



**SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN**

INSTITUTO MIXTO SIMÓN BOLÍVAR
RESOLUCION
DANE: **347189004583**



“Jugando a Emprender”

TITULO DEL PROYECTO

Proyecto Transversal Educación Financiera y Económica: “Jugando a Emprender”

SLOGAN

“Pequeños pasos, grandes sueños”

LIDEL DEL PROYECTO

Franklin Parejo Ayala

EQUIPO DE APOYO

Kevin Peña Gamero
Ivonne Niebles Ramos
Dilia Castro Jiménez
Wendy Remolina

AÑO DE PUBLICACIÓN

2025



“Jugando a Emprender”

Tabla de Versiones		
Versión	Fecha	Adaptaciones
1.0	14-09-25	Versión inicial del proyecto

1. Tabla de contenido

2.	Resumen general el proyecto	3
3.	Palabras Claves	4
4.	Justificación y Planteamiento del problema	5
4.1.	Diagnóstico y/o Antecedentes	5
4.2.	Pregunta esencial y/o problematizadora	5
4.3.	Objetivo General	6
4.4.	Objetivos Específicos	6
4.5.	Justificación	7
4.6.	Delimitación	9
5.	Marcos de referencia	10
5.1.	Marco Conceptual	10
5.2.	Marco Referencial	11
5.3.	Marco Normativo	13
6.	Metodología	16
7.	Recursos y Presupuesto	18
8.	Ruta de ejecución e implementación	20
9.	Evaluación del proyecto	22
10.	Anexos	24
11.	Bibliografía y/o webgrafía	25



“Jugando a Emprender”

2. Identificación de la Institución

Nombre de la Institución		INSTITUTO MIXTO SIMÓN BOLÍVAR	
NIT			
Dirección	Teléfono	Correo Electrónico	
Cra 37 # 18C 20	3154175213	Institutosimonbolivar2015@gmail.com	
Departamento	Municipio	Comuna- Zona	Barrio
Magdalena	Ciénaga	2	5 de febrero
Número de docentes		Número de estudiantes	
6		54	

3. Resumen general el proyecto

El proyecto “Jugando a Emprender” está diseñado para estudiantes desde transición hasta quinto grado de primaria, en el contexto urbano del Instituto Mixto Simón Bolívar. Su propósito es fortalecer la educación financiera y económica con enfoque en el emprendimiento, a través de estrategias lúdicas y transversales.

Los niños aprenderán a identificar conceptos como dinero, ingreso, gasto, ahorro, presupuesto y emprendimiento, mediante actividades prácticas: juegos de roles, ferias escolares, elaboración de alcancías, simulación de mercados, proyectos de mini emprendimiento y actividades de consumo responsable.

Los docentes contarán con guías pedagógicas claras y herramientas didácticas que integran las competencias financieras con las áreas de Matemáticas, Ciencias Sociales, Ética, Lengua Castellana y Artes. El proyecto busca fomentar una mentalidad de superación en la comunidad educativa, enfrentar la falta de iniciativas de progreso del sector y sembrar valores de responsabilidad, honestidad y cooperación en el manejo de los recursos.

Este proyecto está enmarcado en la Ley 115 de 1994, el Decreto 457 de 2014, la Estrategia Nacional de Educación Económica y Financiera (ENEEF) y las Orientaciones Pedagógicas del MEN, lo que lo convierte en una herramienta pertinente y ajustada a la normatividad colombiana para aplicar a partir del año 2026.



“Jugando a Emprender”

4. Palabras Claves

- Educación financiera
- Emprendimiento
- Ahorro
- Presupuesto
- Consumo responsable
- Competencias ciudadanas
- Proyecto transversal
- Pedagogía lúdica





“Jugando a Emprender”

5. Justificación y Planteamiento del problema

5.1. Diagnóstico y/o Antecedentes

En el contexto urbano del Instituto Mixto Simón Bolívar (Ciénaga, Magdalena), se evidencian varias problemáticas:

Los estudiantes presentan desconocimiento sobre conceptos financieros básicos como el valor del dinero, el ahorro, el gasto, el ingreso y el presupuesto.

Existe en la comunidad una mentalidad de no superación, reflejada en la falta de proyectos colectivos, pocas iniciativas emprendedoras y escasa motivación hacia la autogestión.

Los docentes carecen de herramientas pedagógicas específicas para enseñar educación financiera en primaria, ya que tradicionalmente este tema se aborda en la media o en capacitaciones externas.

