



BanRep
Educa

GALAXIA DINDRITI

¡Los Misterios del Dinero!

GUÍA DOCENTE



Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller



Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

2

GALAXIA DINDRITI

¡Los misterios del dinero!

Esta es una actividad propuesta por el **Banco de la República**, en el marco de su programa **Banrep Educa**, que busca utilizar la educación como un mecanismo para dar a conocer conceptos económicos. Los cinco talleres propuestos en el proyecto **ECONOLANDIA** están encaminados a lograr la comprensión de la naturaleza del Banco, su objeto, fines y funciones, por parte de estudiantes de colegio, desde el grado primero hasta undécimo, por medio de juegos virtuales.



EMPI





Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

3

OBJETIVO

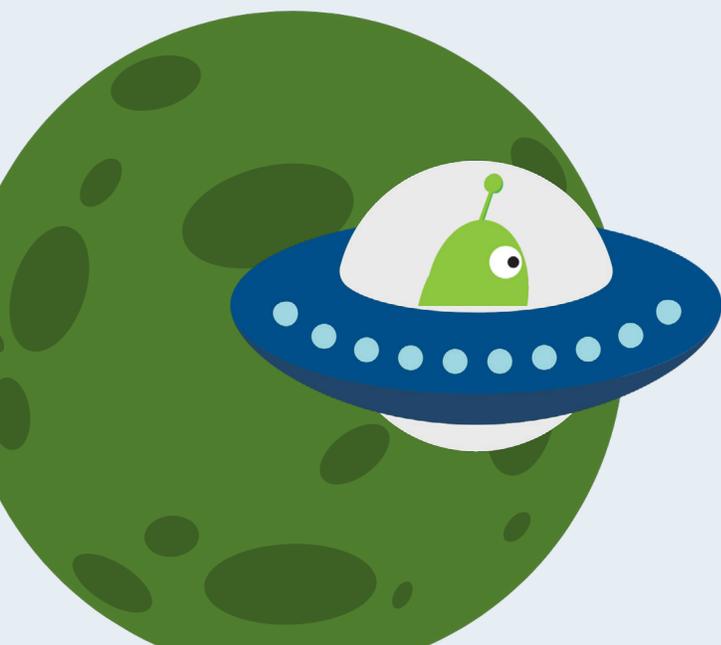
Lograr que los estudiantes sean capaces de comprender la transformación histórica del dinero y la naturaleza actual de los billetes colombianos.

PÚBLICO OBJETIVO

Nivel educativo: colegio, grados 1.o, 2.o y 3.o de primaria.

Rango de edades: entre 6 y 9 años.

Conformación de los grupos: grupos con máximo 25 estudiantes que deben estar acompañados por un docente o adulto responsable.





Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

4

ÁREA DE CONOCIMIENTO

Principios de economía

Comprender conceptos básicos de economía que están relacionados con la política monetaria y sus objetivos.

Banca central

Identificar la institucionalidad sobre la cual se desarrolla la política monetaria, haciendo alusión a las funciones y objetivos de un banco central. En este caso, se estudia su función como único emisor del dinero en una economía.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar situaciones de diferentes períodos históricos, que llevaron a la creación del dinero como se le conoce actualmente.
- Reconocer al Banco de la República como la única entidad que produce y pone en circulación el dinero en Colombia.
- Identificar los instrumentos de pago que se usan en la actualidad.
- Reconocer algunos elementos de seguridad que tienen los billetes colombianos.





Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



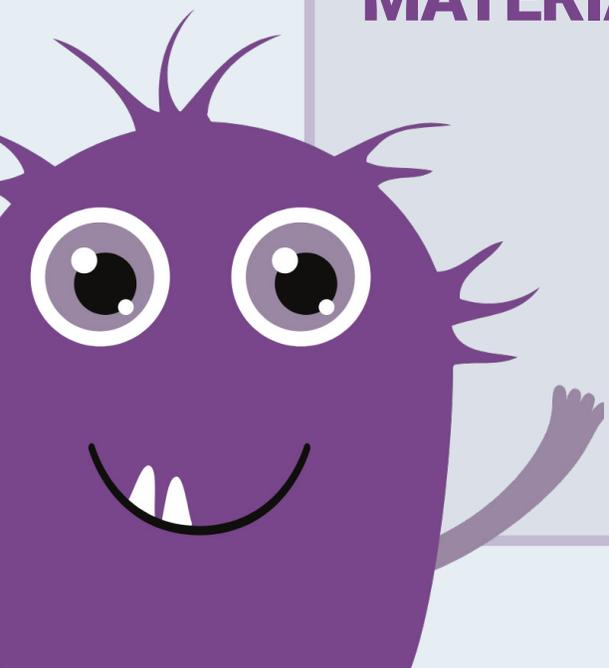
Fases del Taller

RESULTADOS ESPERADOS

- Identifico la secuencia histórica que conllevó a la aparición de los billetes y monedas, en una línea del tiempo.
- Explico la importancia del dinero que conocemos hoy, frente a los inconvenientes que tuvo el intercambio en el pasado.
- Comprendo la razón de tener una única institución que emita el dinero de una economía y reconozco que, en Colombia, esta institución es el Banco de la República.
- Reconozco los diferentes instrumentos de pago que se utilizan en la actualidad para realizar operaciones de compra y venta.
- Identifico elementos de seguridad que se encuentran en los billetes colombianos.

MATERIALES Y RECURSOS

- [Presentación Genially: Galaxia Dindriti ¡Los misterios del dinero!](#)
- [Fragmentos del video para niños: ¿Qué es el dinero y para qué sirve?](#)





Introducción

Objetivo
Público ObjetivoÁrea de Conocimiento
Objetivo de AprendizajeResultados Esperados
Materiales y RecursosTiempo Estimado
Metodología

Fases del Taller

6

TIEMPO ESTIMADO

El desarrollo de las actividades está estimado para llevarse a cabo en un lapso de dos horas. Sin embargo, los recursos han sido diseñados con cierta flexibilidad, para ajustarse a las exigencias de los diferentes horarios escolares.



METODOLOGÍA

Este taller es de educación no formal-virtual y se realiza por medio de plataformas de comunicación como Webex Meetings, Microsoft Teams y otras similares. Aunque es autocontenido y los estudiantes podrían desarrollarlo de manera individual, el objetivo del taller es compartir ideas y solucionar dudas en conjunto con un grupo de estudiantes. Además, se utiliza la gamificación y participación grupal para generar experiencias significativas que permitan la comprensión de conceptos; por tanto, se recomienda:



- Invitar a los estudiantes a escribir por el chat o abrir sus micrófonos para participar de manera constante en el desarrollo del taller.
- Hacer preguntas explícitas e incluso preguntar a participantes específicos para mantener activa su concentración.



Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

- Felicitar públicamente de manera individual y grupal cuando se tengan aciertos y motivar a continuar cuando haya desaciertos.
- Usar elementos regionales como parte de los ejemplos para acercar a los estudiantes a los conceptos que se tratan a lo largo del taller.

FASES DEL TALLER

1. PREPARACIÓN

Teniendo en cuenta que el taller es de modalidad virtual, se recomienda adoptar los siguientes pasos previos al desarrollo de este:





Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller



- **Programar la reunión/clase** virtual en la plataforma de preferencia (Webex Meetings, Microsoft Teams, entre otras), enviar el vínculo a los participantes con anterioridad (mínimo un día de anticipación), e incluir una contraseña de acceso o solicitar permisos de ingreso para evitar que personas inescrupulosas ingresen a la reunión/clase.

www.



- También se puede **solicitar un tallerista del Banco de la República** para acompañar a los estudiantes en el desarrollo del taller, por medio de un correo electrónico a BanrepEduca@banrep.gov.co. En este caso, desde el Banco se puede generar el vínculo de la reunión o el docente puede enviar el enlace al Banco para usar la plataforma que los estudiantes están acostumbrados a manejar.



