ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

DISEÑO DE UN PRODUCTO LÚDICO Y DIDÁCTICO PARA LA EDUCACIÓN FINANCIERA EN NIÑOS DE UNA IGLESIA DEL DISTRITO DEL CALLAO

Tesis para obtener el titulo profesional Licenciado en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

DIEGO SEBASTIAN MOSSO MATHEUS
(0000-0003-1697-6115)

Tesis para obtener el titulo profesional Licenciado en Dirección y Diseño Publicitario

MARIELA MENA CAMPOS
(0000-0003-3398-5742)

Asesor
JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
(0000-0002-3436-5249)

Lima-Perú
Mayo 2023

PAPER NAME

TESIS TLS MENA Y MOSSO2.pdf

AUTHOR

-

WORD COUNT

11483 Words

CHARACTER COUNT

66416 Characters

PAGE COUNT

64 Pages

FILE SIZE

1.9MB

SUBMISSION DATE

May 29, 2023 8:40 PM GMT-5

REPORT DATE

May 29, 2023 8:40 PM GMT-5

24% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 22% Internet database
- 5% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 15% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

24% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 22% Internet database
- Crossref database
- 15% Submitted Works database
- 5% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	3%
2	paperity.org Internet	3%
3	pirhua.udep.edu.pe Internet	2%
4	Universidad de Piura on 2022-06-27 Submitted works	<1%
5	revistaespacios.com Internet	<1%
6	mercadotecniaterceraevaluacion.blogspot.com Internet	<1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
8	wp.eleconomista.com.mx Internet	<1%

9	slideshare.net Internet	<1%
10	Universidad San Marcos on 2022-11-21 Submitted works	<1%
11	repository.ucc.edu.co Internet	<1%
12	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-02-06 Submitted works	<1%
13	Universidad Internacional de la Rioja on 2021-04-15 Submitted works	<1%
14	Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Grad... Submitted works	<1%
15	core.ac.uk Internet	<1%
16	repositorio.unal.edu.co Internet	<1%
17	repositorio.uta.edu.ec Internet	<1%
18	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-13 Submitted works	<1%
19	hdl.handle.net Internet	<1%
20	repositorio.uigv.edu.pe Internet	<1%

21	repository.icesi.edu.co Internet	<1%
22	Universidad Estatal de Milagro on 2021-05-13 Submitted works	<1%
23	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
24	1library.co Internet	<1%
25	repositorio.umsa.bo Internet	<1%
26	Universidad de Piura on 2022-05-09 Submitted works	<1%
27	repositorio.ug.edu.ec Internet	<1%
28	leabooks.com Internet	<1%
29	es.slideshare.net Internet	<1%
30	renati.sunedu.gob.pe Internet	<1%
31	search.ndltd.org Internet	<1%
32	Universidad de Almeria on 2022-06-16 Submitted works	<1%

33	Universidad Nacional Mayor de San Marcos on 2022-12-01 Submitted works	<1%
34	Universidad Señor de Sipan on 2021-12-12 Submitted works	<1%
35	de.scribd.com Internet	<1%
36	Unidades Tecnológicas de Santander on 2023-04-25 Submitted works	<1%
37	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	<1%
38	repositorio.unh.edu.pe Internet	<1%
39	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
40	Universidad de Piura on 2021-06-21 Submitted works	<1%
41	pricila.senacyt.gob.pa Internet	<1%
42	chiclayoenlinea.com Internet	<1%
43	Universidad Autónoma de Bucaramanga,UNAB on 2020-11-03 Submitted works	<1%
44	Universidad Politecnica Salesiana del Ecuado on 2020-12-13 Submitted works	<1%

45	nicolasjulio.blogspot.com Internet	<1%
46	nufs-nuas.repo.nii.ac.jp Internet	<1%
47	repositorio.continental.edu.pe Internet	<1%
48	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%
49	aytolacoruna.com Internet	<1%
50	Universidad Catolica De Cuenca on 2019-01-24 Submitted works	<1%
51	cmap.upb.edu.co Internet	<1%
52	dehesa.unex.es:8080 Internet	<1%
53	dspace.unitru.edu.pe Internet	<1%
54	rodin.uca.es Internet	<1%
55	vsip.info Internet	<1%
56	timetoast.com Internet	<1%

57	who.int Internet	<1%
58	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2022-12-19 Submitted works	<1%
59	Universidad San Francisco de Quito on 2012-04-30 Submitted works	<1%
60	archive.org Internet	<1%
61	atlantalatino.com Internet	<1%
62	cybertesis.unmsm.edu.pe Internet	<1%
63	doaj.org Internet	<1%
64	repositorio.unan.edu.ni Internet	<1%
65	ux641a12.unicef.org Internet	<1%
66	age-geografia.es Internet	<1%
67	cnn.com Internet	<1%
68	educa2.madrid.org Internet	<1%

69	educations.es Internet	<1%
70	"Proceedings of the 5th Brazilian Technology Symposium", Springer Sc... Crossref	<1%
71	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-05-07 Submitted works	<1%
72	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-05-08 Submitted works	<1%
73	Infile on 2019-06-05 Submitted works	<1%
74	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2020-02-13 Submitted works	<1%
75	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-05-16 Submitted works	<1%
76	Universidad Catolica Cardenal Raul Silva Henriquez on 2019-08-12 Submitted works	<1%
77	Universidad Cesar Vallejo on 2018-08-28 Submitted works	<1%
78	Universidad La Gran Colombia on 2022-04-12 Submitted works	<1%
79	aidisnet.org Internet	<1%
80	alfapublicaciones.com Internet	<1%

81	catalonica.bnc.cat Internet	<1%
82	dspace.sti.ufcg.edu.br:8080 Internet	<1%
83	marietemari97.wixsite.com Internet	<1%
84	prezi.com Internet	<1%
85	rdu.unicesumar.edu.br Internet	<1%
86	repositorio.unfv.edu.pe Internet	<1%
87	rus.ucf.edu.cu Internet	<1%
88	terapiaracionalemotivaconductual.com Internet	<1%
89	tesis.ucsm.edu.pe Internet	<1%
90	upc.aws.openrepository.com Internet	<1%
91	worldwidescience.org Internet	<1%
92	lawndalenews.com Internet	<1%

93	mindmeister.com Internet	<1%
94	sciencescholar.us Internet	<1%
95	Atlantic International University on 2013-05-01 Submitted works	<1%
96	Universidad Andina del Cusco on 2018-10-23 Submitted works	<1%
97	Universidad Catolica de Santo Domingo on 2021-04-05 Submitted works	<1%
98	Universidad Pedagogica y Tecnologica de Colombia on 2019-06-26 Submitted works	<1%
99	Universidad San Ignacio de Loyola on 2023-04-20 Submitted works	<1%
100	Universidad de Cádiz on 2021-09-04 Submitted works	<1%
101	Universidad de Granada Submitted works	<1%
102	uniminuto on 2021-05-20 Submitted works	<1%
103	Universidad Continental on 2019-03-13 Submitted works	<1%
104	ru.dgb.unam.mx Internet	<1%

Contenido

Resumen 16
Abstract 17
Capítulo I: El Problema 18
1.1 Planteamiento del Problema 18
1.2 Justificación e importancia 22
1.2.1 Justificación Social 22
1.2.2 Justificación Personal 23
1.3 Preguntas de investigación 24
1.3.1 Pregunta general 24
1.3.2 Preguntas específicas 24
1.4 Objetivos de Investigación 24
1.4.1 Objetivo general 24
1.4.2 Objetivos específicos 25
Capítulo II: Marco Teórico 26
2.1 Mapa de Literatura 26
2.2. Antecedentes de Investigación 27
2.2.1 Antecedentes internacionales 27
2.2.2 Antecedentes nacionales 30
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 32
2.3.1 Factores que intervienen en el diseño de un producto lúdico y didáctico 32
2.3.1.6 Productos didácticos en niños 35
2.3.2 Educación financiera 38
Capítulo III: Metodología 42
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 42
3.2. Diseño de Investigación 42
3.3. Operacionalización de Variables 43
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 46
Capítulo IV: Resultados 47
4.1. Análisis de Resultados 47

4.1.1. Resultados de los padres de familia 47
4.1.2. Resultados de los niños 53
4.1.3. Discusión de Resultados de la muestra 57
4.2 Propuesta 58
4.3. Discusión de Resultados de la propuesta 60
4.4. Recomendaciones 61
Bibliografía 63
Anexo A. Consentimientos informados. 66
Anexo B. Instrumentos 68
Anexo C. Instrumentos 70

Lista de Tablas

Tabla 1 *Operacionalización de la Variable: Educación Financiera* ……...…….....23

Tabla 2 *Operacionalización de la Variable: Diseño de un producto lúdico y didáctico* …....24

Tabla 3 *Principales motivos para usar el juego* ……...…….....29

Tabla 4 *Consideración de educación financiera desarrollados en la iglesia del callao*

……..…….....29

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de la literatura de los principales aspectos de la estimulación multisensorial y el espacio urbano.....12

Figura 2. Mapa de la literatura de desarrollo: principales aspectos de la Educación Financiera y el Producto lúdico y didáctico.....16

Figura 3. Cantidad de hijos por familia.....35

Figura 4. Edades de los niños …….....36

Figura 5. ¿Ha jugado alguna vez con sus niños juegos de mesa?.....36

Figura 6. ¿Con qué frecuencia los niños juegan con juegos de mesa? …….....37

Figura 7. ¿Con quién(es) suelen jugar juegos de mesa los niños?.....37

Figura 8. ¿Qué es lo que más valoran de un juego de mesa?.....38

Figura 9. ¿Le interesaría que su niño aprenda de Educación financiera de un modo lúdico y didáctico? …….....38

Figura 10. ¿Por qué cree que juegos lúdicos y didácticos ayudarían a los niños con la educación financiera? …….....39

Figura 11. ¿Si saliera al mercado un juego lúdico y didáctico para la educación financiera lo compraría? …….....40

Figura 12. ¿Qué le llama la atención de esta propuesta? 41

Figura 13. ¿Cuántos años tienes?.....41

Figura 14. ¿Sabes por qué tus papás tienen dinero y te pueden dar un poco de ello?.....42

Figura 15. ¿Sabes de donde viene él dinero?.....42

Figura 16. ¿Sabes qué es él ahorro? …….....42

Figura 17. ¿Te gustaría aprender a ahorrar?.....43

Figura 18. ¿Sabes qué es un Banco? …….....43

Figura 19. ¿Te gustaría aprender como ahorrar de una manera entretenida?.....44

Figura 20. ¿Te gustaría que exista un producto que te ayude a entender de la educación financiera? ….....44

Figura 21. Diseño de la Ruta Financiera ……...…….46

Figura 22. Diseño de Packaging de la Ruta Financiera elaborado…….….47

Figura 23. Diseño de tarjetas que acompañan al juego de la Ruta Financiera…….……47

Resumen

La presente investigación propone un Diseño Lúdico y Didáctico para fomentar e incentivar la Educación financiera en niños de La Provincia Constitucional del Callao con el fin de contribuir en la Educación en finanzas desde una edad temprana ofreciendo alternativas de diseño para la educación de manera lúdica y didáctica. La finalidad de la investigación es estudiar tanto los intereses de los padres de familia en la Educación Financiera en sus hijos, para así demostrar la importancia de tomar en cuenta a esta fracción de la población en las intervenciones del producto lúdico y didáctico para fomentar el aprendizaje de EF.

Esta investigación ha utilizado el método cualitativo y cuantitativo aplicado y el diseño pre-experimental; se realizaron encuestas y entrevistas a los padres de familia y niños que les interese la educación financiera, para así partir con la propuesta de diseño, así también, se realizó un Focus Group para analizar las reacciones de los niños con la propuesta del diseño lúdico y didáctico llamado “La Ruta Financiera” y saber si usarían o recomendarían el producto para que más niños aprendan de educación financiera.

Los resultados de entrevistas, encuestas y Focus Group demostraron un gran interés por saber cómo invertir, como ahorrar, como emprender en niños de 8 a 11 años de edad, además ellos mismos dieron sugerencias de mejora, sin embargo, afirmaron, que, si usarían el diseño de producto porque se ve entretenido, fácil para aprender a invertir. Para el diseño del producto se usaron elementos llamativos e intuitivos para niños, se implementó el uso de billetes con diseños de Perú para hacer del juego lo más real posible y didáctico para los niños.

La propuesta plantea un diseño de producto lúdico y didáctico para fomentar la educación financiera en niños, accesible a todo público.

Palabras clave: Diseño lúdico y didáctico, educación financiera, aprendizaje, niños.

