



MÁSTER UNIVERSITARIO EN EDUCACIÓN ESPECIAL

**Programa de intervención en gestión del
dinero en adultos-jóvenes en situación de
discapacidad intelectual**

Presentado por:

MONTSERRAT ZAMORANO MANTEROLA

Dirigido por:

**TERESA SÁNCHEZ VALDÉS
MARIA DOLORS MIQUEL ABRIL**

**CURSO ACADÉMICO
2023/2024**

Resumen

El objetivo del programa de intervención en gestión del dinero para jóvenes adultos con discapacidad intelectual es desarrollar competencias financieras que promuevan la autonomía e integración social. Se diseñó un programa de intervención con actividades teóricas y prácticas enfocadas en el uso adecuado del dinero, identificando monedas y billetes, el redondeo y cálculo, uso de tarjetas y la comparación de precios. El desarrollo del programa se estructuró en 12 sesiones donde los participantes adquirirían habilidades fundamentales para gestionar de manera efectiva sus recursos económicos, fomentando la toma de decisiones informadas, el ahorro y la planificación financiera. Las metodologías activas y colaborativas tales como Role - Playing, discusiones, simulaciones, promovían un aprendizaje dinámico y colaborativo, considerando las necesidades individuales de cada participante. Además, se contemplaba el uso de Lectura Fácil y Apoyo Visual para asegurar la comprensión de los contenidos y escenarios de la vida real, como compras en supermercados y bancos, para aplicar los conocimientos adquiridos. A pesar de que el programa estaba planificado, no se llevó a cabo. Se ve la importancia de la autonomía financiera, que contribuye a una mejor calidad de vida e independencia laboral de los participantes. Las conclusiones del trabajo destacan que el desarrollo de estas competencias no solo mejora la calidad de los participantes para gestionar su dinero de forma eficiente, sino que también fortalece su autoestima, empoderamiento personal e inclusión social. Además, se identificó la necesidad de continuar con este tipo de intervenciones para lograr un impacto duradero en la autonomía financiera de las personas con discapacidad intelectual.

Palabras claves: Discapacidad intelectual, autonomía financiera, gestión del dinero, Intervención educativa.

Abstract

The objective of the money management intervention program for young adults with intellectual disability is to develop financial competences that promote autonomy and social integration. An intervention program was designed with theoretical and practical activities focused on the adequate use of money, identifying coins, bills, rounding, use of debit/credit cards and comparing prices. The program is built around 12 sessions in which participants will develop fundamental skills to manage effectively all their economic resources, encouraging well informed decision making, the habit of saving money and financial planning. Active and collaborative methodologies such as role playing, discussions, simulations, among others, promote dynamic learning while considering any individual needs that each participant has. In addition, the use of easy reading materials and visual support ensures the understanding of all contents and scenarios of real life, such as grocery shopping and banking procedures. A key takeaway from this program is the importance of financial autonomy for intellectually disabled people because it contributes to a better life quality overall and helps them strive towards job independence. The paper's conclusions point out that the development of these competences are not only working towards a better capacity for efficient money management for the participants, but also strengthens their self-esteem, personal empowerment and social inclusion.

Keywords: Intellectual disability, financial autonomy, money management, educational intervention

Índice de Contenidos

Resumen.....	2
2. Introducción	8
2.1 Marco Teórico	9
2.1.1 Discapacidad Intelectual	9
2.1.2 Actividades de la Vida Diaria	11
2.1.3 Autonomía	13
2.1.4 Gestión del Dinero.....	14
2.2 Justificación	15
2.3 Objetivos Del TFM	17
3. Desarrollo De La Propuesta.....	18
3.1 Objetivos	18
3.2 Contextualización y Destinatarios.....	18
3.3 Competencias.....	21
3.4 Metodología.....	22
3.5 Recursos, Materiales e Infraestructura	23
3.6 Temporalización/Cronograma	27
3.7 Evaluación	27
3.8 Procedimiento	28
3.9 Sesiones De Trabajo	29
4. Conclusiones y Recomendaciones	42
4.1 Aportaciones	42
4.2 Limitaciones, Propuestas de Mejora y Fortalezas	43
4.2.1 Limitaciones	43
4.2.2 Propuestas de Mejora.....	43
4.2.3 Fortalezas.....	43
4.3 Líneas Futuras	44
5. Referencias Bibliográficas.....	45
6. Anexos	46
Tabla 20: Anexo A	46
Anexo B: Roles De Equipos.....	74
Anexo C: Diana de Evaluación.....	75
Anexo D: Trabajo Metacognición	76
Anexo E: Plan de Ahorro	77
Anexo F: Autoevaluación	78
Anexo G: Evaluación (Calculando el Cambio).....	79
Anexo H: Planilla de Registro Compras OXXO.....	82

<i>Anexo I: Desafío De La Oferta</i>	83
<i>Anexo J: Carritos en la Universidad</i>	84
<i>Anexo K: Salida Pedagógica al Supermercado</i>	86

Índice de Tablas

Tabla 1 Niveles de grados de discapacidad	10
Tabla 2 Actividades de una buena calidad de vida	12
Tabla 3 Especialidades que se imparten en el Diploma en Habilidades Laborales (DHL)21	
Tabla 4 Competencias que se potenciarán.....	22
Tabla 5 Recursos y materiales.....	23
Tabla 6 Infraestructura para las actividades	26
Tabla 7 Temporalización del programa de intervención	27
Tabla 8 Sesión 1	30
Tabla 9 Sesión 2	31
Tabla 10 Sesión 3	32
Tabla 11 Sesión 4	33
Tabla 12 Sesión 5	34
Tabla 13 Sesión 6	35
Tabla 14 Sesión 7	36
Tabla 15 Sesión 8	37
Tabla 16 Sesión 9	38
Tabla 17 Sesión 10	39
Tabla 18 Sesión 11	40
Tabla 19 Sesión 12	41
Tabla 20: Anexo A	46

Índice de Figuras

Figura 1 20

2. Introducción

En el presente Trabajo Final de Máster (TFM), se aborda la importancia de desarrollar habilidades financieras en personas con discapacidad intelectual, con el objetivo de promover su autonomía y mejorar su integración social y laboral. La gestión adecuada del dinero es un aspecto esencial para tener una vida independiente y una mejor calidad de vida. Este TFM surge en respuesta a la necesidad de generar programas específicos de intervención que ayuden a las personas a manejar sus recursos financieros de manera eficaz.

En el programa se exploran diversas metodologías activas, tales como Role - Playing, simulaciones, discusiones y trabajo colaborativo, las cuales facilitarán un aprendizaje significativo y participativo permitiendo a los alumnos desenvolverse en su vida cotidiana, especialmente en la administración de sus recursos financieros.