Las familias, en muchos casos, no fomentan prácticas de ahorro ni planificación de recursos, lo que genera en los niños poca conciencia económica.

A nivel nacional, la Estrategia Nacional de Educación Económica y Financiera (ENEEF, 2017) y las Orientaciones del MEN para la EEF (2022) reconocen la necesidad de integrar estos aprendizajes desde la infancia. La OCDE también ha señalado que los países deben incorporar la educación financiera desde los primeros años de la escuela para mejorar la toma de decisiones en la adultez.

En consecuencia, se requiere un proyecto transversal que, desde edades tempranas, promueva hábitos de ahorro, emprendimiento escolar y consumo responsable, fortaleciendo las competencias ciudadanas y económicas de los estudiantes.

5.2. Pregunta esencial y/o problematizadora

¿Cómo aprender desde la infancia a manejar el dinero de forma responsable y creativa, para ahorrar, emprender y contribuir al progreso de nuestra comunidad?



“Jugando a Emprender”

5.3. Objetivo General

Desarrollar en los estudiantes de transición a quinto grado habilidades y actitudes financieras y emprendedoras, mediante estrategias lúdicas y transversales, que les permitan tomar decisiones económicas responsables y aportar al desarrollo de su comunidad escolar y familiar.

5.4. Objetivos Específicos

1. Introducir, de forma progresiva, conceptos financieros básicos (dinero, ingreso, gasto, ahorro, presupuesto, consumo responsable).
2. Incentivar hábitos de ahorro y planeación mediante actividades lúdicas y proyectos de aula.
3. Promover valores y competencias ciudadanas como la responsabilidad, el respeto, la honestidad y la cooperación, aplicados al uso de recursos.
4. Fomentar el emprendimiento escolar a través de pequeños proyectos productivos y ferias pedagógicas.
5. Capacitar a los docentes en el uso de recursos pedagógicos claros para integrar la educación financiera en Matemáticas, Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Ética.
6. Involucrar a las familias y la comunidad en procesos de ahorro, consumo responsable y emprendimiento escolar.



“Jugando a Emprender”

5.5. Justificación

La **educación económica y financiera (EEF)** en la escuela primaria es una necesidad pedagógica y social. En Colombia, la **Estrategia Nacional de Educación Económica y Financiera (ENEEF)** y las **Orientaciones Pedagógicas del MEN** reconocen que la EEF debe desarrollarse de manera **temprana, transversal y contextualizada**, articulando saberes y actitudes para la toma de decisiones responsables en el uso de recursos y la planificación de metas personales y colectivas. Estas orientaciones entienden la EEF como un proceso continuo que fortalece la formación ciudadana y el bienestar familiar, por lo que su inclusión en primaria es coherente con el mandato de formación integral del sistema educativo colombiano.

En el **contexto urbano** de la institución (Ciénaga, barrio 5 de febrero), has señalado una **falta de iniciativas de progreso** y una **mentalidad de no superación**. La EEF con enfoque en **emprendimiento** ofrece una respuesta pedagógica concreta: enseña a identificar necesidades del entorno, **convertir ideas en proyectos** y planear con **presupuesto y metas**, fortaleciendo la autoestima académica y la agencia de los niños. Al trabajar con experiencias cercanas (mercaditos escolares, ahorro para metas, mini emprendimientos con productos simples o servicios escolares), se integra el aprendizaje con la realidad del estudiante y su familia.

Pedagógicamente, el proyecto articula **competencias ciudadanas** —responsabilidad, honestidad, cooperación, participación— con nociones financieras (ahorro, ingreso, gasto, precio, presupuesto, consumo responsable), favoreciendo la **formación ética** en el manejo de recursos y la resolución dialogada de dilemas (¿en qué gasto?, ¿cómo priorizo?, ¿cómo comparto?). Esto está en sintonía con los **Estándares Básicos de Competencias** y los **DBA** (Derechos Básicos de Aprendizaje), que orientan a integrar aprendizajes estructurantes por áreas —Matemáticas, Ciencias Sociales, Lenguaje— y por proyectos transversales.

En términos de relevancia curricular, el proyecto se alinea con la Ley 115 de 1994 (formación integral), con la ENEEF y con las Orientaciones MEN, que habilitan el tratamiento transversal de contenidos económicos y financieros en básica. La propuesta “Jugando a Emprender” traduce estas directrices a secuencias didácticas lúdicas por ciclos (transición–1.º; 2.º–3.º; 4.º–5.º), con evaluación formativa, participación familiar y socialización de resultados en una feria escolar. Esta articulación garantiza coherencia entre la norma, el diagnóstico institucional y la metodología centrada en el estudiante.