Abstract

This research proposes a Playful and Didactic Design to promote and encourage Financial Education in children of the Constitutional Province of Callao in order to contribute to Finance Education from an early age by offering design alternatives for education in a playful and didactic way. . The purpose of the research is to study both the interests of parents in Financial Education in their children, in order to demonstrate the importance of taking this fraction of the population into account in the interventions of the playful and didactic product to promote learning. of EF.

This research has used the qualitative and quantitative method applied and the pre-experimental design; Surveys and interviews were carried out with parents and children who are interested in financial education, in order to start with the design proposal, likewise, a focus group was carried out to analyze the reactions of children with the proposal of playful design and course called "The Financial Route" and find out if they would use or recommend the product so that more children learn about financial education.

The results of interviews, surveys and focus groups showed great interest in knowing how to invest, how to save, how to undertake in children from 8 to 11 years of age, in addition they themselves gave suggestions for improvement but if they would use the product design because it See entertaining, easy to learn to invest. For the design of the product, striking and intuitive elements for children were used, the use of banknotes with designs from Peru was implemented to make the game as real as possible and educational for children.

The proposal proposes a playful and didactic product design to promote financial education in children, accessible to all public.

Keywords: Playful and didactic design, financial education, learning, children.

Capítulo I: El Problema

En la siguiente investigación, los investigadores abordaron el tema de la Educación Financiera que tiene afectada negativamente a la economía de la muestra en Perú. Según Eyzaguirre, Nazal y Raicovi (2016), “El problema es que los jóvenes que están estudiando en educación superior carecen de conocimientos y/o herramientas financieras básicas, es decir, carecen de conocimientos definitivos y claros ni de su importancia en relación con el ahorro, sus presupuestos personales, la pertenencia al sistema financiero y el uso del crédito”. En consecuencia, se abordará el problema de la falta de conocimiento desde la niñez, ya que un niño en pleno crecimiento puede recibir una mayor estimulación y educarse mejor.

1.1 Planteamiento del Problema

Latinoamérica, y Perú en particular, tienen un serio problema con la educación financiera. Los informes de BBVA señalan que en (2022):

> Más de la mitad de la población desconoce las ventajas que los productos del sistema financiero pueden brindar en América Latina, donde el analfabetismo financiero se encuentra en un nivel del 60 por ciento. La brecha es aún mayor en Perú, donde se requiere una acción inmediata de los sectores público y privado para mejorar la situación. ("Educación Financiera: Un Reto Prioritario en el Perú", 2022). Esto demuestra el gran trabajo que se debe hacer en la educación financiera desde el sector privado al estatal en toda la nación peruana.

De igual forma, según el Banco BBVA (2019):

Solo el 28% de los peruanos maneja bien sus conocimientos financieros, ubicando a su país en el séptimo lugar de la región (Solo el 24% de los peruanos tiene un buen nivel de educación financiera, 2022).

Por otro lado, la SBS (s.f.) establece que el objetivo de la educación financiera es aumentar el conocimiento y la experiencia financiera de la sociedad para que pueda afrontar decisiones en las finanzas de un modo sabio y responsable.

También se demuestra y enfatiza cuán crucial es una buena educación para lograr el éxito en la salud financiera (La educación financiera) Gestión, 2022). Nelson Alvarado, gerente de la Fundación BBVA, hizo el siguiente comentario.

> "Un concepto importante" que se traduce en que las "instituciones financieras" trabajan para asesorar, acompañar a los clientes, no endeudarlos más allá de lo que deben endeudarse y ayudarlos brindándoles herramientas".

Los avances tecnológicos recientes y el descuido social del valor de la educación y el dinero han resultado en una falta de interés en estos temas entre el público en general. Esto ha llevado a una falta de conciencia sobre las ventajas de entender las finanzas y evitar la desigualdad de ingresos a futuro.

La educación financiera aumenta las oportunidades de una persona para ahorrar, librarse de deudas, incrementar sus ganancias, gastar menos de lo que gana y vivir dentro de su ganancia personal; al mismo tiempo, reduce sus posibilidades de quebrar o buscar asistencia del gobierno, según Jorgensen, (2007). El esfuerzo combinado de todas las organizaciones, tanto públicas como privado, es crucial para garantizar que la educación en las finanzas llegue a más personas.

Las personas, las familias y la sociedad en general pueden beneficiarse enormemente de la educación financiera. Según Sukumaran (2015), "Este conocimiento, si se aplica a gran escala, puede afectar positivamente a toda la economía a través de su papel en el logro de la inclusión financiera y también contribuyendo específicamente a los esfuerzos de movilización de los

recursos”. (p. 62). En ese sentido no solo es quedarse en investigación sino llevar a cabo la propuesta que se presentará en esta investigación.

El tema actual está enfocado en la falta de exposición de los niños a los conceptos financieros a una edad temprana, lo que tiene un impacto negativo en las finanzas de las personas a medida que pasan por las etapas de la vida y puede ser la razón principal por la que los jóvenes en Perú tienen bajos niveles de ahorro, se sobre endeudan y realizan inversiones arriesgadas e inseguras. Pastor (2022), asevera que:

> Se enfatiza la educación financiera como algo que debe promoverse desde una edad temprana y dentro del contexto del salón de clases para ayudar a las personas a enfrentar tales desafíos. La recomendación desde el 2005 de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) de que se incluya en la educación básica es la razón por la que ha ganado importancia a nivel mundial y ha atraído la atención de muchas instituciones. Esto promueve el desarrollo de materiales y metodologías según grado y nivel escolar, así como la promoción y discusión de educación financiera y temas afines (ahorro, elaboración de presupuestos, uso responsable del dinero, entre otros) en edades tempranas (p. 13). Debido a la falta de conocimiento en educación financiera, los niños que serán pequeños en ese momento se enfrentarán a situaciones complejas.

Falta una comprensión básica del sistema financiero entre los jóvenes peruanos de diversas universidades e instituciones técnicas. Según Zapata (2021), el 90 por ciento de los jóvenes no cree que ahorrar dinero sea importante, y el 35 por ciento carece incluso de la comprensión más básica de cómo funcionan la banca y el sistema financiero. A su vez, el estudio revela que el 14% de las personas entre 16 y 26 años tienen deudas ya acumuladas producto del

uso de tarjetas de crédito. Debido a esto, es posible educar financieramente a los niños sobre buenas prácticas financieras, así como sobre las funciones y resultados del sistema financiero.

Como resultado, el objetivo del presente estudio es ayudar a los niños de entre 9 y 11 años que asisten a una iglesia en el distrito del Callao. Según los estudios, el producto lúdico y didáctico propuesto ayudará en el desarrollo de las habilidades cognitivas que son cruciales para mejorar y motivar el desempeño de la educación financiera de los niños, así como para ayudar en el futuro a los jóvenes que actualmente atraviesan dificultades financieras.

Muchos hogares se beneficiarán de tener una buena educación financiera porque podrán vivir decente y cómodamente sin preocuparse por el futuro. Las ciudades más fuertes producen sociedades más educadas, razón por la cual los programas de educación financiera deben ofrecerse en una variedad de entornos. Por ello, se ha sugerido desarrollar un producto lúdico y didáctico con diseños de vanguardia para ayudar en la educación, pero haciéndolo desde la perspectiva de la etapa de desarrollo del niño.

Para lograr un desarrollo de alta calidad, es fundamental que el aprendizaje siga un proceso cognitivo. Juarez et al. (2017) según porque implica la capacidad de reunir y filtrar información pertinente desarrollada a partir de diversos estímulos que pueden llegar a ser perdurables y exigir el cumplimiento de un ritmo, el proceso cognitivo de atención es un componente crucial del aprendizaje y de la calidad del desempeño escolar frecuentes y sin distracciones para una educación superior. Los hallazgos de este estudio pretenden hacer un aporte valioso a la educación financiera en el país, así como al diseño de un producto final, entretenido y didáctico que pueda beneficiar no solo a los niños sino también a las otras 3 personas involucradas en su educación los niños, los padres y los maestros.

Con el fin de ser perceptivos y ampliar nuestra perspectiva sobre el contexto y las necesidades específicas de cada uno de ellos, así como conocer cómo afecta el tema a los entrevistados, se decidió indagar en los siguientes puntos como la educación, la crianza y la psicología infantil. Por otro lado, también se buscaron fuentes externas que puedan aportar más conocimientos que ayudaran en este proceso que además de ser de investigación, también es un proceso de co-creación para idear el producto final antes mencionado que potenciará y será una herramienta que usarían niños de 8 a 11 años para el conocimiento financiero, el cual fomentara el interés por las finanzas y motivara desde pequeños a través de un producto lúdico y didáctico.

El resultado deseado es una educación financiera temprana que tenga un efecto en las familias, las instituciones educativas y en el entorno. Aunque a este tema no se le prestó la atención necesaria en el pasado, ahora es el momento de que los padres den un paso adelante porque son los primeros educadores de los niños y hacerlo les dará una sensación de seguridad en sí mismos. Un proyecto creativo podría surgir de esta investigación.

Debido a estos factores, la educación financiera entre los niños de 8 a 11 años del distrito de Callao es una problemática que se pretende abordar con este proyecto de investigación. Dado que los niños, que representan el futuro de la nación, necesitan más oportunidades, la educación es fundamental para cerrar las brechas sociales.

1.2 Justificación e importancia

1.2.1 Justificación Social

Los resultados de la prueba PISA de (2018) reflejan la educación financiera deficiente de Perú, con el país en el puesto 64 de los 77 países evaluados. Como resultado de estos resultados, han salido a la luz problemas con la toma de decisiones en asuntos financieros como el ahorro y la inversión.

Se justifica realizar una investigación que permita desarrollar un plan de fortalecimiento de esta disciplina, teniendo en cuenta la situación actual que se presenta a nivel nacional y reflejada en los inadecuados resultados obtenidos en las pruebas PISA 2018 en el área de educación financiera.

El proyecto, que se llevará a cabo en el distrito de La Provincia Constitucional del Callao, tiene como objetivo desarrollar las habilidades necesarias para comprender y administrar un presupuesto en su negocio personal, familiar o futuro, brindando conocimientos teóricos y prácticos de varios conceptos financieros y contribuyendo al desarrollo de futuros líderes, inversionistas y emprendedores desde una edad temprana.

Este documento puede ser utilizado como un recurso por padres, educadores e instituciones educativas para ayudar a despertar el interés en este tema crucial, ya que les permitirá a los niños mejorar su calidad de vida y construir un futuro mejor aprendiendo la información correcta en el momento adecuado sobre la administración del dinero, inversión, ahorro y el endeudamiento.

1.2.2 Justificación Personal

Esta idea se desarrolló a partir de un deseo personal de apoyar la educación y la educación adecuada de los niños en todas las partes de sus vidas, así como de desarrollar una cultura de educación y conciencia sobre el valor de la educación en las finanzas en la población a través del desarrollo de un diseño de producto lúdico y didáctico atractivo e instructivo.

La SBS (S. F) afirmó que “el meta de la educación en las finanzas es aumentar el entendimiento y la competencia financiera de la población para se pueda acciones adecuadas, acertadas y responsables”.

Para una adecuada y correcta formación se debe facilitar la instrucción de un aspecto o tema especifico y lograr satisfacer criterios de ayuda se implementa objetos didácticos, según comenta Beltrán (2018). El objetivo principal es dejar una impresión duradera de desarrollo y educación a través del diseño. El diseño y la comunicación son expresiones de encontrar soluciones para hacer viable y atractivo un producto o servicio para el usuario. Son cruciales para la sociedad porque nos brindan el entorno de comunicación en el que vivimos y nos desarrollamos. El objetivo es contribuir a una sociedad mejor educada y desarrollada, orientando la profesión hacia un aspecto comunitario.

1.3 Preguntas de investigación

1.3.1 Pregunta general

¿De qué manera a través del diseño de un producto lúdico y didáctico se puede fomentar la educación financiera en niños de 8 a 11 años en una iglesia en el distrito del Callao?

1.3.2 Preguntas específicas

P1. ¿Cuál es el nivel de educación financiera en los niños de 8 a 11 años en una iglesia del distrito del Callao?

P2. ¿Qué materiales se van a usar para el diseño de un producto lúdico y didáctico enfocado en la Educación Financiera en niños de 8 a 11 años en una iglesia del distrito del Callao?

P3. ¿De qué manera se puede incentivar y fomentar la Educación Financiera en los niños de 8 a 11 años en la Provincia Constitucional del Callao?

1.4 Objetivos de Investigación

1.4.1 Objetivo general

A través del **diseño** de un producto lúdico y didáctico enfocado en Educación Financiera

para incentivar y fomentar el aprendizaje en menores de edad entre 8 y 11 años en una iglesia del distrito del Callao.

1.4.2 Objetivos específicos

O1**. Investigar** el nivel de educación financiera en los niños de 8 a 11 años en una iglesia del distrito del Callao.

