
Estrategias pedagógicas para la educación financiera en niños de 7 a 12 años

Pedagogical strategies for financial education in children from 7 to 12 years old

Jorge Andrés Izaguirre Olmedo¹ (joizaguirreol@uide.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0001-5178-8641>)

Viviana Vanessa Medina Vergara² (vimedinave@uide.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-5617-1154>)

Resumen

La educación financiera y en negocios orientada a niños no es una novedad. Existen muchas iniciativas a nivel mundial que, aunque manejen diferentes modelos y estrategias de aprendizaje, concuerdan en el mismo objetivo: proporcionar información de negocios y educación financiera a los niños desde edades tempranas. En esta investigación, los autores plantean como objetivo desarrollar estrategias pedagógicas para la educación financiera en niños de 7 a 12 años. La metodología planteada corresponde a una investigación de tipo cualitativa/experimental. La investigación/intervención se basó en capacitaciones en conceptos básicos de negocios utilizando talleres, juegos y dinámicas. Los resultados de la investigación señalan que en Ecuador no existe evidencia de programas de educación financiera y en negocios para niños; así mismo, permiten el diseño de un modelo de escuela de negocios para niños que podrá acoplarse al sistema educativo vigente.

Palabras claves: educación financiera, estrategias pedagógicas, escuela de negocios, estudio cualitativo, intervención/acción.

Abstract

Financial and business education for children is nothing new. There are many initiatives worldwide that, although they use different models and learning strategies, agree on the same objective: to provide business information and financial education to children from an early age. In this research, the authors propose as an objective to develop pedagogical strategies for financial education in children from 7 to 12 years of age. The methodology proposed corresponds to a qualitative/experimental type of research. The research/intervention was based on training in basic business concepts using workshops, games and dynamics. The results of the research indicate that there is no evidence of financial and business education programs for children in Ecuador; likewise, they allow the design of a business school model for children that can be adapted to the current educational system.

¹ Magister en finanzas y proyectos corporativos. Coordinador de vinculación / Docente. Universidad Internacional del Ecuador sede Guayaquil, Ecuador.

² Magister en administración de empresas con mención en sistemas de información gerencial. Coordinadora de la carrera de Administración / Docente. Universidad Internacional del Ecuador sede Guayaquil, Ecuador.

Key words: financial education, pedagogical strategies, business school, qualitative study, intervention/action.

Contextualización del proceso de enseñanza-aprendizaje

La enseñanza aprendizaje se ha venido cambiando a lo largo del tiempo; en el año 2020, debido a la pandemia de COVID-19, la transformación de la educación tuvo un cambio drástico. Los profesores escolares y los niños debieron adaptar las técnicas pedagógicas tradicionales a nuevas formas de enseñanzas para garantizar que los aprendizajes requeridos sean completados.

En Ecuador y América Latina, el proceso enseñanza aprendizaje ha sido responsabilidad de los maestros, quienes tienen interacción con los niños, fortaleciendo el vínculo profesor-estudiante, involucrando lentamente tácticas tradicionales. Calvo (1996) indica forma tradicional de clase denominada “caja negra”, donde el maestro intenta captar la atención momentánea de los niños (Robledo, 1995).

La educación de los niños es un trabajo en equipo donde se involucra al alumno, hogar, y escuela; los docentes estimulan y motivan a los niños al desarrollo de tareas y actividades desde las aulas. Potenciar la confianza, seguridad y la estima en los pequeños es una labor de los maestros y familia.

En los métodos tradicionales de enseñanzas se encuentra la “enseñanza expositiva”, es la manera clásica de educación, donde esta se encuentra centrada en el docente, para evaluar lo aprendido se debe planificar tareas, lecciones y evaluaciones (Woolfolk, 2010).

En el año 2009 investigadores en el campo de la educación proponen el aprendizaje significativo como herramienta pedagógica que promueve enlazar conocimientos pre adquiridos para construir nuevos saberes; se realizó tomando en consideración las ideas, apoderándose de la generación de nuevos constructos. Pérez (2019) define la enseñanza de una manera reflexiva y flexible. En este estudio recabó las estrategias pedagógicas más usadas por los docentes, las divide por según lo que el docente se desea evaluar: a) monitorear el proceso de enseñanza; y b) evaluar lo que el alumno ha avanzado; teniendo en consideración las características generales de los participantes y el conocimiento que ellos tienen.