Finalmente, la **viabilidad** es alta: requiere materiales de bajo costo (billetes didácticos, cartulinas, plantillas de presupuesto), coordinación docente y alianzas con actores locales (emprendedores del barrio, entidades financieras para charlas). El **costo-beneficio educativo** es favorable —por cada peso invertido en EEF temprana, se reduce el costo de refuerzos



“Jugando a Emprender”

posteriores y se aumenta la probabilidad de trayectorias escolares con propósito, hábitos de ahorro y proyectos colaborativos que impacten positivamente la **cultura económica** del entorno.





“Jugando a Emprender”

5.6. Delimitación

El proyecto **“Jugando a Emprender”** se aplicará en el **Instituto Mixto Simón Bolívar**, ubicado en el barrio 5 de febrero del municipio de **Ciénaga, Magdalena**, en un contexto **urbano** caracterizado por limitadas oportunidades de progreso comunitario y la necesidad de fomentar en los estudiantes una **mentalidad emprendedora y de superación**.

- **Población objetivo:** Estudiantes de los grados **transición hasta quinto de primaria** (53 estudiantes), con acompañamiento directo de los **6 docentes de básica primaria** y el respaldo del equipo directivo.
- **Cobertura temporal:** Año lectivo **2026**, con la posibilidad de continuidad y ajuste para años posteriores según los resultados y la evaluación institucional.
- **Ámbito de aplicación:** Se desarrollará dentro del **currículo escolar**, articulando las áreas de Matemáticas, Ciencias Sociales, Ética, Lengua Castellana, Tecnología y Educación Artística, además de actividades complementarias como **ferias escolares de emprendimiento** y talleres familiares.
- **Participación comunitaria:** Se vinculará a las familias y, en lo posible, a **emprendedores locales y entidades financieras**, con el fin de fortalecer la pertinencia del aprendizaje y generar impacto más allá del aula.
- **Alcance del proyecto:** Está diseñado para la **educación primaria**, sin abarcar los niveles de secundaria o media, aunque se proyecta como **base** para que los estudiantes desarrollen en el futuro competencias financieras y emprendedoras más complejas.
- **Límites:** El proyecto se circunscribe a las capacidades institucionales y a un presupuesto estimado, contando inicialmente con recursos propios del colegio y gestionando apoyos de fundaciones y aliados estratégicos.
-

En conclusión, el proyecto se **delimita al ciclo de primaria**, con enfoque urbano, vigencia 2026, alcance transversal en el currículo y un marco de participación familiar y comunitaria. Esta delimitación asegura claridad en su ejecución y factibilidad, al tiempo que proyecta su impacto en la formación integral y ciudadana de los estudiantes.



“Jugando a Emprender”

6. Marcos de referencia

6.1. Marco Conceptual

Educación Económica y Financiera (EEF)

La educación económica y financiera es entendida como el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes para comprender conceptos básicos relacionados con el dinero, el ahorro, el gasto, el presupuesto y la inversión, de modo que puedan tomar decisiones responsables e informadas. Según las Orientaciones Pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2022), la EEF es un proceso transversal y continuo que se integra en diferentes áreas escolares y que busca empoderar a los estudiantes como ciudadanos responsables, capaces de planear y administrar sus recursos con criterios de equidad, sostenibilidad y bienestar personal y colectivo.

Emprendimiento

El emprendimiento es la capacidad de los individuos para generar ideas, identificar oportunidades y transformarlas en proyectos que produzcan valor económico, social o cultural. Implica el desarrollo de cualidades como la creatividad, la iniciativa, la innovación, la resiliencia y la confianza en sí mismo. En el contexto escolar, el emprendimiento se convierte en un proceso pedagógico que permite a los niños aprender a planear, organizar y ejecutar actividades simples (como ferias, mini-proyectos o juegos de rol) que promueven la autosuficiencia, el trabajo en equipo y la búsqueda de soluciones creativas a problemas del entorno.