O2. **Definir** los materiales que se utilizarán para el diseño de un producto lúdico y didáctico enfocado a la Educación Financiera en niños de 8 a 11 años de una iglesia del distrito del Callao.

O3. **Determinar** la forma en que se puede incentivar y promover la Educación Financiera en los niños de 8 a 11 años de la Provincia Constitucional del Callao.

Capítulo II: Marco Teórico

Debemos discutir los componentes claves de un producto lúdico y educativo para apreciar la importancia de este proyecto de investigación. En primer lugar, diseño, diseño de productos; intervención de diseño lúdico y didáctico; producto didáctico para niños; producto lúdico en el desarrollo de los niños; y materiales para el diseño de un producto lúdico y didáctico.

Por último, pero no menos importante, se discute el análisis de la educación en las finanzas, que se basa en un estudio del desarrollo, el aprendizaje y la enseñanza en educación, incluida la educación, la educación en las finanzas niños; con el apoyo de padres y maestros.

2.1 Mapa de Literatura

Factores para el diseño de un producto didáctico y lúdico para la Educación en las finanzas en niños de una iglesia del Callao

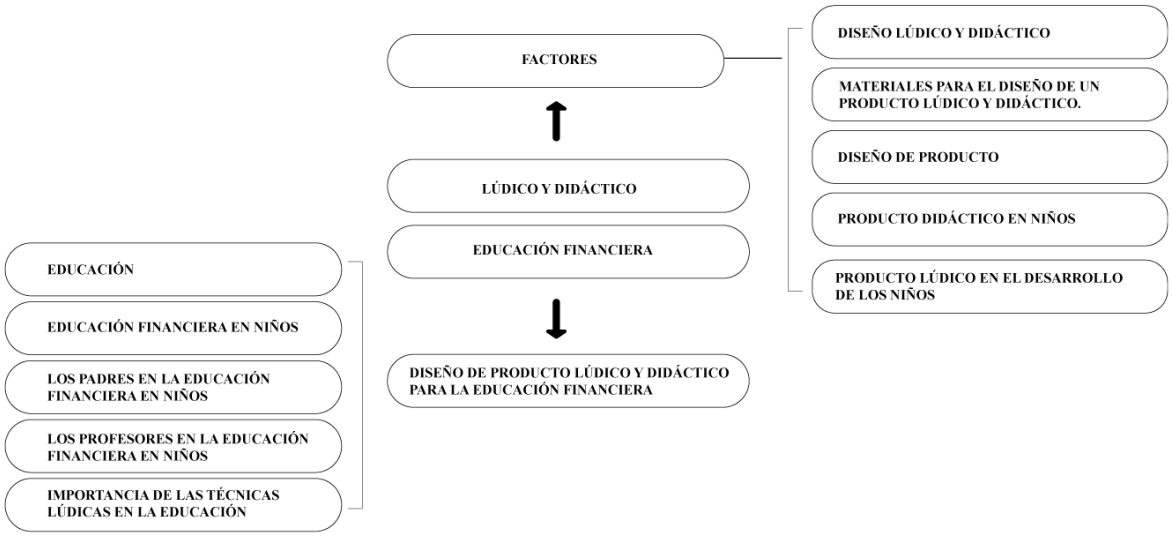


*Figura 1***.** Mapa de la literatura de los principales aspectos de la Educación Financiera y el Producto lúdico y didáctico.

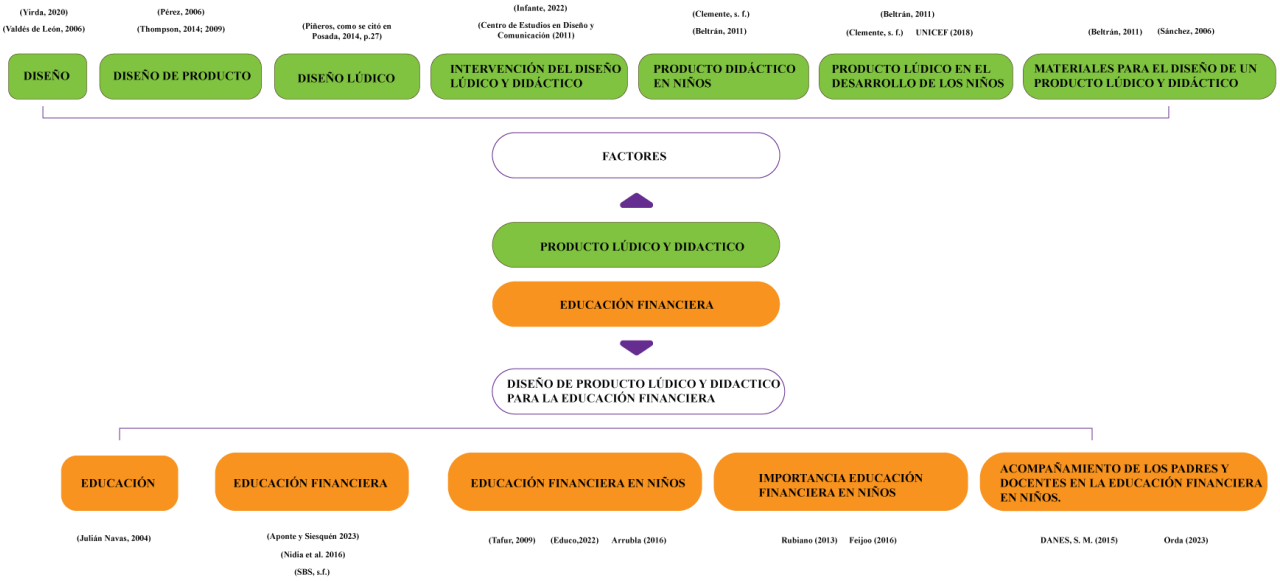


Figura 2. Mapa de la literatura de desarrollo: principales aspectos de la Educación Financiera y el Producto lúdico y didáctico.

2.2. Antecedentes de Investigación

2.2.1 Antecedentes internacionales

Rojas y Párraga (2016): Realizaron la investigación para My Little Bank, una propuesta de educación en las finanzas para niños, una tesis profesional publicada para la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, para obtener la licenciatura en administración de empresas. El objetivo fue crear y elaborar herramientas que permitan impartir educación financiera a niños entre 8 y 14 años para fortalecer su inteligencia financiera a través de cuadernillos didácticos y juegos didácticos. El objetivo del proyecto y el tema de la investigación fue la creación de cartillas didácticas para la educación en finanzas, y se encontró que, según el 51% de los padres encuestados, este método es el mejor. Además, descubrieron durante la segunda fase del proyecto que los resultados de los ejercicios prácticos, que arrojaron un

rendimiento del 45%, se pueden tener en cuenta al crear un banco pedagógico (didáctico). Se ha demostrado que los conceptos se aprenden y asimilan mejor a través de métodos de asociación a través de juegos y experiencias reales y al 98% de los padres les gustaría tener a disposición de sus hijos un banco pedagógico (didáctico) y que practiquen cómo puede funcionar una entidad financiera en una forma interactiva que genera recuerdos.

En la instancia específica de esta investigación, se toma como base un estudio cualitativo-descriptivo, teniendo en cuenta que: La metodología cualitativa se refiere a la investigación que produce datos descriptivos en el sentido más amplio, incluyendo las propias palabras, habladas o escritas, y observable. La metodología cualitativa, al igual que la metodología cuantitativa, "implica algo más que una simple colección de técnicas de recopilación de datos", como dice el refrán. Es un método de tratar con el mundo real, según (Taylor y Bogdan, 1992). Según los hallazgos del estudio, desarrollar en niñas y niños la inteligencia financiera que permaneció latente y sin desarrollar en generaciones anteriores les permitiría dar al dinero un valor justo y aprender a ganarlo de manera honesta y abierta.

Como resultado, este estudio nos permite investigar criterios de información para la educación en las finanzas en estudiantes de educación primaria a través de un enfoque lúdico y didáctico. Las tácticas más cruciales para el desarrollo y educación de los niños. Sabogal (2017) afirma que:

> Por ser determinantes para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, en la educación básica inicial básica primaria se debe implementar el fortalecimiento de las habilidades espaciales, estrategias lúdico-didácticas, metodologías innovadoras, con actividades dinámicas: “Este tipo de conocimiento se da cuando el infante actúa sobre la objetos de

su entorno mediado por un proceso reflexivo que le permite discriminar las dimensiones espaciales constituidas en las diversas interacciones" (Piaget).). (pág. 12).

Este estudio demuestra claramente la importancia de utilizar productos o elementos lúdicos y didácticos en los niños para su mejor desarrollo.

A pesar de que Herrara et al. (2015) presentó la investigación titulada "Fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de 5° grado a través de la escuela lúdica José Martí" con el fin de ser Especialista en Pedagogía. Su objetivo fue crear una propuesta de intervención educativa humorística que ayudara a los estudiantes de quinto grado de la institución educativa José Martí a mejorar sus habilidades comunicativas. 25 alumnos de quinto grado conformaron la muestra, siendo 7 niñas y 18 niños, de 9 a 15 años de edad, conformando la muestra. El denominado método de investigación cualitativo descriptivo es en lo que se basa este proyecto de intervención porque mostrar las circunstancias de un grupo social tal y como se viven día a día en su vida cotidiana. Implica observar y describir el comportamiento humano sin tener ningún impacto en él. El estudio encuentra que fue posible afirmar de manera práctica los beneficios que el diseño de actividades recreativas puede hacer para mejorar las metodologías de trabajo en el aula, lo que se evidenció en mejores aprendizajes, así como conductas más adecuadas. Los intereses, preferencias y experiencias de los niños aumentaron significativamente el interés y la motivación con este tipo de entrenamiento usando la ludica. La propuesta abrió un camino para involucrar a los padres en las actividades educativas de sus hijos, y como resultado, se fortaleció el concepto de responsabilidad compartida entre el hogar y la escuela. Este estudio nos brinda la oportunidad de comprender mejor cómo el diseño didáctico y lúdico puede apoyar la educación financiera de niños de 8 a 11 años.

2.2.2 Antecedentes nacionales

Según Brío y Calzada (citado en Aponte y Siesquén, 2023) comentan que, en España, se realizó una diseño en la que un grupo de docentes de las áreas de Economía, Finanzas y Educación se juntaron para acercar el entendimiento financiero a los niños a mediante un tono de comunicación sencillo y comprensible para los niños: usando los cuentos, considerando que de esta manera se pueden añadir contenidos divertidos primordialmente en la educación infantil utilizando la lectura y la escritura como una metodología apoyada en imágenes y materiales de video. En castilla España se presentó un un proyecto de forma experimental en centros de educación infantil y primaria de la región de Castilla y León, España. Fue posible desarrollar un proceso estratégico a largo plazo para PE utilizando sus tres fases (producción, publicidad de materiales y recaudación de aprendizaje), que se basaron en la noción de que la toma de decisiones financieras sólidas fomentara un bienestar integral de las personas. (pág. 23).

Según Aponte, Siesquén (2023): “Señalan que, según algunas investigaciones, usualmente los artilugio que se utilizan con mayor regularidad en los programas de Educación en las Finanzas son: videos cortos, imágenes, dibujos para lograr una aceptación sencilla y con esto se lograr puedan captar conceptos y se realizan momentos llenos de experiencia que permitan la participación de los estudiantes a través de juegos, trabajo en grupo, y sobre todo actividades con la lúdica, según la edad para que motiven y generen interés por el material” (p.24)

Esto sugiere que, para una buena educación, se debe dar la importancia tanto al contenido como a los diseños adecuados de los productos lúdicos y didácticos.

Mena y Peña (2023) escribió una tesis titulada “Diseño de un programa de educación financiera que permita el conocimiento de competencias: gestión responsable de los recursos económicos en estudiantes de 6to grado de la E.B.R. estudiantes de sexto grado de Educación

Básica del nivel primario". Desde que se realizó la investigación utilizando una metodología fundamental, no se pretendía abordar temas sociales, sin embargo, los hallazgos indicaron que el programa de Educación Financiera elaborado se propone desde una perspectiva educativa que considera didácticamente el desarrollo de las habilidades de la competencia, por lo que se consideró útil mencionarlo para el proyecto que estamos elaborando Gestionar responsablemente los recursos económicos De igual forma, la presente investigación ha logrado potenciar el componente teórico de la educación financiera de tal forma que se revaloriza y se le otorga la importancia necesaria en la formación académica y personal de los estudiantes con un acercamiento realista al mundo en el que viven y trabajan, enfrentan nuevos desafíos y superan obstáculos. Como ya se mencionó, este estudio nos permite indagar con mayor detalle datos relacionados con la educación financiera y el uso de contenidos con un diseño lúdico y didáctico en los niños.