2.1 Marco Teórico

2.1.1 Discapacidad Intelectual

Según la asociación Americana de Discapacidades Intelectuales o del Desarrollo (2002), la discapacidad intelectual afecta el funcionamiento cognitivo y adaptativo de una persona. Esto quiere decir que las personas con discapacidad intelectual tendrán dificultades con el funcionamiento cognitivo, como lo señala Clemente (2020): tanto en el razonamiento, planificación, solución de problemas, pensamiento abstracto y aprendizaje. Sin embargo, el individuo podrá adquirir los conocimientos si es que la educación que se le está entregando es acorde a su estilo y ritmo de aprendizaje. Además, la persona enfrentará desafíos en la adaptación de lugares, rutinas y cuidado personal, entre otras cosas.

Junto con lo anterior, las personas con discapacidad intelectual tienen dificultades en otras áreas como lo es el lenguaje, la lectoescritura, la responsabilidad y la autoestima.

La discapacidad intelectual es un trastorno complejo que tiene un impacto en múltiples aspectos de la vida de las personas, por lo que debe definirse en función de las manifestaciones clínicas, sociales e intelectuales (Clemente, 2020) Está causada por distintos factores, como lo son los factores genéticos, los problemas durante el embarazo, parto o lesiones cerebrales y factores ambientales. (Sulkes, 2020) Comprender el origen de la discapacidad intelectual es crucial para considerar las estrategias adecuadas para cada persona, brindando una atención personalizada en función de las características de cada uno.

2.1.1.1 Clasificación de la Discapacidad Intelectual. El Manual de Diagnóstico y estadístico de trastorno Mentales, de American Psychiatric Association (2013) en su quinta edición (DSM-5) define la discapacidad intelectual como un trastorno que afecta el desarrollo y limita el funcionamiento intelectual y el comportamiento adaptativo de la persona, tanto conceptual, social y práctico.

Para determinar si una persona presenta una discapacidad intelectual, se debe cumplir con 3 criterios, los cuales son:

El criterio A, a través de una evaluación clínica y pruebas de inteligencia se evaluarán las funciones intelectuales, es decir, como es su resolución de problemas, nivel de razonamiento, pensamiento abstracto, entre otras.

El criterio B, es presentar dificultades en la conducta adaptativa, es decir, cómo se adapta a las normas sociales y culturales para así poder desarrollar la autonomía y responsabilidad social.

Y el criterio C, presentar ambos criterios mencionados durante la etapa del desarrollo infantil y adolescencia.

2.1.1.2 Grados de Discapacidad Intelectual. Según el DSM-5, se clasifica en los siguientes niveles (Tabla 1)

Tabla 1 Niveles de grados de discapacidad

Grado	Leve	Moderado	Gravedad	Profunda
Indicador				
CI	50-55 a 70. Afectación baja del pensamiento abstracto, habilidades funcionales y memoria a corto plazo.	35-40 a 50-55. Requiere apoyos significativos en la vida diaria.	20-25 a 35-40. Dependencia total en apoyos.	Por debajo de 20-25. Necesidad de apoyos intensivos y constantes.
Dominio conceptual (Académico)	El menor/adulto va a presentar dificultades en situaciones de su vida cotidiana como lo son aquellas relacionadas con el área académica, debido a alteraciones cognitivas que el individuo presenta.	El sujeto presenta un retraso notorio en comparación con sus compañeros en el área académica	El menor/adulto cada vez presenta mayores dificultades para comprender la escritura, lectura o cálculo.	El sujeto presenta dificultades para comprender los juegos simbólicos.
Dominio social	Dificultades a la hora de relacionarse socialmente, ya que es más inmaduro en	Dificultades para comprender reglas y normas sociales, sin embargo, logra	Dificultades a la hora de establecer una conversación, debido a que se comunica a través de	Se expresa a través de la comunicación no verbal, generando dificultades para las relaciones

	comparación a sus pares.	establecer relaciones con personas.	palabras sueltas o frases cortas.	sociales e interpersonales.
Dominio práctico	No requiere de apoyo constante para la realización de actividades de la rutina diaria.	Requiere de apoyo constante para realizar actividades rutinarias.	Requiere apoyo en todas las actividades que realiza durante el transcurso del día a día, como alimentarse, vestirse, entre otras.	Depende importantemente de otra persona para desenvolverse en su día a día.

Es posible concluir que es de suma importancia que los sujetos reciban un apoyo personalizado y acorde a sus características individuales. El apoyo frente al aprendizaje, relaciones sociales o actividades de su vida diaria va a ir relacionado según el nivel de discapacidad que el individuo presente para desenvolverse de la mejor forma en un futuro en la mayor cantidad de situaciones posibles. Es por eso, que es importante identificar correctamente las actividades de la vida diaria que realiza la persona, para determinar los apoyos que requiere en cada una de ellas.

2.1.2 Actividades de la Vida Diaria

La American Occupational Therapy Association (2020) (Asociación Americana de Terapia Ocupacional), señala que las actividades que forman parte de nuestra vida se clasifican y se van complejizando a medida que el ser humano se va desarrollando. Algunas de las primeras actividades básicas son el cuidado personal, las tareas de la casa y todas aquellas actividades que nos permiten interactuar con otros en la sociedad. A medida que el individuo va creciendo, estas actividades requerirán de mayor autonomía y toma de decisiones.

Es primordial comprender que las actividades se desarrollan en un contexto determinado según el entorno donde se desenvuelve el sujeto, por lo tanto, debemos comprender cuál es este entorno y sus características, y de esa manera poder proporcionar herramientas ajustadas a sus necesidades.

2.1.2.1 Tipos. Cada una de las categorías que se presentan en la Tabla 2 abarcan ámbitos fundamentales que debe desarrollar todo ser humano de manera

Montserrat Zamorano Manterola

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual autónoma para tener una buena calidad de vida, fundamentadas en la Asociación Americana de Terapia Ocupacional.

Tabla 2 Actividades de una buena calidad de vida

Ámbito	Actividades
Actividades del cuidado del propio cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • Bañarse. • Higiene del baño. • Aseo. • Vestirse • Comer y tragar. • Alimentación. • Movilidad funcional. • Higiene personal y aseo. • Actividad sexual.
Actividades del hogar y comunidad	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidado de otras personas, mascotas, crianza de los niños. • Conducción y movilización de la comunidad. • Gestión financiera. • Establecimiento y gestión del hogar. • Preparación de la comida y limpieza. • Expresión religiosa y espiritual. • Mantenimiento de seguridad. • Compras, promoción.
Actividades relacionadas con el desarrollo, gestión y mantenimiento de salud y bienestar.	<ul style="list-style-type: none"> • Mantención de la salud social y emocional. • Manejo de síntomas y afecciones. • Comunicación con el sistema de salud • Manejo de medicamentos. • Actividad física. • Manejo nutricional. • Manejo de dispositivos de cuidado personal.
Actividades de descanso y sueño	<ul style="list-style-type: none"> • Descanso.

