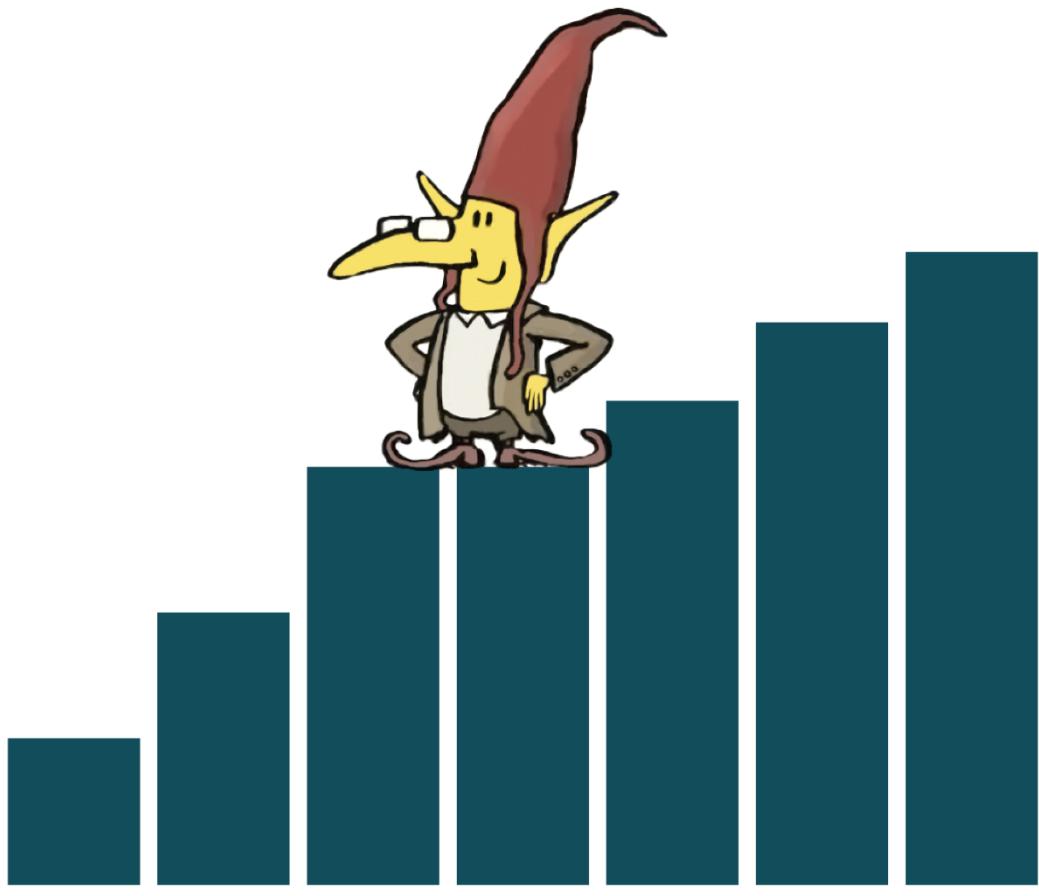


UNIDADES DIDÁCTICAS



Olegario el Empresario

CEOE
Fundación

 **Siena**
EDUCACIÓN

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	3
2.	MARCO NORMATIVO	4
3.	OBJETIVOS DE LA INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EDUCACIÓN FINANCIERA	5
4.	ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	6
5.	COMPETENCIAS CLAVE	7
6.	METODOLOGÍA	9
7.	CONTENIDOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 3º Y 4º PRIMARIA	11
8.	CONTENIDOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PARA 5º Y 6º DE PRIMARIA.....	12
9.	ACTIVIDADES PARA 3º Y 4º	14
10.	ACTIVIDADES PARA 5º Y 6º	20
11.	EVALUACIÓN INICIAL Y FINAL.....	26
12.	TALLER DE DOS CLASES LECTIVAS CON TALLERISTAS.....	29

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En un mundo cada vez más globalizado y competitivo, el desarrollo de habilidades emprendedoras y financieras desde una edad temprana se ha convertido en una necesidad educativa fundamental. La etapa de 8 a 12 años es un período crucial en el que los niños comienzan a formar su visión del mundo, desarrollar su autonomía y adquirir habilidades que les serán útiles a lo largo de su vida. Introducir conceptos de emprendimiento y educación financiera en esta etapa no solo les proporciona herramientas prácticas para gestionar recursos, sino que también fomenta la creatividad, la responsabilidad y la toma de decisiones informadas.

El emprendimiento no se limita a la creación de negocios; es una mentalidad que promueve la innovación, la resolución de problemas y la capacidad de adaptarse a los cambios. Por otro lado, la educación financiera les permite comprender el valor del dinero, el ahorro, la inversión y la importancia de planificar para el futuro. Estas competencias son esenciales para formar ciudadanos responsables y capaces de contribuir al desarrollo económico y social de sus comunidades. Además, trabajar estas áreas en el ámbito escolar permite integrar valores como el esfuerzo, la perseverancia y el trabajo en equipo, al mismo tiempo que se fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de enfrentar desafíos.