Florian (2022) afirma que para obtener el título de Licenciado en Dirección y Diseño Publicitario en la EES Toulouse Lautrec, desarrollo la investigación titulada "Diseño de un Producto Lúdico y Didáctico para Mejorar el Rendimiento Escolar en Niños de 4 Años del Escuela César Vallejo, Distrito San Juan de Lurigancho.". planteando el objetivo de crear un producto divertido y educativo para que los niños puedan desarrollar y fortalecer sus capacidades cognitivas inmaduras durante estos dos años de virtualidad y reclusión. Conclusión: Los objetivos propuestos se lograron con éxito. Se pudo evidenciar que los niños prestan más atención mientras aprenden como resultado del estilo de aprendizaje lúdico y los estímulos sensoriales, mostrando mayor retención de lo aprendido.

Siendo una opción para los padres que transmita seguridad y alivio por contar con un producto que pueda facilitar el aprendizaje de los niños, siendo estos los principales

beneficiados, además de encontrar un aliado que pueda tomar su lugar en completar el aprendizaje de los niños que no pueden estar ocupados debido a falta de tiempo.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

Este capítulo trata temas importantes de investigación como el diseño lúdico y didáctico y la educación financiera.

2.3.1 Factores que intervienen en el diseño de un producto lúdico y didáctico

2.3.1.1 Diseño

El diseño es una práctica social especializada que se lleva a cabo en el proyecto y es una condición técnica previa e indispensable para la creación seriada de objetos bi y tridimensionales con un valor de uso (utilidad) y un valor de cambio (precio). Estos valores influyen en las conductas y comportamientos individuales y sociales, así como en las formas ideológicas de percibir la realidad material y social que conforma la sociedad (Valdés de León, 2006).

Un diseño es el resultado final de un proceso cuyo objetivo es encontrar una solución adecuada a una problemática específica, al mismo tiempo que intenta ser lo más práctico y estético posible. Para crear un buen diseño, es necesario utilizar una variedad de métodos y técnicas para que se pueda plasmar lo que se quiere lograr en bosquejos, dibujos, bocetos o esquemas. Esto ayudará a lograr la apariencia más adecuada y emblemática posible (Yirda, 2020).

2.3.1.2 Producto

Una de las definiciones planteadas por la American Marketing Association (A. M. A. (en inglés: product), menciona lo siguiente: “Un conjunto de atributos (características, funciones, beneficios y usos) que le dan la capacidad de ser intercambiado o utilizado. Usualmente es una combinación de aspectos tangibles e intangibles. Por lo tanto, un producto puede ser una idea,

una entidad física (un bien), un servicio o cualquier combinación de los tres. El producto existe con el propósito de intercambiar y satisfacer las metas individuales y organizacionales. La oferta que una empresa elabora para satisfacer una necesidad se conoce como producto, según Jerome McCarthy y William Perrault (Thompson, 2014; 2009).

De acuerdo con la definición del profesor Santesmases, un producto se define como "cualquier bien material, servicio o idea que tiene un valor para el consumidor y es capaz de satisfacer una necesidad" (Pérez, 2006)

2.3.1.3 Diseño Lúdico

La palabra lúdica (ca) está definida como relacionada con o del juego por la Real Academia Española. Con sus raíces etimológicas en la antigua cultura romana, la palabra latina ludus, que significa "juego" y termina en "-ico", tiene varios significados en los campos semánticos del juego, el deporte y el entrenamiento. También se ha utilizado para referirse a instalaciones de entrenamiento de gladiadores como los históricamente reconocidos Ludus Magnus y Dacicus Ludus, y en su polisemia ludus, también recoge la idea de alegría en la poesía latina (Piñeros, como se citó en Posada, 2014, p.27).

Entonces podemos definir algo lúdico en este contexto como algo que se divierte a través del juego. Luego, sin ninguna intención específica de impartir conocimiento, descubrimos juguetes, artículos recreativos creados para el entretenimiento, la diversión y la recreación. Debe quedar claro que si bien su uso no conducirá a la adquisición de conocimientos específicos, permitirá el aprendizaje y el desarrollo en una variedad de dominios psicomotores, cognitivos y socioemocionales. (Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2011)

2.3.1.4 Juego Didáctico

El objeto didáctico, según este concepto, es la herramienta didáctica que facilita la instrucción de un determinado aspecto o tema y cumple con un conjunto de criterios útiles (Beltrán, 2018).

Didáctica se traduce literalmente como "el arte de enseñar" del griego didastékene, donde didas es el verbo enseñar y tékene es el sustantivo de arte. Se considera como una disciplina que "estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de lograr la formación intelectual del alumno" (Mallart, 2000: 420).

"Entendemos que un juego didáctico es una estrategia didáctica que se emplea para avanzar en el conocimiento de una manera divertida e instructiva. Se busca desarrollar las habilidades sociales y cognitivas del joven" (Juego didáctico: aprender jugando, 2019)

Características esenciales de un juguete didáctico según (Infante, 2022):

a) Deben tener un objetivo educativo y ser juegos sencillos y fáciles de usar.

b) El juego educativo debe ajustarse a la edad y el nivel de habilidad del niño.

c) La orientación proporcionada al niño debe ser clara.

d) Es crucial que sean del tamaño adecuado y que tengan una fuerte resistencia.

e) El objetivo principal de la sugerencia lúdica debe ser fomentar el crecimiento verbal, social, emocional y cognitivo.

2.3.1.5 Materiales para el diseño de un producto lúdico y didáctico

Los componentes que posibilitan la proyección del objeto, convirtiéndolo en la realización de una coherencia formal y generando un producto como parte de un proyecto o proceso de diseño son los elementos o materiales del sistema de objetos en el diseño de productos. Los componentes convergen hacia la forma antes mencionada como resultado objetivo. Técnico (materiales, procesos, costos); funcional (ergonomía, mecanismos); expresivo (perceptivo y simbólico); y comercial (expectativas de los usuarios, ventas y distribución (Rodríguez, 2014); estableciendo así conexiones más profundas entre objeto, usuario y contexto (Beltrán, 2018).

Por lo tanto, se puede utilizar cualquier figura o elemento para la elaboración de un producto que le servirá al grupo de personas que se sugiere en esta investigación u otra. Según Sánchez (como se citó en Beltrán, 2011): “Una representación abstracta implica que el diseñador utiliza referencias del entorno natural, como el reino animal, vegetal, mónera y protista, así como del entorno artificial, como objetos ya existentes, arquitectura, escultura, hechos técnicos e ingenieriles y tecnológicos, o de la cultura ideológica, como comportamientos y cultura material".

2.3.1.6 Productos didácticos en niños

Los productos pueden ser geométricos u orgánicos en términos generales de forma y volumen. Las formas geométricas son las creadas por el hombre a partir de la geometría, mientras que las formas orgánicas están compuestas por superficies sinuosas adaptadas de la naturaleza al mundo artificial. Las formas bidimensionales incluyen círculos, triángulos, cuadrados, etc., y las formas tridimensionales incluyen cubos, esferas y pirámides, entre otras. Estas pueden ser utilizadas para crear composiciones combinadas que incluyan los dos tipos de formas (Beltrán, 2011).

Ching afirma que el tamaño solo se puede determinar a través de la comparación (Ching, citado por Beltrán, 2011). "La longitud, el ancho y la profundidad son las verdaderas dimensiones de la forma; mientras que estas dimensiones definen las proporciones de una forma, su escala está determinada por su tamaño en relación con otras formas en el mismo contexto.

2.3.1.7 Producto lúdico y didáctico en el desarrollo de los niños

De acuerdo con Clemente (s. f.), es importante reconocer las necesidades intrínsecas del juego de los niños y satisfacerlas de manera consistente utilizando una variedad de recursos. En esta etapa, podemos aplicar enseñanzas en áreas muy específicas utilizando juguetes didácticos especialmente diseñados para esta tarea. Sin embargo, siempre es necesario ofrecer este aprendizaje de manera orgánica, aprovechando las oportunidades de exploración del niño en lugar de forzarle un aprendizaje que probablemente no será tomado con interés o simplemente rechazado.

Una de las formas más importantes en que los niños pequeños adquieren conocimientos y competencias esenciales es a través del juego. Como resultado, los programas de educación preescolar efectivos se basan en oportunidades de juego y entornos que fomentan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico. El aprendizaje y el desarrollo son complejos e integrales,

pero el juego puede promover todos los ámbitos del desarrollo, como las habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. UNICEF (2018)

El objeto lúdico-didáctico, según Beltrán (2011), es aquel objeto artificial que, con su presencia y propuestas de manipulación, provoca la emergencia, desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños. A través de la actividad del juego, trasciende la mera diversión para convertirse en una importante herramienta de aprendizaje. Teniendo esto en cuenta, podemos organizar los objetos lúdico-didácticos en función de los contenidos de aprendizaje. Por una parte, podemos hablar de contenidos que son evidentes y tienen objetivos de aprendizaje específicos y explícitos. Ejemplos de estos contenidos incluyen el aprendizaje de letras, números, colores, hasta el funcionamiento de un volcán, etc.

2.3.2 Educación financiera

Los comentarios en la OCDE (2020) sobre educación financiera son que el procedimiento mediante el cual los consumidores e inversores financieros aumentan su conocimiento de los productos, conceptos y riesgos financieros y, a través de información, instrucción y/o asesoramiento objetivos, desarrollan las habilidades y la confianza para adquirir una mayor conciencia de los riesgos y oportunidades financieros, para tomar decisiones informadas decisiones, saber adónde acudir en busca de ayuda y tomar otras medidas eficaces para mejorar su bienestar financiero.

En una segunda definición comentan Nidia et al. (2016):

La educación financiera puede ayudar a las personas a desarrollar el conocimiento y las habilidades necesarias para tomar decisiones acertadas, así como brindarles los recursos que necesitan para defender sus derechos como consumidores financieros. (p, 16)

La SBS define a la Educación Financiera como “aquella que tiene el propósito de desarrollar competencias y capacidades financieras en la población para que pueda tomar decisiones financieras informadas y responsables”. (Portal de Educación Financiera, SBS, s.f.)

2.3.2.1 Educación

La educación es una figura que nos concierne a todos desde el nacimiento. Las experiencias educativas, desde los primeros cuidados maternales hasta las relaciones sociales en la familia o con los amigos, la asistencia a la escuela, entre otras muchas, han moldeado nuestra forma de ser. Debido a esto, nos resulta familiar hablar de educación.

La educación es un fenómeno que todos conocemos y ha sido parte de nuestra vida porque es consustancial con el desarrollo del sujeto, por lo que no podríamos hablar del ser humano sin su participación.

Por estos motivos se usa con frecuencia el vocablo educación para otorgar significado a diversos acontecimientos cotidianos que se relacionan con lo educativo. (Julián Navas, 2004)

2.3.2.2 Educación financiera en niños

Se deben entender los cuatro conceptos fundamentales de gastos, ingresos, ahorro e inversión para educar financieramente a niños y niñas ("Cómo educar financieramente a niños y niñas" Educo 2022). La educación financiera de niños y niñas está influenciada no solo por lo que aprenden en la escuela sino también por lo que les enseñan sus padres.

Considerando a (Tafur, 2009) define el factor como “En una sociedad marcada por la globalización, el consumo, los medios de comunicación, el aumento exponencial de la información, el creciente uso de las redes sociales, el intercambio económico y comercial, y el flujo de bienes y servicios, Las habilidades y destrezas de las personas para el manejo adecuado de las situaciones financieras se convierten en una necesidad urgente. Las instituciones financieras y los gobiernos, por su parte, trabajan para que la población tenga acceso a los servicios financieros, pero poco se hace para que los niños crezcan con las habilidades financieras necesarias para funcionar bien en situaciones donde las decisiones financieras son cruciales Debido a sus efectos sobre el bienestar y la calidad de vida, las finanzas tienen un impacto significativo tanto en las economías como en las personas.

Si bien Arrubla (2016) señala que temas como el crédito, las inversiones y las tasas de interés, entre otros, suelen ser "totalmente desconocidos para la gente promedio" (p. 100) a pesar de que deben tomar decisiones en estas áreas que tienen un impacto en sus vidas no lo realizan.

