

ELABORACIÓN DE LA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA JUEGO DIDÁCTICO “MI MUNDO FINANCIERO”



INTRODUCCIÓN

Hoy estamos inmersos en un mundo globalizado, donde la tecnología de la información y las comunicaciones son un factor decisivo de innovación y cambio en todos los sectores de la sociedad. La educación es un sector que debe estar a la vanguardia manteniendo una integralidad de la pedagogía con las herramientas tecnológicas a fin de garantizar un proceso cognitivo cada vez más efectivo y que responda de manera óptima a los requerimientos y necesidades del entorno cotidiano que día a día presenta mayor exigencia, lo que se traduce necesariamente en adquirir mejores competencias.

En el plano educativo, hay una cantidad de alternativas y herramientas que tiene como soporte las nuevas tecnologías de la información y comunicación, donde en la actualidad se está pasando del aula tradicional a aulas virtuales de aprendizaje. Esta transformación también se da en la educación económica y financiera, la cual es de vital importancia para las personas ya que se aplica en el entorno cotidiano, a cada momento existe una transacción económica que garantiza satisfacer las necesidades.

Las políticas gubernamentales en materia de educación han enfocado esfuerzos hacia la educación económica y financiera considerándola un tema importante en la construcción de bienestar común e individual, en este sentido promulgó el decreto 457 de 2014, a fin de mejorar los conocimientos y competencias en este tema.

En virtud a lo anterior, se diseñó una aplicación financiera de tipo académica que tiene por objetivo brindar a la población en general una herramienta que les permita obtener los conocimientos, habilidades, destrezas y competencias necesarias para la toma de decisiones y la construcción de saberes aplicados en las finanzas tanto a nivel personal, familiar o empresarial.

Mi mundo financiero es un juego que aborda cuatro temáticas financieras que son estructura financiera, matemática financiera, costos y presupuestos, con lo cual se busca dar a conocer bases teóricas y conceptuales del campo financiero, que se produzca un proceso de retroalimentación y se dé su aplicabilidad en la vida cotidiana.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de educación financiera entre los ciudadanos de la región Guanentina y alrededores, ha hecho que desde temprana edad se endeuden, hasta el punto de no tener la capacidad económica para responder por las obligaciones que han adquirido.

Para suplir esta debilidad, el estado a través el decreto 457 del 2014, busca que toda la población adquiera nuevos conocimientos, conductas, habilidades y valores que la lleven a tomar decisiones financieras responsables, con el apoyo de los establecimientos educativos.

Para minimizar ésta desventaja en los habitantes de la provincia Guanentina, es necesario implementar una herramienta que permita a los estudiantes de bachillerato navegar en el campo financiero y más aún en las finanzas personales de tal manera que conozcan temas relacionados al ahorro, el consumo, la inversión y así mismo que se motiven a llevar una adecuada planeación financiera personal.

Por lo anteriormente mencionado hemos desarrollado “una herramienta en el proceso de construcción ciudadana, a fin de que los estudiantes reconozcan las diversas relaciones que establece el ser humano con los diferentes manejos de los recursos para el bienestar común e individual”(Decreto 457, p. 1) y empiecen a ser sujetos activos dentro de la economía.

OBJETIVOS

Objetivo General

Elaborar una aplicación didáctica cuyo lenguaje de programación es **Visual Basic 6.0**, llamada “Mi Mundo Financiero” que abarque términos y ejemplos enfocados en la planeación Financiera, dirigida a estudiantes de grados noveno, décimo y once de los colegios de San Gil, quienes podrán interactuar con ella a través de un juego.

Objetivos Específicos

- ❖ Construir una herramienta juego didáctico “Mi Mundo Financiero” cuyo enfoque pertenece a las finanzas personales.
- ❖ Realizar 5 módulos Interactivos (niveles) que abarcan de manera específica las siguientes temáticas: Matemáticas Financiera, Costos, Presupuestos, Estructura Financiera (Créditos Bancarios) y un módulo final para la retroalimentación.
- ❖ Elaborar manual de usuario del juego que contenga tanto la explicación como las reglas para su utilización.

JUSTIFICACIÓN

En Colombia, estudios recientes evidencian demoras en materia de alfabetismo financiero. Por ejemplo, la Encuesta sobre Capacidades financieras del Banco de la República y del Banco Mundial (2013) indica que solo el 37% de los adultos colombianos realizan planeación financiera, lo que indica que la bancarización de calidad continúa representando grandes retos para Colombia. Además la mayoría de jóvenes de 15 años tan solo se limitan a identificar productos y términos financieros básicos, aplicando de forma limitada esos conceptos a la solución de problemas del día a día. Por tal motivo es importante continuar construyendo una política de educación financiera más eficiente y pragmática iniciando desde los más jóvenes.

En San Gil se evidencia esta gran necesidad, por lo tanto sería crucial elaborar una aplicación didáctica y accesible, cuyo objetivo sea brindar a los estudiantes de grados noveno, décimo y once, una amplia variedad de conocimientos acerca de temas financieros que les permita emplearlos en su área financiera y en su vida cotidiana.

ESTADO DEL ARTE

SEGUROPOLIS

Es un sistema de Gestión Educativa diseñado por Seguros Bolívar, elaborado el 1 de noviembre del 2011; que enseña a los niños de 4-12 años a tomar decisiones económicas y seguras recreando situaciones que se pueden vivir en la ciudad.

Le permite al usuario encontrar video juegos interactivos en los que podrá poner a prueba sus habilidades y conocimientos.

Con este juego Seguros Bolívar, busca fortalecer habilidades motrices, prevención y autocuidado, creatividad y en especial administración del dinero, a través de un sistema de puntuación y diseño de videojuegos que explica el propósito del ahorro, el seguro y sus diferencias. Adicionalmente los prepara para actuar frente a un evento inesperado.

SUPERFINANZAS

“Supe finanzas” es más que un juego; es una herramienta de aprendizaje para niños y adultos. Contiene definiciones, características y otros elementos que conducirán a comprender mejor el Sector Financiero y del Mercado de Valores, y suministrará herramientas de planeación, ahorro e inversión, que facilitarán el cumplimiento de metas personales.

Es un tablero diagramado en forma de Pista de Carreras, S, que contiene cuarenta (40) preguntas relacionadas con temáticas fundamentales del sistema financiero y del mercado de valores: Conceptos básicos, Sistema financiero, Establecimientos de crédito, Seguros, Pensiones, Cesantías y Fiduciarias, Mercado de valores, Información, seguridad y prevención, Mecanismos e instituciones de protección.

INFLATION ISLAND

Inflation Island es un juego diseñado por el Banco Central Europeo. El juego permite explorar las distintas zonas de la isla, observa cómo reacciona la gente a la inflación y la deflación, y cómo cambia el entorno. También pone a prueba los conocimientos e intenta identificar los distintos escenarios de inflación.

En el cine de la isla se podrá ver vídeos y fotografías ilustrativos de los efectos de la inflación y la deflación en distintos países y épocas.

MARCO TEÓRICO

MATEMÁTICAS FINANCIERAS

Las Matemáticas Financieras también denominadas “Ingeniería Económica”, recogen una serie de técnicas que permite al ejecutivo manipular un concepto que esta presenta en la mayoría de decisiones cotidianas: la tasa de interés.

- ❖ Valor del dinero en el tiempo
- ❖ Tasa de interés
- ❖ Valor Presente
- ❖ Valor Futuro
- ❖ Interés Simple
- ❖ Interés compuesto
- ❖ Interés Efectivo y periódico.
- ❖ Interés Nominal
- ❖ Anualidades

COSTOS

El costo es el gasto económico que representa la fabricación de un producto o la prestación de un servicio. Es por esto que en este modulo se abarcan temas como:

- ❖ ¿Qué es Costo?
- ❖ Clasificación de los costos
 - Costos Directos
 - Costos Indirectos o CIF
- ❖ Costos variables
- ❖ Costos Fijos
- ❖ Elementos del Costo
- ❖ Estrategias para optimizar los costos
- ❖ Sistemas de Costeo

MARCO TEÓRICO

PRESUPUESTO

En este módulo se aprenderá a crear un presupuesto sencillo siendo este un documento en el cual se refleja las ganancias o ingresos con los que se cuentan al finalizar un determinado tiempo.

Acá se Abarcaran temas como:

- ❖ Ingresos Fijos y Variables
- ❖ Egresos Fijos y Variables
- ❖ Presupuesto

ESTRUCTURA FINANCIERA

En este módulo se estudiara todo lo relacionado con los créditos bancarios, inversión y ahorro, donde abarcaran temas como:

- ❖ Tipos de Crédito:
 - Crédito:
 - Créditos de Consumo
 - Presta Nómina y Libranza
 - Microcréditos
- ❖ Cómo Invertir
- ❖ Dónde invertir
- ❖ Qué es el ahorro
- ❖ Cómo Ahorrar

ORIGEN

El Gobierno de Colombia manifiesta como uno de sus objetivos del Plan Nacional de Desarrollo Nacional brindar Educación Económica y Financiera de calidad en toda la población del país. Guiado por la frase “Los niños y los jóvenes son el futuro del mundo” ha planteado como una de sus estrategias promover y enseñar este tipo de educación a través de las instituciones educativas.

Es así que mediante el Decreto 457 de Febrero del 2014 el Estado, motivado por la invitación de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico OCDE a formar parte activa de la economía mundial, busca implementar la Educación Financiera desde los colegios: “ Que la educación económica y financiera constituye además un tema que debe ser abordado en los establecimientos educativos como una herramienta en el proceso de construcción ciudadana, a fin de que los estudiantes reconozcan las diversas relaciones que establece el ser humano con el manejo de los recursos para el bienestar común e individual; que se formen en la toma de conciencia como sujetos económicos; y que comprendan cómo, en lo local y en lo global, existen dinámicas y prácticas económicas diversas”

Como estudiantes de Ingeniería Financiera buscamos aportar para el logro de este objetivo a través de la elaboración del Juego Didáctico Mi Mundo Financiero. Reconocemos la Importancia de la Educación Financiera como aquella que inculca la capacidad de tener conocimientos y aptitudes financieras cruciales para el desarrollo de la Sociedad, y cobra más fuerza si es instruida desde un principio a la población más joven ya que se forman como ciudadanos financieramente responsables.

