COMPRADORES Y VENDEDORES

Objetivo general: Desarrollar habilidades de educación financiera en las estudiantes de 4º de primaria mediante una simulación real de compra y venta de los cuadernillos de trabajo escolares, utilizando "moneda escolar Ecosoles".

1. **Diagnóstico y Problema**

   Las estudiantes de 4º grado suelen ver las matemáticas y la educación financiera como conceptos abstractos. Además, se evidencia falta comprensión sobre el valor del dinero, el ahorro y el consume responsable.

2. **Solución Innovadora**

   Transformar el aula en una mini-economía. Utilizaremos el cuadernillo de trabajo de educación financiera, los cuales no se entregarán gratis al inicio; se **"comprarán"** y **"venderán"** utilizando **"monedas ficticias ECOSOLES".** Las estudiantes ganarán las monedas mediante el cumplimiento de las normas de convivencias elaboradas por ellas.

3. **Roles y Dinámica del Proyecto**
   - **Las Vendedores (El Banco Escolar):** Un grupo de estudiantes (que rota) administra la tienda de cuadernillos. Ellas controlan el inventario, entregan los cuadernillos adquiridos y registran las transacciones.
   - **Las Compradoras (Todas las estudiantes):** Al inicio del proyecto, cada alumna recibe un **"crédito inicial"** en ECOSOLES para realizar la compra de los cuadernillos o sus hojas de trabajo correspondientes a las metas de la semana.

4. **Fases del Proyecto**

   Fase 1: Configuración de la Economía del Aula
   - Se imprimen los "Ecosoles".
   - Se establecen los precios: cuadernillos de trabajo y hojas del cuadernillo de trabajo, tienen costo fijo.
   - Se publica la "Tabla de Ingreso": ¿Cómo ganar dinero? (ej: Asistencia puntual = 5 Ecosoles; Mantener limpio su mesa de trabajo = 3 Ecosoles; Participación destacada = 4 Ecosoles).

   Fase 2: El mercado Activo

   - **Día del Mercado:** Las estudiantes revisan cuántos Ecosoles ganaron por cumplir las Normas de Convivencia. Acuden a las "Vendedoras" para

comprar los cuadernillos o las hojas del cuadernillo de educación financiera para trabajarlas.

- **Toma de Decisiones:** Si una estudiante no le alcanza para comprar las hojas de la sesión, puede optar por "alquilar", experimentando los conceptos de presupuesto y limitación de recursos.
- **Cuidado del Material:** Si las hojas se dañan o se pierden, la estudiante debe pagar una "multa" en Ecosoles o financiar un repuesto, enseñando el concepto de preservación de activos.

Fase 3: Balance Final y Reflexión

- Se realiza una feria de cierre donde las estudiantes que lograron ahorrar sus Ecosoles pueden cambiarlas por incentivos no materiales (ej. Elegir su asiento, 10 minutos adicionales de recreo, ser el delgado del día).
- Se resuelven de forma vivencial los problemas matemáticos de las hojas utilizando los datos reales que generó el mercado del aula.

5. Criterios de Evaluación de Impacto

- **Evidencia Cuantitativa:** Registro de ingresos y ahorros en una pequeña libreta contable que cada alumna decorará y registrará.
- **Evidencia Cualitativa:** Incremento del 90% en el cuidado físico de las hojas de trabajo y comprensión práctica de los términos: ingreso, gasto, ahorro, comprador y vendedor.

6. **Conclusiones del Proyecto**

- **Logro de Aprendizaje Significativo:** Las estudiantes de 4º grado de primaria lograron internalizar de manera práctica los conceptos abstractos de comprador, vendedor, ahorro y presupuesto.
- **Fomento de la Responsabilidad y Convivencia:** La simulación económica incrementó notablemente el cuidado y valoración de las hojas de trabajo y cuadernillos de educación financiera, las estudiantes desarrollaron hábitos de cumplir las normas de convivencia elaboradas por ellas.
- **Sostenibilidad y Replicabilidad:** El proyecto demostró ser una propuesta de innovación viable, de bajo costo y fácil de implementar, a través de una metodología lúdica.