2.3.2.3 Importancia de la educación financiera

Rubiano (2013) afirma lo siguiente: Porque "garantiza que las familias, empresas y personas sean asertivas en la toma de decisiones de inversión y consumo de productos y/o servicios financieros de acuerdo con sus expectativas y necesidades" (p. 3). La educación financiera fomenta el uso prudente de los fondos y ahorros de los hogares. También aumenta la confianza en el sistema financiero debido a un mejor conocimiento, lo que anima a más hogares a permanecer en el sistema establecido. (pág. 3)

Contar con herramientas adecuadas en la educación financiera brinda mejores decisiones y correctas en la población su bienestar. Según cuenta Feijoo (2016):

> "La educación financiera brinda a la población las herramientas adecuadas para tomar decisiones financieras acertadas y lograr condiciones de bienestar en el contexto económico actual. Al actuar como catalizador de una verdadera inclusión social, se traduce en mejores y mayores oportunidades individuales y colectivas". (p. 76)

2.3.2.4 Acompañamiento de los padres y docentes en la educación financiera en niños

A medida que crezcan, nuestros hijos comprenderán mejor cómo usar el dinero y los productos financieros gracias a las importantes lecciones de finanzas personales que les enseñamos de niños.

La principal influencia en cómo los niños, adolescentes y adultos jóvenes se socializan financieramente es su familia. Enseña e interioriza estándares normativos y patrones de comportamiento relacionados con el uso y manejo del dinero. Pero datos empíricos respecto a su aporte.

La educación financiera en las familias es relativamente poco común. DANNES, S.M. (2015). Paternal. La socialización financiera de los niños percibida por los adultos. Asesoramiento y planificación financiera, vol. 24, pág. 127-149.

Una responsabilidad fundamental de la familia es transmitir los valores antes mencionados. La idea de que los "valores intelectuales y técnicos" se difundan en las escuelas es destacada por la Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo (IEA), mientras que en la familia se enseñan valores "personales y espirituales" porque el niño se encuentra en un ambiente más personal y unido. No obstante, es obvio que, a diferencia del entorno escolar, donde la enseñanza se rige por planes de estudios específicos, la vida familiar sirve como marco educativo principal para los niños de una familia. La que establece competencias educativas mediante la fusión de dos elementos fundamentales: por un lado, el ámbito en el que se desarrollan todas las relaciones familiares, y por otro, la comunicación directa entre dichos miembros.

Por otro lado, Orda (2023) señala que “se pueden enseñar conceptos básicos como generar dinero, de hecho, este es uno de los más útiles en la vida, además de ayudar a despertar la creatividad, se puede apoyar a los niños a pensar qué habilidades tienen”. tienen y cómo pueden utilizarlos para obtener dinero, esto también los incentiva a generar un espíritu emprendedor” y también detalló que: “durante la niñez muchos niños tienden a coleccionar objetos, lo cual es una gran oportunidad para despertar la creatividad”

Capítulo III: Metodología

El presente capítulo comprende el tipo de diseño de investigación aplicado y las herramientas utilizadas para el alcance de la información necesaria para el diseño de un producto lúdico y didáctico para la educación financiera de niños y niñas de una iglesia del distrito del Callao.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

Para la presente investigación, la población se refiere a padres interesados por la Educación Financiera de sus hijos desde temprana edad que asisten a una iglesia del distrito del Callao, cuyos hijos se encuentran entre las edades de 8 a 11 años.

Se trabajará concretamente con encuestas a (25) padres de familia, (25) niños y 2 entrevistas a docentes.

- Para padres interesados en la educación financiera de sus Niños y niñas con productos lúdicos y didácticos para su aprendizaje.

No probabilístico por conveniencia:

El tipo de muestreo que se usará es no probabilístico: Según las características comunes que posee un grupo en particular, este tipo de muestreo nos permite hallar muestras con mayor facilidad. Esto ayudará a conocer las necesidades básicas de la población seleccionada y definir un diseño óptimo e interactivo para el usuario.

3.2. Diseño de Investigación

En la presente investigación se hizo uso de un diseño pre-experimental, según Campbell & Stanley (1995) plantean que los pre - experimentos sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos.

Los sujetos seleccionados para el muestreo intencional fueron padres interesados en la educación financiera de sus hijos que asisten a una iglesia de La Provincia Constitucional del Callao con edades de entre 8 a 11 años.

3.3. Operacionalización de Variables

A través del **diseño** de un producto lúdico y didáctico enfocado en Educación Financiera para incentivar y fomentar el aprendizaje en niños entre 8 y 11 años de edad en una iglesia del distrito del Callao.

Tabla 1

Operacionalización de la Variable Independiente: Diseño de un Producto lúdico y didáctico enfocado en la educación financiera en niños.

Variable	**Definición conceptual**	**Definición Operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala de medición / opciones de respuesta**

Diseño de un Producto lúdico y didáctico enfocado en la educación financiera en niños.	Beltrán (2018), el objeto lúdico-didáctico es aquel objeto artificial que, con su presencia y propuestas de manipulación, provoca la emergencia, desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños y ayuda al desarrollo integral, a través de la actividad del juego, trascendiendo la mera diversión para incorporarse como importante herramienta de aprendizaje.	Se analizará el uso del diseño de un producto lúdico y didáctico en una iglesia del distrito del Callao a través de encuestas, entrevistas y observación y experimentación; así obtendremos información de la influencia de dicho diseño en educación y desarrollo de los niños y niñas.	Diseño y estética del producto ---------- Interacción y experiencia con el producto y diseño	Estructura, colores ---------- Jugabilidad ---------- Interacción con demás jugadores ---------- Sensaciones al jugar, texturas, materiales ----------	Escala nominal ---------- Escala ordinal

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Dependiente: Incentivar y fomentar el aprendizaje en niños entre 8 y 11 años de edad.

Variable	**Definición conceptual**	**Definición Operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala de medición / opciones de respuesta**
Incentivar y fomentar el aprendizaje en niños	Feijoo (2016) la importancia de la educación Financiera es que: "La educación financiera brinda las herramientas adecuadas para que la población tome decisiones financieras correctas y alcance condiciones de bienestar en el contexto económico actual. De esta manera, se traduce en mejores y mayores oportunidades individuales y colectivas, ya que funciona como un elemento catalizador hacia una verdadera inclusión social" (p. 76).	Se analizará el uso del producto lúdico y didáctico en una iglesia del distrito del Callao a través de experimentación y observación y entrevistas, así se observar la influencia de estos en el desarrollo de los niños y niñas.	Incentivar y fomentar el aprendizaje	Nivel en Educación financiera ---------- Motivación ----------	Escala de razón Escala ordinal ----------

3.4. Consentimiento Informado

La presente investigación requirió de entrevistas para validar información relevante al proyecto como técnicas y herramientas para la educación financiera en niños, Focus Group o experimentación en la iglesia del Callao. Por ello se tuvo la participación de 2 especialistas para avalar la investigación mediante su experiencia en el campo; por ello se requirió el consentimiento informado.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

Se aplicó como instrumentos de medición encuestas, a padres de familia y niños que posiblemente estén interesados en la educación financiera del distrito del Callao, de ello se obtuvo información acerca del interés y motivación que tienen en la educación de finanzas con un diseño de juego lúdico y didáctico. Los puntos principales para la obtención de datos fueron los siguientes:

- Tipos de diseños lúdicos y didácticos para el entretenimiento de niños y niñas en la educación financiera
- Interés de la Educación Financiera de los padres hacia sus hijos

Se utilizó la herramienta de Excel para poder procesar, analizar y comparar la información recolectada, mediante la obtención de tablas y gráficos estadísticos.

Para la validación del diseño de un producto lúdico y didáctico para la educación financiera en niños del distrito del Callao, se emplearon entrevistas a especialistas en educación, las cuales estaban orientadas a conocer técnicas y herramientas para la educación. A continuación, se menciona los aspectos principales desarrollados en la entrevista:

- Metodología de enseñanza
- Educación financiera en los centros educativos

Capítulo IV: Resultados

En este capítulo se encuentra la recopilación de información sobre la experiencia actual de la muestra infantil con el producto lúdico y didáctico en una iglesia de La Provincia Constitucional del Callao. En base a estos datos, se podrá plantear la propuesta de diseñar un producto lúdico y didáctico para la Educación financiera. Asimismo, se emplearán las recomendaciones y sugerencias de los distintos especialistas.

4.1. Análisis de Resultados

4.1.1. Resultados de los padres de familia

Primero se aplicaron encuestas de respuesta simple a 25 padres de familia, para que mediante ellos se conozca información sobre el uso de productos lúdicos y didácticos como medio de recreación en la casa.

Resultados de encuesta

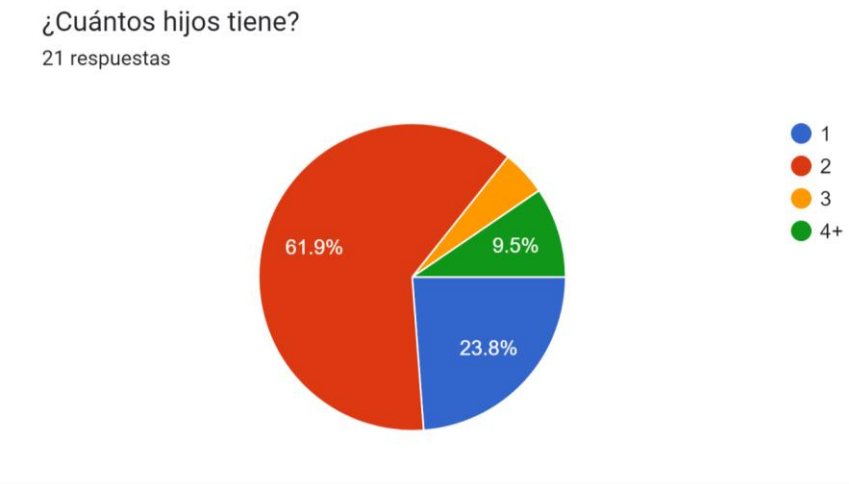


Figura 3. Cantidad de hijos por familia

La figura 3 muestra que en su mayoría los encuestados tienen una cantidad promedio de 2 hijos por familia, siendo el 61.9% de participantes del grupo, Seguido de un porcentaje del

23.8% de los encuestados con 1 niño(a) por familia. Finalmente, un 9.5% que tienen más de 4 niños en la familia.

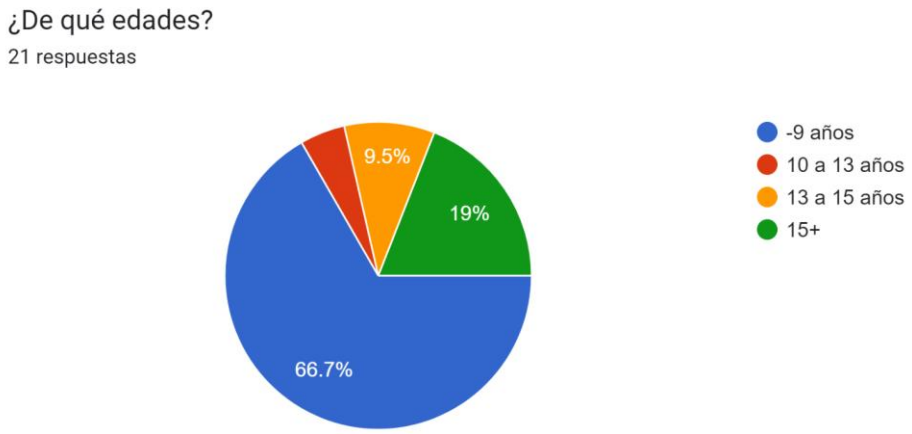


Figura 4. Edad de los niños

Como se puede observar en la Figura 4 la mayoría de los niños son menores de 9 años de edad los cuales representan el 66.7% del grupo experimental. Seguido por los que tienen de 15 años de edad a más, abarcando un 19%. Finalizando con un 9.5% que abarcan niños de 13 a 15 años.

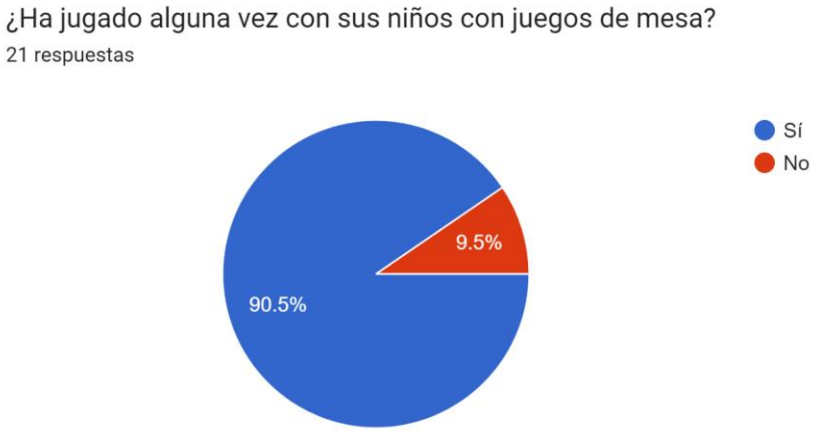


Figura 5. ¿Ha jugado alguna vez con sus niños con juegos de mesa?