El presente proyecto tiene como objetivo diseñar e implementar unidades didácticas para trabajar el emprendimiento y la educación financiera en estudiantes de 8 a 12 años. Estas unidades buscan proporcionar a los alumnos los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para comprender y gestionar aspectos económicos y financieros, así como para desarrollar una mentalidad emprendedora que les permita identificar oportunidades, resolver problemas y tomar decisiones informadas.

A través de actividades prácticas, lúdicas y contextualizadas, se abordarán conceptos clave como el ahorro, el presupuesto, la inversión, la gestión de recursos y la creación de proyectos. Estas actividades estarán diseñadas para adaptarse al nivel cognitivo y emocional de los estudiantes, fomentando su participación y su interés por aprender. Además, se integrarán valores como la responsabilidad, la honestidad y la colaboración, que son fundamentales tanto en el ámbito financiero como en el emprendedor.

El enfoque de estas unidades didácticas no solo se centra en la adquisición de conocimientos teóricos, sino también en el desarrollo de competencias prácticas que los estudiantes puedan aplicar en su vida cotidiana. De esta manera, se busca empoderar a los alumnos para que se conviertan en agentes de cambio capaces de contribuir al bienestar personal y colectivo, preparándolos para los retos del siglo XXI.

En resumen, la implementación de unidades didácticas sobre emprendimiento y educación financiera en esta etapa no solo es relevante, sino también transformadora, ya que sienta las bases para una formación integral que trasciende el aula. Estas unidades representan una oportunidad para enriquecer el currículo escolar, fomentando en los estudiantes una actitud proactiva y consciente frente a los desafíos económicos y sociales, al mismo tiempo que se promueve una educación integral y significativa.

2. MARCO NORMATIVO

El presente marco normativo fundamenta la unidad didáctica sobre emprendimiento y educación financiera en la legislación educativa vigente, asegurando su adecuación a los principios y objetivos del sistema educativo. La propuesta didáctica se alinea con el currículo de Educación Primaria y con las competencias clave establecidas por normativas nacionales e internacionales.

Normativa internacional

- **Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo (2006):** establece las competencias clave para el aprendizaje permanente, incluyendo el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030:** la educación financiera y emprendedora contribuye a los ODS 4 (Educación de calidad) y 8 (Trabajo decente y crecimiento económico).

Normativa estatal

- **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE):**
 - Artículo 17: establece los fines de la Educación Primaria, incluyendo el desarrollo de competencias y valores como la autonomía y el pensamiento crítico.
 - Artículo 19: define las competencias clave y el enfoque interdisciplinar del currículo.
 - Disposiciones sobre la inclusión de elementos transversales, como la educación financiera y el emprendimiento.
- **Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo:**
 - Fija la estructura y currículo básico de la Educación Primaria, incluyendo la competencia en autonomía e iniciativa personal y la competencia matemática y financiera.
 - Determina que el emprendimiento debe integrarse de manera transversal en las distintas materias.

3. OBJETIVOS DE LA INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EDUCACIÓN FINANCIERA

Objetivos Generales

- 1. Fomentar el espíritu emprendedor:** Despertar en los estudiantes la curiosidad, la creatividad y la iniciativa para identificar oportunidades y resolver problemas de manera innovadora.
- 2. Promover la educación financiera básica:** Introducir conceptos fundamentales como el ahorro, el presupuesto, la inversión y la gestión de recursos, de manera práctica y comprensible, para que los estudiantes adquieran habilidades financieras esenciales desde una edad temprana.
- 3. Desarrollar habilidades sociales y colaborativas:** Fomentar el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, esenciales para cualquier proyecto emprendedor.
- 4. Concienciar sobre el impacto social del emprendimiento:** Mostrar cómo las iniciativas emprendedoras pueden contribuir al bienestar de la comunidad y al desarrollo sostenible.
- 5. Fortalecer la autonomía y la toma de decisiones:** Ayudar a los estudiantes a tomar decisiones informadas y asumir responsabilidades en un contexto seguro y guiado, con especial atención a las decisiones financieras.
- 6. Integrar la educación financiera en la vida cotidiana:** Enseñar a los estudiantes a gestionar recursos económicos de manera responsable, comprendiendo la importancia del ahorro, el gasto consciente y la planificación financiera.

4. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales no son materias adicionales, sino un conjunto de conocimientos, valores, hábitos y actitudes que se integran de manera natural en todas las áreas del currículo. Su objetivo es enriquecer la formación de los estudiantes, no solo desde el punto de vista académico, sino también personal y social.

La educación tiene como meta principal preparar a las personas para desenvolverse de manera autónoma en su entorno, desarrollando capacidades que les permitan convertirse en ciudadanos plenos y conscientes. Sin embargo, hay aspectos fundamentales que no pueden abordarse únicamente desde un enfoque académico, como la construcción de la identidad personal, la formación en valores y la adquisición de habilidades para la vida. Es esencial que la escuela no solo transmita conocimientos, sino que también forme personas capaces de vivir y convivir en sociedad, respetando la libertad, la diversidad y los principios democráticos.