Las estrategias de enseñanzas fueron clasificadas de la siguiente manera: i) estrategias pre instruccionales, que son guías para el estudiante informando que van a aprender y como se llevará el proceso, de esta manera los preparan la enseñanza; ii) estrategias construccionales, que son la ayuda durante el proceso enseñanza – aprendizaje; y, iii) estrategias post instruccionales, que son instrumentos que presentan una visión resumida del aprendizaje alcanzado.

Según Chong-Baque y Marcillo-García (2020) las dimensiones pedagógicas de las estrategias de aprendizaje son: a) dimensión Tutorial y evaluativa; b) dimensión

informativa; c) dimensión constructiva; y d) dimensión comunicativa; la cuales convergen a la clasificación de estrategias presentadas por Pérez (2019).

La utilización de las técnicas como resúmenes, ilustraciones, organizadores textuales, analogías, mapas y redes conceptuales, y organizadores gráficos; enriquecen la ejecución de las estrategias pedagógicas: pre instruccionales, construccionales y post instruccionales.

Las nuevas estrategias pedagógicas cambian el papel de docente, adaptando su clase tradicional hacia propuestas donde el alumno es el principal actor, ya que la participación de este es más activa; haciendo que el estudiante reconozca y potencie sus destrezas y habilidades.

Entre las primeras propuestas pedagógicas se encuentran los proyectos de aula, que comprende un conjunto de saberes, activando la imaginación de los niños para crear el conocimiento por medio de experiencias. En ese proceso los alumnos formulan preguntas sobre el tema y su entorno; posteriormente lo asocian con los conocimientos adquiridos en la escuela; para finalmente entregan el producto. Esta estrategia puede ser usada cualquier nivel de escolaridad y en cualquier materia, los proyectos realizados en ámbitos fuera del entorno escolar, de esta manera acercar a los alumnos a las necesidades de su comunidad o entorno (Calvo, 1996).

Estos proyectos de aula requieren un trabajo de planificación de parte del maestro e institución, flexibilizado los contenidos y usando recursos no tradicionales, orientados al resultado de aprendizaje. La Unicef se refiere a esta estrategia como Aprendizaje basado en proyectos.

Los talleres de aprendizajes, es otra estratégica pedagógica, ésta es una opción no formal dentro de los procesos de aprendizaje efectuadas fuera de los horarios habituales. Los talleres realizados comprenden grupos menores de 20 niños, con el fin de explorar la creatividad de los asistentes, mediante materiales predefinido por el tutor. Este material incluye de manera practica e ingeniosa diversas situaciones del día a día, y motiva a los alumnos a resolver problemas cotidianos, fomentando y desarrollando su autoestima, disciplina, interés por aprender, y habilidades como el lenguaje y las matemáticas.

Las nuevas estrategias modifican la educación, donde el docente era el protagonista hacia un maestro que orienta y es el tutor de sus alumnos; y transforma a los alumnos, de un rol pasivo donde les suministraban el conocimiento, a un rol activo en el cual el niño construye los conceptos aprendidos.

El avance tecnológico ha sido incluido en varias estratégicas pedagógicas, para garantizar mejores resultados de aprendizajes e incorporación de los niños al mundo. Estudios realizados demuestra una relación positiva de la incorporación de la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje. Tanto maestros como estudiantes debieron adaptarse a estos nuevos procesos cognitivos, utilizando instrumentos tecnológicos.

Estos procesos ayudaron a las partes en mejorar los tiempos de respuesta a tareas designadas, aumento de la creatividad.

Para el buen funcionamiento de cualquier estrategia, el apoyo del material didáctico es indispensable, contar con libros, bibliotecas, acceso a bibliotecas virtual; garantiza el éxito de las estrategias aplicadas, debido que cada una de ellas implica un trabajo autónomo de parte de los estudiantes. Las guías de aprendizajes son elementos para orientar a los niños al trabajo que deben realizar; estas guías deben ser organizadas y didácticas.