	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación del sueño. • Participación del sueño.
Actividades para aprender y participar en el entorno educativo	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en la educación formal • Exploración de las necesidades o intereses educativos personales informales. • Participación en la educación informal.
Trabajo	<ul style="list-style-type: none"> • Interés y persecución laboral. • Búsqueda y adquisición de empleo • Rendimiento en el trabajo y su mantenimiento. • Preparación y ajuste de la jubilación. • Exploración de voluntariados. • Participación en voluntariados.
Juego	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de juego. • Participación de juego.
Ocio	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración del ocio. • Participación del ocio.
Participación social	<ul style="list-style-type: none"> • Participación comunitaria. • Participación familiar. • Amistades • Relaciones íntimas de parejas. • Participación en grupo de pares

Fuente: American Occupational Therapy Association, 2020

Sin duda, durante el desarrollo de todo ser humano, éste va adquiriendo distintas habilidades y conocimientos sobre cómo desenvolverse en la sociedad de manera correcta, por lo que es de suma importancia enseñar estas actividades de la vida diaria para que la persona pueda tener mejores resultados tanto en su autonomía como en la calidad de vida futura.

2.1.3 Autonomía

La autonomía es un término que se ha definido en distintas épocas y con autores muy relevantes como, por ejemplo, Kant que señala que la autonomía es un “principio supremo de la moralidad al que accede la razón cuando se piensa como libre, y que es condición formal de las acciones no heterónomas” (Kant, 1983 como se citó en Vargas,

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual (2022, p. 189). A raíz de lo anterior, se puede concluir que la autonomía es una habilidad que se debe desarrollar y trabajar con el paso del tiempo, ya que nos permite desenvolvernos de forma independiente en la vida adulta.

Según la Real Academia Española (2023) la autonomía es la “capacidad de una persona o entidad para tomar decisiones y actuar de forma independiente, sin influencias externas que limiten su libertad”. De la cita anterior se puede extraer que la autonomía es una capacidad que todo individuo presenta, y que tiene la función de permitir a cada uno tomar decisiones y ejecutar acciones que reflejen su libertad e independencia.

Sin duda, la importancia de la autonomía radica en la influencia que esta tiene en nuestra vida cotidiana, permitiendo el desarrollo personal, moral y organizacional, que impacta y direcciona el funcionamiento y la importancia del individuo como parte de una comunidad y sociedad.

2.1.4 Gestión del Dinero

A lo largo de la historia, el dinero ha evolucionado desde el trueque hasta el dinero que hoy día conocemos, físico y digital. En sus inicios, el dinero surgió como un medio para facilitar el intercambio de bienes y servicios, un proceso conocido como trueque (Artieda et al., 2017). Posteriormente, se comenzó a utilizar un sistema más práctico que incorporaba una medida de valor, empleando elementos como el tabaco, piedras preciosas y la sal (Banco Central de Chile, s.f). Con el tiempo, el dinero adoptó formas físicas como monedas y billetes, los cuales cumplen tres funciones: “medio de intercambio, nominal y de valor” (Samuelson, 2003 como se citó en Alarcón, 2017, p. 54).

Debido a la evolución del dinero, la gestión de los recursos financieros ha adquirido una importancia crítica. La gestión del dinero se refiere a la manera cómo una persona administra sus finanzas, considerando los movimientos ya sea de ingreso, gastos y ahorros para cumplir un objetivo. (Huacchillo et al., 2020). Esta gestión está relacionada con la autonomía financiera, la cuál es la “capacidad de una administración para decidir sobre sus propios ingresos y gastos a través de un presupuesto” (Real Academia Española, 2023).

A medida que las personas crecen, la tendencia indica que sus ingresos tiendan a aumentar, pero también surge una mayor necesidad de gastos para satisfacer necesidades básicas y mantener un estilo de vida, tales como “vivienda, alimentación, salud, transporte, entre otros” (Rodríguez, 2019, párrafo 11). Por esta razón, la gestión del dinero es fundamental en la vida adulta, ya que permite administrar los recursos de manera óptima.

2.1.4.1 Habilidades para la Gestión del Dinero. El individuo debe desarrollar distintas habilidades numéricas básicas, las cuales son la base del contexto numérico y que permiten desenvolverse en la vida cotidiana. Dentro de estas habilidades se

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual encuentra el conteo, la numeración y las operaciones aritméticas (Farías y Mancilla, 2021). El conteo es el proceso de enumerar objetos o eventos de manera secuencial, que es fundamental para establecer la base aritmética y otras habilidades (Farías y Mancilla, 2021). Es una habilidad básica que implica asignar un número a cada objeto o grupo, comenzando desde el número uno y avanzando en orden. La enumeración, se refiere a la presentación simbólica de cantidades a través de números (Concepto.de, s.f.). lo que permite que las personas logren comprender la relación entre los números y sus cantidades, es decir, que representan algo y que pueden ser comparadas entre sí. Las operaciones aritméticas, como la suma, resta, multiplicación y división, son procedimientos matemáticos que permiten realizar cálculos y resolver problemas relacionados con la vida cotidiana. (Geary, 2021) Si lo aplicamos en la gestión del dinero, se puede observar en la capacidad de identificar el valor total de los productos, en el cálculo de la devolución del dinero, cálculo del presupuesto total, entre otros.

2.1.4.2 Funciones Ejecutivas para la Gestión del Dinero. Además, se deben considerar las funciones ejecutivas que incluyen habilidades como la planificación, organización, inhibición y la toma de decisiones, las cuales son cruciales para la regulación del comportamiento y decidir informadamente. (Palacios y Ortega, 2022).

La planificación según Anderson (2020) es la capacidad de establecer objetivos y desarrollar estrategias para alcanzarlos, lo cual es vital para manejar situaciones complejas, como lo es la gestión del dinero. La organización es la habilidad de estructurar y ordenar tareas y recursos de manera eficiente. (Burgess & Simons, 2019). La inhibición se refiere a la capacidad de controlar impulsos y evitar respuestas impulsivas (Ramos et al., 2017) lo cual es crucial para tomar decisiones financieras responsables al momento de enfrentarse a una situación de compra. Finalmente, la toma de decisiones es el poder decidir una opción entre varias según la información sensorial que se tiene en ese momento. (Heekeren et al., 2008 como se citó en Sarmiento et al., 2017)

2.2 Justificación

El presente trabajo se fundamenta en la relevancia de desarrollar habilidades en la gestión del dinero en personas jóvenes con discapacidad intelectual, lo que tiene repercusiones tanto legales como investigativas.

Desde el punto de vista legal, en Chile, la Ley N° 20.422, promulgada en el año 2010, establece la obligación de realizar ajustes razonables en entornos educativos y laborales, para eliminar barreras que impiden la participación plena de las PeSD.

Por otra parte, la Ley N° 21.015, promulgada en el año 2017, obliga a las empresas con más de 100 trabajadores a incluir al menos un 1% de personas con

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual
discapacidad, lo que refuerza la necesidad de preparar a estas personas con las competencias adecuadas, como la gestión del dinero. La inclusión laboral, por lo tanto, no solo implica el acceso al empleo, sino también la capacidad de manejar los ingresos, lo cual es vital para su autonomía y participación en la sociedad.