DESARROLLO

El proceso para elaborar la Aplicación Didáctica “Juego Didáctico Mi mundo Financiero” fue el siguiente:

1.

Construcción de los módulos interactivos que conforman el juego. Reunir toda la conceptualización referente a las temáticas de los módulos: Matemáticas Financiera, Estructura Financiera (Créditos Bancarios), Costos y Presupuestos.

2.

Investigación de diversos tipos de juegos relacionados con Finanzas Personales suministrados por entidades bancarias y cuestionarios recreativos de cartillas para niños con tópicos similares, esto con el fin de obtener una guía para elaborar la estructura de los mini juegos que lleva cada módulo y que arman el juego en su totalidad.

DESARROLLO

3.

Elaboración del cuestionario: La Recopilación teórica se tomó como base para diseñar los juegos de tal manera que tengan condensadas las preguntas correspondientes a las temáticas de los módulos. En la elaboración del cuestionario se tuvo en cuenta que las preguntas fueran didácticas a la hora de interactuar con el usuario.

Se elaboraron ayudas para que el usuario pueda responder con más facilidad y aprender un poco más del tema

Se estableció un número de preguntas por módulo, 30 por cada módulo, incluido las que hacen parte de la retroalimentación, para un total de 150 preguntas, esto pensando en que cada mini juego tuviera carácter randomico por lo que se debería contar con una base amplia de preguntas.

DESARROLLO

4.

Creación de los Guiones: se tomó la decisión de plasmar la teoría en Videos Interactivos, una forma más amena y didáctica para enseñar y aprender. Por lo tanto se escribieron cuatro guiones correspondientes a cada vídeo interactivo.

Los Videos Interactivos se usarían para explicar las temáticas de cada módulo a los estudiantes al iniciar cada mini juego y que así contarán con una herramienta para prepararse, interactuar con la aplicación y responder asertivamente en cada uno y avanzar al siguiente nivel hasta completar la travesía.

DESARROLLO

5.

Programación en el Lenguaje Visual Basic 6:

Al tener montada completamente la estructura, se contrató a la persona que convertiría el Juego en realidad.

Se escogió El lenguaje de Programación Visual Basic 6.0 (VB6), debido a que esta versión mejora la productividad y la capacidad para aplicaciones web. Es un lenguaje de programación visual, también llamado lenguaje de 4ª generación, esto quiere decir que un gran número de tareas se realizan sin escribir código, simplemente con operaciones gráficas realizadas con el ratón sobre la pantalla. El entorno de programación de Visual Basic 6.0 ofrece muchas posibilidades de adaptación a los gustos, deseos y preferencias del usuario, esto facilitó la creación del juego.

DESARROLLO

6.

Finalmente basados en la búsqueda anterior, la observación de los populares juegos de mesa y los que se conocen comúnmente mediante los programas de televisión, se establecieron los siguientes mini juegos:



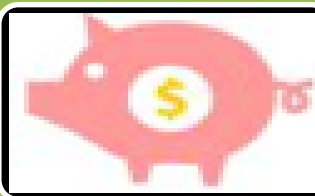
Estructura Financiera

- El Juego Pasa Palabra consiste en averiguar el término teniendo en cuenta la palabra inicial y el concepto



Matemática Financiera

- El juego Rompe el Cuadro Financiero corresponde en responder una serie de preguntas cuyos desaciertos serán limitados por un recuadro dividido en 6 partes, es decir por cada error se va borrando una parte, lo que hace que el usuario solo tenga 6 vidas.



Costos

- El juego Ajusta tu concepto consiste en arrastrar la casilla de la respuesta al cajón inferior. La pregunta se encuentra en la parte superior.

DESARROLLO



Presupuestos

- El juego Arrastra tu respuesta consiste en arrastrar la casilla de la respuesta hacia el área superior donde está la pregunta.



Retroalimentación

- Se titula ¿Quién quiere ser Financiero? equivalente al concurso y programa de la televisión ¿Quién quiere ser Millonario?, muestra una pregunta con tres opciones de respuesta, y el usuario debe escoger la correcta; al igual que en el concurso posee dos ayudas, la primera es la opción 50/50 que hace que una respuesta incorrecta desaparezca, la segunda ayuda es la del público la cual arroja un gráfico estadístico con las frecuencias de respuesta de cada opción.

RESULTADOS

Finalmente se obtuvo la aplicación “Juego Didáctico Mi Mundo Financiero”.

Basados en la estructura diseñada y entregada al programador el juego se puede visualizar de la siguiente manera:



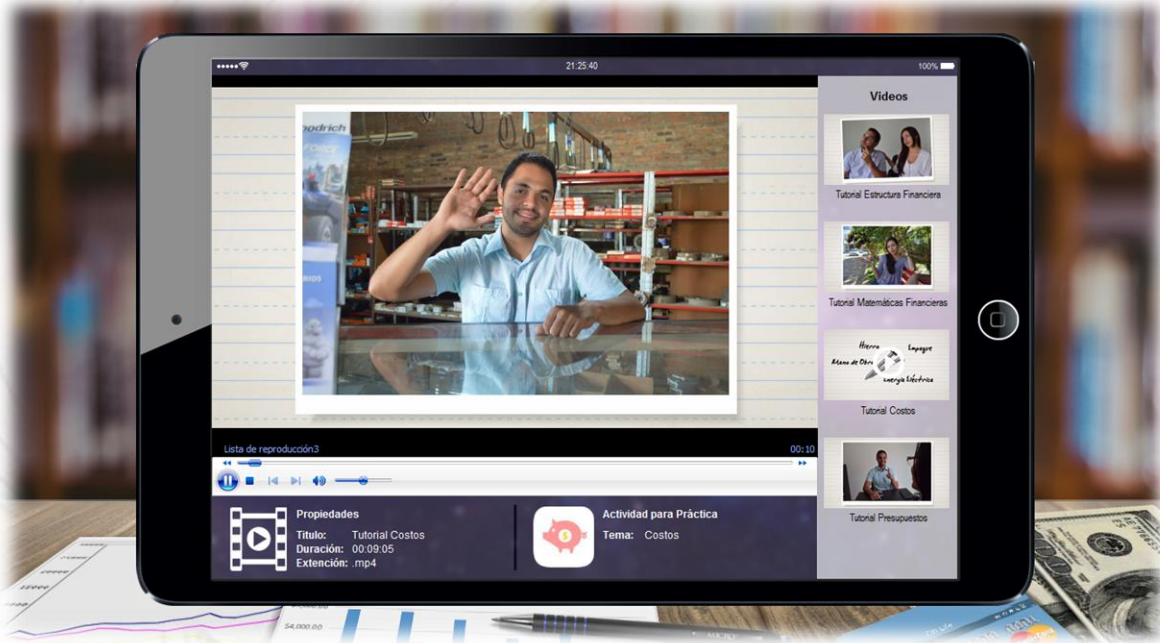
La Pantalla inicial muestra el nombre del Juego, la opción de Iniciar (para ingresar a los mini juegos), la opción Preparame en la que se encuentran condensados los vídeos tutoriales, aquí el usuario, en este caso el estudiante, puede tomar la decisión de instruirse primero en las temáticas antes de empezar a jugar.

Y por último la opción Créditos que contiene los datos de las creadoras. Se encuentra además el Botón Salir.

VIDEOS TUTORIALES

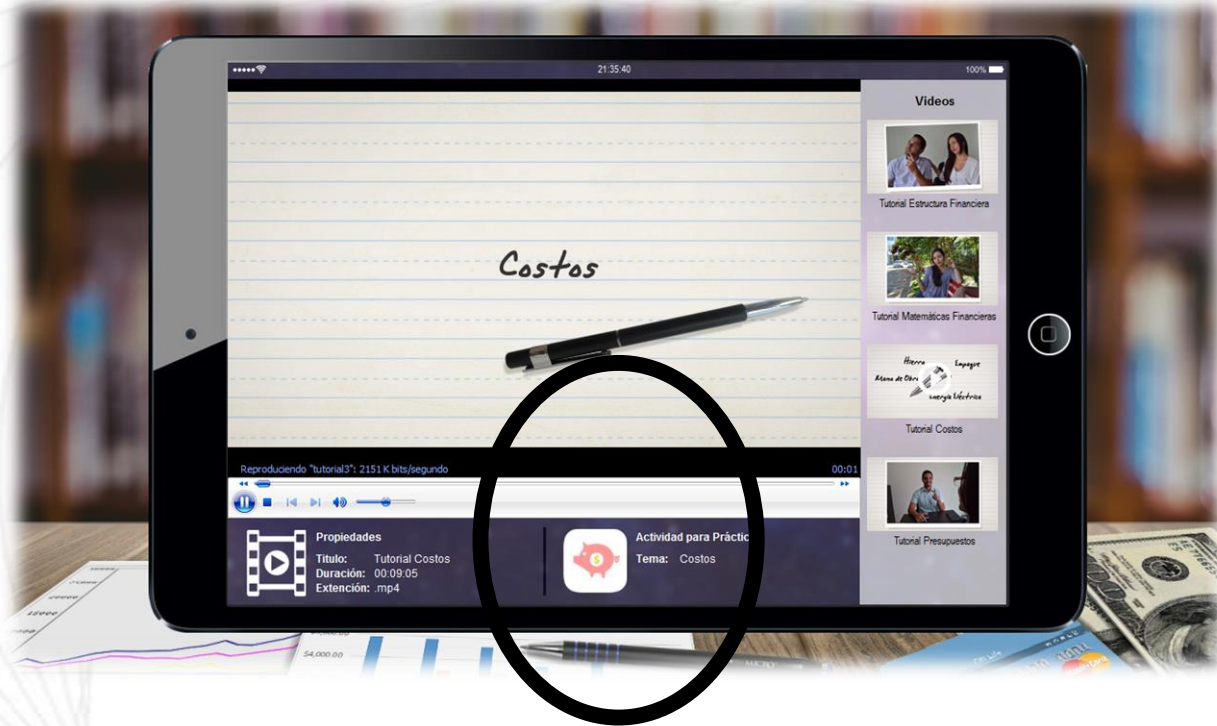




VIDEOS TUTORIALES



VIDEOS TUTORIALES

En los videos tutoriales se encuentra la opción de practicar. Aquí el usuario podrá conocer los mini juegos e interactuar con preguntas para fortalecer lo aprendido en los tutoriales y estar más preparado al momento de afrontar la verdadera travesía. Esta práctica no afecta el puntaje real.