Los temas transversales se centran en contenidos actitudinales que influyen directamente en el comportamiento y la forma de pensar de los estudiantes. Estos valores son clave tanto para el desarrollo integral de los alumnos como para la construcción de una sociedad más justa, libre, respetuosa con el medio ambiente y tolerante. En definitiva, los elementos transversales buscan formar ciudadanos críticos, responsables y comprometidos con su entorno, capaces de enfrentar los desafíos de la sociedad actual con autonomía y principios sólidos.



5. COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística

- Los alumnos desarrollarán habilidades de comprensión lectora y expresión oral a través del análisis del cuento "Olegario, el duende que se hizo empresario".
- Ampliarán su vocabulario financiero y aprenderán a comunicar ideas relacionadas con el emprendimiento y la gestión de recursos.
- Reflexionarán y debatirán sobre las decisiones de los personajes y su aplicación en la vida real.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- Aplicarán operaciones matemáticas básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones) en contextos financieros, como la elaboración de presupuestos y el cálculo de costes y beneficios.
- Utilizarán el reconocimiento de monedas y billetes para resolver problemas prácticos relacionados con el ahorro y el gasto.
- Explorarán conceptos básicos de economía, como ingresos, gastos y ahorro, y su relación con la toma de decisiones.

Competencia digital

- Emplearán herramientas digitales para realizar actividades interactivas, como la creación de diseños gráficos o presentaciones sobre sus proyectos emprendedores.
- Utilizarán recursos audiovisuales para expresar ideas creativas y comunicar sus propuestas de negocio.

Competencia aprender a aprender

- Desarrollarán habilidades de planificación y organización a través de la elaboración de presupuestos y la gestión de recursos.
- Reflexionarán sobre sus propios procesos de aprendizaje, identificando estrategias para superar obstáculos y alcanzar sus metas.

Competencias sociales y cívicas

- Fomentarán valores como la responsabilidad, el esfuerzo y la colaboración, esenciales tanto en el ámbito financiero como en la vida en general.
- Trabajarán en equipo para resolver desafíos relacionados con el emprendimiento, aprendiendo a valorar las aportaciones de los demás.
- Reflexionarán sobre el impacto de las decisiones económicas en la comunidad y la importancia de actuar de manera ética y responsable.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- Desarrollarán una mentalidad emprendedora, identificando oportunidades y proponiendo ideas innovadoras.
- Aprenderán a tomar decisiones informadas y a asumir riesgos calculados, basándose en la planificación y el análisis de situaciones.
- Experimentarán con la creación de proyectos sencillos, aplicando conceptos como costes, beneficios y trabajo en equipo.

Conciencia y expresiones culturales

- Utilizarán la expresión artística y plástica para diseñar propuestas creativas relacionadas con el emprendimiento.
- Explorarán cómo el arte y las emociones pueden influir en la comunicación de ideas y en la resolución de problemas.

6. METODOLOGÍA

1. Enfoque basado en proyectos (ABP):

- La unidad se centrará en el desarrollo de un **proyecto emprendedor** por parte de los estudiantes, inspirado en la historia de *Olegario, el duende que se hizo empresario*. Este enfoque permitirá a los alumnos aplicar los conceptos aprendidos de manera práctica y significativa.
- Los estudiantes trabajarán en grupos para diseñar, planificar y presentar un proyecto que resuelva un problema o necesidad de su entorno, integrando conceptos de emprendimiento y educación financiera.

2. Aprendizaje activo y participativo:

- Se fomentará la participación de los estudiantes a través de actividades prácticas, como juegos de roles, simulaciones de mercado, creación de prototipos y debates.
- Los alumnos serán los protagonistas de su propio aprendizaje, tomando decisiones, resolviendo problemas y reflexionando sobre sus experiencias.

3. Trabajo colaborativo:

- Se promoverá el trabajo en equipo, asignando roles y responsabilidades dentro de cada grupo. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la negociación y la resolución de conflictos.
- Se fomentará la diversidad de ideas y perspectivas, valorando las contribuciones de cada miembro del equipo.

4. Integración de la educación financiera:

- La educación financiera se abordará de manera práctica y contextualizada, utilizando actividades como la creación de presupuestos, la simulación de ingresos y gastos, y la toma de decisiones financieras en un entorno seguro.
- Los estudiantes aprenderán conceptos básicos, como el ahorro, la inversión y la gestión de recursos, a través de ejercicios concretos y cercanos a su realidad.

5. Uso de herramientas creativas y tecnológicas:

- Se incorporarán herramientas creativas, como dibujos, manualidades y presentaciones, para que los estudiantes expresen sus ideas de manera visual y atractiva.
- También se utilizarán recursos tecnológicos, como presentaciones digitales o aplicaciones sencillas, para enriquecer el aprendizaje y fomentar la competencia digital.

6. Aprendizaje basado en problemas (ABP):

- Se plantearán situaciones o problemas reales que los estudiantes deberán resolver utilizando los conceptos de emprendimiento y educación financiera. Por ejemplo, cómo gestionar un presupuesto limitado para crear un producto o cómo competir en un mercado simulado.
- Esto ayudará a los alumnos a desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones informadas.