En el año 2018 se promulgó la Ley N°21.091, que regula la educación superior en Chile y promueve políticas inclusivas que facilitan el acceso equitativo de las PeSD. Por último, en el mismo año, se promulgó la Ley N° 21.092, que establece la inclusión de contenidos de educación financiera básica en el nivel de enseñanza media tener una formación integral de las personas.

La importancia de desarrollar habilidades en la gestión del dinero en personas jóvenes con discapacidad intelectual se relaciona con la Agenda 2030, es decir, con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) establecidos a nivel mundial en el año 2015 por la Naciones Unidas. Dentro de ellos se pueden nombrar:

El ODS N°4 (educación de Calidad) enfatiza la importancia de una educación inclusiva y equitativa que permita a las personas adquirir competencias esenciales para su vida cotidiana, como la gestión financiera. (Naciones Unidad, s.f.)

Además, el ODS N°1 (Fin de la Pobreza) destaca la necesidad de proporcionar herramientas que permitan a las personas manejar sus recursos de manera eficiente, lo que es fundamental para su autonomía y desarrollo personal. (Naciones Unidad, s.f.)

Asimismo, el ODS N°10 (Reducción de las Desigualdades) se ve reflejado en las leyes que promueven la inclusión laboral de las PeSD, asegurando que tengan acceso a oportunidades equitativas en el mercado laboral. (Naciones Unidad, s.f.)

Por último, el ODS N°12 (Producción y Consumo Responsables) subraya la importancia de la educación financiera, ya que fomenta la gestión responsable de los recursos, contribuyendo a una formación integral. (Naciones Unidad, s.f.)

Todas estas leyes, especialmente la Ley N° 21.091 es relevante para el programa “Diploma en Habilidades Laborales”, el cual es un programa pionero en ofrecer educación superior a personas con discapacidad intelectual adaptada a los ritmos y capacidades de aprendizaje. Este programa está enfocado en desarrollar habilidades y competencias durante tres años para que, al término, el alumnado tenga las herramientas y los conocimientos básicos para insertarse en el mundo laboral.

Desde el punto de vista de investigación, McCausland et al., (2010), señalan que una de las principales dificultades que enfrentan las PeSD en el mundo laboral es la administración del dinero y destacan la necesidad de programas específicos que enseñen las habilidades para lograrlo. Estas carencias afectan directamente su autonomía, lo que justifica la necesidad de programas de intervención que se enfoquen en la enseñanza de competencias financieras. La adquisición de estas habilidades les permitirá gestionar sus

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual
ingresos de manera responsable, tomar decisiones informadas y planificar su futuro económico.

La propuesta presentada en este TFM es innovadora porque responde a una necesidad real y urgente de la población con discapacidad intelectual, cubriendo un vacío en la formación de habilidades prácticas para la vida adulta. Al integrar un enfoque inclusivo y metodologías como la Lectura Fácil, el Apoyo Visual, y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el programa asegura que los participantes no solo adquieran conocimientos financieros, sino que también los apliquen en contextos reales. Este enfoque holístico les permite participar de manera activa en la sociedad.

2.3 Objetivos Del TFM

Objetivo General: Desarrollar un programa de intervención destinado a mejorar las habilidades de gestión del dinero en adultos con discapacidad intelectual que participan en un programa de formación laboral, con el fin de potenciar su autonomía financiera e integración social.

Objetivos Específicos:

1. Realizar un análisis bibliográfico para identificar los estudios que están relacionados con el uso del dinero en adultos con discapacidad intelectual.
2. Identificar qué factores influyen en la autonomía en la gestión del dinero.
3. Identificar las habilidades necesarias para la gestión del dinero de forma efectiva.
4. Diseñar un programa de intervención utilizando distintos métodos pedagógicos.

3. Desarrollo De La Propuesta

3.1 Objetivos

Considerando lo expuesto anteriormente, la propuesta de intervención plantea los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Propiciar la adquisición competencias financieras mediante actividades desarrolladas en el Programa de formación laboral para adultos con discapacidad intelectual.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y clasificar monedas y billetes chilenos: reconocer las denominaciones de cada una de las monedas y billetes e identificarlas según su valor.
2. Comprender los beneficios de la autonomía que conlleva el uso del dinero en la adultez: entender la importancia de la toma de decisiones y la satisfacción personal a través de relatos de otras personas con alguna capacidad distinta.
3. Comprender el uso del dinero a nivel teórico: su función, características e importancia de la buena administración.
4. Reconocer e implementar el redondeo y cambios: identificar cómo realizar el redondeo según la ley chilena y calcular el cambio/devolución del dinero.
5. Conocer y experimentar de manera adecuada el uso del dinero en efectivo y a través de tarjetas.
6. Comparar valores de productos: enseñar a comparar valores para obtener mejor oferta fomentando el ahorro y toma de decisiones.
7. Fomentar el ahorro a corto y largo plazo: explicar la importancia del ahorro y cómo establecer metas a corto y largo plazo, como ahorrar para comprar algo o para establecer un fondo de emergencia.

3.2 Contextualización y Destinatarios

Viña del Mar, conocida como la “Ciudad Jardín”, es una ciudad ubicada en la región de Valparaíso, Chile. Sus paisajes están compuestos por cerros, colinas y dunas que ofrecen una vista panorámica del océano pacífico. Dentro de sus destinos turísticos, se encuentran las playas, el Jardín Botánico y el Parque de la Quinta Vergara, donde se realiza anualmente el Festival de la Canción, durante cada verano.

Viña del Mar ofrece diversas instituciones universitarias para la educación superior, incluida la Universidad Andrés Bello, que ofrece una amplia variedad de

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual programas académicos. Tiene una infraestructura moderna y funcional, con instalaciones que incluyen aulas, laboratorios, áreas verdes y espacios recreativos.

La universidad también ofrece servicios especializados, como atención psicológica, clínica de medicina y odontología, tanto para estudiantados matriculados como para el público en general. Además, ha establecido convenios con emprendimientos para generar ingresos y ofrecer una variedad de productos y precios en el campus, permitiendo a los estudiantados administrar su dinero según sus necesidades y preferencias. (Universidad Andrés Bello, s.f)

La universidad Andrés Bello está comprometida con la inclusión educativa, buscando garantizar que todas las personas tengan acceso al aprendizaje. Es por eso que, en el año 2006, se creó el Programa de Diploma en Habilidades Laborales (DHL), el cual fue pionero en entregar una educación superior a personas con discapacidad intelectual acorde a sus necesidades y capacidades.

Este programa se encuentra en las 3 sedes de la universidad, ubicadas en Santiago, Concepción y Viña del Mar, siendo esta última sede donde se implementará el mencionado programa de intervención. El DHL tiene como objetivo ofrecer a los jóvenes con necesidades educativas especiales, una alternativa académica adaptada a su ritmo y capacidad de aprendizaje, enfocada en el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para una futura inserción laboral,

El propósito principal del programa es fomentar la autonomía y fortalecer las competencias sociales de los estudiantados, brindándoles un entorno seguro para su desarrollo integral a lo largo de tres años. Durante este periodo, los estudiantados cursan diversas asignaturas que, al ser aprobadas habilitan el acceso a otras materias. Como se puede observar en la Figura 1, se presentan las asignaturas que el estudiantado debe cursar para desarrollar las distintas competencias.