La estrategia pedagógica con el uso de tecnología se la conoce propuesta de Enlace, esta propuesta aporta la cooperación en el trabajo, impulsa destrezas en grupales, aumentando las individuales y en especial amplía la visión globalizada. Esta metodología también incita al aprendizaje de idiomas y la comprensión de lectura. Por medio del uso de la tecnología se puede promover la interculturalidad, y con ello el acceso a la información. La utilización de las herramientas y materiales didácticos definidos previamente con el docente se define que programas educativos se usarán (Calvo, 1996).

Las estrategias más modernas tratan de los entornos virtuales, a raíz de la pandemia del COVID-19 la inserción de la tecnología en el contexto de educación fue radical y necesaria al momento de construir nuevos los conceptos. El ajuste de las estrategias al mundo virtual fue un trabajo duro y enriquecedor para los maestros, la planificación de las clases debió ser más detallada, usando tecnologías de información y programas que aporten al alumno a construir su aprendizaje (Chong-Baque y Marcillo-García, 2020).

La estrategia de gamificación, es una técnica renovadora que puede ser usado con tecnología o sin ella, consiste en generar el aprendizaje por medios de juegos, generando algún tipo de “premio”. Al momento que los maestros emplean juegos en sus clases, estas se dinamizan y atraen mayor atención de los estudiantes; en entornos virtuales se puede generar competencias entre los niños, lo que incrementa el desarrollo social y cognitivo.

Para que las técnicas de información funcionen en el contexto escolar, se requiere de planificación de las actividades, el detalle de los resultados de aprendizajes, canales de comunicación, foros de discusión, proyectos, blogs y otros recursos. Esto conlleva un trabajo en equipo para que el aprendizaje sea más colaborativo.

Las nuevas tendencias de la educación buscan fomentar los valores como la cooperación y solidaridad en los niños y potenciar la resolución de problemas, así convirtiéndolos en ciudadanos para el mundo, fortaleciendo el uso de la tecnología para mayor comprensión y desarrollo en sus actividades.

El objetivo de esta investigación es definir estrategias pedagógicas que puedan utilizarse para impartir principios de educación financiera y negocios a niños entre 7 y

12 años. Los resultados del proyecto pueden utilizarse para el desarrollo de un concepto de escuela de negocios para niños.

Estudios previos

La educación preescolar es considerada como un fundamento de los futuros aprendizajes, esta etapa de formación es la indicada para asentar las estrategias lúdico-pedagógicas para la vinculación de padres en el proceso de enseñanza de los niños y niñas en grado de transición. Las estrategias lúdico-pedagógicas contribuyen al desarrollo integral del menor mediante herramientas que permiten un ambiente agradable y divertido en las tareas escolares (Balceró, 2015).

Acorde a Balceró (2015), la inclusión de padres en las estrategias lúdicas-pedagógicas permitirá obtener resultados significativos y potenciales en la responsabilidad escolar que tienen los familiares con sus pequeños; así como permitirá un desarrollo de confianza y sensibilidad hacia el ambiente familiar que rodea a los estudiantes.

Osses, Carrasco y Gálvez (2018) plantearon una investigación enfocada en desarrollar las capacidades y valores inmersos en un aprendizaje de calidad de los estudiantes de segundo ciclo de educación media. Los autores buscaban desenvolver procesos metacognitivos que implica: planificar, supervisar y evaluar el propio conocimiento y la actividad cognitiva; antes, durante y después de ejecutar una tarea. Para el efecto, la metodología empleada fue mixta: cualitativa y cuantitativa. Realizaron una primera evaluación (pretest) de la metacognición de los estudiantes y una última evaluación (postest), antes y después de la intervención pedagógica. Los resultados mostraron que cinco de seis de las dimensiones metacognitivas estudiadas mostraron diferencias notables.