Como se puede observar en la Figura 5 el 90.5% de nuestra muestra alguna vez han jugado con sus hijos un juego de mesa y un 9.5% no lo han hecho aún.

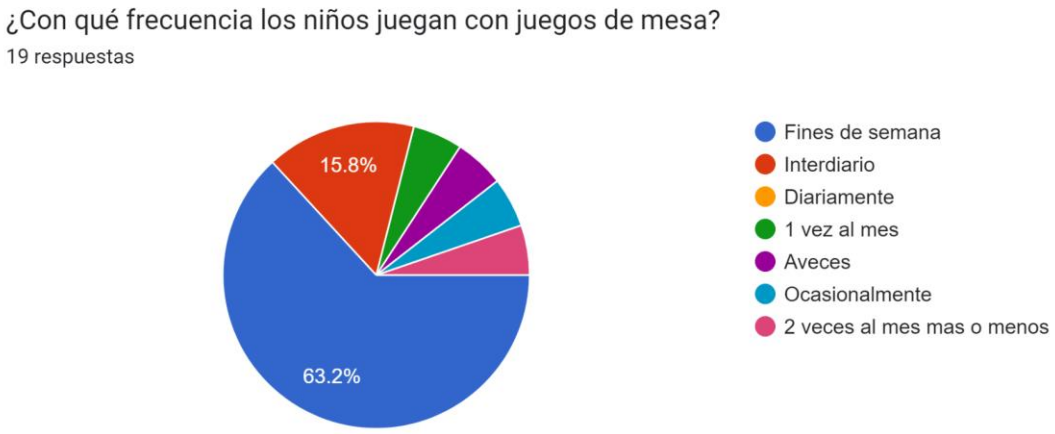


Figura 6. ¿Con qué frecuencia los niños juegan con juegos de mesa?

Como se puede observar en la Figura 6 el 63.2% del grupo experimental juegan los fines de semana algun juego de mesa y un 15.8% usan este medio recreativo de manera interdiaria con sus niños.

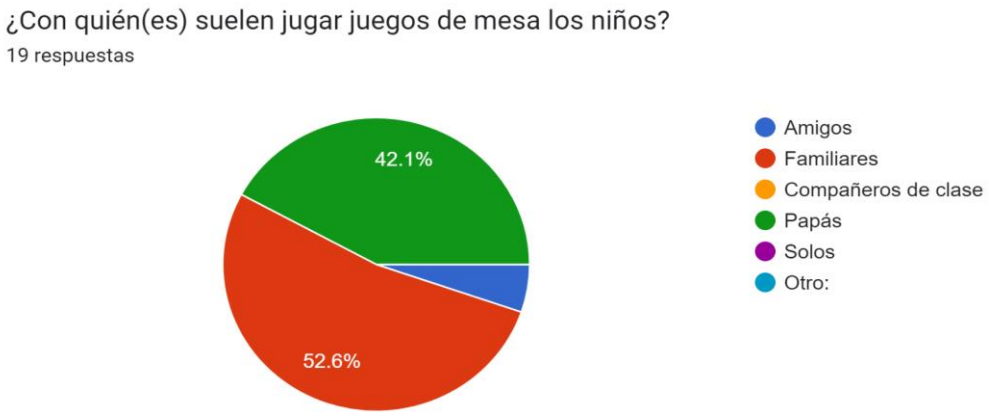


Figura 7. ¿Con quién(es) suelen jugar juegos de mesa los niños?

La figura 7 muestra que al 52.6% de los niños suelen jugar con sus familiares y luego un 42.1% indica que lo juegan con sus papas



Figura 8. ¿Qué es lo que más valoran de un juego de mesa?

Como se puede observar en la Figura 8 la mayoría de los encuestados representado por un 57.9%, valoran más la interactividad con los otros jugadores y un 21.1% valoran más la jugabilidad de este.

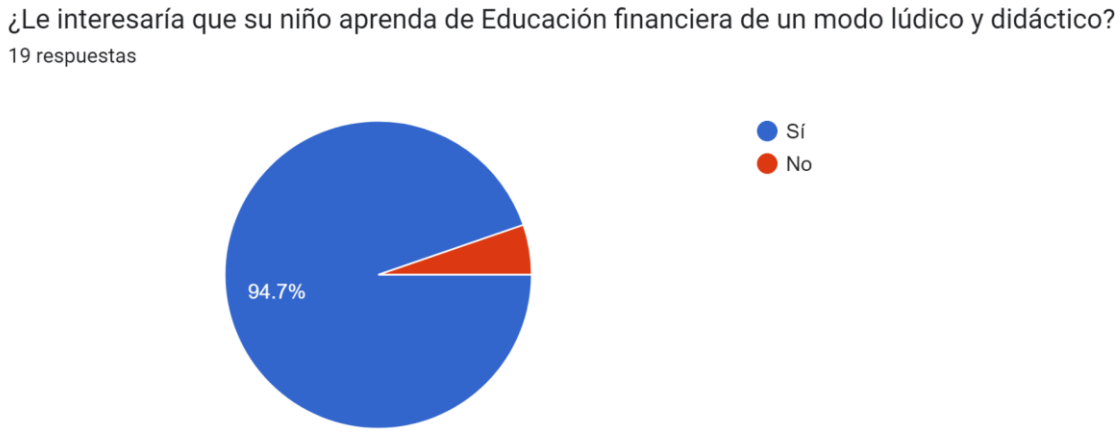


Figura 9. ¿Le interesaría que su niño aprenda de Educación financiera de un modo lúdico y didáctico?

En la figura 9 podemos observar que a un 94.7% de los padres les interesaría que sus niños puedan aprender sobre educación financiera de un modo lúdico y didáctico.



Figura 10. ¿Por qué cree que juegos lúdicos y didácticos ayudarían a los niños con la educación financiera?

Como se puede observar en la Figura 10 un 33.3% los padres consideran que los juegos lúdicos y didácticos ayudarían a los niños en la educación financiera porque son divertidos, otro 33.3% considera que son llamativos, seguido por él 22.2% que opina que son entretenidos y finalmente un 11.1% menciona que es por otro motivo.



Figura 11. ¿Si saliera al mercado un juego lúdico y didáctico para la educación financiera lo compraría?

Como se puede observar todos los padres de este grupo experimental coinciden en que si saliera al mercado un juego lúdico y didáctico para la educación financiera lo comprarían



Figura 12. ¿Qué le llama la atención de esta propuesta?

Como se puede observar en la Figura 12 un 55.6% de los padres opinan que les llama la atención la propuesta por el fin educativo, un 22.2% menciona que el desarrollo del juego es lo que les llamó la atención y finalmente un 16.7 opina que fue él diseño.

4.1.2. Resultados de los niños

Luego se aplicaron encuestas de respuesta simple a 25 niños, para que mediante ellos se conozca información de sus conocimientos actuales sobre las finanzas y sus intereses por aprender sobre la educación financiera a través de un juego.

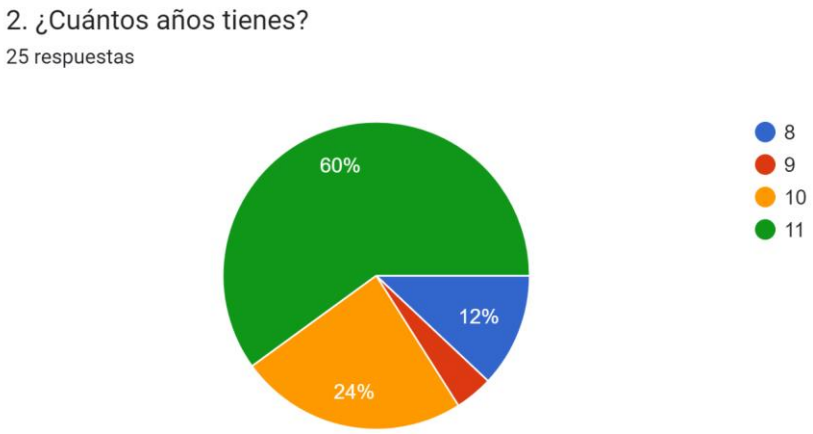


Figura 13. ¿Cuántos años tienes?

Como se puede observar en la Figura 13 un 60% de los niños de este grupo experimental tiene 11 años, seguido por el 24% que es representado por niños de 10 años de edad y finalmente el 12% que son niños de 8 años.

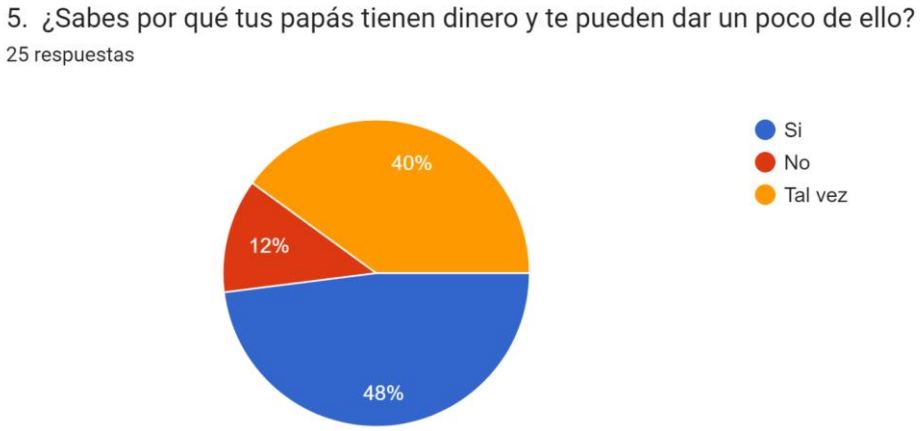


Figura 14. ¿Sabes por qué tus papás tienen dinero y te pueden dar un poco de ello?

Como se puede observar en la figura 14 un 48% de los niños si saben por qué sus papas tienen dinero y pueden darle un poco de ello, seguido por él 40% que tal vez saben él porqué y finalmente un 12% indica que no saben porque sus papás tienen dinero.



Figura 15. ¿Sabes de donde viene él dinero?

La figura 15 muestra que un 48% de los niños de este grupo experimental si saben de donde viene el dinero, un 32% indica que no sabe de donde proviene y finalmente un 20% no está seguro de dónde viene él dinero.

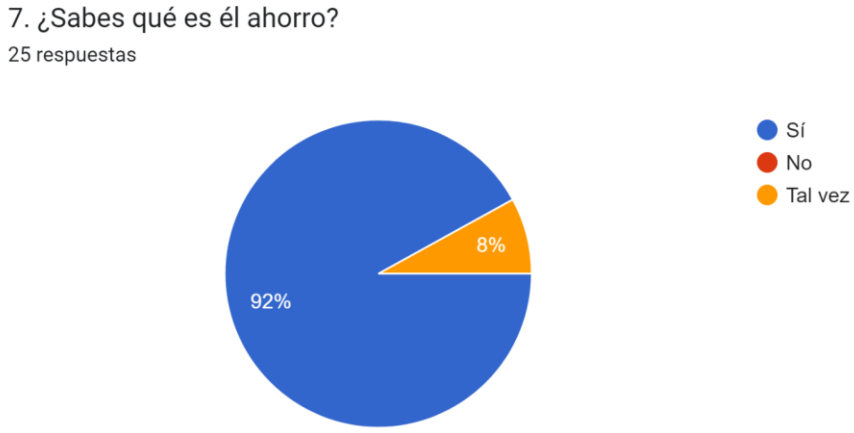


Figura 16. ¿Sabes qué es él ahorro?

La figura 16 nos muestra que un 92% de los niños menciona que si saben que es él ahorro y solo él 8% restante no está seguro sobre qué es.



Figura 17. ¿Te gustaría aprender a ahorrar?

La figura 17 nos muestra que el 84% de los niños les gustaría aprender a ahorrar y un 12% no está seguro de su respuesta.

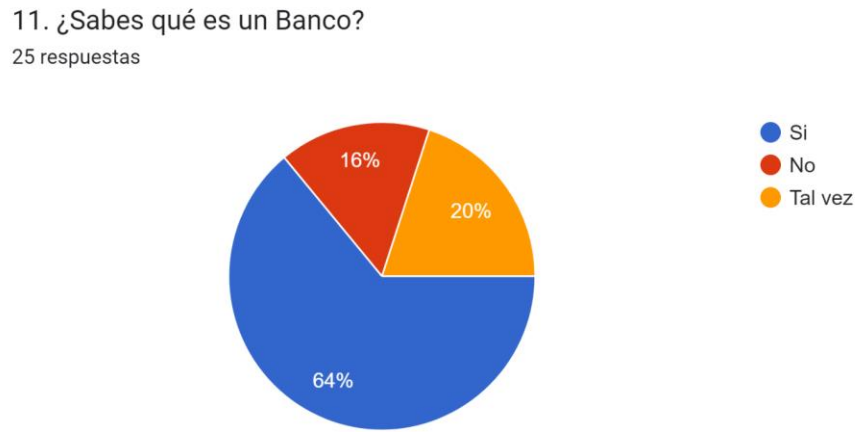


Figura 18. ¿Sabes qué es un Banco?