7. Reflexión y autoevaluación:

- Al final de cada actividad o fase del proyecto, se dedicará tiempo a la reflexión individual y grupal. Los estudiantes analizarán lo que han aprendido, los desafíos que han enfrentado y cómo podrían mejorar en el futuro.
- Se fomentará la autoevaluación y la coevaluación, permitiendo a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora.

8. Enfoque lúdico y motivador:

- Se utilizarán dinámicas lúdicas, como juegos, simulaciones y actividades creativas, para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.
- La historia de Olegario servirá como hilo conductor, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y cercano para los alumnos.

9. Transversalidad:

- Los contenidos de emprendimiento y educación financiera se integrarán de manera transversal en otras áreas del currículo, como matemáticas (cálculo de presupuestos), lengua (expresión oral y escrita), ciencias sociales (impacto social del emprendimiento) y educación artística (diseño de prototipos).

7. CONTENIDOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 3º Y 4º PRIMARIA

❖ Cálculo para emprendedores (Matemáticas):

- Reconocimiento y uso de monedas y billetes (euros).
- Operaciones básicas con dinero: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones aplicadas a situaciones cotidianas (compras, ahorro, gastos).
- Introducción al concepto de **presupuesto**: ingresos, gastos y ahorro.
- Resolución de problemas matemáticos relacionados con costes y beneficios (ejemplo: calcular cuánto dinero se necesita para comprar materiales para un proyecto).

❖ Comunicación financiera (Lengua):

- Lectura y análisis del cuento "**Olegario, el duende que se hizo empresario**".
- Identificación de los personajes, la trama y los valores transmitidos (esfuerzo, colaboración, responsabilidad).
- Reflexión sobre las decisiones que toma Olegario y cómo podrían aplicarse en la vida real.
- Vocabulario financiero.

❖ Sociedad y Economía (Ciencias Sociales):

- Reflexión sobre la importancia del dinero y su uso responsable.
- Introducción al concepto de **empresa**: qué es, cómo funciona y su papel en la economía.
- Análisis de la historia de Olegario como ejemplo de emprendimiento y su impacto en la comunidad.

❖ Valores de un emprendedor (Educación en valores o Tutoría):

- **Responsabilidad**: la importancia de gestionar el dinero de manera consciente.
- **Esfuerzo y perseverancia**: cómo Olegario supera obstáculos para lograr sus objetivos.
- **Trabajo en equipo**: reflexión sobre la colaboración entre Olegario y sus compañeros (capítulo 4 del cuento).

❖ Diseño y creatividad empresarial: (Educación Artística):

- **Expresión** plástica y audiovisual
- **Diseño** gráfico y audiovisual
- **Creatividad** aplicada al emprendimiento
- Arte y **emociones**

8. CONTENIDOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PARA 5º Y 6º DE PRIMARIA

❖ Cálculo para emprendedores (Matemáticas)

- Profundización en el uso de monedas y billetes, incluyendo conversiones y equivalencias entre diferentes cantidades.
- Operaciones avanzadas con dinero: aplicación de porcentajes (descuentos, impuestos, beneficios) y fracciones en contextos financieros.
- Elaboración de un presupuesto detallado para un pequeño proyecto: ingresos, gastos fijos y variables, ahorro y beneficios.
- Resolución de problemas financieros más complejos, incluyendo comparación de precios, oferta y demanda, y análisis de costos y beneficios en emprendimientos simulados.

❖ Comunicación financiera (Lengua)

- Lectura y análisis crítico del cuento "Olegario, el duende que se hizo empresario", estableciendo conexiones con situaciones reales.
- Análisis de personajes y sus motivaciones, profundizando en valores y dilemas éticos del emprendimiento.
- Redacción de un breve relato o artículo sobre un emprendedor real o ficticio, destacando sus estrategias y decisiones financieras.
- Vocabulario financiero más amplio: inversión, rentabilidad, préstamo, interés, presupuesto, marketing.

❖ Sociedad y Economía (Ciencias Sociales)

- El dinero en la sociedad: medios de pago, banca, ahorro e inversión.
- Profundización en el concepto de empresa: tipos de empresas, estructura básica, función de los trabajadores y emprendedores.
- Análisis de casos reales de emprendimiento juvenil y su impacto en la comunidad.
- Simulación de un pequeño negocio en el aula, considerando planificación, inversión y promoción.

❖ Valores de un emprendedor (Educación en valores o Tutoría)

- Gestión financiera responsable: ahorro a largo plazo, consumo consciente y responsabilidad social.
- Esfuerzo y resiliencia: aprendizaje del fracaso como parte del proceso emprendedor.
- Trabajo en equipo y liderazgo: roles dentro de un proyecto empresarial, toma de decisiones en grupo y resolución de conflictos.
- Ética y emprendimiento: impacto ambiental y social de las empresas.



❖ **Diseño y creatividad empresarial (Educación Artística)**

- Diseño de logotipos y eslóganes para un emprendimiento ficticio.
- Creación de campañas publicitarias en formato digital o impreso.
- Expresión plástica aplicada al diseño de productos o empaques.
- Reflexión sobre el impacto emocional del arte en la publicidad y el consumo.