Figura 1 Malla del programa "Diploma en Habilidades Laborales"

MALLA DEL PROGRAMA

AÑO 01		AÑO 02		AÑO 03	
1° SEMESTRE	2° SEMESTRE	3° SEMESTRE	4° SEMESTRE	5° SEMESTRE	6° SEMESTRE
Desarrollo Personal I	Desarrollo Personal II	Desarrollo Personal III	Desarrollo Personal IV	Desarrollo Personal V	Desarrollo Personal VI
Autonomía I		Autonomía II		Inserción Laboral I	Inserción Laboral II
Competencias Comunicativas Orales	Competencias Comunicativas Escritas	Lenguaje y Literatura		Lenguaje Aplicado	
Matemática Instrumental	Manejo de Finanzas Básico	Autogestión Comercial I		Autogestión Comercial II	
Informática y Computación I	Informática y Computación II	Informática y Computación III			
	Introducción a las Especialidades	*Especialidad I	*Especialidad II		
			Práctica Especializada I	Práctica Especializada II	Práctica Especializada III
					Informe de Práctica
Ciencias Básicas					
Taller de Arte I	**Electivo I		**Electivo IV	**Electivo VII	
Expresión Musical I	**Electivo II		**Electivo V	**Electivo VIII	
Expresión Corporal I	**Electivo III		**Electivo VI		

*ESPECIALIDADES

- Apoyo a la Función Administrativa
- Apoyo a la Función Veterinaria
- Apoyo a la Educación Parvularia o Deportiva
- Apoyo a la Producción Gastronómica
- Apoyo en Viveros y Jardines

**ELECTIVOS

Arte	Inglés
Expresión Musical	Comunicación Gráfica
Expresión Corporal	Aprendiendo a Aprender
Biología Animal	Yo como Ciudadano
Mundo Vegetal	Vida Independiente
Taller Deportivo	Entre otros
Multimedios	

Nota: Reproducción de Malla Programa [Fotografía], por Universidad Andrés Bello, s.f
<https://facultades.unab.cl/educacionycssociales/wp-content/uploads/2023/11/Malla-ProDHL-UNAB.pdf>

Actualmente, el DHL cuenta con la participación de 39 estudiantados y 25 docentes de diversidad disciplinas como psicopedagogía, terapia ocupacional,

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual kinesiológia, nutrición, veterinaria, educación de párvulo, música y educación física e ingeniería comercial. Este enfoque multidisciplinario permite una visión integral y personalizada para abordar las necesidades de cada estudiante, enriqueciendo su formación educativa.

El DHL ofrece 5 especialidades a los estudiantados para que puedan especializarse para un futuro laboral y cada una de ella tiene una cierta cantidad de créditos, los cuales se pueden observar en la Tabla 3.

Tabla 3 Especialidades que se imparten en el Diploma en Habilidades Laborales (DHL)

Especialidad	Créditos en total
Apoyo a la Función Parvularia	19
Apoyo a la Función Administrativa	19
Apoyo a la Producción Gastronómica	19
Apoyo a la Función Veterinaria	19
Apoyo a la Función Deportiva	19

Fuente: Diploma en habilidades Laborales

Es importante destacar que los estudiantados provienen de diversas localidades, algunos dentro de Viña del Mar, otros de lugares más alejados como Limache, Quilpué, La Cruz, entre otros. Esta diversidad geográfica se refleja en la situación económica de el estudiantado. En línea con los principios establecidos en la Ley 21.091, que regula la educación superior en Chile, la universidad, ofrece becas y otros apoyos financieros a aquellos que presentan un bajo nivel económico, garantizando así su acceso a la educación universitaria.

Actualmente, han egresado 124 estudiantados de la sede de Viña del Mar, de los cuales el 54% se encuentra trabajando regularmente.

El programa de intervención está dirigido a primer año universitario, compuesto por 19 alumnos y alumnas con discapacidad intelectual, viniendo de contextos muy diversos y con diferentes necesidades.

3.3 Competencias

El programa de intervención se centra en el desarrollo integral de las competencias financieras en adultos con discapacidad intelectual, con el objetivo de potenciar su autonomía y capacidad de integración social. Dentro de ellas se encuentran competencias cognitivas, sociales y emocionales. Las que se potenciarán durante el programa de intervención y que se encuentran especificadas en la Tabla 4

Tabla 4 Competencias que se potenciarán

<i>Tipos de competencias</i>	<i>Competencias</i>
Cognoscitivas	Memoria
	Atención
	Percepción
	Resolución de problema
	Toma de decisiones
	Comprensión del lenguaje
	Metacognición
Sociales	Comunicación verbal
	Asertividad
	Resolución de conflicto
	Trabajo en equipo
	Escucha activa
	Adaptabilidad social
	Liderazgo
Emocionales	Autorregulación
	Manejo de la ansiedad
	Autoconfianza
	Automotivación

Nota: Elaboración propia

Este enfoque holístico permitirá a los estudiantados enfrentar los desafíos financieros de la vida diaria con mayor seguridad y autonomía.

3.4 Metodología

El programa de intervención se implementará mediante metodologías activas y colaborativas, con el propósito de que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje. A través de diversidad experiencias, el estudiantado adquirirá conocimientos al observar, experimentar con diferentes materiales y trabajar de manera colaborativa con sus compañeros y compañeras, fomentando así la autonomía, participación, motivación de todos. Asimismo, se promoverá el trabajo colaborativo entre los y las docentes a cargo del curso para diversificar los enfoques de enseñanza y análisis de clases.

Entre las metodologías activas se destaca el Role - Playing, simulaciones, discusiones y trabajo colaborativo, las cuales facilitarán un aprendizaje significativo y participativo. Estas estrategias también desarrollarán competencias sociales, cognitivas y

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual emocionales. En el Role - Playing, el alumnado participará en situaciones prácticas, simuladas en que podrán resolver problemas de manera realista. Las discusiones fomentarán un pensamiento crítico, el intercambio de opiniones y las colaboraciones, reforzarán el trabajo en equipo.



También, se incluirá la Lectura Fácil y el Apoyo Visual en todas las sesiones, para asegurar el acceso a la información de forma concreta, sencilla y breve, asegurando que todo el alumnado adquiera los conocimientos presentados. Además, se aplicará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), integrando sus tres principios: el qué, el cómo y el porqué del aprendizaje.

Finalmente, se utilizará la gamificación para crear un entorno de aprendizaje más interactivo y dinámico, contribuyendo a una mejor comprensión, participación y atención del alumnado.