La figura 18 nos muestra que el 64% de los niños saben que es un banco, un 20% tiene dudas sobre su respuesta y finalmente un 16% no sabe lo que es.



Figura 19. ¿Te gustaría aprender como ahorrar de una manera entretenida?

La figura 19 nos muestra que un 84% de los niños les gustaría aprender a ahorrar de una manera entretenida y un 16% de la muestra indica que no está seguro si le gustaría aprender a ahorrar.

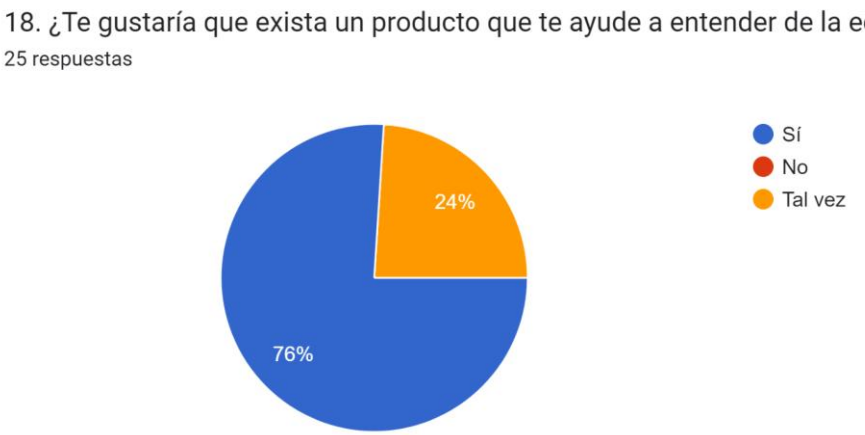


Figura 20. ¿Te gustaría que exista un producto que te ayude a entender de la educación financiera?

Como se puede observar en la Figura 20 un 76% de los niños les gustaría que exista un producto que les ayude a entender la educación financiera, mientras que el 24% restante no está seguro si les gustaría.

4.1.3. Discusión de Resultados de la muestra

En la encuesta que se ha elaborado se puede observar que los padres de familia son relativamente jóvenes en un rango de edades entre 26 y 30 años en su mayoría. En su totalidad se encuentran interesados por la educación financiera de sus hijos. Podemos observar que este grupo le da la importancia debida al tema de la educación financiera y creen que es conveniente aprenderla desde una temprana edad y que las metodologías modernas e innovadoras son trascendentes para su aprendizaje.

4.2 Propuesta

La propuesta que estamos presentando como creativos y comunicadores es incentivar una metodología de enseñanza enfocada en Educación Financiera desde una edad temprana para mejorar el aprendizaje desde niños en estos temas que muchos pueden ver y sentir que son muy complejos y en un mediano a largo plazo poder mejorar la situación económica y financiera del país.

El prototipo a diseñar es un juego de mesa al que llamamos #LaRuta de la Educación Financiera, que a través de desafíos y simulaciones los niños puedan ir conociendo los conceptos básicos de las finanzas como la fomentación de emprendimientos; medición de los gastos, ahorro, evaluación de inversiones y riesgos, entre otros.

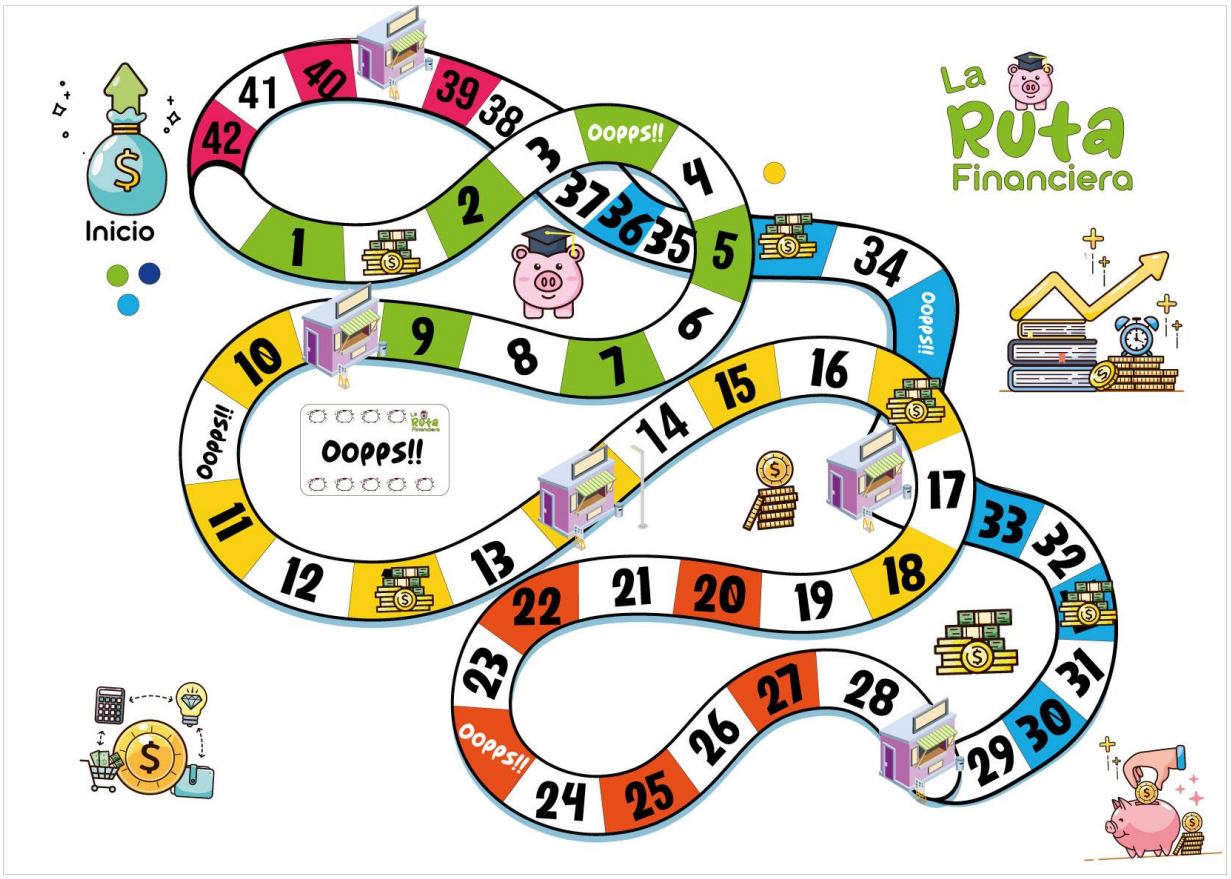


Figura 21. Diseño de la Ruta Financiera elaborado por Mariela Mena.

En la imagen que se observa se aprecia la ruta por la cual los jugadores tendrán que recorrer, se aplicaron elementos que fomenten e incentiven el ahorro, la inversión y sobre todo inculcar desde niños el interés por las finanzas.



Figura 22. Diseño de Packaging de la Ruta Financiera elaborado por Mariela Mena.

En la figura 22 se observa a la propuesta como se presentaría con Packaging de producto; bastante limpio, usando colores que contrasten entre si y amigable para niños.



Figura 23. *Diseño de tarjetas que acompañan al juego de la Ruta Financiera.*

En la siguiente imagen se pueden observar las cartas con las que se pueden llevar a cabo el juego, se tienen cartas de Oops las cuales tienen desafíos que debe enfrentar el jugador; una carta de licenciamiento con la cual podrá colocar su emprendimiento; las cartas de insumos y venta de productos (galletas, caramelos, postres y jugos) para así fomentar ingresos e inversiones.

4.3. Discusión de Resultados de la propuesta

Respecto a las preguntas de investigación aplicadas, se realizaron encuestas a los padres de familia y niños en La Provincia Constitucional del Callao. Los participantes del grupo estudiado mostraron un gran interés sobre la Educación Financiera a través de un diseño lúdico y didáctico que ayude a fomentar e incentivar la educación en las finanzas. (ver figura 11; 20);

Además, en entrevistas aplicadas un porcentaje del grupo experimental indicó que es importante el uso de juegos didácticos para la educación financiera para los niños y que siendo padres acompañarán en el proceso de aprendizaje de ellos. (ver Figura 9).

En un Focus Group realizado en una iglesia con un grupo de 5 niños de 8 a 11 años se pudo observar el gran interés que generó la propuesta, los niños se sintieron relativamente muy interesados por saber cómo se jugaba, como invertir mejor su dinero, por momentos se observó que algunos tenían miedo a generar emprendimientos pero viendo que podían generar más ingresos se animaban a querer invertir; sus emociones de preocupados si se quedan sin dinero y la alegría de cuando ganaban, confirmaron que la propuesta es muy eficiente y viable para educarlos en las finanzas. Algunos niños comentaron que les gusto mucho le juego, que está bien explicado, que les gusta invertir pero no quedarse sin dinero. Otros comentaron que el tablero se

debería mejorar para que sea más grueso pero que sí lo recomendaría y que lo usarían para compartir con sus amigos y papás. (Anexos).

El diseño de un producto lúdico y didáctico para fomentar e incentivar el aprendizaje de la Educación Financiera propone aplicar un método de enseñanza innovadora de manera divertida, amigable y eficiente a través de un juego, además plantea incentivar al ahorro, inversión y conocimientos acerca del problema en los niños chalacos, de esta manera la propuesta busca que más padres y niños se interesen en la importancia de la educación en las finanzas a través de un juego de mesa. Si bien la propuesta está en modo prototipo se puede decir que es una opción para ser aplicada.

Por último, la propuesta demuestra que es factible fomentar e incentivar a través del juego enseñanzas de aprendizaje en niños para su educación en las finanzas.

4.4. Recomendaciones

El objetivo de la investigación fue proponer el diseño de un producto lúdico y didáctico para fomentar el aprendizaje de la Educación Financiera en niños de 8 a 11 años de una iglesia de la Provincia Constitucional del Callao, describir sus características y beneficios para incentivar la educación en las finanzas. Con todos los resultados obtenidos se recomienda:

Primero, llevar a cabo más investigaciones a nivel de educación financiera para niños y adolescentes a profundidad sobre la educación en las finanzas y si a través de un producto lúdico y didáctico como la propuesta tienen mayor conocimiento. Para así poder expandir la propuesta planteada a más edades y generar mayor interés y educación financiera en la sociedad peruana.

Segundo, se recomienda a los padres de familia y profesionales involucrados en el rubro de educación y diseñadores, promover los diseños de productos lúdicos y didácticos en la

educación de niños, teniendo como pilar el diseño universal, la inclusión y la experiencia en el diseño y comunicación en base a la experimentación con todos los sentidos.

Finalmente, se recomienda llevar a cabo dicha propuesta con el fin de contribuir y fomentar mayor interés en la educación financiera en más niños chalacos para así lograr que futuros jóvenes informados y sin deudas vivan con un estilo de vida de calidad; y un país que avanza con una sociedad educada y desarrollada en las finanzas. La experimentación respalda a la propuesta planteada y se vuelve afirmar que será de gran ayuda para más padres y niños que les o no interese la educación financiera será muy incentivador para divertirse jugando en familia y amigos.