Acorde con Toala, Loo y Pozo (2018), los docentes puedan repotenciar e innovar herramientas educativas que permitan mejorar el aprendizaje en su alumnado, con la correcta aplicación de estrategias pedagógicas que inciden en el desarrollo cognitivo de los niños. Su conclusión se basa en un estudio realizado en una unidad educativa en Guayaquil. La metodología que aplicaron fue de tipo cualitativa, descriptiva; mediante la observación del comportamiento docente-estudiante en las aulas de la unidad educativa.

El objetivo principal del estudio fue mejorar el aprendizaje de los estudiantes, con el enfoque principal de analizar las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes. El resultado determinó que la buena aplicación de las estrategias pedagógicas se verá

reflejada en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. A raíz de la pandemia por el covid-19, muchas instituciones educativas en el Ecuador se vieron forzadas a que los docentes potencien o ajusten sus estrategias pedagógicas para que, a través del uso de la tecnología, los niños puedan alcanzar mejores resultados de aprendizaje.

Chávez (2019) diseñó una estrategia de evaluación de los aprendizajes de niños y niñas con características diversas, a partir de la utilización del diseño universal para el aprendizaje. Para la investigación respectiva se aplicó una investigación cualitativa que permita: i) caracterizar la población con discapacidad de una institución pública rural; ii) examinar los fundamentos teóricos y conceptuales que orientan el diseño universal de aprendizaje; y, iii) detectar varias tácticas de evaluación que son pertinentes y viables. Como técnica de recolección se utilizó un cuestionario sobre la percepción de las políticas educativas en integración, el razonamiento de los profesores de la organización pública sobre el diseño universal para el aprendizaje - DUA, una revisión documental al plan educativo institucional y al sistema institucional de evaluación que manejan; y la observación de una clase con el objeto de examinar cómo son aplicados los procesos evaluativos a los niños y niñas con propiedades distintas.

La investigación de Chávez (2019) reveló que no hay claridad ni estandarización en las herramientas abordadas para evaluar a los alumnos. Se destaca la utilización de la evaluación tipo sumativa mas no formativa; en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual manera, aunque existe una planificación de clase, no se reflejan los criterios y métodos flexibles de la evaluación educativa a partir de una visión inclusiva. La investigadora concluye que el DUA podría ser un instrumento clave para hacer uso de diferentes tácticas pedagógicas y flexibilizar el currículo; así mismo, señala que el diseño de un plan metodológico de evaluación puede universalizar la práctica de aula y reducir las barreras de aprendizaje.

Por otra parte, y entendiendo la existencia de necesidades educativas especiales; el campo de desarrollo de juegos para el aprendizaje de temas matemáticos para niños con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad - TDAH en la actualidad está poco explotado. Esta realidad despertó el interés de González, Guerrero y Navarro (2019); quienes llevaron un estudio-intervención que incluyó a doce niños diagnosticados con TDAH, seis docentes capacitados en la educación especial, padres de familia, y técnicos en la atención del trastorno; con el objetivo de gestionar un juego que permita el aprendizaje matemático.

El proceso consistió en charlas semiestructuradas, observación de clase, un experimento utilizando la historia del Mago de Oz y un cuestionario para medir usabilidad del sistema, calidad de la data, calidad de la interfaz y sobre todo la satisfacción del usuario en general. La metodología mostró entusiasmo tanto en estudiantes como en docentes.

Al respecto de estudiantes con TDAH, acorde a Muñoz-Oyarce, Almonacid-Fierro, Merellano-Navarro y Souza-De-Carvalho (2020); este trastorno en la mayoría de las ocasiones se detecta en el nivel escolar, ya que se ve la desatención, impulsividad y problemas de captación. Los autores en su investigación buscaban analizar el impacto de las estrategias pedagógicas de los maestros con los niños con el trastorno del TDAH. Los resultados señalan que los estudiantes con TDAH presentan un aprendizaje más lento, así como un bajo nivel de inclusión. Los profesores, en su mayoría, no están capacitados para trabajar con niños que presenten la mencionada condición y no diferencian sus actividades con las de otros estudiantes.