Competencias Ciudadanas

Las **competencias ciudadanas** son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a los estudiantes actuar de manera ética, responsable y solidaria en la vida cotidiana. En el marco de la educación financiera, estas competencias se expresan en valores como la honestidad (uso correcto de los recursos), la responsabilidad (cumplir compromisos de ahorro o presupuesto), la solidaridad (apoyar a otros en proyectos comunes) y la participación (tomar decisiones colectivas en actividades de aula o escolares). El MEN plantea que estas competencias deben enseñarse de forma transversal, vinculándolas con todas las áreas académicas y los proyectos de formación integral.



“Jugando a Emprender”

Pedagogía Lúdica

La pedagogía lúdica se concibe como el enfoque metodológico que utiliza el juego, la creatividad, las simulaciones y las dinámicas colaborativas como estrategias para favorecer el aprendizaje significativo. En este proyecto, la pedagogía lúdica permite que conceptos abstractos como “presupuesto” o “ahorro” se conviertan en experiencias concretas y divertidas para los estudiantes (ejemplo: juegos de mercado, alcancías artesanales, ferias de emprendimiento).

Este enfoque, además, facilita la inclusión de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas, fortaleciendo la motivación y la participación activa.

Integración de los conceptos

El proyecto **“Jugando a Emprender”** combina estos cuatro elementos:

1. Desde la **educación financiera**, se introducen nociones básicas de economía.
2. Desde el **emprendimiento**, se impulsa a los niños a transformar ideas en acciones.
3. Con las **competencias ciudadanas**, se asegura un enfoque ético y responsable.
4. Con la **pedagogía lúdica**, se hace posible un aprendizaje significativo, dinámico y accesible para todos los estudiantes.

6.2. Marco Referencial

La **educación económica y financiera (EEF)** es una prioridad reconocida en distintos niveles: internacional, nacional y local. Este marco permite situar el proyecto **“Jugando a Emprender”** dentro de un contexto amplio de políticas, investigaciones y prácticas pedagógicas.



“Jugando a Emprender”

1. Referentes Internacionales

- **OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos):** recomienda implementar programas de educación financiera desde la infancia, señalando que los hábitos adquiridos a temprana edad tienen mayor permanencia en la vida adulta y ayudan a reducir riesgos financieros. La OCDE destaca que los países deben incluir la educación financiera en sus currículos escolares como estrategia de inclusión y bienestar social.
- **Global Money Week:** campaña internacional que promueve cada año actividades educativas sobre finanzas para niños y jóvenes, con el lema “*Aprende, ahorra, gana*”. Busca sensibilizar sobre la importancia del ahorro y la planificación, validando la necesidad de que las escuelas desarrollen proyectos pedagógicos en esta área.
- **UNESCO y ONUDI:** han señalado que la educación para el emprendimiento en edades tempranas desarrolla competencias como la creatividad, la innovación y la iniciativa personal, contribuyendo a la formación integral y a la superación de barreras de pobreza y exclusión.

2. Referentes Nacionales

- **Ministerio de Educación Nacional (MEN):** mediante sus *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Económica y Financiera (2022)*, establece que la EEF debe desarrollarse de manera transversal y continua, articulada con áreas como Matemáticas, Ciencias Sociales y Ética, con metodologías prácticas y cercanas a la vida de los estudiantes.
- **Estrategia Nacional de Educación Económica y Financiera (ENEEF, 2017):** construida por la Comisión Intersectorial de EEF (CIEEF), promueve la inclusión de la educación financiera en las instituciones educativas de todos los niveles, reconociendo que el conocimiento financiero fortalece la ciudadanía económica y el bienestar familiar.
- **Banco de la República:** ha publicado estudios donde evidencia que gran parte de la población colombiana tiene bajos niveles de alfabetización financiera, lo que impacta en la capacidad de ahorro y planificación. Recomendamos que la educación financiera comience en primaria como herramienta para disminuir estas brechas.



“Jugando a Emprender”

3. Referentes Locales y Comunitarios

En el municipio de Ciénaga (Magdalena) y en el barrio 5 de febrero, el diagnóstico institucional muestra una carencia de iniciativas emprendedoras y de hábitos de planificación económica. Este contexto hace más relevante la aplicación de un proyecto transversal de EEF, ya que permite a los estudiantes convertirse en agentes de cambio dentro de sus familias.

En años anteriores, algunas instituciones educativas han realizado ferias escolares o simulaciones de tiendas como actividades aisladas de emprendimiento; sin embargo, no se han estructurado como proyectos transversales permanentes. “Jugando a Emprender” busca llenar ese vacío al integrarlo de forma sistemática al currículo escolar.