9. ACTIVIDADES PARA 3º Y 4º

ACTIVIDADES LENGUA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Creando una Historia Financiera
PÚBLICO OBJETIVO	3º Y 4º de primaria
OBJETIVO	- Desarrollar habilidades de escritura creativa y comprensión lectora. - Ampliar y reforzar el vocabulario financiero de los alumnos.
MATERIALES	- Papel y lápices. - Fichas de vocabulario financiero.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>1. Introducción al Vocabulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisar los términos financieros clave: ahorro, gasto, inversión, presupuesto, ingresos, gastos, competencia, y trabajo en equipo. <p>2. Lectura del Cuento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leer juntos la historia de Olegario (o un fragmento) <p>3. Discusión en Clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hablar sobre los eventos de la historia y cómo se utilizan los términos financieros en el contexto de la trama. <p>4. Creación de la Historia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos escribirán una breve historia utilizando al menos tres términos financieros aprendidos. - La historia debe incluir un inicio, un desarrollo y un final, y reflejar situaciones relacionadas con la gestión del dinero.



ACTIVIDADES LENGUA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Completa los huecos
PÚBLICO OBJETIVO	3º Y 4º de primaria
OBJETIVO	- Desarrollar habilidades de comprensión lectora y escritura. - Ampliar y reforzar el vocabulario financiero de los alumnos.
MATERIALES	- Papel y lápices.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Completa las siguientes frases con el término financiero adecuado que se encuentra entre paréntesis.</p> <p>1. "Pedro decidió guardar parte de su dinero en una cuenta de _____ para el futuro." (ahorro)</p> <p>2. "María compró unos nuevos lápices de colores, lo que significó un pequeño _____ en su presupuesto." (gasto)</p> <p>3. "La familia Rodríguez decidió hacer una _____ en acciones para aumentar su dinero con el tiempo." (inversión)</p> <p>4. "Antes de ir de compras, Ana y su mamá hicieron un _____ para asegurarse de no gastar más de lo planeado." (presupuesto)</p> <p>5. "Los _____ de la tienda de dulces aumentaron durante el festival del pueblo." (ingresos)</p> <p>6. "Los _____ de la excursión escolar incluyeron transporte, comida y entradas al museo." (gastos)</p> <p>7. "Para destacar en el mercado, la empresa de juguetes tuvo que enfrentar la _____ de otras marcas populares." (competencia)</p> <p>8. "El proyecto de ciencias fue un éxito porque todos los compañeros trabajaron en _____ y aportaron sus ideas." (equipo)</p>



ACTIVIDADES LENGUA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Diccionario financiero
PÚBLICO OBJETIVO	3º Y 4º de primaria
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades de comprensión lectora y escritura. - Ampliar el vocabulario financiero de los alumnos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel y lápices. - Fichas de vocabulario financiero.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Presentar la siguiente lista de términos financieros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahorro - Gasto - Inversión - Presupuesto - Ingresos - Gastos - Competencia - Trabajo en equipo <p>Investigación de los Términos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dividir a la clase en pequeños grupos. - Asignar un término financiero a cada grupo. - Cada grupo investigará su término utilizando libros, recursos en línea y materiales educativos proporcionados. <p>Creación de la Definición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribir una definición sencilla del término en una hoja de papel. - Incluir un ejemplo de cómo se utiliza el término en una oración. - Dibujar una imagen que ilustre el concepto. <p>Presentación y Compilación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo presentará su término al resto de la clase. - Compilar todas las definiciones y ejemplos en un "Diccionario Financiero de la Clase." Puedes hacerlo en formato de libro hecho a mano o un documento digital.



ACTIVIDADES DE MATEMÁTICAS	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Resuelve el problema financiero
PÚBLICO OBJETIVO	3º Y 4º de primaria
OBJETIVO	Dotar de herramientas en educación financiera a los alumnos
MATERIALES	- Papel y lápices. - Ficha de los problemas
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Problemas Matemáticos:</p> <p>1. El Ahorro de Olegario Olegario quiere ahorrar para comprar materiales para sus lámparas. Si Olegario gana 8 euros vendiendo una lámpara y decide ahorrar 3 euros de cada venta, ¿cuánto dinero ahorrará después de vender 4 lámparas?</p> <p>Respuesta: _____</p> <p>2. Los Gastos de Olegario: Olegario necesita comprar 5 paquetes de nubes y cada paquete cuesta 6 euros. ¿Cuánto gastará en total?</p> <p>Respuesta: _____</p> <p>3. Los Ingresos de Olegario: Olegario vende 10 lámparas a 7 euros cada una. ¿Cuánto dinero gana en total?</p> <p>Respuesta: _____</p> <p>4. El Presupuesto de Olegario: Olegario tiene un presupuesto de 50 euros para comprar materiales. Si gasta 15 euros en nubes y 20 euros en rayos de sol, ¿cuánto dinero le queda?</p> <p>Respuesta: _____</p> <p>5. La Competencia de Olegario: Para competir con otro fabricante de lámparas, Olegario decide bajar el precio de sus lámparas a 5 euros cada una. Si vende 12 lámparas a este precio, ¿cuánto dinero gana?</p> <p>Respuesta: _____</p>