Por otro lado, Barrera-Rea, García-Herrera, Mena-Clerque y Erazo-Álvarez (2020) destacan la importancia de la lectura en los niños debido a los beneficios en el desarrollo de vocabulario, expresión oral y escrita, ortografía, entre otros. Los investigadores plantearon una investigación para determinar la importancia del uso de estrategias tecnológicas que fomenten la lectura en los niños. La metodología aplicada fue descriptiva mediante encuestas a los maestros. Los resultados principales señalan la necesidad de utilizar la tecnología como herramienta que fomente la lectura en los niños, debido al impacto positivo de ésta sobre su desarrollo integral.

González (2021) destaca la importancia sobre el desenvolvimiento de los niños. En su libro busca implementar un plan de aprendizaje alternativo orientado a la practicidad, en donde se promuevan las habilidades sensoriales, expresiones corporales, el lenguaje, y la subjetividad. El objetivo de su obra es preparar a los niños desde edades tempranas, con la finalidad de que puedan hacer frente a situaciones adversas y de alta presión que se presenten en la cotidianidad. La autora señala que la motricidad juega un papel importante en el desenvolvimiento de las personas y es aquel factor que se busca impulsar desde edades tempranas, de igual forma se busca fomentar la practicidad a través de la interacción y comunicación.

Anaya y Murcia (2021) analizaron las problemáticas planteadas en base al control emocional presente en edades tempranas, para esto se realizó una comparativa entre el comportamiento dentro y fuera de las aulas quedando en evidencia un patrón de conducta en el que se pueden dar a conocer aspectos negativos como: agresividad, rabietas, egoísmo, desinterés, que suelen tener como efecto bajo rendimiento y poco compromiso. Las autoras realizaron un análisis cualitativo en base a las conductas de los estudiantes, lo que permita tomar correctivos tempranos, con la finalidad de mejorar la motricidad y otros aspectos conductuales. Concluyeron en la necesidad de hacer énfasis en el manejo emocional desde edades tempranas para promover una buena interacción y un buen desempeño en distintos ámbitos.

Procedimientos y hallazgos

Entre octubre del 2021 y febrero del 2022, la Universidad Internacional del Ecuador – UIDE desarrolló un proyecto piloto para una nueva modalidad de prácticas comunitarias que tenía a niños como uno de los grupos beneficiarios. El proyecto se encasilló en una investigación de tipo cualitativa/experimental. La intervención se basó en capacitaciones en conceptos básicos de negocios utilizando talleres, juegos y dinámicas.

La intervención/acción incluyó a 12 niños entre 7 y 12 años que realizaron talleres y juegos para alcanzar resultados de aprendizaje asociados a negocios y educación financiera. Dos docentes estuvieron a cargo del proyecto, que incluyó también ocho estudiantes universitarios.

Los resultados de la investigación secundaria señalan que en Ecuador no existe evidencia de programas de educación financiera y en negocios para niños; por lo que la UIDE sería pionera en promover el desarrollo de las competencias asociadas a este tipo de formación. El modelo de escuela de negocios para niños, como se denominó al proyecto, podrá acoplarse al sistema educativo vigente debido a su estructura.

La escuela de negocios para niños está diseñada para adaptarse a la educación básica. Su público objetivo son niños entre 7 y 12 años. El concepto fundamental es convertir la escuela en una economía independiente, donde los niños podrán trabajar, entendiéndose que su trabajo será la asistencia a clases, podrán obtener un sueldo, podrán realizar compras y podrán tener servicios bancarios; así mismo, habrá un administrador central a manera de gobierno que serían los propios docentes.

Bajo el concepto de escuela de negocios, los niños recibirán un sueldo o salario por su asistencia a clases. El sueldo puede convertirse en un incentivo de disciplina; acorde al comportamiento, se podrían generar bonos por cumplimiento. Durante los periodos de receso, los niños podrán adquirir bienes o servicios, previamente autorizados por la institución y los padres de familia, utilizando el dinero propio de la escuela.