	Propiedades Título: Tutorial Costos Duración: 00:09:05 Extensión: .mp4		Actividad para Práctica Tema: Costos
--	--	--	--

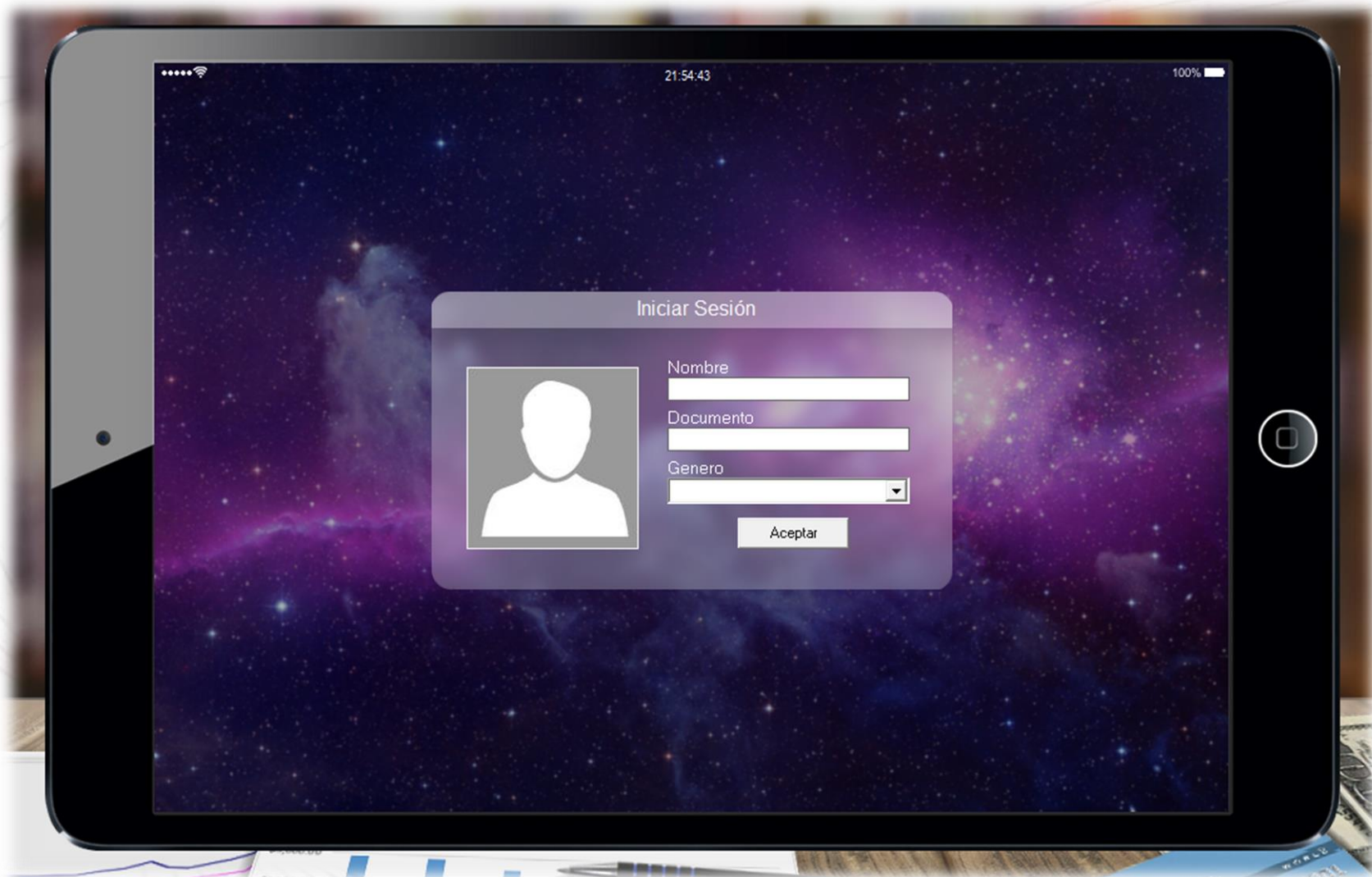


ACTIVIDAD PARA PRÁCTICA

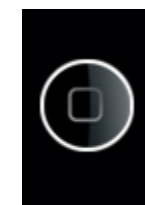


Además en los juegos de prueba se encuentra la opción Ayuda, donde se condensan premisas “pistas” o conceptos que facilitan encontrar las respuestas.

Es importante resaltar que no todas las preguntas cuentan con ayuda.



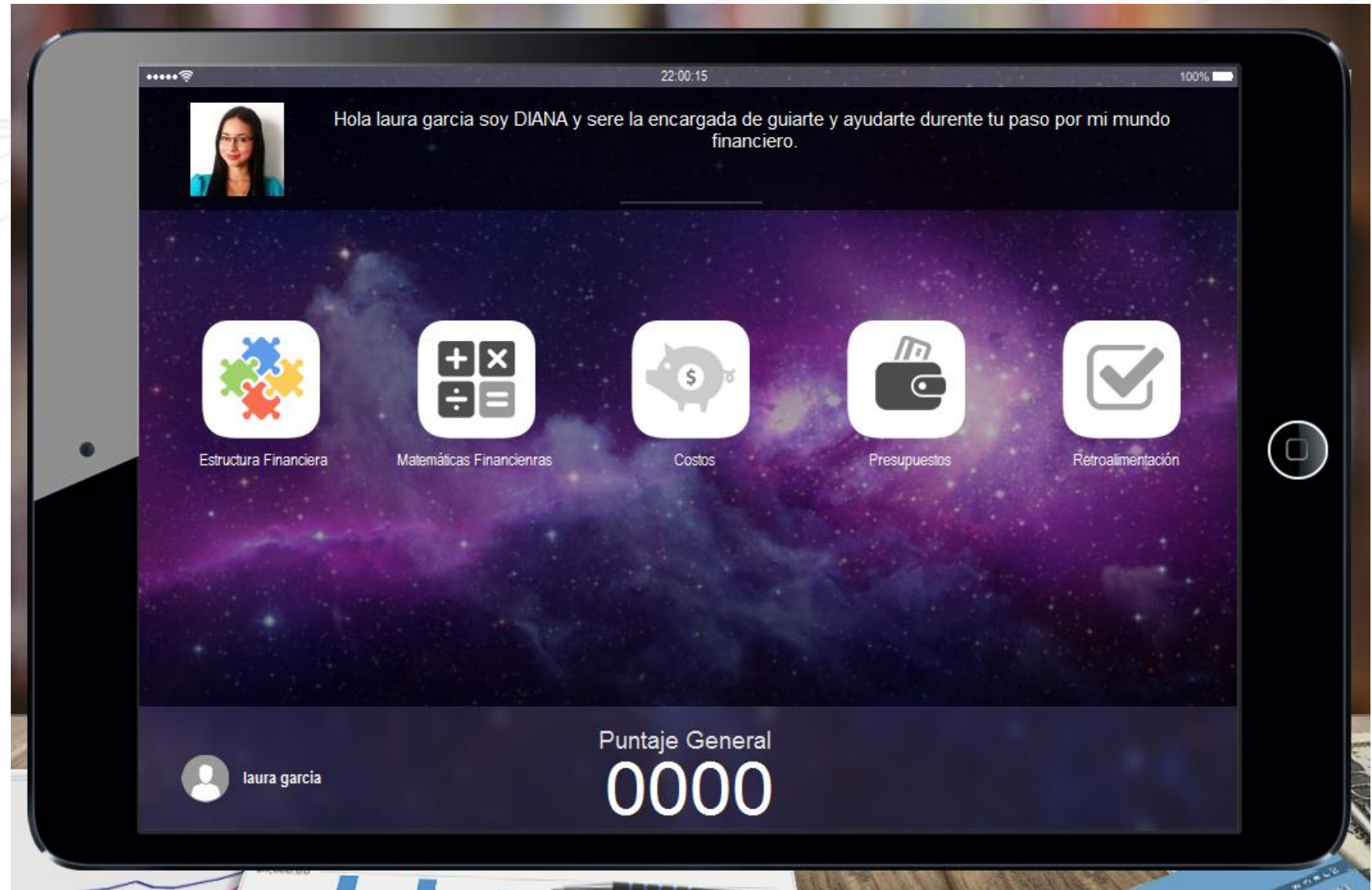
Al dar click en el Botón INICIAR el usuario podrá registrar sus datos personales para que al final cuando haya superado todos los niveles obtenga un certificado a su nombre con el puntaje ganado.



Este botón tiene la opción de devolverse.

Seguidamente encontrará los 5 módulos o niveles de los que se había hablado anteriormente.