ACTIVIDADES DE CIENCIAS SOCIALES	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Aprende, imaginas y desarrolla.
PÚBLICO OBJETIVO	3º Y 4º de primaria
OBJETIVO	Conocer cómo funciona el dinero y las empresas en la sociedad.
MATERIALES	- Papel y lápices.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>1. ¿Cómo pagamos?</p> <p>Observa los siguientes medios de pago y dibuja uno en el recuadro.</p> <p>Dinero en efectivo Tarjeta de crédito/débito Pago con el móvil</p> <p>Dibuja aquí tu medio de pago favorito: (Espacio para el dibujo)</p> <p>2. ¿Dónde guardamos el dinero?</p> <p>Rodea la opción correcta:</p> <p>Debajo del colchón En el banco En una caja de regalos</p> <p>3. Las empresas y su trabajo</p> <p>Completa la frase con las palabras correctas:</p> <p>Las empresas venden _____ o _____. En ellas trabajan _____ y _____.</p> <p>4. Mi primer negocio</p> <p>Imagina que tienes un negocio en la escuela. Responde:</p> <p>¿Qué venderás o harás? _____ ¿Cómo lo anunciarás? _____</p>



ACTIVIDADES DE PLÁSTICA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Publicidad y diseño
PÚBLICO OBJETIVO	3º Y 4º de primaria
OBJETIVO	Desarrollar la creatividad y aprender sobre el diseño en los negocios.
MATERIALES	- Papel y lápices. - Ficha de los problemas
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>1. Mi negocio imaginario</p> <p>Dibuja y escribe sobre tu propio negocio.</p> <p>Nombre del negocio: _____</p> <p>Dibuja tu logo.</p> <p>2. Un eslogan para mi negocio</p> <p>Escribe una frase corta que haga que la gente recuerde tu negocio.</p> <p>Mi eslogan será: _____</p> <p>3. Publicidad creativa</p> <p>Imagina que debes anunciar tu negocio. Elige una opción y dibújala:</p> <p>Un cartel con el nombre y logotipo. Un anuncio divertido en una hoja.</p> <p>4. Reflexión final</p> <p>¿Por qué crees que el diseño es importante para vender cosas?</p>



10. ACTIVIDADES PARA 5º Y 6º

ACTIVIDADES DE MATEMÁTICAS	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Resuelve el problema financiero
PÚBLICO OBJETIVO	5º Y 6º de primaria
OBJETIVO	Dotar de herramientas en educación financiera a los alumnos
MATERIALES	- Papel y lápices. - Ficha de los problemas
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Problemas Matemáticos:</p> <p>1. El Presupuesto de Olegario: Olegario tiene un presupuesto de 150 euros para comprar materiales. Gasta 45 euros en nubes, 35 euros en rayos de sol, y 40 euros en estrellas. Además, decide invertir 20 euros en mejorar sus lámparas. ¿Cuánto dinero le queda de su presupuesto?</p> <p>Respuesta: _____</p> <p>2. Los Ingresos de Olegario: Olegario vende lámparas a 10 euros cada una. Si vende 5 lámparas el lunes, 6 el martes, 4 el miércoles, 7 el jueves y 8 el viernes, ¿cuánto dinero gana en total esa semana?</p> <p>Respuesta: _____</p> <p>3. Los Gastos de Olegario: Olegario necesita comprar materiales para sus lámparas. Compra 9 paquetes de nubes a 4 euros cada paquete, 7 rayos de sol a 5 euros cada uno y 6 paquetes de estrellas a 6 euros cada paquete. ¿Cuánto gastará en total?</p> <p>Respuesta: _____</p> <p>4. La Inversión de Olegario: Olegario decide invertir 50 euros en publicidad para aumentar sus ventas. Si cada lámpara cuesta 9 euros y después de la inversión vende 40 lámparas en total, ¿cuánto dinero gana después de descontar la inversión?</p> <p>Respuesta: _____</p>



5. La Competencia de Olegario:

Para competir con otro fabricante de lámparas, Olegario decide bajar el precio de sus lámparas a 7 euros cada una. Si vende 6 lámparas el lunes, 7 el martes, 8 el miércoles, 9 el jueves y 10 el viernes, ¿cuánto dinero gana en total esa semana?

Respuesta: _____



ACTIVIDADES DE CIENCIAS SOCIALES					
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Piensa, aprende, encuentra.				
PÚBLICO OBJETIVO	5º Y 6º de primaria				
OBJETIVO	Dotar de herramientas en educación financiera a los alumnos				
MATERIALES	- Papel y lápices. - Ficha de los problemas				
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>1. Medios de pago</p> <p>Observa las siguientes formas de pago y escribe qué es y cuándo se usa cada una.</p> <p>Dinero en efectivo:</p> <hr/> <p>Tarjeta de débito/crédito:</p> <hr/> <p>Pago móvil o digital:</p> <hr/> <p>2. Tipos de empresa</p> <p>Relaciona cada empresa con su tipo marcando con:</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">Empresa</td> <td style="width: 25%;">Pequeña</td> <td style="width: 25%;">Mediana</td> <td style="width: 25%;">Grande</td> </tr> </table> <p>Panadería de barrio</p> <p>Fábrica de coches</p> <p>Tienda de ropa local</p> <p>Cadena de supermercados</p> <p>3. Emprendimiento juvenil</p> <p>Investiga o recuerda un caso real de un joven emprendedor y responde:</p> <p>Nombre del emprendedor: _____</p> <p>¿Qué negocio creó? _____</p> <p>¿Cómo ayudó a la comunidad? _____</p>	Empresa	Pequeña	Mediana	Grande
Empresa	Pequeña	Mediana	Grande		



