertir y gastar.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ

PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

DIARIO DE CAMPO

Fecha: 04 de junio de 2014

Actividad: conceptos de invertir gastar y ahorrar

Ejecución:

Se llega a las 7:00 am a la institución y se hace el saludo correspondiente, la docente en formación Claudia sarmiento realiza la dinámica rompe hielo “ El dedito” luego se recuerda lo que se realizó en la fecha anterior con el objetivo de que los niños narren lo realizado, en seguida se les muestra un video que refuerza el concepto de ahorrar por medio del video de “Doki ahorra” se invita a los niños a ahorrar en alcancías y se les cuanta el cómo se puede ahorrar en un banco , es decir abriendo una cuenta y se hace entrega de una tarjeta, dicho ahorró si se es constante obtiene unos beneficios por cuenta de los bancos, también se motiva a los niños para dicho ahorro haciendo aclaración en el requisito de un mayor de edad, por otro lado se ha utilizado un recurso de Clerffy Leonard “La parábola del Acueducto” el cual refuerza cada uno de los conceptos, este a su vez llamo mucho la atención de los niños por la historia y cada uno de sus personajes, luego se pidió a cada niño realizar un dibujo de lo que más le llamo la atención.

Reflexión o resultados:

Fue evidente que por ser un personaje infantil la mayor parte de los niños dibujo a Doki y su alcancía, pero a la vez trataron de dibujar un acueducto o baldes e incluso a los protagonistas de “La parábola del Acueducto” se puede decir que cada uno de los conceptos han quedado claros.

Propuesta de Mejora:

Tener los elementos necesarios para la proyección del video en el lugar y momento adecuado.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

DIARIO DE CAMPO

Fecha: 18 de junio de 2014

Actividad: creación emprendedora

Ejecución:

Se realiza el saludo correspondiente y se procede a organizar a los niños en mesa redonda luego se enumeran de uno a cuatro, para en seguida conformar grupos con siete integrantes, inmediatamente se adecua una mini papelería en el centro del salón, se les indico a los niños que debían crear un “producto” que luego deberían vender, dicha papelería contaba con: bombas, hojas de cartón cartulina, pegante, papel celofán, cintas de colores, temperas, marcadores entre otros, estos a su vez contaban con el precio ya que se le pego a cada material el billete correspondiente al valor con el fin de que los niños relacionaran ya que se les hacía entrega de \$15.000 pesos (1 billete de mil, 2 de dos mil y 2 de cinco mil) cada grupo designa un líder el cual debe dirigirse a comprar los materiales, después de comprar los materiales, debían regresar al grupo y crear el “producto” en seguida debían escoger a otro representante que expusiera el producto y a su vez lo vendiera de forma que tuvieran ganancia, todos los productos fueron comprados por las docentes en formación ya que los niños que expusieron fueron muy creativos

Reflexión o resultados:

Los niños se vieron motivados por crear un producto innovador y a su vez trabajaron colectivamente, aunque los productos fueron poco comunes se notaba la creatividad y le buscaban una utilidad, ejemplo: este es un barco y sirve para decorar la casa.

Propuesta de Mejora:

Brindarles a los niños más materiales y trabajar con grupos más pequeños para que se puedan poner de acuerdo más rápidamente.