Los niños podrán utilizar su dinero escolar para depositarlos en cuentas o pólizas y poder generar intereses de él. De igual manera, tendrán opción a solicitar créditos con descuento a su rol de pagos o, en este caso, al dinero que reciben por asistir a clases. Este concepto de economía independiente dentro del ambiente escolar funcionará a la par con el desarrollo de contenidos propios de la escuela, sumando la información de negocios.

A medida que los niños obtienen información de conceptos sobre precio, costos, compras y ventas, cálculos de utilidad, créditos, intereses, seguros e impuestos; se espera que puedan tomar mejores decisiones dentro de la economía escolar. Las competencias a desarrollar en la escuela de negocios son:

- Comprender el origen del dinero y el funcionamiento del trueque.
- Describir las ventajas del dinero mercancía frente al trueque.

- Analizar las ventajas del dinero papel.
- Determinar precios de los productos.
- Definir estrategias de ventas.
- Calcular ingresos, costos y utilidad.
- Comprender el funcionamiento del crédito.
- Definir estrategias de precio, segmentación de mercado y distribución.
- Comprender la información presentada en histogramas.
- Analizar la relación de la demanda de productos con respecto a precios y distribución.
- Tomar decisiones comerciales en base a la competencia.
- Tomar decisiones comerciales para expansión de negocios y control de mercados.
- Utilizar el crédito para expansión de negocios.

El contenido del proyecto se presenta en la tabla 1, identificando la unidad, los temas específicos, las semanas y horas sugeridas para el desarrollo de los temas, los resultados de aprendizaje esperados y las estrategias educativas sugeridas.

Tabla 1 Contenido del curso y resultados de aprendizaje

Unidad	Tema	Semana	Horas	Resultado de aprendizaje	Estrategias educativas
La escuela de negocios	Introducción	1	1 - 2	Comprender el funcionamiento de la escuela de negocios	Explicar a los niños el funcionamiento de la escuela de negocios. Los pagos por clases y oportunidades de compra, ahorro, préstamos y seguros.
Dinero	Trueque	2	1 - 2	Comprender el origen del dinero y el funcionamiento del trueque	Taller: Formas del dinero. Reforzamiento de conceptos con herramienta Flucky
	Dinero mercancía	3	1 - 2	Describir las ventajas del dinero mercancía frente al trueque	
	Dinero papel	4	1 - 2	Analizar las ventajas del dinero papel	
Producción y ventas	Costeo, precios y ventas	5	1 - 2	Determinar precios de los productos. Definir estrategias	Taller: El sandwichero.

				de ventas.	
	Utilidad e interés	6	1	Calcular ingresos, costos y utilidad. Comprender el funcionamiento del crédito.	
Estrategias comerciales	Precio, segmentación de mercado, distribución	7	1	Definir estrategias de precio, segmentación de mercado y distribución	Competencia a través de simulador o juego virtual de negocios
	Histogramas	8	1	Comprender la información presentada en histogramas	Revisión de resultados del simulador. Creación de histogramas por parte de los niños en base a los datos del simulador.
	Demanda de productos	9	1	Analizar la relación de la demanda de productos con respecto a precios y distribución	Segunda ronda de decisiones en el simulador. Se decide sobre las variables iniciales, pero comprendiendo la ley de la demanda.
	Análisis de competencia	10	1	Tomar decisiones comerciales en base a la competencia	Tercera ronda de decisiones en el simulador. Se decide sobre las variables iniciales, pero analizando a la competencia.
Monopolio	Estrategias y comportamiento monopolístico.	11	2	Tomar decisiones comerciales para expansión de negocios y control de mercados. Utilizar el crédito para expansión de negocios.	Versión física del juego Monopolio con variantes de reglas para generar mayor competencia.
Los negocios	Revisión de conocimientos aprendidos	12	1	Validar los conocimientos adquiridos	Concurso en equipos a través de la plataforma Jeopardy Labs.

En lo que respecta a la estrategia educativa basada en el simulador de negocios, se recomienda definir de 3 a 5 variables para que decidan los niños. Los simuladores pueden ser muy extensos y en esa cantidad de información podrían afectarse los resultados de aprendizaje. Si todos los equipos juegan bajo las mismas condiciones, sería una competencia justa y se alcanzarían los resultados.