4. Crea tu negocio

Imagina que abres un pequeño negocio en tu colegio. Responde:

¿Qué venderás o qué servicio ofrecerás? _____

¿Cuánto costará tu producto o servicio? _____

¿Cómo lo promocionarás? (carteles, redes, boca a boca, etc.)



ACTIVIDADES LENGUA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Diccionario financiero
PÚBLICO OBJETIVO	5º Y 6º de primaria
OBJETIVO	- Desarrollar habilidades de comprensión lectora y escritura. - Ampliar el vocabulario financiero de los alumnos.
MATERIALES	- Papel y lápices. - Fichas de vocabulario financiero.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Presentar la siguiente lista de términos financieros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahorro - Gasto - Inversión - Presupuesto - Ingresos - Gastos - Competencia - Trabajo en equipo - Interés - Deuda <p>Investigación de los Términos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dividir a la clase en pequeños grupos. - Asignar un término financiero a cada grupo. - Cada grupo investigará su término utilizando libros, recursos en línea y materiales educativos proporcionados. <p>Creación de la Definición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribir una definición sencilla del término en una hoja de papel. - Incluir un ejemplo de cómo se utiliza el término en una oración. - Dibujar una imagen que ilustre el concepto. <p>Presentación y Compilación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo presentará su término al resto de la clase. - Compilar todas las definiciones y ejemplos en un "Diccionario Financiero de la Clase." Puedes hacerlo en formato de libro hecho a mano o un documento digital.



ACTIVIDADES DE PLASTICA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Crea tu logo
PÚBLICO OBJETIVO	5º Y 6º de primaria
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades de comprensión lectora y escritura. - Ampliar el vocabulario financiero de los alumnos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel y lápices. - Cartulina de colores - Tijeras y pegamento
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>1. Crea tu emprendimiento</p> <p>Imagina que tienes un negocio. Responde:</p> <p>¿Qué venderás o qué servicio ofrecerás?</p> <hr/> <p>¿Cómo se llamará tu empresa? _____</p> <p>2. Diseña tu logotipo</p> <p>Dibuja aquí el logotipo de tu emprendimiento. Piensa en los colores, formas y elementos que representen tu negocio.</p> <p>(Espacio para el dibujo)</p> <p>3. Crea un eslogan</p> <p>Un eslogan es una frase corta que representa tu negocio. Escribe uno para el tuyo:</p>



11. EVALUACIÓN INICIAL Y FINAL

La evaluación inicial es el proceso mediante el cual se recoge información sobre los conocimientos previos, habilidades y actitudes de los estudiantes antes de iniciar una unidad didáctica. Su objetivo principal es conocer el punto de partida del alumnado para adaptar la enseñanza a sus necesidades y nivel de desarrollo.

Esta evaluación puede realizarse a través de diversas estrategias, como cuestionarios diagnósticos, debates previos, actividades exploratorias o autoevaluaciones. De este modo, se obtiene una visión clara de las fortalezas y áreas de mejora de los estudiantes, permitiendo ajustar la metodología, los contenidos y los recursos didácticos para optimizar el proceso de aprendizaje.

En cuanto a la evaluación final tiene como propósito valorar el grado de adquisición de los aprendizajes al concluir la unidad didáctica. Permite determinar si los objetivos planteados han sido alcanzados y en qué medida los estudiantes han desarrollado las competencias establecidas. Además, proporciona información valiosa sobre la eficacia de los recursos y metodologías empleadas, facilitando la mejora continua de la enseñanza.

Para ello, se pueden utilizar pruebas escritas, proyectos, exposiciones orales, portafolios o autoevaluaciones, promoviendo una evaluación integral y formativa. La comparación entre los resultados de la evaluación inicial y final permite medir el progreso del alumnado y ajustar futuras intervenciones pedagógicas.

Es un proceso clave por las siguientes razones:

- **Personalización del aprendizaje:** Conocer los conocimientos previos permite adaptar los contenidos y estrategias a las necesidades reales de los estudiantes.
- **Seguimiento del progreso:** Comparar los resultados iniciales y finales permite medir el avance y detectar áreas que requieren refuerzo.
- **Mejora de la práctica docente:** Analizar el impacto de las metodologías utilizadas facilita la toma de decisiones para futuras intervenciones.
- **Motivación del alumnado:** Visualizar su propio progreso puede incentivar a los estudiantes a continuar aprendiendo con entusiasmo y compromiso.
- **Garantía de la calidad educativa:** Una evaluación estructurada contribuye a la mejora del diseño curricular y asegura el logro de los objetivos educativos planteados.