3.5 Recursos, Materiales e Infraestructura

Los diferentes recursos y materiales se encuentran clasificados en la Tabla 5 según sean fungibles (se agotan) no fungibles (vida útil más larga) y tecnológicos (dispositivos o herramientas).

Tabla 5 Recursos y materiales

Material Fungible		
Imagen del recurso	Descripción del recurso	Criterios
	Pliego de papel Kraft para la presentación de distintos trabajos.	<ul style="list-style-type: none"> • Concreto • Adaptabilidad
	Distintos materiales como lápices de colores, plumones, tijeras y pegamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Concreto • Interactivo • Intuitivo
Material No Fungible		
Imagen del recurso	Descripción del recurso	Criterios

Montserrat Zamorano Manterola

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

	<p>Distintas monedas chilenas impresas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concreto
	<p>Distintos billetes chilenos impresos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concreto
	<p>Tarjetas con diferentes objetos y precios que oscilarán entre los \$50 y \$100.000 pesos chilenos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pictográfico • Intuitivo • Pictográfico • Adaptabilidad
	<p>Tarjetas con imágenes de situaciones financieras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo • Pictográfico
	<p>Tarjetas "metas de ahorro"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo • Concreto • Adaptabilidad
	<p>Láminas de descuento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo • Concreto • Pictográfico • Motivación
	<p>Porta papeles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyo
Material Tecnológico		
Imagen del recurso	Descripción del recurso	Criterios

	<p>El mobiliario del aula es de suma importancia. Las mesas trapecio permiten distintas estructuras y dinámicas para realizar las actividades y trabajos individuales o en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptabilidad • Flexibilidad • Interacción
	<p>El data show permitirá que el alumnado puedan observar las clases teóricas y recursos de gamificación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción
	<p>Computador para exponer Power Point, videos, imágenes, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción
	<p>Miro (app que se pueden realizar lluvia de ideas en conjunto)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptabilidad • Interactivo
	<p>Kahoot (app que se pueden hacer cuestionarios)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo • Intuitivo
	<p>ClassDojo (app que permite hacer un seguimiento del alumnado)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo • Intuitivo

Nota: Elaboración propia

La propuesta de intervención se llevará a cabo en diferentes espacios (Tabla 6), tomando en consideración la ubicación de la universidad, la cual queda muy cercana a una calle bastante transitada y posee diferentes negocios pequeños, supermercados y bancos.

Dentro de los espacios se incluirán aulas de clases, establecimientos comerciales dentro del campus de la Universidad Andrés Bello, centros comerciales y negocios externos a la universidad.

Tabla 6 Infraestructura para las actividades

Foto	Descripción	Explicación
	<p>Aula de gran tamaño con mesas trapecio y pared de pizarras.</p>	<p>Permite generar espacios de aprendizaje para fomentar la comunicación, trabajo cooperativo entre los alumnos.</p>
	<p>San Antonio, es una calle donde hay una variedad de tiendas pequeñas.</p>	<p>Al tener pequeños negocios, los alumnos pueden aplicar los conocimientos teóricos y prácticos aprendiendo en clases, ya sea comprando algún material de clases o algo que les llamó la atención.</p>
	<p>Banco Estado, es un banco estatal de Chile.</p>	<p>Permite generar aprendizajes y experiencias de una forma más concreta.</p>
	<p>Supermercados (Líder, Jumbo, Santa Isabel)</p>	<p>Permite generar aprendizajes y experiencias de una forma más concreta.</p>

Nota: Elaboración propia

Cabe mencionar que el programa de intervención se llevará a cabo por dos profesionales: un docente encargado de impartir la clase y entregar los conocimientos y un psicopedagogo o una psicopedagoga que estará activamente dentro del aula, observando a los alumnos, monitoreando y facilitando la accesibilidad del contenido y el proceso de aprendizaje. Es de suma importancia promover un trabajo colaborativo

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual entre los y las profesionales para mejorar la calidad del aprendizaje, permitiendo adaptar el nivel de complejidad según las observaciones realizadas de cada una de ellas durante las evaluaciones y clases.

3.6 Temporalización/Cronograma

El programa de intervención se llevará a cabo en 3 meses, divididos en 12 sesiones, como se muestra en la Tabla 7, donde se aplicarán diferentes actividades considerando los objetivos específicos planteados anteriormente una vez a la semana con una duración de 90 minutos.

Es relevante destacar, que este cronograma es totalmente flexible, considerando las características y situaciones que pueden ocurrir por el contexto en el que nos encontramos. Cabe mencionar que el programa presentado no se llevó a cabo debido al escaso tiempo para su ejecución.

Tabla 7 Temporalización del programa de intervención

	Objetivos de la propuesta	Tiempo de duración											
		Agosto				Septiembre				Octubre			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Teórica	1												
	2												
	3												
	7												
Práctica	4												
	5												
Aplicación	6												

Nota: Elaboración propia

3.7 Evaluación

La evaluación del programa de intervención tendrá un enfoque cuali-cuantitativo, esto quiere decir que considerará el proceso que el sujeto requiere para obtener un resultado. Este enfoque considera distintos elementos que intervienen en una evaluación como los objetivos que se quieren cumplir, el proceso de cada uno, los recursos, contexto y el resultado final según una rúbrica.

La evaluación se dividirá en 3 momentos (inicial, procesual y final). Con respecto a la evaluación inicial, su finalidad será diagnóstica, es decir, que permitirá recopilar información sobre los conocimientos y habilidades que maneja el sujeto previo a comenzar con las sesiones. Los agentes encargados serán internos, es decir, que lo llevarán a cabo docentes que se encuentran dentro del mismo programa "DHL". Cabe mencionar que la evaluación que se aplicará fue creada especialmente para este programa de intervención. (ver anexo B)

La evaluación procesual, su función es formativa y se realizará al término de todas las sesiones del programa de intervención considerando dos tipos de evaluaciones, donde es el agente el que cambia según cada una. El primer tipo de evaluación es la autoevaluación, donde el alumnado es quien evalúa su propio proceso de aprendizaje y la heteroevaluación, el docente evalúa para entregar una retroalimentación del proceso de aprendizaje del alumnado.

La evaluación final tendrá como objetivo, evaluar los avances de cada uno de los alumnos y alumnas comparando sus resultados iniciales junto con los finales. Los agentes encargados serán internos, es decir, que lo llevarán a cabo docentes que se encuentran dentro del mismo programa "DHL". Cabe mencionar que la evaluación que se aplicará será la misma que se aplicó en un inicio para ver los avances de forma objetiva.

El profesorado a cargo del programa de intervención deberá llevar un registro continuo de cada clase, ajustando las sesiones según las necesidades del alumnado. Esto permitirá evaluar las estrategias implementadas, identificando tanto las que resultan efectivas como las que no, para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

A los dos meses de haber terminado la aplicación del programa de intervención, se realizará otra evaluación para observar si los aprendizajes y conocimientos adquiridos perduraron en el tiempo.