4. Relación con Experiencias Educativas

- Proyectos de aula como la **“tienda escolar”** o las **alcancías comunitarias** han mostrado gran efectividad en otras instituciones, al permitir que los estudiantes practiquen la toma de decisiones financieras en entornos simulados y seguros.
- A nivel regional, algunos colegios han vinculado a entidades financieras locales para dar charlas y talleres a los niños, mostrando que la articulación escuela–comunidad es viable y enriquecedora.

6.3. Marco Normativo

El proyecto “Jugando a Emprender” se sustenta en la normativa nacional e internacional que respalda la educación económica y financiera y su incorporación en la escuela como estrategia de formación integral:

Normatividad Nacional



“Jugando a Emprender”

- Constitución Política de Colombia (1991):
 - ✓ Art. 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que busca el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los demás bienes y valores de la cultura.
 - ✓ Art. 70: Promueve el acceso a la cultura y fomenta la investigación y la creación en todos sus niveles.
- Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación:
 - ✓ Define la educación como un proceso integral que busca el pleno desarrollo de la personalidad.
 - ✓ En su Art. 5 establece como fin de la educación la formación en valores, el trabajo y la participación ciudadana.
 - ✓ El Art. 31 incluye la enseñanza de las ciencias económicas en la educación media, lo que habilita a los establecimientos a preparar desde la básica primaria a los estudiantes en nociones económicas y financieras.
- Ley 715 de 2001:
 - ✓ Regula la prestación del servicio educativo y otorga a las entidades territoriales competencias para promover la calidad y pertinencia de la educación, incluyendo proyectos transversales como la educación financiera.
- Ley 1328 de 2009 (Reforma Financiera):
 - ✓ Introduce el concepto de protección al consumidor financiero y fomenta la necesidad de educación financiera como derecho y deber para los ciudadanos.
- Decreto 457 de 2014:
 - ✓ Organiza el Sistema Administrativo Nacional de Educación Económica y Financiera y crea la Comisión Intersectorial de Educación Económica y Financiera (CIEEF).
 - ✓ Reconoce que la educación financiera debe ser abordada en los establecimientos educativos como una herramienta para formar ciudadanos conscientes y responsables en la gestión de sus recursos.
- Decreto 1075 de 2015 – Decreto Único Reglamentario del Sector Educación:
 - ✓ Compila la normatividad vigente en educación, donde se establecen lineamientos para los proyectos transversales y la articulación curricular.
- Estrategia Nacional de Educación Económica y Financiera (ENEEF, 2017):
 - ✓ Documento de política pública adoptado por el Gobierno Nacional que promueve la inclusión de la EEF en las instituciones educativas en todos los niveles, articulándola con los estándares básicos de competencias ciudadanas y los proyectos pedagógicos transversales.
- Orientaciones Pedagógicas del MEN para la Educación Económica y Financiera (2022):
 - ✓ Establecen que la EEF debe desarrollarse de manera temprana, transversal y contextualizada, articulada con asignaturas como Matemáticas, Ciencias Sociales y Ética, utilizando metodologías prácticas y lúdicas.



“Jugando a Emprender”

Lineamientos Internacionales

- ✓ OCDE (2013): Recomienda iniciar la educación financiera en edades tempranas, adaptada a cada ciclo escolar, para fortalecer competencias a lo largo de la vida.
- ✓ Global Money Week (OCDE/Child & Youth Finance International): Campaña anual que promueve actividades escolares sobre ahorro, emprendimiento y planificación financiera.
- ✓ UNESCO (2019): Reconoce la educación para el emprendimiento como eje clave en el desarrollo de competencias para la vida, la innovación y el trabajo digno.





“Jugando a Emprender”

7. Metodología

El proyecto **“Jugando a Emprender”** se desarrollará bajo un **enfoque pedagógico activo, lúdico y transversal**, en el que los estudiantes aprenden haciendo, explorando y aplicando conceptos financieros y de emprendimiento a situaciones de su vida cotidiana.