Cuestionario inicial

Objetivo:

- Evaluar los conocimientos previos de los alumnos sobre conceptos básicos de emprendimiento y educación financiera de forma adecuada a su nivel.

Formato:

- Cuestionario simple con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y preguntas abiertas.

Preguntas:

- ¿Qué es el ahorro?

- (a) Guardar dinero para usarlo después
- (b) Gastar todo el dinero
- (c) Pedir dinero prestado.

- Verdadero/Falso: "Un presupuesto es una lista de ingresos y gastos." ____

- ¿Por qué es importante trabajar en equipo?

- (a) Porque es más divertido
- (b) Porque se pueden compartir ideas y esfuerzos
- (c) Porque no hace falta trabajar.

- ¿Qué hace una empresa?

- (a) Vende productos o servicios
- (b) Juega en el patio
- (c) Lee libros.

- Escribe un valor importante para ser un buen emprendedor.



Cuestionario Final

Objetivo:

- Evaluar los conocimientos adquiridos y la comprensión de los conceptos trabajados durante la unidad didáctica.

Formato:

- Similar al pretest, con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y preguntas abiertas para comparar resultados y medir el progreso.

Preguntas:

- ¿Qué es el ahorro y cómo lo puedes hacer en tu vida diaria? (Explicación simple).

- Verdadero/Falso: "Un presupuesto es importante para planificar gastos y ahorros." _____
- Explica cómo Olegario y su equipo trabajaron juntos para lograr su objetivo.

- ¿Qué productos o servicios puede vender una empresa? (Lista de ejemplos).

- Nombra un valor importante para ser un buen emprendedor y cómo lo aplicaste en tu proyecto.



12. TALLER DE DOS CLASES LECTIVAS CON TALLERISTAS

Taller: "Olegario y la aventura de emprender"

Duración: 2 horas

Participantes: Estudiantes de primaria (8 a 12 años)

Materiales necesarios:

- Cómic de *Olegario, el duende que se hizo empresario* o guion adaptado para teatrillo.
- Disfraces o elementos sencillos para el teatrillo (opcional).
- Materiales para actividades: cartulinas, lápices de colores, pegamento, tijeras, papel, monedas ficticias.
- Pizarra o papelógrafo para anotar ideas.

1. Introducción

- **Presentación de los talleristas:** Breve introducción sobre quiénes son y qué van a hacer en el taller.
- **Contextualización:** Explicación sencilla de qué es el emprendimiento y por qué es importante además de ligar el taller con las actividades que se han ido realizando previamente en el aula.
- **Objetivo del taller:** Anunciar que van a conocer la historia de Olegario, un duende emprendedor, y que después realizarán actividades relacionadas con su aventura.

2. Lectura del cómic o teatrillo

Opción A: Lectura del cómic

- Los talleristas leen en voz alta algunos capítulos clave del cómic, mostrando las viñetas a los estudiantes.
- Se hacen pausas para explicar conceptos importantes (como la idea de Olegario, la formación del equipo y la competencia).

Opción B: Teatrillo adaptado

- Los talleristas (o algunos estudiantes voluntarios) representan una versión simplificada de la historia de Olegario, usando disfraces o elementos visuales.
- Se incluyen momentos interactivos donde los estudiantes pueden participar (por ejemplo, haciendo sonidos o respondiendo preguntas).

3. Actividad práctica

Actividad 1: "Simulación de mercado"

- **Descripción:** Los grupos "venden" sus productos o servicios en un mercado simulado, usando monedas ficticias. El producto vendido pueden ser dibujos representativos de un objeto o material que han ido realizando en las actividades anteriores.
- **Instrucciones:**
 1. Cada grupo prepara en una zona su negocio
 2. Los estudiantes rotan por los stands, comprando y vendiendo.
 3. Al final, se calcula cuánto ha ganado cada grupo.
- **Materiales:** Monedas ficticias, productos creados en la Actividad 1.
- **Reflexión:** ¿Qué estrategias usaron para vender? ¿Qué aprendieron sobre la competencia?

Actividad 2: "Reflexión y compromiso"

- **Descripción:** Los estudiantes reflexionan sobre lo que han aprendido.
- **Instrucciones:**
 1. En grupos, discuten qué les ha gustado más del taller y qué han aprendido.
 2. Cada estudiante escribe o dibuja un compromiso personal (por ejemplo, ahorrar más, ser más creativo, trabajar en equipo).
 3. Se comparten algunos compromisos en voz alta.
- **Materiales:** Papel, lápices de colores.
- **Reflexión:** ¿Cómo podemos ser más como Olegario en nuestra vida diaria?

4. Cierre del taller

- **Resumen:** Los talleristas recuerdan los conceptos clave trabajados en el taller (espíritu emprendedor, trabajo en equipo, educación financiera).
- **Agradecimiento:** Se agradece la participación de los estudiantes y se les anima a seguir pensando como emprendedores.
- **Sorpresa final:** Se entrega un pequeño diploma o recuerdo del taller.