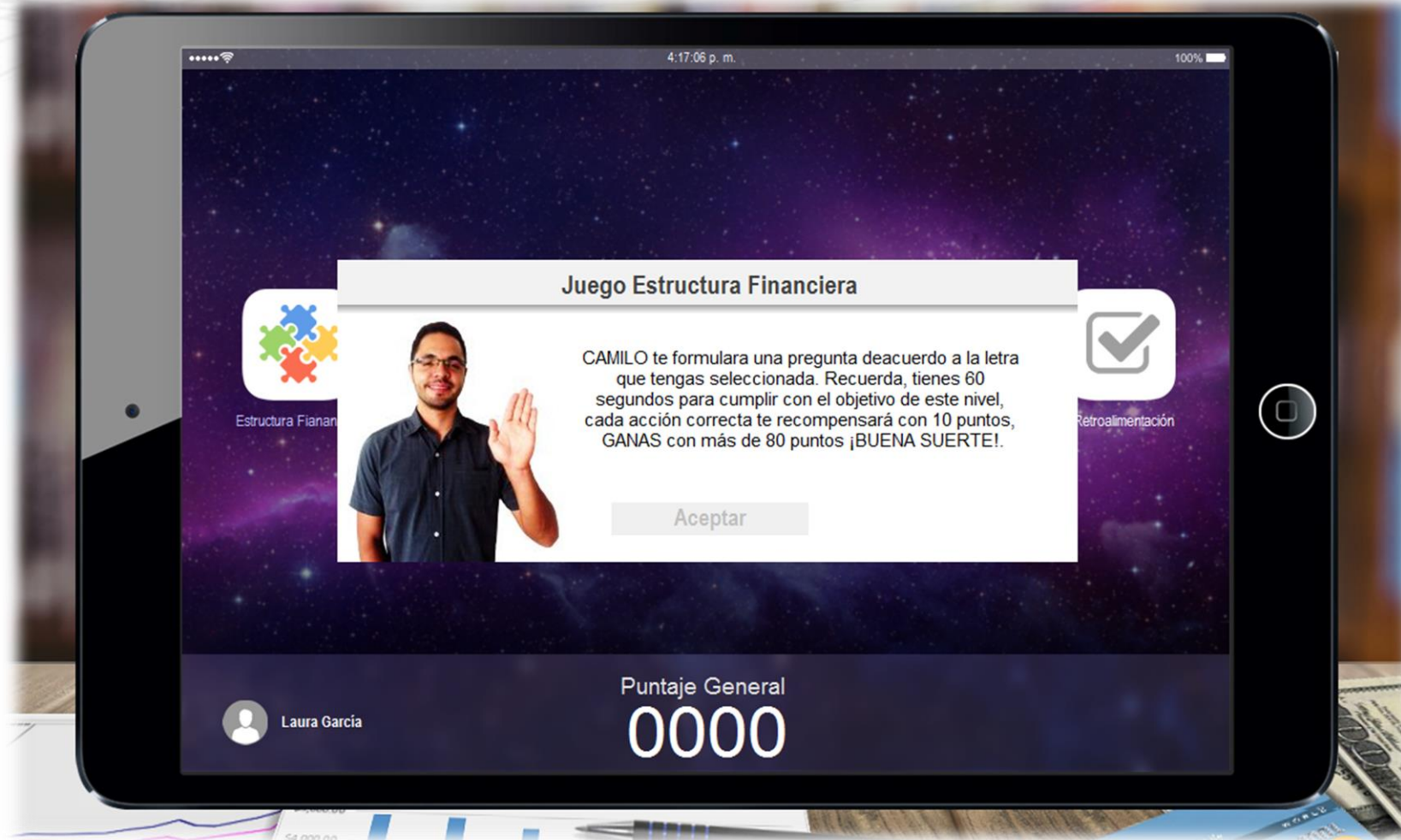
1. Estructura Financiera
2. Matemáticas Financiera
3. Costos
4. Presupuestos
5. Retroalimentación



El usuario debe iniciar con el primer nivel Estructura Financiera, los demás niveles se encuentran bloqueados y solo se podrá acceder a cada uno hasta que se haya superado el nivel anterior.

PRIMERO MÓDULO: Estructura Financiera

Se observa una breve explicación del juego.



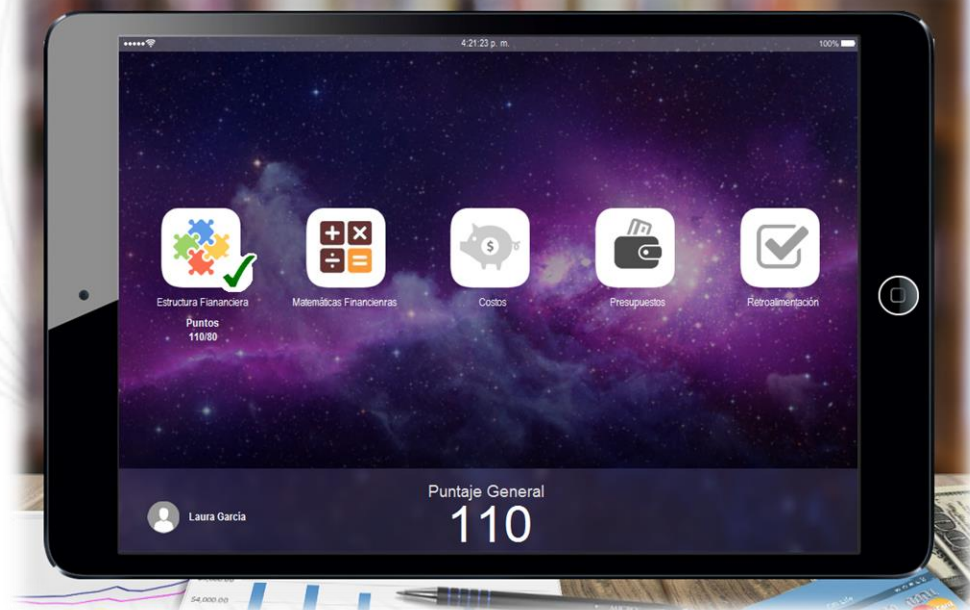
El primer juego, como ya se había mencionado es el PASA PALABRA.

Se seleccionaron términos correspondientes a la temática Estructura Financiera, cuyas iniciales aparecen en la ruleta, el objetivo es que el usuario reconozca el concepto y escriba su respuesta.

Cuando se acierta en el nivel, el mensaje de felicitaciones aparece indicándole que puede aprender más si visita el módulo de preparación donde están recopilados los videos tutoriales.

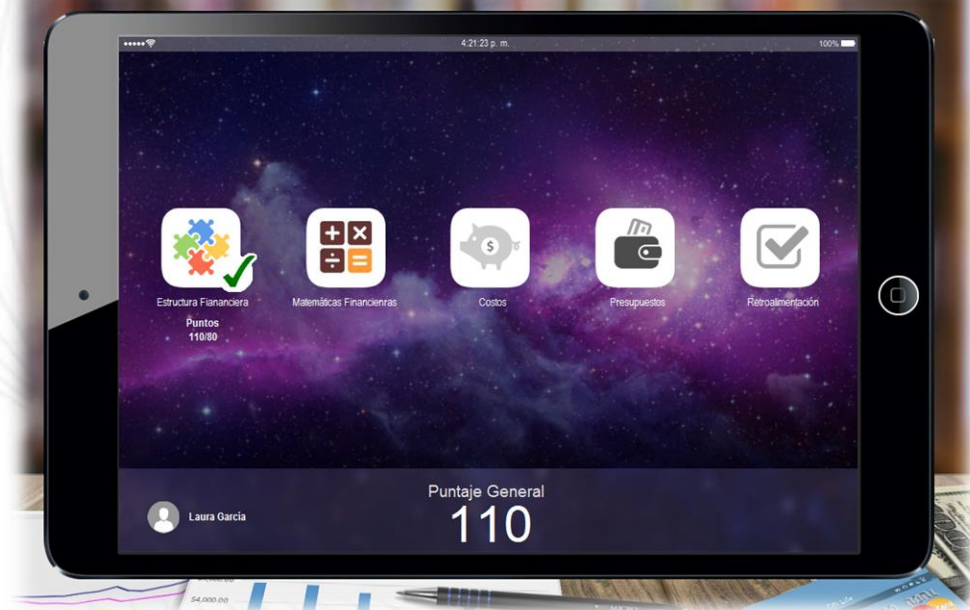


Cuando se acierta en el nivel, el mensaje de felicitaciones aparece indicándole que puede aprender más si visita el módulo de preparación donde están recopilados los videos tutoriales.



Se puede observar como después de acertar un nivel, el siguiente aparece desbloqueado. Además debajo del módulo se resalta el puntaje obtenido y en la parte inferior de la pantalla el puntaje general. Así sucesivamente con los demás niveles.

Cuando se acierta en el nivel, el mensaje de felicitaciones aparece indicándole que puede aprender más si visita el módulo de preparación donde están recopilados los videos tutoriales.