Enfoque pedagógico

- ✓ **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** los niños identificarán problemas del entorno y propondrán soluciones a través de proyectos escolares (ejemplo: feria de emprendimiento).
- ✓ **Pedagogía lúdica:** se utilizarán juegos, dinámicas de rol, simulaciones de tiendas, construcción de alcancías y actividades artísticas para facilitar la comprensión de conceptos financieros.
- ✓ **Aprendizaje colaborativo:** los estudiantes trabajarán en equipos para planear, organizar y ejecutar pequeños proyectos de emprendimiento, fortaleciendo el trabajo en grupo y la toma de decisiones colectivas.
- ✓ **Enfoque transversal:** los contenidos de educación financiera se articularán con Matemáticas (operaciones con dinero, tablas de ahorro), Ciencias Sociales (historia del comercio, vida económica en la comunidad), Lengua Castellana (textos funcionales: listas, presupuestos, avisos), Ética (valores: responsabilidad, honestidad, solidaridad) y Artes (afiches, logotipos, ferias creativas).

1. Simulación de contextos reales:

- **“Mercadito del aula”:** los niños juegan a comprar y vender con billetes didácticos.
- **“Banco escolar”:** registro semanal de ahorro en alcancías o sobres.

2. Proyectos por grados (escalonados):

- **Transición y 1.º:** Actividades sensoriales y de reconocimiento del dinero → juegos de clasificación de monedas, cuentos sobre el ahorro, elaboración de alcancías.
- **2.º y 3.º:** Introducción a nociones de presupuesto → lista de ingresos y gastos de la merienda, creación de una mini-marca escolar, uso de tablas simples para registrar ahorros.
- **4.º y 5.º:** Microproyectos de emprendimiento → planificación, costos básicos, fijación de precios, punto de equilibrio sencillo, presentación en feria escolar.

3. Ferias **escolares** y **exposiciones:**
Cada grado participa en la **Feria IMSB Emprende**, donde presenta un producto o



“Jugando a Emprender”

servicio diseñado en el aula.

4. **Involucramiento de las familias:**

- Boletines trimestrales con consejos financieros para el hogar.
- Actividades de ahorro familiar (ejemplo: “Mi meta en casa” → ahorro conjunto para un objetivo común).

5. **Invitados externos:**

- Charlas breves de emprendedores locales o representantes de entidades financieras para inspirar a los niños y sus familias.

Inclusión y atención a la diversidad

- ✓ Adaptación de actividades con material visual, pictogramas y consignas claras para estudiantes con necesidades educativas especiales.
- ✓ Evaluación flexible basada en logros y progresos individuales.
- ✓ Actividades prácticas para todos los estilos de aprendizaje (kinestésico, visual, auditivo).

Evaluación de proceso

- ✓ Evaluación formativa durante cada actividad, mediante listas de cotejo y observación.
- ✓ Retroalimentación continua para que los niños comprendan el valor de lo aprendido.
- ✓ Presentación de resultados en cada cierre de periodo (ejemplo: una mini-exposición de logros de ahorro o emprendimiento).



“Jugando a Emprender”

8. Recursos y Presupuesto

El proyecto **“Jugando a Emprender”** requiere recursos materiales, humanos, financieros y tecnológicos. Estos se gestionarán a partir de aportes propios de la institución, apoyo de padres de familia, y alianzas con fundaciones, entidades locales y financieras.

Recursos Humanos

- ✓ Docentes de primaria: responsables de implementar las actividades transversales.
- ✓ Equipo directivo y de coordinación: seguimiento, monitoreo y evaluación del proyecto.
- ✓ Padres de familia y comunidad: participación en actividades de ahorro y ferias escolares.
- ✓ Aliados externos: emprendedores locales, entidades financieras y fundaciones que puedan aportar charlas, materiales o patrocinios.

Recursos Materiales

- ✓ Kits de billetes y monedas didácticas.
- ✓ Cartulinas, colores, marcadores, tijeras, pegamento.
- ✓ Alcantarías artesanales (pueden elaborarse con material reciclado).
- ✓ Fichas pedagógicas y guías impresas para estudiantes y docentes.
- ✓ Premios simbólicos (diplomas, medallas o pequeños incentivos) para concursos y ferias.

Recursos Tecnológicos

- ✓ Computador y video proyector para presentaciones.
- ✓ Material audiovisual (videos cortos, presentaciones interactivas).
- ✓ Hojas de cálculo y plantillas digitales para ejercicios de presupuesto (en grados superiores).