3.8 Procedimiento

El programa de intervención consta de 12 sesiones, las cuales estarán organizadas desde lo teórico a la aplicación. En la primera etapa denominada teórica, el alumnado adquirirá conocimientos básicos de la gestión y el funcionamiento del dinero. Posteriormente, en la etapa práctica, el alumnado reforzará los conocimientos adquiridos y los pondrá en práctica en distintas actividades dinámicas y trabajos en equipo.

Finalmente, en la etapa de la aplicación, el alumnado aplicará los conocimientos por sí solo y en distintos contextos, fomentando la autonomía y la toma de decisiones en conjunto con los contenidos aprendidos. Junto con esto, el alumno en todas las sesiones desarrollará distintas competencias cognitivas, sociales y emociones. Todo lo mencionado, se encuentra explicado en el anexo A.

3.9 Sesiones De Trabajo

A continuación, se presentan las 12 sesiones de trabajo del programa de intervención. Como ya se mencionó anteriormente, todas las sesiones se llevarán a cabo a cargo de una docente y un psicopedagogo o una psicopedagoga, quienes actuarán como especialistas y estarán en constante movimiento dentro del aula, monitoreando, mediando, guiando y entregando estrategias para que todo el alumnado de la clase pueda adquirir los conocimientos y cumplir con el objetivo definido.

Junto con esto, el equipo docente llevará un registro de sesiones en la aplicación "ClassDojo". Esta aplicación permite observar de forma más clara los avances y aprendizajes que el alumnado ha ido adquiriendo y permite generar un registro del avance de la clase.

Durante las sesiones existirán elementos en común, los cuales son:

- Lectura Fácil
- Apoyo Visual
- Constante monitoreo por parte del psicopedagogo o psicopedagoga
- Mediación si el alumnado lo requiere
- Evaluaciones finales
- Registro de sesiones

El desarrollo de las sesiones se expresa en las tablas 8 a 19 y está dividido en 3 partes: inicio (I), desarrollo (D) y cierre (C), los cuales se podrán reconocer a través de la inicial de cada palabra.

Tabla 8 Sesión 1

Conociendo y clasificando monedas y billetes	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Plumones - Monedas – Billetes – Mesas trapecio – Pliego Kraft – Lápices de colores – Plantilla metacognición – Data Show - Kahoot
Infraestructura	Aula con mesas trapecio – Pizarra
Desarrollo	I <p>Darle la bienvenida al curso y explicarles que se realizará un Kahoot para saber qué contenidos manejan. (Anexo B)</p> <p>Posterior, explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Explicar la importancia que tiene su uso en la vida diaria.</p> <p>El curso se dividirá en 4 grupos de trabajo. Cada uno de los grupos tendrá material concreto (monedas, billetes), papel Kraft y lápices de colores.</p> <p>Explicarles que cada uno de los integrantes del grupo, tendrá un rol que cumplir durante toda la clase. (ver anexo C)</p>
	D <p>Los alumnos comenzarán a tener un acercamiento con las monedas y billetes observándolas y tocándolas.</p> <p>En un pliego de papel Kraft, deberán identificar y anotar las denominaciones y características principales (color, tamaño, forma) de cada moneda y billete.</p> <p>En un papel Kraft, los alumnos deberán crear una tabla y considerar distintos criterios para clasificarlos (ej. Menor a mayor – mayor a menor – de más grande a más chico, etc.). Los alumnos deberán decidir qué criterios seleccionan y pegar las monedas y billetes.</p>
	C <p>Cada grupo deberá presentar su trabajo para que posteriormente, los docentes se acerquen a cada grupo para realizar una reflexión grupal y los alumnos puedan realizar una reflexión metacognitiva sobre el proceso de aprendizaje.</p>
Evaluación	<p>Al alumnado, se le entregará una plantilla de metacognición (ver anexo E)</p> <p>Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.</p>

Nota: Elaboración propia

Tabla 9 Sesión 2

Beneficios de la autonomía en el uso del dinero	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Computador – Data show – Plumones - Videos – Dinero - Guía de trabajo de metacognición
Infraestructura	Aula con mesas trapecio – Pizarra
Desarrollo	I Explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Explicar la importancia que tiene su uso en la vida diaria. A través de la aplicación Miro, el alumnado escribirá decisiones financieras que hayan tomado o les gustaría tomar. Además, preguntarles cómo el dinero puede influir en la autonomía y desarrollo personal. Presentar ejemplos de PeSD que han logrado su autonomía financiera, destacando su satisfacción personal. A través de un Power Point, explicar la autonomía financiera, toma de decisiones y la satisfacción personal.
	D En el aula se van a pegar imágenes de diferentes productos con sus valores referenciales y se le entregará al alumnado dinero ficticio para que compre. Dividir al curso en pequeños grupos para que realicen su compra. Los docentes a cargo actuarán como vendedores. Pedirles a los grupos que conversen y creen un presupuesto de acuerdo con sus compras y analizar si tomaron las decisiones correctas según su dinero. Se les entregará dinero en efectivo simulando que es un bono y el grupo deberá decidir si invierten ese dinero o lo ahorran.
	C Cada grupo expondrá su presupuesto y explicarán si gastaron bien su dinero. ¿Si lograron gastarlo todo?, ¿Si pudieron ahorrar? y ¿Cómo fueron las decisiones que tomaron? Realizar una ronda de reflexión para preguntarles cómo se sintieron tomando esas decisiones y como ellas fomentan la autonomía.
Evaluación	Trabajo de metacognición individual (ver anexo E) Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 10 Sesión 3

Comprendiendo el uso del dinero	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Computador - Data show - Power Point – Plumones - Tarjetas con imágenes de situaciones financieras – Diana de evaluación
Infraestructura	Aula con mesas trapecio – Pizarra
Explicación de la sesión	I Explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Explicar la importancia que tiene su uso en la vida diaria. Realizar una lluvia de ideas y escribirla en la pizarra: pedirle al alumnado que nombren el valor del dinero y formas de cómo utilizan el dinero y por qué es importante saber administrarlo.
	D A través de un Power Point, presentar las distintas funciones del dinero, las características ejemplificando cada una de ellos. Actividad grupal: Dividir al curso en grupos pequeños considerando los roles (ver anexo C) Entregar a cada grupo un conjunto de tarjetas que representan distintas situaciones financieras (recibir un salario, pagar facturas, ahorrar para una emergencia, entre otras). Cada grupo conversará y llegarán a un acuerdo sobre cómo administrarían ese dinero, cuál es la función y características del dinero. Además, deberán escoger una situación y crear un programa de administración del dinero.
	C Repasar los contenidos y los grupos presentarán su programa de administración y así generar una discusión con todo el curso donde el alumnado exponga sus ideas.
Evaluación	El alumnado se evaluará a través de una diana de evaluación (ver anexo D) con los criterios (5) ya establecidos y 3 en blanco para que el alumnado lo decida. Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 11 Sesión 4