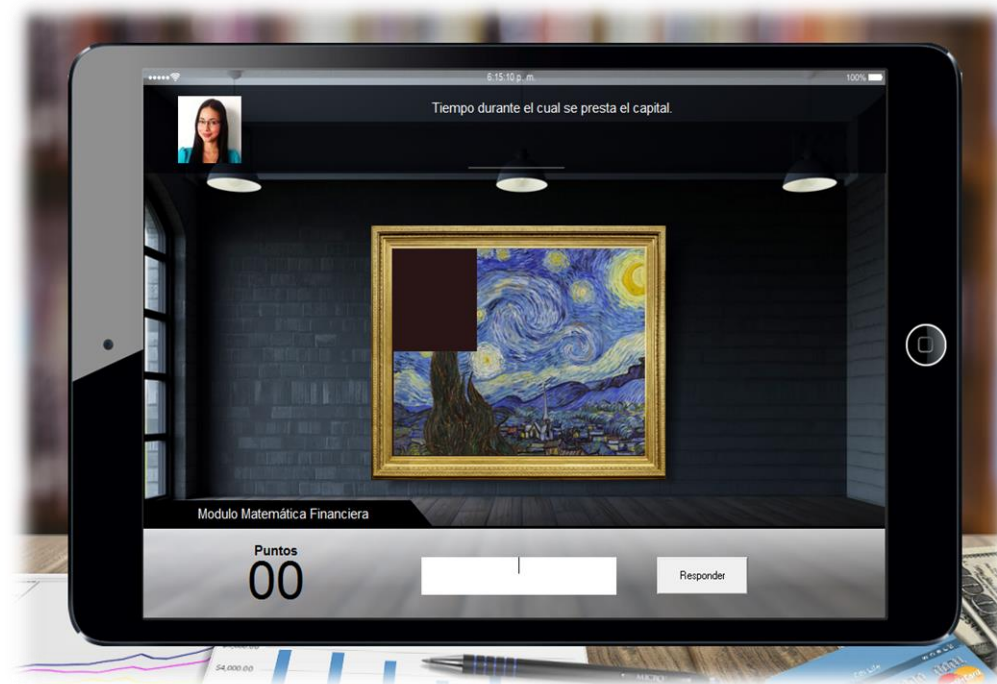
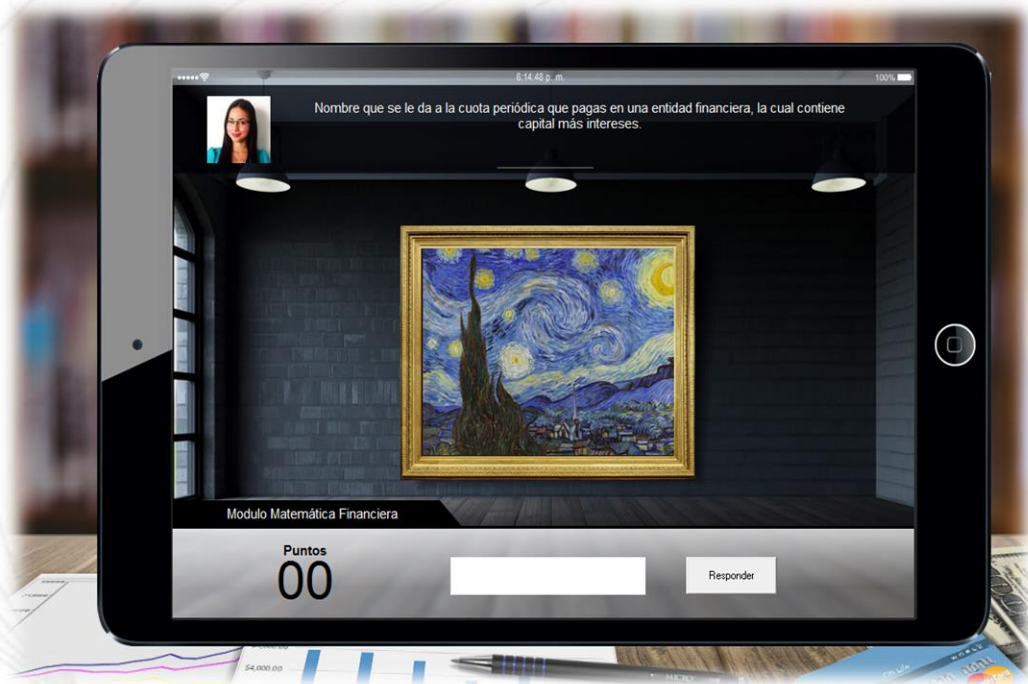


Se puede observar como después de acertar un nivel, el siguiente aparece desbloqueado. Además debajo del módulo se resalta el puntaje obtenido y en la parte inferior de la pantalla el puntaje general. Así sucesivamente con los demás niveles.

SEGUNDO MÓDULO:
Matemáticas Financieras

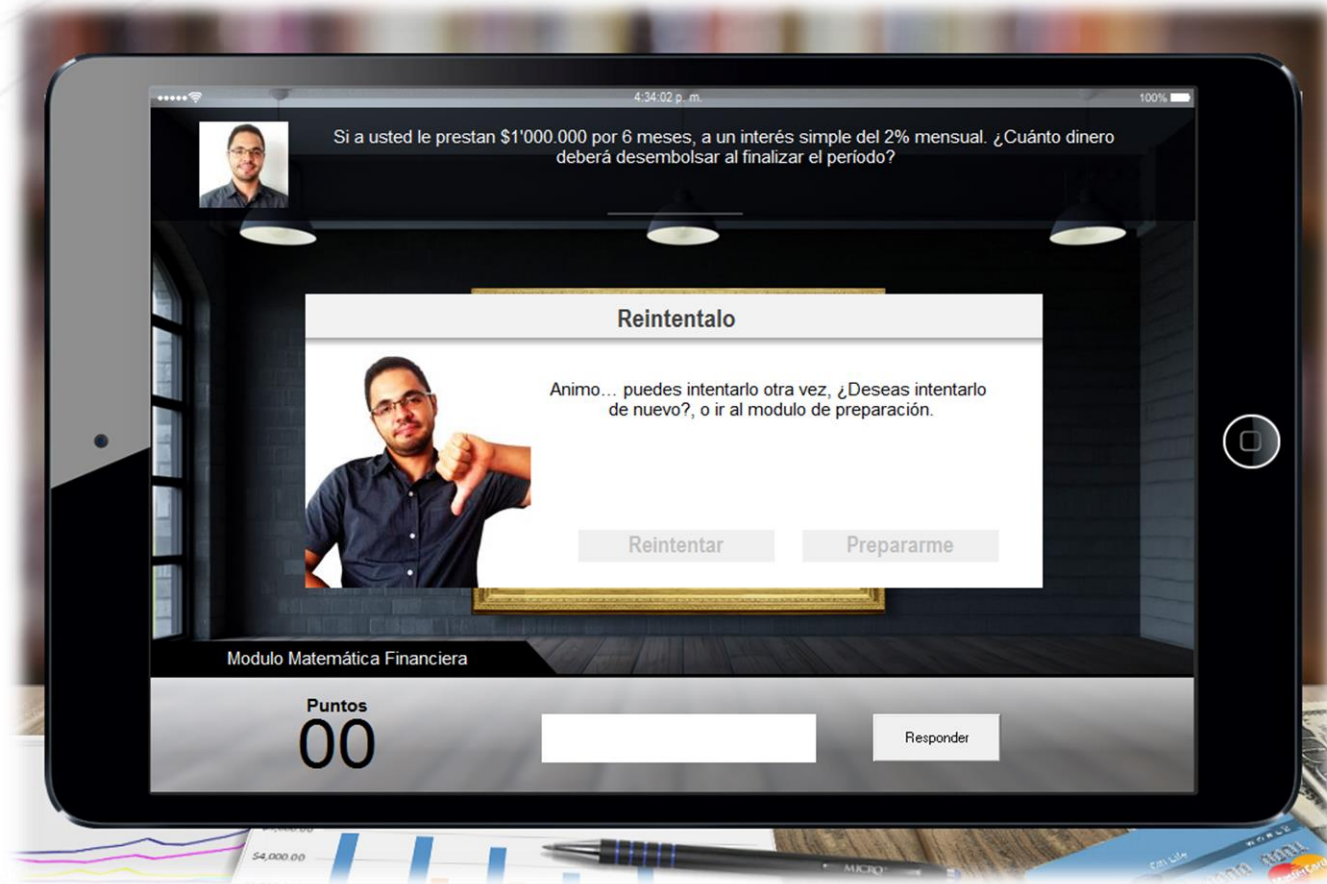


El juego en este módulo es el JUEGO ROMPE EL CUADRO FINANCIERO, que consiste en escribir la palabra correspondiente a la respuesta de la pregunta que aparece en la parte superior de la pantalla, similar al ahorcado, solo que por cada desacierto, la imagen que aparece en la parte media se va fragmentando o rompiendo hasta que desaparece; cuando esto suceda significa que le estudiante debe volver a intentarlo.



Si el usuario desacierta puede volver a intentarlo o remitirse a los videos tutoriales para prepararse y adquirir los conocimientos necesarios para lograr pasar el nivel y lo más importante aprender acerca de una nueva temática sobre Finanzas Personales.

Si el usuario desacierta puede volver a intentarlo o remitirse a los videos tutoriales para prepararse y adquirir los conocimientos necesarios para lograr pasar el nivel y lo más importante aprender acerca de una nueva temática sobre Finanzas Personales.