Bibliografía

BBVA. (2 de 12 de 2019). Obtenido de https://www.bbva.com/es/pe/solo-un-24-de-peruanos-poseen-un-buen-nivel-de-educacion-financiera/

Carlos Saúl Juárez Lugo, G. R. (2016). *Estrategias atencionales y rendimiento académico en estudiantes de educación superior.* Estado de Mexico: Universidad Autónoma del Estado de México. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/66937/Atencion-2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carmen Sofia Herrera Sanchez, M. A. (2015). *Fortalecer Las Habilidades Comunicativas De Los Niños Y Niñas De Quinto De Primaria A Traves De La Ludica Colegio Jose Martí.* 2015: Fundación Universitaria Los Libertados . Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/250157685.pdf

Cindy Johanna Rojas Wilches, C. A. (2016). *MY LITTLE BANK.* Bogota: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4514/1/TA_RojasWilchesCindy_2016.pdf

Educo. (27 de 01 de 2022). Obtenido de https://www.educo.org/blog/como-ensenar-educacion-financiera-a-ninos

Eyzaguirre Vasquez, W. G., Isasi Cayo, L. A., & Raicovi Nazal, L. K. (2016). *La educación financiera y la importancia de las finanzas personales en la educación superior de los jóvenes de 18 – 25 años de Lima Metropolitana.* Lima: UPC. Obtenido de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/621349

Forma Infancia. (03 de 09 de 2019). Obtenido de https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/

Lopez, P. (09 de 02 de 2022). *BBVA*. Obtenido de BBVA: https://www.bbva.com/es/pe/sostenibilidad/educacion-financiera-un-reto-pendiente-en-el-peru/

Ministerio de Educación. (03 de 12 de 2019). Obtenido de https://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/

Muñoz, X. S. (2017). *Diseño E Implementación De Una Estrategia Pedagógica Para La Enseñanza-Aprendizaje De Las Habilidades Y Competencias Espaciales En Los Niños Y Niñas De 6 Años, De Grado Primero De Primaria Del Colegio Ignacio Rengifo, Ubicado En Santiago De Cali, Según La.* Cali: Universidad Católica Lumen Gentium. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.unicatolica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12237/1403/DISE%C3%91O_IMPLEMENTACI%C3%93N_ESTRATEGIA_PEDAG%C3%93GICA_PARA_ENSE%C3%91ANZA-APRENDIZAJE_HABILIDADES_COMPETENCIAS_ESPACIALES_NI%

Pastor, M. d. (2022). *Condiciones para desarrollar la Educación financiera en la Educación Básica Regular en el Perú.* Lima: PUCP. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/21747/BIGGIO_PASTOR_MAR%c3%8dA_DEL_PILAR%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peña, M. O., Suarez, C. A., & Castro, W. R. (2019). *La importancia de la educación financiera para niños en edad escolar.* Revista Espacios.

SBS para ciudadanos. (s.f.). Obtenido de https://www.sbs.gob.pe/educacion-financiera/

Tatiana Safronova, N. C. (2020). *Alfabetización y capacidad financiera: Interdependencia de los conceptos y posibilidades de formarlos en un curso escolar de matemáticas.* Lima: Usil. Obtenido de https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/504

Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego.* New York: Unicef. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Vinces, J. S. (2021). *Análisis de alternativas de solución para el analfabetismo financiero en jóvenes de carreras no relacionadas con Banca y Finanzas.* Piura: Universidad de Piura. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5124/TSP_ECO_2103.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Anexo A. Consentimientos informados.

TOULOUSE LAUTREC

CARTA DE SOLICITUD DE PERMISO

Ciudad de Lima 20 de mayo de 2023

Director y/o representante del grupo de adolescencia e infancia misionera de la Iglesia del Callao.

Reciba un cordial y respetuoso saludo. Quienes suscriben MARIELA MENA CAMPOS con DNI: 72224035 y DIEGO SEBASTIAN MOSSO MATHEUS con DNI:72200589 egresados de la EES Toulouse Lautrec.

EXPONEMOS:

Nos encontramos en proceso de investigación para obtener el grado de TÍTULO en las carreras creativas de Diseño Publicitario y Comunicación audiovisual bajo la supervisión de nuestro asesor JONATAN FREDDY SAYAN, por lo cual nuestro objetivo de investigación es aportar y contribuir en la EDUCACIÓN FINANCIERA en niños de 8 a 11 años de edad para que en el futuro no sean adultos que carezcan económicamente, es por esta razón que SOLICITAMOS se nos permita realizar dos visitas a su jornada para realizar encuesta y un Focus Group a los niños de las edades ya mencionadas los que nos ayudarán para la sustentación de nuestro proyecto "DISEÑO DE UN PRODUCTO LÚDICO Y DIDÁCTICO PARA LA EDUCACIÓN FINANCIERA EN NIÑOS Y NIÑAS DE UNA IGLESIA DEL CALLAO".

SÚPLICA:

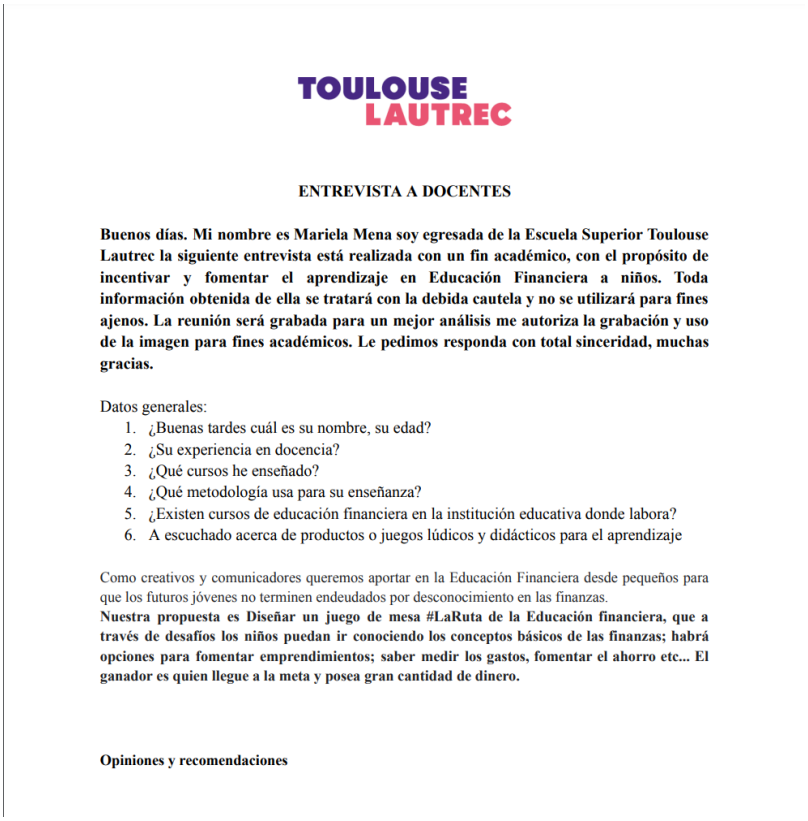
Esperamos que nuestra solicitud sea procesada lo antes posible y se nos permita realizar lo expuesto para así cumplir con nuestros tiempos y llegar de manera exitosa a nuestra sustentación

Atentamente,

TOULOUSE LAUTREC

Buenos días. Mi nombre es Mariela Mena soy egresada de la Escuela Superior Toulouse Lautrec la siguiente entrevista está realizada con un fin académico, con el propósito de conocer de la importancia de La Educación Financiera en niños. Toda información obtenida de ella se tratará con la debida cautela y no se utilizará para fines ajenos. La reunión será grabada para un mejor análisis. Le pedimos responda con total sinceridad, muchas gracias.

1. **¿Buenas tardes cuál es su nombre?**
2. **¿Qué es lo que más le gusta de su/sus niños?**
3. **¿Cómo es su relación con ellos?**
4. **¿Ha escuchado hablar de Educación Financiera para niños?**
5. **¿Le interesaría que su hijo pueda conocer desde pequeño acerca de las finanzas?**
6. **¿Por qué cree que es importante hablar con los niños de la educación financiera?**
7. **¿Usted conoce acerca de los problemas financieros que padecen los jóvenes a temprana edad?**
8. **¿Si saliera un juego que ayude a educar de un modo lúdico y didáctico a un niño acerca de las finanzas, lo compraría?**
9. **Lo compraría sin importar el precio o evaluaría el precio?**
10. **¿Lo compraría por el diseño?**



TOULOUSE LAUTREC

ENTREVISTA A DOCENTES

Buenos días. Mi nombre es Mariela Mena soy egresada de la Escuela Superior Toulouse Lautrec la siguiente entrevista está realizada con un fin académico, con el propósito de incentivar y fomentar el aprendizaje en Educación Financiera a niños. Toda información obtenida de ella se tratará con la debida cautela y no se utilizará para fines ajenos. La reunión será grabada para un mejor análisis me autoriza la grabación y uso de la imagen para fines académicos. Le pedimos responda con total sinceridad, muchas gracias.

Datos generales:

1. ¿Buenas tardes cuál es su nombre, su edad?
2. ¿Su experiencia en docencia?
3. ¿Qué cursos he enseñado?
4. ¿Qué metodología usa para su enseñanza?
5. ¿Existen cursos de educación financiera en la institución educativa donde labora?
6. A escuchado acerca de productos o juegos lúdicos y didácticos para el aprendizaje

Como creativos y comunicadores queremos aportar en la Educación Financiera desde pequeños para que los futuros jóvenes no terminen endeudados por desconocimiento en las finanzas.
Nuestra propuesta es Diseñar un juego de mesa #LaRuta de la Educación financiera, que a través de desafíos los niños puedan ir conociendo los conceptos básicos de las finanzas; habrá opciones para fomentar emprendimientos; saber medir los gastos, fomentar el ahorro etc... El ganador es quien llegue a la meta y posea gran cantidad de dinero.

Opiniones y recomendaciones

Anexo B. Instrumentos

Encuesta a padres de familia sobre la importancia del aprendizaje y conocimiento de sus niños en Educación Financiera de la Provincia Constitucional Del Callao.

1. Género

- Mujer
- Hombre

2. Edad

- 20 - 25
- 26 - 30
- 31 - 35
- 36 - 45
- 46+

3. Distrito

……

4 ¿Cuántos hijos tiene?

- 1
- 2
- 3
- 4+

5. ¿De qué edades?

- -9 años
- 10 a 13 años
- 13 a 15 años
- 15+

6. ¿Ha jugado alguna vez con sus niños con juegos de mesa?

- Sí
- No

7. ¿Con qué frecuencia los niños juegan con juegos de mesa?

- Fines de semana
- Interdiaria
- Diariamente

8. ¿Dónde suelen jugar juegos de mesa los niños?

- En casa
- En el colegio
- En un local
- Otro:

9. ¿Con quién(es) suelen jugar juegos de mesa los niños?

- Amigos
- Familiares
- Compañeros de clase
- Papás
- Solos

10. ¿Qué es lo que más valoran de un juego de mesa?

- Diseño (modelo)
- Colores
- Jugabilidad
- Interactividad con otros

11. ¿Usted cree que los niños puedan aprender de educación financiera?

- Sí
- No

12. ¿Le interesaría que su niño aprenda de Educación financiera de un modo lúdico y didáctico?

- Sí
- No

13. Mencione algunos juegos de mesa con contenido financiero que conozca

…….

14. ¿Cree que los niños puedan desarrollar mejores conocimientos con productos con diseños lúdicos y didácticos?

- Sí
- No

15 ¿Por qué cree que juegos lúdicos y didácticos ayudarían a los niños con la educación financiera?

- Son entretenidos
- Divertidos
- Llamativos
- Relajantes

16. ¿Acompañaría a su pequeño en el proceso de aprender finanzas? ¿Por qué?

……

17. ¿Si saliera al mercado un juego lúdico y didáctico para la educación financiera lo compraría?

- Sí
- No

Anexo C. Instrumentos

Encuesta a niños sobre la importancia del aprendizaje y conocimiento de sus niños en Educación Financiera de la Provincia Constitucional Del Callao.

1. Sexo
   Hombre
   Mujer

2. ¿Cuántos años tienes?
   - 8
   - 9
   - 10
   - 11

3. ¿Sabes qué es un gusto y que es una necesidad?
   - Si
   - No
   - Tal vez

4. ¿Sabes de dónde vienen las cosas que tenemos?
   - Si
   - No
   - Tal vez

5. ¿Sabes por qué tus papás tienen dinero y te pueden dar un poco de ello?
   - Si
   - No
   - Tal vez

6. ¿Sabes de donde viene él dinero?
   - Si
   - No
   - Tal Vez

7. ¿Sabes qué es él ahorro?
   - Si
   - No
   - Tal vez

8. ¿Has comprado algo con tus propios ahorros?
   - Si
   - No
   - Tal vez

9. ¿Te gustaría aprender a ahorrar?
   - Si
   - NO
   - Tal Vez

10. ¿Sabes qué es una deuda?
    - Si
    - No
    - Tal vez

11. ¿Sabes qué es un Banco?
    - Si
    - No
    - Tal vez

12. ¿Sabes qué es un gasto?
    - Si
    - No
    - Tal Vez

13. ¿Te gustaría aprender como ahorrar de una manera entretenida?

- Si
- No
- Tal vez

14. ¿Te gustaría saber cómo funciona el Banco a través de un juego? ¿Por qué?

---

15. ¿Te gustaría aprender a ayudar a tus papás a ahorrar desde pequeño?

- Si
- No
- Tal vez

16. ¿Te gustaría generar tus propias ganancias a través de una guía entretenida?

- Si
- No
- Tal vez

17. ¿Te gustaría educarte en las finanzas de una manera entretenida?

---

18. ¿Te gustaría que exista un producto que te ayude a entender de la educación financiera?

- Si
- No
- Tal vez

Fotografía de aplicación de juego de modo prototipo de baja calidad.