- **Revisar el vínculo** del taller un día antes de la presentación para verificar que todo marche correctamente. De lo contrario, avisar al encargado de la Red de Educación Económica o escribir a banrepeduca@banrep.gov.co para modificar lo que sea necesario.



- **Entrar diez minutos antes** de la hora prevista a la reunión/clase para hacer pruebas de sonido, compartir el taller con los estudiantes participantes y dar acceso a quienes vayan ingresando.



- **Bajar un poco el volumen** de su computador porque hay partes del taller que tienen sonido; con ello se busca evitar que se escuche muy fuerte para los estudiantes o que no se oiga la voz del docente/tallerista.



Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

2. DESARROLLO

El primer taller de Econolandia: **Galaxia Dindriti, ¡los misterios del dinero!** narra el cuento de un extraterrestre llamado Bankyr cuyos cinco mejores amigos han sido raptados por el malvado Inflanoide -amante del dinero-. El fin de la narración es rescatar a los cinco amigos y, para ello, el taller se divide en cinco partes llamadas “misiones”. Estas misiones presentan de manera cronológica las etapas de la historia del dinero como se muestra a continuación:



- **Misión 1:** práctica del trueque.

- **Misión 2:** uso de elementos de valor como conchas o monedas para realizar intercambios.





Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

10

MISIÓN 3
¡LA CASA DE INFLANOIDE!

Ya sabemos que el trueque y el uso de elementos de valor, tuvieron algunas complicaciones cuando las personas querían realizar intercambios. Ahora, debemos descubrir qué pasó después en la historia del dinero. Usemos las pistas para resolver los misterios de esta misión y así lograr rescatar a mi tercer amigo que está encerrado en la casa de Inflanoide.

¡Intenta salir sin llevarte ningún susto!

1 2 3
PISTAS

Resolver misterios

- **Misión 3:** aparición del papel moneda.

- **Misión 4:** emisión de los billetes y las monedas por un único banco central.

MISIÓN 4
¡LABERINTO DE ESPEJOS!

Ahora que sabemos las complicaciones que tuvieron el trueque, los elementos de valor y el papel moneda, debemos resolver los misterios de esta misión para saber qué pasó después en la historia del dinero.

Como siempre, usemos las pistas para resolver los misterios y vencer a Inflanoide. ¡Así, rescataremos a mi cuarto amigo!

1 2 3
PISTAS

Resolver misterios

MISIÓN 5
¡SALVA LA GALAXIA DINDRITI!

¡Llegamos al final de la historia! Usemos las pistas para descubrir cómo llegamos al dinero que conocemos hoy en día y así rescatar a mi último amigo.

1 2 3
PISTAS

Resolver misterios

- **Misión 5:** uso de diferentes instrumentos de pago como tarjetas de débito y crédito, cheques, y dinero electrónico.



Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

El objetivo del taller es lograr que los estudiantes comprendan cada una de las etapas de la historia del dinero y que prueben su conocimiento solucionando preguntas que evalúen lo aprendido. Para ello, cada misión cuenta con:



- Tres “pistas” que explican por medio de videos, juegos, imágenes, audios, fotografías y textos interactivos, la etapa correspondiente a cada misión. Estas pistas se deben revisar en orden (primero la número 1, luego la número 2 y finalmente la número 3).



- Tres “misterios” que contienen preguntas sobre la etapa de la historia del dinero correspondiente a cada misión, y que los estudiantes deben solucionar. A estos misterios se puede acceder únicamente después de haber revisado las tres pistas del misterio correspondiente, ya que la idea es evaluar el conocimiento aprendido en la explicación que se encuentra en cada pista.



Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

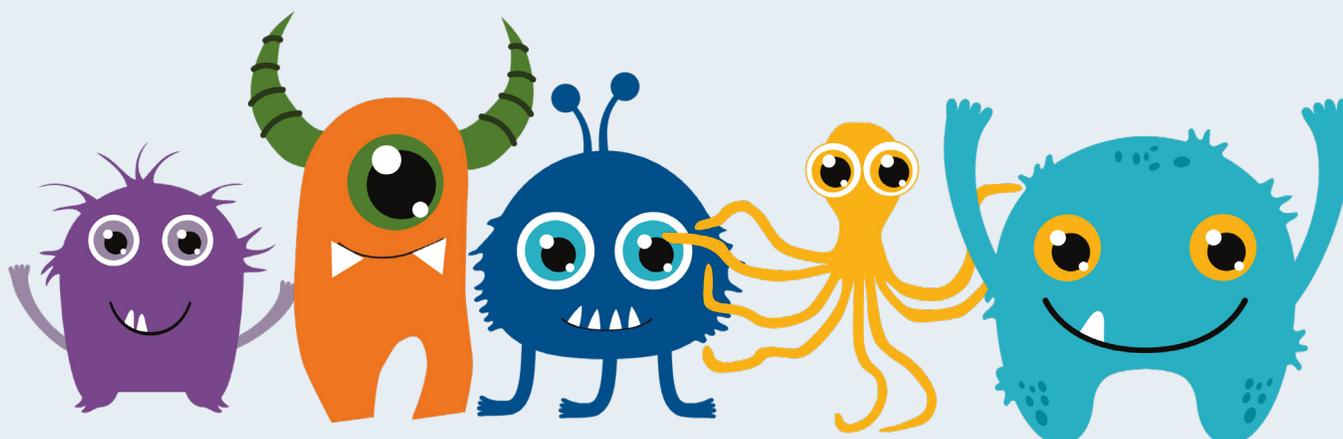
12



- Un amigo rescatado que se salva únicamente cuando todos los “misterios” se solucionan de manera correcta. Una vez aparezca el amigo en cada misión, se sabe que la etapa de la historia del dinero ya se explicó y se evaluó, y que, por tanto, se pasará a la siguiente etapa.

En consecuencia, para pasar de una “misión” a otra (de una etapa de la historia del dinero a otra), se deben revisar las tres pistas de cada misión, que contienen la explicación de la etapa, y se deben resolver los tres misterios de cada misión, que evalúan el conocimiento aprendido.

Durante cada misión, se recomienda al docente o tallerista hacer retroalimentación de lo aprendido en cada pista y solucionar cualquier duda que pueda surgir entre los estudiantes. Asimismo, se recomienda solucionar los misterios entre todos, por ejemplo, solicitándoles que levanten la mano para votar por cada una de las opciones de respuesta.





Introducción



Objetivo
Público Objetivo



Área de Conocimiento
Objetivo de Aprendizaje



Resultados Esperados
Materiales y Recursos



Tiempo Estimado
Metodología



Fases del Taller

13

La única misión que varía en su estructura es la última, donde luego de revisar las tres pistas se tiene un único misterio (y no tres como las demás). La razón de esto responde a que esta última misión implica construir la línea de tiempo del dinero, en la que los estudiantes tendrán que poner en práctica todo lo aprendido durante el taller.



Recuerde que si tiene alguna duda conceptual puede escribirnos un correo electrónico a BanrepEduca@banrep.gov.co





Introducción

Objetivo
Público ObjetivoÁrea de Conocimiento
Objetivo de AprendizajeResultados Esperados
Materiales y RecursosTiempo Estimado
Metodología

Fases del Taller

14

3. CONCLUSIÓN

En la última misión, que consiste en construir la línea de tiempo del dinero, a medida que se va ubicando cada una de las etapas de la historia del dinero en orden, se recomienda hacer una pequeña retroalimentación sobre lo que se aprendió en las misiones anteriores.



Una vez finalizadas todas las misiones y rescatar al último amigo, aparecerá un pequeño video recordando cada una de las etapas de la historia del dinero y un enlace al video para niños: **¿Qué es el dinero y para qué sirve?** Se recomienda solucionar posibles dudas en este punto, e invitar a los estudiantes a visitar las redes sociales del Banco y a ver el video de niños nuevamente.

Para terminar, agradezca a los estudiantes por haber participado y recuérdelos que próximamente saldrán más talleres de Econolandia, que podrán revisar en conjunto.