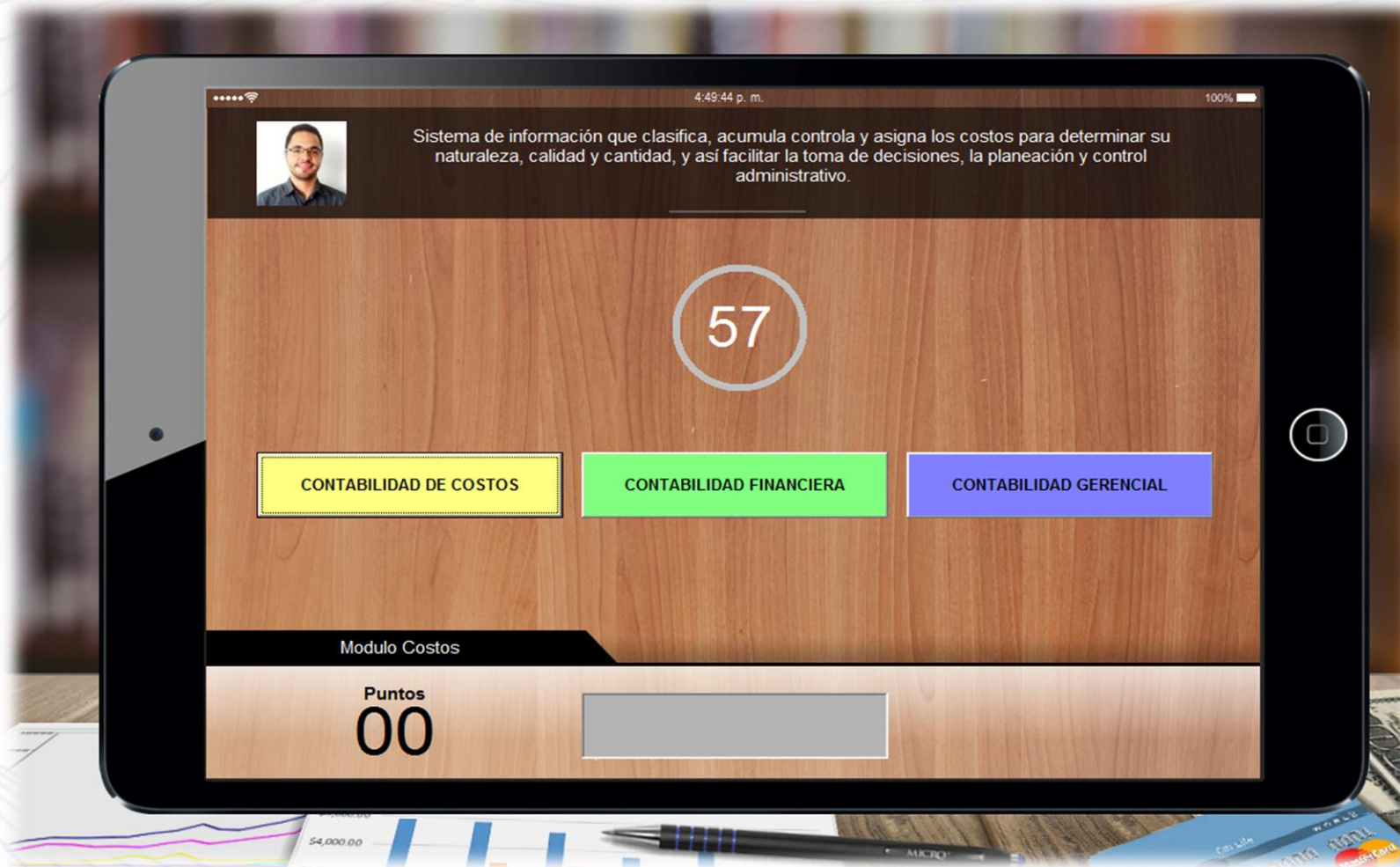
Cuando el usuario escoge la opción de PREPAREME, inmediatamente se conduce al video tutorial que corresponde directamente al nivel que éste se encuentra jugando.



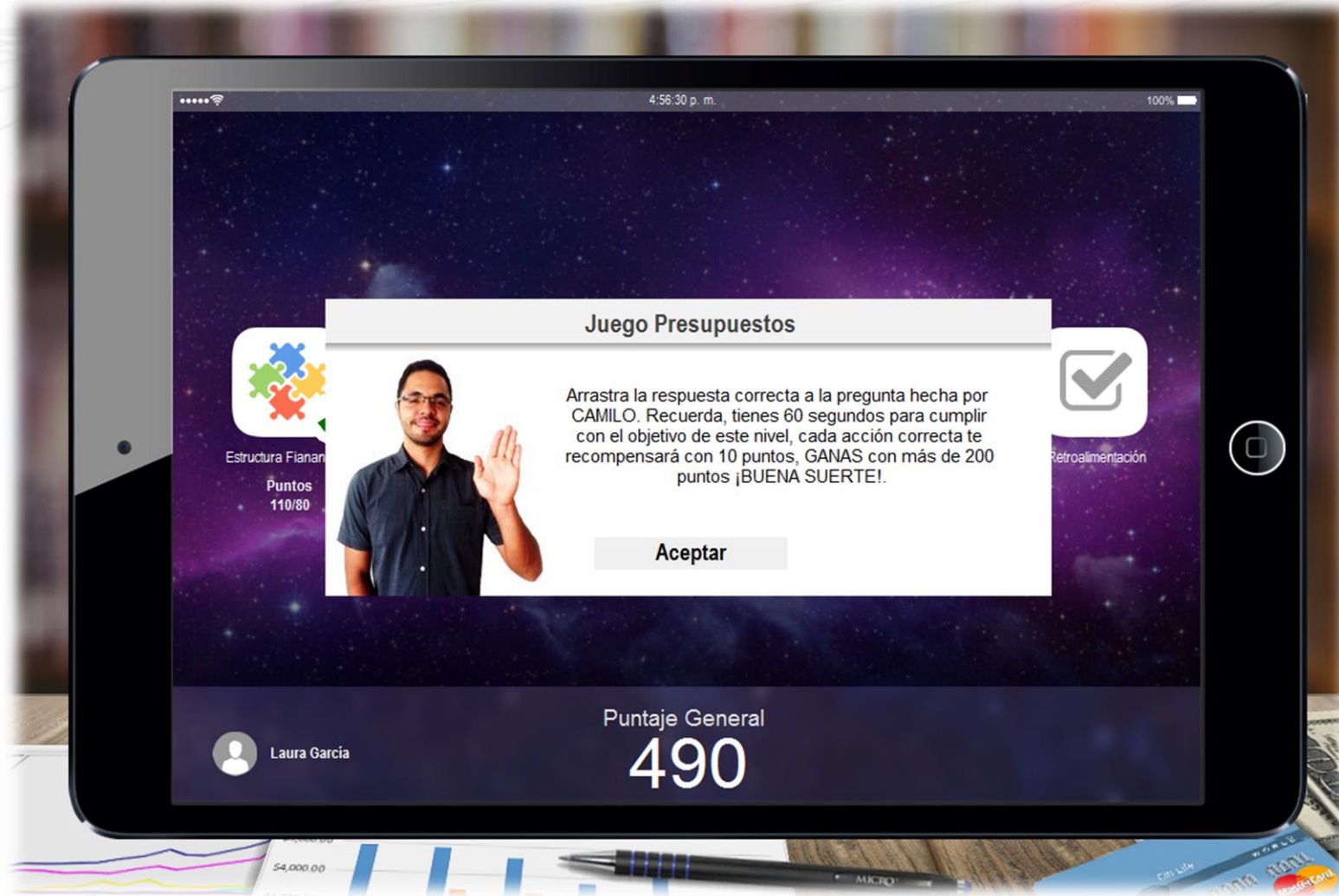
PRIMERO MÓDULO:
Costos



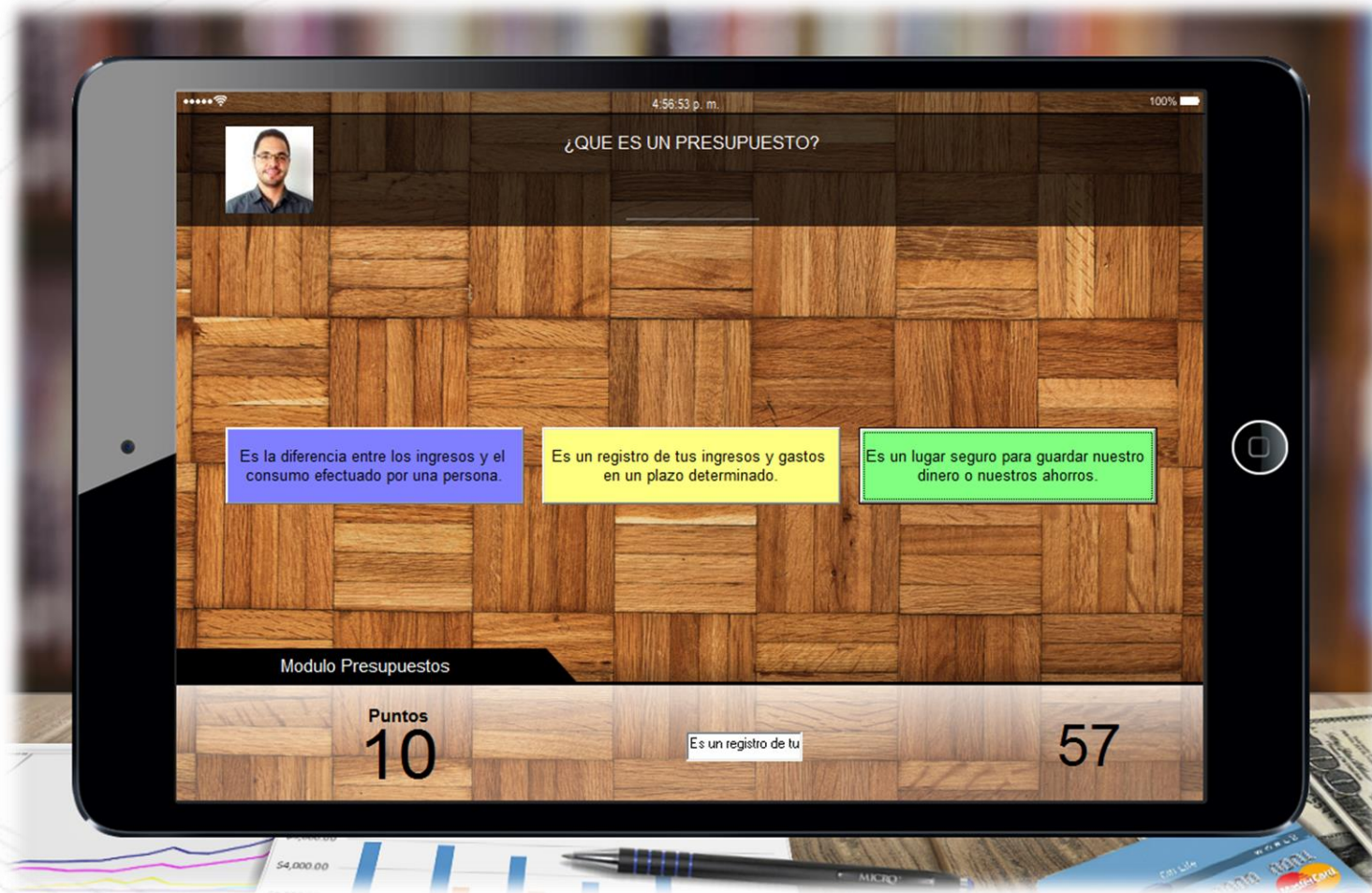
El juego es “AJUSTA TU CONCEPTO” reside en que en la parte central de la ventana aparecen tres palabras diferentes y en la parte superior la definición, el estudiante debe arrastrar el término a la definición que corresponda. Si acierta avanza a la siguiente pregunta.