“Jugando a Emprender”

Presupuesto Estimado (vigencia 2026)

Rubro	Cantidad	Valor unitario (COP)	Subtotal (COP)
Kits lúdicos (billetes y monedas didácticas)	5	120.000	600.000
Papelería y material escolar (cartulinas, colores, marcadores, etc.)	—	—	450.000
Impresiones de guías y fichas pedagógicas	200 copias	500	100.000
Premios simbólicos para feria escolar	—	—	200.000
Taller de capacitación docente (material y refrigerio)	1	250.000	250.000
Recursos tecnológicos y audiovisuales (uso de video proyector y mantenimiento básico)	—	—	100.000
Total estimado			1.700.000

Fuentes de Financiación

- ✓ Fondos propios del colegio (caja menor para proyectos pedagógicos).
- ✓ Apoyo de padres de familia en especie (material reciclado para alcancías, insumos escolares).
- ✓ Fundaciones educativas y ONG locales interesadas en fomentar la cultura del emprendimiento y el ahorro.
- ✓ Convenios con entidades financieras (bancos o cooperativas locales) para patrocinar parte del material lúdico o premiación.



“Jugando a Emprender”

9. Ruta de ejecución e implementación

La ejecución del proyecto **“Jugando a Emprender”** se desarrollará en cuatro fases principales, de acuerdo con el calendario escolar 2026. Cada fase contempla actividades específicas por niveles (transición a 5.º), involucrando a docentes, estudiantes y familias.

Fase 1: Planeación y alistamiento (Enero – febrero 2026)

- ✓ Conformación del **equipo de apoyo** (docentes, coordinación y rectoría).
- ✓ Socialización del proyecto con toda la comunidad educativa.
- ✓ Diagnóstico inicial sobre conocimientos y prácticas de ahorro (encuesta lúdica a estudiantes y familias).
- ✓ Taller de capacitación para docentes: *“Educación financiera con enfoque lúdico”*.
- ✓ Elaboración del cronograma detallado de actividades por grado.

Fase 2: Sensibilización y conceptos básicos (Marzo – abril 2026)

- ✓ Transición – 1.º: “Mi alcancía creativa” → elaboración de alcancías con material reciclado.
- ✓ 2.º – 3.º: “Mi merienda cuesta” → identificación de ingresos, gastos y presupuesto simple.
- ✓ 4.º – 5.º: Taller “El dinero tiene valor” → uso de tablas y gráficos sencillos para planear gastos escolares.
- ✓ Charlas breves con padres sobre la importancia de fomentar el ahorro en casa.

Fase 3: Desarrollo de proyectos por grados (Mayo – septiembre 2026)

- ✓ Transición – 1.º: Juego de roles *“Mercadito del aula”* → comprar y vender con billetes didácticos.
- ✓ 2.º – 3.º: “Banco de clase” → registro semanal de ahorro; introducción al concepto de interés simbólico (sellos o puntos acumulables).
- ✓ 4.º – 5.º: Diseño de mini proyectos de emprendimiento: identificación de una necesidad, cálculo de costos básicos, fijación de precios y promoción de un producto o servicio escolar.
- ✓ Actividades transversales en Matemáticas, Sociales, Lengua Castellana y Ética para reforzar los conceptos.
- Acompañamiento familiar: envío de boletines con consejos financieros sencillos.



“Jugando a Emprender”

Fase 4: Socialización y cierre (Octubre – noviembre 2026)

- ✓ **Feria escolar “IMSB Emprende”:** exposición de proyectos de emprendimiento de cada grado ante estudiantes, padres y comunidad.
- ✓ Reconocimiento a los grupos y estudiantes destacados (premios simbólicos).
- ✓ Evaluación final del proyecto:
 - ❖ Comparación del diagnóstico inicial con los logros alcanzados.
 - ❖ Encuestas a docentes, estudiantes y padres.
 - ❖ Informe de gestión y recomendaciones para su continuidad en 2027.

Meses	Actividad principal
Enero – Febrero	Planeación, diagnóstico inicial, capacitación docente.
Marzo – Abril	Actividades de sensibilización y conceptos básicos.
Mayo – Septiembre	Desarrollo de proyectos por grados y actividades transversales.
Octubre – Noviembre	Feria escolar, socialización de resultados, evaluación final.





“Jugando a Emprender”

10. Evaluación del proyecto

La evaluación del proyecto será **formativa, participativa y continua**, orientada no solo a medir resultados cuantitativos, sino también a valorar el desarrollo de habilidades, actitudes y cambios en la cultura financiera y emprendedora de la comunidad educativa.

Enfoque de la evaluación

- ✓ **Formativa:** seguimiento permanente durante las actividades, retroalimentando a estudiantes y docentes.
- ✓ **Sumativa:** valoración al cierre de cada fase del proyecto y presentación de resultados globales.
- ✓ **Participativa:** involucra a estudiantes, docentes y familias en el proceso evaluativo.