Consideraciones finales

Al iniciar el desarrollo de este proyecto, el objetivo de los autores era presentar una propuesta de educación financiera y negocios que pueda acoplarse al sistema de educación nacional y sirva para obtener resultados de aprendizaje específicos en un grupo de estudiantes que, generalmente, no tienen acceso a información financiera o de negocios. Con la información presentada, los autores consideran que se ha cumplido con este objetivo y se pueden sentar las bases para lo que constituye la próxima etapa: implementar el modelo y observar los resultados en los beneficiarios/estudiantes.

Es importante enfatizar que la propuesta del modelo de negocios para niños no es independiente al sistema de educación, sino que busca acoplarse a éste. Bajo esta idea, los niños continuarían su educación básica en las diferentes áreas del conocimiento, a la vez que experimentan una economía local dentro de la escuela y adquieren conocimientos para desenvolverse dentro de ese entorno.

Los autores consideran que el aporte de educación financiera puede ser de gran importancia para el desarrollo integral de los menores en un entorno globalizado como lo presenta la sociedad actual.

Referencias

- Anaya, N. y Murcia, L. (2021). *Estrategias lúdico pedagógicas para fomentar el desarrollo socio-afectivo y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y las niñas del nivel de transición del instituto pedagógico pequeños gigantes en barrancabermeja*. Barrancabermeja: Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33430/2021nataliaanayarincon.pdf?sequence=1>
- Balceró, G. (1 de marzo de 2015). *Estrategias lúdico-pedagógicas para la articulación de padres y/o acudientes en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Ciudad Dorada*. Los Libertadores. Fundación Universitaria. Obtenido de Los Libertadores. Fundación Universitaria. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/258>
- Barrera, E., García, D., Mena, S. y Erazo, J. (2020). *Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años*. Recuperado de <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.342>

- Calvo, G. (1996). *Nuevas formas de enseñar y aprender*, 42-56. Santiago: UPN. Recuperado de <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Calvo-Nuevas-Formas.pdf>
- Chávez, B. (12 de diciembre de 2019). *El diseño de una estrategia de evaluación de los aprendizajes de niños y niñas con características diversas: un aporte para transformar*. Recuperado de <https://scholar.archive.org/work/wrk4jhw2pbhszinukj2dayxbxy/access/wayback/http://www.revistasocialium.com/index.php/es/article/download/52/pdf>
- Chong-Baque, P. y Marcillo-García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 56-77.
- González, C. (2021). *Estrategias pedagógicas a partir de experiencias creativas y sensorio-perceptivas en niños y niñas de educación infantil*. Colombia: Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/31925>
- González, C., Guerrero, J. y Navarro, Y. (28 de 10 de 2019). *Un juego serio para la solución de problemas matemáticos para niños con TDAH*. Campus Virtuales. Recuperado de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/506/353>
- Muñoz, M., Almonacid, A., Merellano, E. y Souza-De-Carvalho, R. (2020). Estrategias pedagógicas de profesores con niños que presentan TDHA. Un estudio de caso en dos establecimientos públicos. *Espacios*, 41(13). Recuperado de <https://www.revistaespacios.com/a20v41n13/20411309.html>
- Osses, S., Carrasco, L. y Gálvez, J. (2018). Efecto de una estrategia pedagógica sobre el desarrollo metacognitivo de adolescentes chilenos. *Estud. pedagóg.* 44(1). Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052018000100069&script=sci_arttext&tlng=n
- Pérez, Y. A. (2019). Estrategias pedagógicas para desarrollar la dimensión comunicativa en preescolar. *Inclusión & Desarrollo*, 107-121.
- Robledo, Á. M. (1995). Los proyectos de aula: una opción al alcance de los maestros y maestras colombianos. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7148/1/Mg.DM.1112.doc>
- Toala, J., Loor, C. y Pozo, M. (2018). *Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo*. Trabajo presentado en Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI", 691-700. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220658>
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. México: Pearson Education.