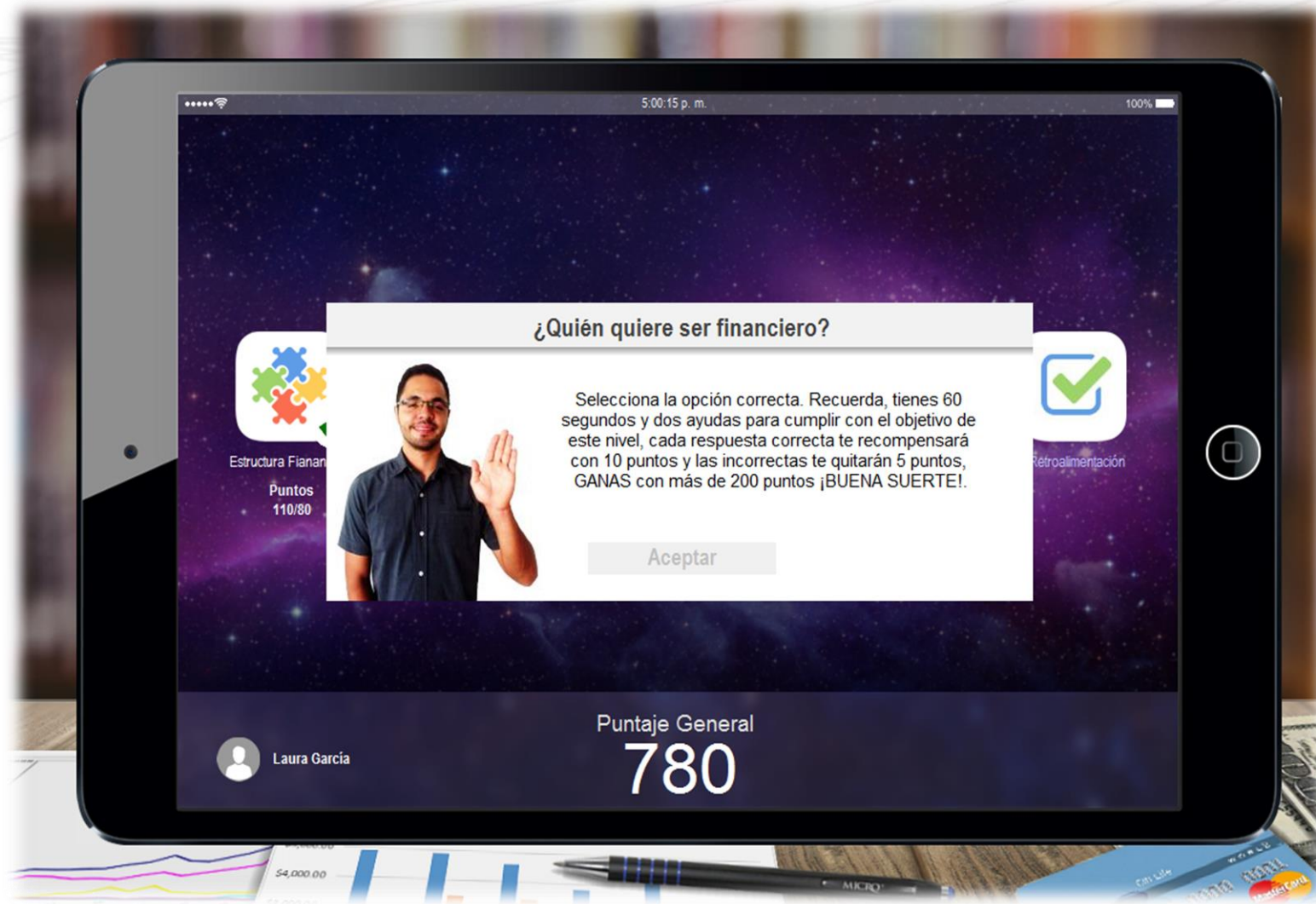
CUARTO MÓDULO: Presupuestos



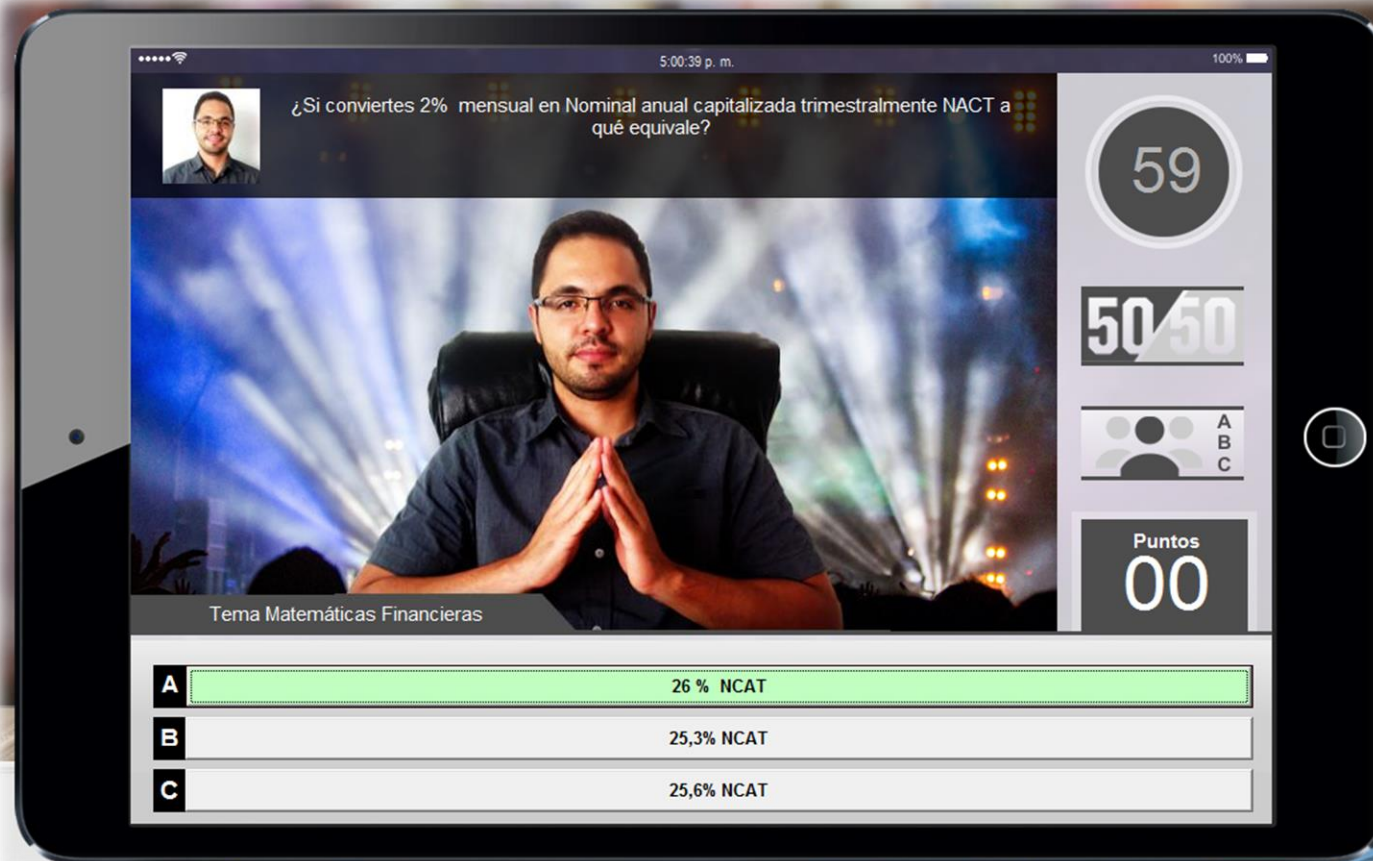
El juego es “ARRASTRA TU RESPUESTA”. En un lapso de tiempo saldrá una pregunta con diferentes opciones, el jugador deberá escoger la respuesta correcta y arrastlarla hasta donde está el recuadro donde se encuentra la pregunta. Llegado el caso en este tiempo el participante no ha superado el mayor número de respuestas, deberá comenzar nuevamente.



QUINTO MÓDULO: Retroalimentación



En las siguientes imágenes se muestra el Juego ¿Quién quiere ser financiero? con las dos ayudas de las que ya se había mencionado.



AYUDA 50/50

¿Que son los gastos variables?

23

50/50

A B C

Puntos 30

Tema Presupuestos

A Aquellos que cambian de acuerdo a los gustos como el cine, ropa, calzado etc.

B Aquellos que no son necesarios como los dulces, cenas por fuera de casa etc.

C

Detailed description: A tablet screen displays a quiz interface. At the top, the question is '¿Que son los gastos variables?'. A timer shows 23 seconds. The '50/50' power-up icon is active. The user's score is 30 points. The topic is 'Tema Presupuestos'. Three options are listed: A (Aquellos que cambian de acuerdo a los gustos como el cine, ropa, calzado etc.), B (Aquellos que no son necesarios como los dulces, cenas por fuera de casa etc.), and C (Aquellos que no son necesarios como los dulces, cenas por fuera de casa etc.). Option B is highlighted in green, indicating it is the correct answer.

Se borra una respuesta incorrecta

AYUDA DEL PÚBLICO

¿Cuál es la tasa efectiva anual equivalente a 4% Bimestral?