Criterios de evaluación

1. Aprendizajes de los estudiantes:

- ✓ Reconoce el valor del dinero y diferencia entre ingreso, gasto y ahorro.
- ✓ Aplica estrategias de planeación básica (presupuesto escolar, meta de ahorro).
- ✓ Desarrolla hábitos de ahorro y consumo responsable.
- ✓ Participa activamente en actividades de aula y proyectos de emprendimiento.

2. Prácticas docentes:

- ✓ Implementa estrategias lúdicas para la enseñanza de la educación financiera.
- ✓ Integra los contenidos de EEF con asignaturas como Matemáticas, Sociales, Lengua y Ética.
- ✓ Utiliza instrumentos de seguimiento y retroalimentación.

3. Impacto comunitario:

- ✓ Participación activa de padres de familia en actividades de ahorro y ferias escolares.
- ✓ Aportes de emprendedores locales o entidades financieras en la ejecución del proyecto.
- ✓ Mayor conciencia comunitaria sobre la importancia de la educación financiera temprana.



“Jugando a Emprender”

Instrumentos de evaluación

- ✓ Listas de cotejo: para verificar logros de aprendizaje en cada grado.
- ✓ Rúbricas de desempeño: aplicadas a proyectos y ferias escolares (creatividad, planeación, trabajo en equipo, presentación).
- ✓ Encuestas y entrevistas: a estudiantes, docentes y padres de familia, antes y después de la ejecución.
- ✓ Portafolio de evidencias: registro fotográfico, guías de trabajo, tablas de ahorro, productos elaborados.
- ✓ Actas de reuniones: seguimiento del equipo coordinador.

Indicadores de logro

- ✓ 80% de los estudiantes reconocen y aplican conceptos básicos de dinero, ingreso, gasto y ahorro.
- ✓ 70% de los estudiantes elabora un presupuesto simple y plantea una meta de ahorro personal o grupal.
- ✓ 100% de los grados participa en la feria escolar con un producto o servicio de emprendimiento.
- ✓ Al menos 2 charlas externas con participación de emprendedores locales o entidades financieras.
- ✓ Incremento del 50% en la práctica de hábitos de ahorro en el hogar, medido mediante encuestas a padres.

Evaluación final y retroalimentación

Al cierre del año escolar 2026, se realizará un **informe de evaluación integral** que incluirá:

- ✓ Resultados cuantitativos (logros alcanzados vs. indicadores).
- ✓ Resultados cualitativos (testimonios, percepciones y buenas prácticas).
- ✓ Recomendaciones para mejorar y dar continuidad al proyecto en 2027.



“Jugando a Emprender”

11. Anexos





“Jugando a Emprender”

12. Bibliografía y/o webgrafía

- Constitución Política de Colombia. (1991). Artículos 67 y 70. Bogotá: Gaceta Constitucional.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación*. Bogotá: Diario Oficial.
- Congreso de la República de Colombia. (2001). *Ley 715 de 2001 – Por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias*. Bogotá: Diario Oficial.
- Congreso de la República de Colombia. (2009). *Ley 1328 de 2009 – Reforma Financiera y protección al consumidor financiero*. Bogotá: Diario Oficial.
- Presidencia de la República de Colombia. (2014). *Decreto 457 de 2014 – Por el cual se organiza el Sistema Administrativo Nacional de Educación Económica y Financiera y se crea la Comisión Intersectorial*. Bogotá: Diario Oficial.
- Presidencia de la República de Colombia. (2015). *Decreto 1075 de 2015 – Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*. Bogotá: Diario Oficial.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2022). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Económica y Financiera*. Bogotá: MEN.
- Comisión Intersectorial de Educación Económica y Financiera (CIEEF). (2017). *Estrategia Nacional de Educación Económica y Financiera (ENEEF)*. Bogotá: CIEEF.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas*. Bogotá: MEN.
- Banco de la República. (2023). *Educación financiera y bienestar financiero: evidencia de Colombia en un entorno de alta inflación*. Bogotá: Banco de la República.
- OCDE. (2013). *OECD/INFE Guidelines on Financial Education in Schools*. París: OECD Publishing.
- UNESCO. (2019). *Educación para el Emprendimiento en la formación integral*. París: UNESCO.
- Global Money Week. (2022). *Aprende, ahorra, gana*. Child & Youth Finance International.