10

50/50

A B C

Puntos 50

Tema Matemáticas Financieras

Resultados del Público

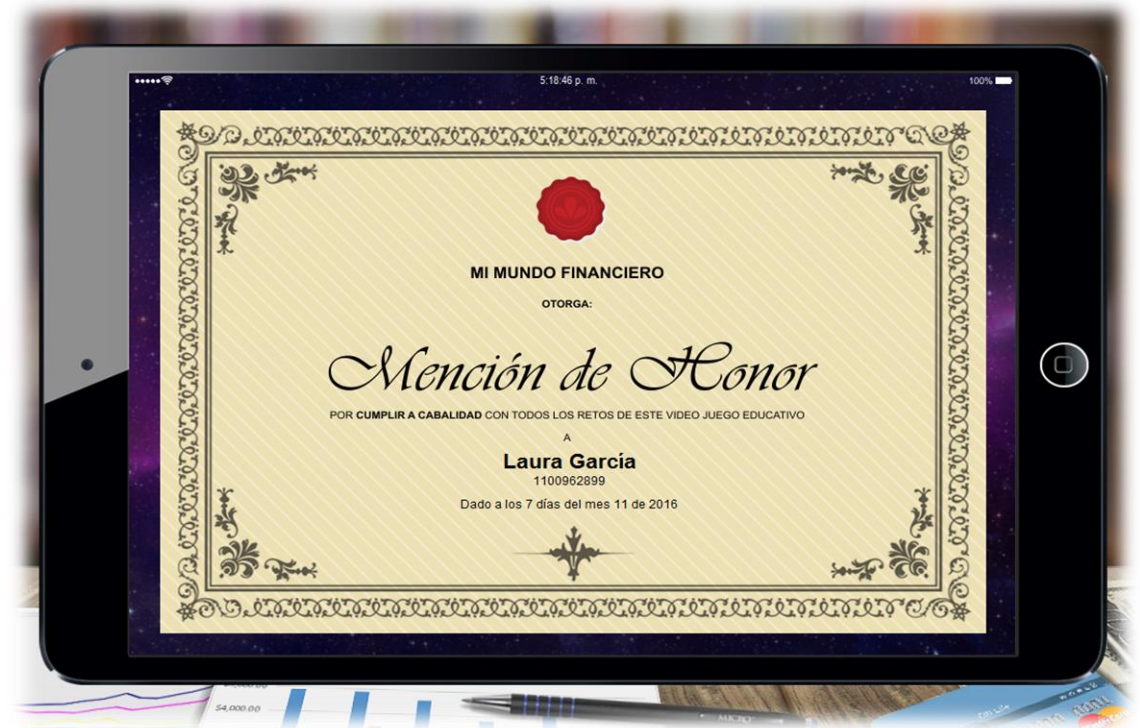
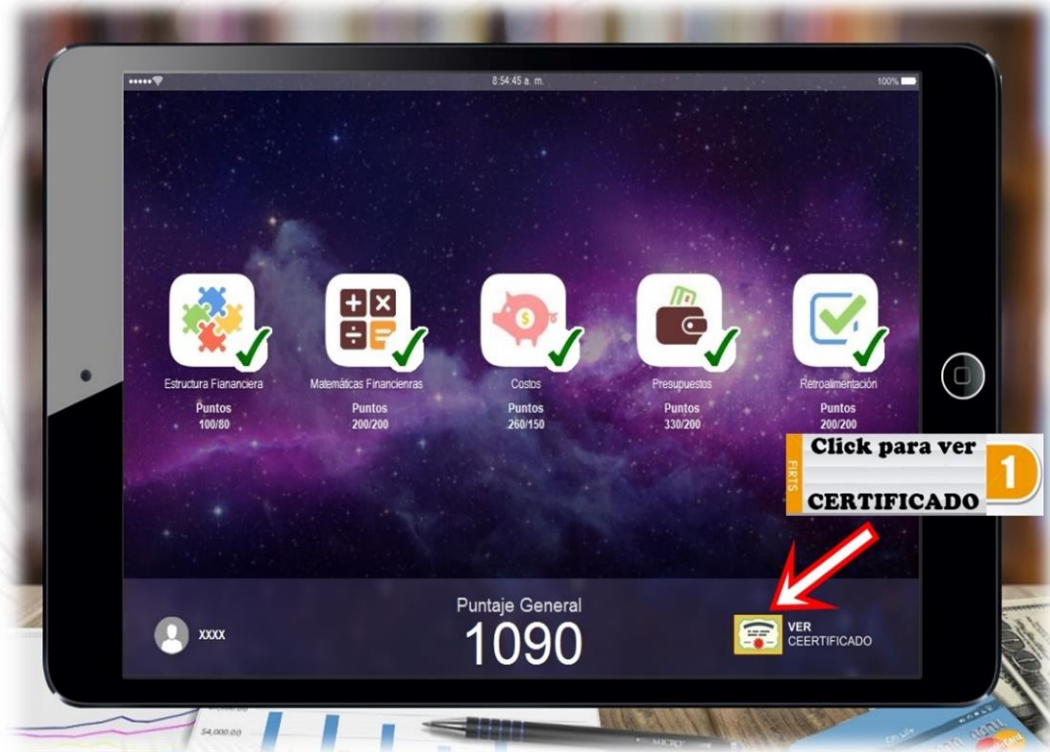
A	26,53% anual
B	12,49% anual
C	25,63% anual

Detailed description: A tablet screen displays a quiz interface. At the top, the question is '¿Cuál es la tasa efectiva anual equivalente a 4% Bimestral?'. A timer shows 10 seconds. The '50/50' power-up icon is active. The user's score is 50 points. The topic is 'Tema Matemáticas Financieras'. A bar chart titled 'Resultados del Público' shows the distribution of answers: A (26,53%), B (12,49%), and C (25,63%). Option A is highlighted in green, indicating it is the correct answer.

Aparece una gráfica de barras que indica cual respuesta es la que la mayoría del público considera correcta. El usuario debe tener en cuenta que el público también puede equivocarse.



Cuando el estudiante o usuario ha logrado superar todos los niveles con éxito puede observar su puntaje total y acceder a la mención de honor que se le otorga, la cual tiene la forma de certificado.



CONCLUSIONES

Las Matemáticas Financieras también denominadas “Ingeniería Económica” es uno de los temas con mayor relevancia en el mundo financiero, éstas le aportan a cualquier persona la posibilidad de tomar de decisiones acertadas cuando se trata del manejo de las finanzas. Al entender cómo funciona la variable que más incide en este campo, la tasa de interés, y manipularla correctamente puede realizar movimientos financieros “inversiones” que le generarán ganancias, así mismo como conocer su límite de endeudamiento.

Cuando se decide emprender un negocio, una de las variables más importantes a tener en cuenta son los Costos. El Costo es un sacrificio económico que una empresa realiza para obtener un retorno futuro, es decir, la inversión que se requiere para elaborar un producto u ofrecer un servicio, y que al venderse se recuperará con una ganancia adicional. Si los costos se conocen y se administran correctamente traerá enormes beneficios económicos para cualquier negocio.

El presupuesto se convierte en una herramienta imprescindible para administrar de forma adecuada el dinero, permite planificar un mejor uso de este (especialmente en lo que a gastos se refiere), y sirve de ayuda para adquirir la disciplina necesaria para ahorrar e invertir. Es por eso que se vuelve necesario aprender cómo hacer un presupuesto.

El uso de las tecnologías cada vez es más creciente y con mayores facilidades de acceso, esta dinámica debe ser aprovechada para propiciar los espacios y las herramientas a nivel educativo para contribuir a generar un mayor aprendizaje de las personas de forma que se vayan cerrando las brechas de analfabetismo, se fortalezcan los procesos pedagógicos gracias a la integración de la tecnología y la didáctica. Mi mundo financiero es una herramienta que permite llevar de forma fácil a las personas los temas financieros para que sean percibidos desde otra óptica, mucho más amena y didáctica.

BIBLIOGRAFÍA

Pompa, María. Guerrero, Eduardo (2005). Licenciatura en Administración, Apuntes para la asignatura de Matemáticas Financiera, (1ra Edición) Coyoacán, México: Fondo Editorial FCA. 11 – 35 pp.

González, Orlando (2006). Matemáticas Financiera, Teoría y Aplicación. (1ra Edición). Bucaramanga, Colombia: Diagramación, Impresión y Encuadernación (Sic) Ltda. 45 pp

Pinilla- Sepúlveda, R. Valero Rueda, L.A. Guzmán Vázquez, A. (2007) Operaciones Financieras en el Mercado de Capitales, (3ra Edición) Bogotá: Correval.

ROSS, S., WETERFIELD, R., JAFFE, J. (2010). Finanzas Corporativas (8ta Edición) New York: McGraw-Hill Educación

GARCÍA OSCAR., (1999) Administración Financiera Fundamentos y Aplicaciones. (3ra Edición) Bogotá-Colombia: Prensa Moderna

GARCÍA OSCAR., (1999) Administración Financiera Fundamentos y Aplicaciones. (3ra Edición) Bogotá-Colombia: Prensa Moderna

INFOGRAFÍA

EDUFINET Educación Financiera en la Red. (2005). Qué se entiende por educación financiera. Recuperado en: http://www.edufinet.com/index.php?option=com_content&task=view&id=283&Itemid=81

Rodríguez, J.A. (1999). Aprenda Visual Basic 6.0 como si estuviera en primero. Recuperado de: <http://www4.tecnun.es/asignaturas/Informat1/AyudaInf/aprendainf/VisualBasic6/vbasic60.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). Abril de 2013. Educación Social y Financiera para la infancia, PDF, pp 3-4.

Decreto 457. Febrero de 2014. Ministerio de Hacienda y Crédito Público Decreto 457 28 de febrero de 2014, PDF, pp-1

**MUCHAS
GRACIAS**