Fomentando el ahorro a corto y largo plazo	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Computador – data show – Power Point – Plumones - Roles de los integrantes Tarjetas de metas de ahorro y gastos mensuales – Plan de ahorro – Autoevaluación
Infraestructura	Aula con mesas trapecio - Pizarra
Desarrollo	I El alumnado ingresará a la sala y se encontrarán con diferentes imágenes de objetos pegadas alrededor del aula con el fin de comenzar una reflexión sobre lo que se podrían comprar si comienzan a ahorrar.
	D Explicar a través de un Power Point la importancia del ahorro en general, el ahorro a corto y largo plazo y nombrar estrategias para comenzar a ahorrar. Todo lo anterior acompañado por una descripción breve, ejemplos e imágenes. Dividir al curso en grupos pequeños considerando los roles de cada uno de los integrantes (ver anexo C). Entregarle a cada grupo tarjetas de metas de ahorro a largo y corto plazo para poder diseñar el plan de ahorro (ver anexo F) y alcanzarlo considerando algunas estrategias de ahorro como por ejemplo: separar un porcentaje de ingresos mensuales, reducir gastos innecesario, buscar oferta y descuentos, entre otras. Durante la actividad, los docentes estarán circulando entre los grupos para brindar apoyo y aclarar dudas.
	C Pedirles a los grupos que presenten su plan de ahorro y expliquen cómo trabajaron en equipo y que dificultades presentaron.
Evaluación	El alumnado realizará una autoevaluación (ver anexo G) Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 12 Sesión 5

Calculando el cambio	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Plumones - Data show – Power Point – Tarjetas con diferentes objetos y precios – Dinero en efectivo – Rúbrica de evaluación
Infraestructura	Aula trapecio
Desarrollo	I Explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Breve presentación explicando la importancia del redondeo y cómo calcular el cambio o vuelto de una compra. Nombrar ejemplos e imágenes simples. Explicar la ley chilena del redondeo utilizando ejemplos prácticos: si una bebida cuesta \$105 se redondea a \$100, si cuesta \$116 – se redondea a \$120. Hacer hincapié que esto solo sucede al pagar con dinero en efectivo. Indagar sobre si han realizado compras o recibido cambio a través de preguntas. Explicar en qué consiste el cambio y que operatoria se debe realizar.
	D Entregarle a cada alumnado distintas tarjetas con el producto y valor para que comiencen a redondear al valor más cercano. A través de distintas situaciones, los alumnados deberán calcular el cambio. Crear un escenario para que algunos alumnados simulen que son vendedores y compradores para realizar el ejercicio práctico del cambio con dinero en efectivo.
	C Reflexión final de la importancia de observar el cambio y calcular el redondeo de los valores.
Evaluación	Realizar un Kahoot con preguntas teóricas y ejemplos de redondeos y cambio. Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 13 Sesión 6

Desafío del Supermercado	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Data show – Video corto – Tarjetas de productos – Dinero en efectivo - Plumones
Infraestructura	Aula trapecio
Desarrollo	I Explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Recordar la importancia del redondeo y del cambio. Presentar un video corto donde se muestre la interacción de una cajera de un supermercado y una persona pagando con un dinero en efectivo. Realizar una discusión guiada por las docentes ¿Qué observan? ¿Qué harías si te pagan con un billete de un valor mayor (billete de \$20.000 chilenos)? ¿Qué harías para verificar el cambio?
	D Dividir la sala en 6 estaciones, 3 estaciones para practicar el redondeo a través de tarjetas de productos y otras 3 estaciones con cajas registradoras, productos para la venta y dinero en efectivo. Posterior, el curso se dividirá en 2 equipos (compradores – vendedores) para realizar una simulación de un Supermercado (dentro del aula), llamado “Supermercado DHL). En este supermercado, habrá distintos objetos etiquetados con su valor. Para comenzar, los “Compradores” realizarán compras con dinero en efectivo y los “Cajeros” deberán calcular el redondeo y cambio. Esto se realizará bajo un tiempo determinado para posteriormente, intercambiar los roles.
	C Realizar una reflexión grupal sobre las actividades. ¿Qué fue lo más difícil? ¿Fue difícil trabajar bajo presión? entre otras.
Evaluación	Ticket de salida: Las docentes realizarán preguntas sobre el redondeo y cambio. A medida que los alumnados vayan respondiendo, pueden ir saliendo del aula. Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 14 Sesión 7

Manejando tu dinero	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Plumones - Dinero ficticio – Tarjetas – Material para crear escenarios – Planilla de evaluación
Infraestructura	Aula con mesas trapecio
Desarrollo	I Explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Proyectar imágenes y videos de dinero en efectivo y tarjetas. Además, tener ejemplos concretos de dinero y tarjetas para que el alumnado pueda interactuar con ellas. A medida que se van presentando las imágenes, realizar preguntas ¿Has pagado con efectivo o tarjetas?, entre otras.
	D Se dividirá la sala en 2 estaciones. La primera el alumnado deberá contar dinero en efectivo. La segunda estación, el alumnado deberá utilizar tarjetas para pagar (ejercicio simulado). Se le enseñará como proteger su información personal como por ejemplo tapar el PIN o contraseña. Se presentarán distintos escenarios de compra donde los alumnados se deberán organizar como compradores y vendedores (Role - Playing) para así practicar con dinero efectivo, el vuelto y tarjetas (reforzando el concepto de seguridad al usar tarjetas).
	C Hacer un medio círculo para discutir sobre lo que aprendieron y realizar distintas preguntas para identificar si les pareció fácil o difícil la actividad.
Evaluación	<u>Cuestionario visual</u> : a través de tarjetas con imágenes y valores los docentes le preguntarán a cada alumnado como pagarían ese producto (dinero en efectivo o tarjetas). <u>Observación</u> : durante la actividad el equipo docente, observará y llevará un registro (ver anexo H) de cómo se desenvuelve el alumnado y si comprende el manejo del dinero en efectivo y el uso de las tarjetas. Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 15 Sesión 8

Salida a terreno - Banco Estado	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Plumones - Lápices – Guía de trabajo – Billetes y monedas ficticios (llevar al banco) – Pauta de autoevaluación
Infraestructura	Calle San Antonio – Banco Estado
Desarrollo	I Explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Explicar en qué consistirá la visita al Banco Estado y su importancia. Realizar una lluvia de ideas sobre lo que van a aprender en el banco. Revisar las conductas que debemos tener dentro del banco. Recordar la importancia de no dar información personal ni claves.
	D Al ingresar al banco y nos recibe el guía (previamente coordinado). El guía entrega una breve descripción del banco, los servicios y la importancia del buen manejo del dinero. El guía enseña cómo identificar y contar los billetes. Se le entregará una cantidad de dinero ficticio para que ellos realicen el mismo ejercicio. El guía enseñará el uso de las tarjetas de débito y crédito a través de una breve descripción de las características, diferencias y sus usos. El alumnado realizará una actividad práctica de como retirar dinero de un cajero automático. El guía explicará la importancia de proteger la información personal y financiera y entregará consejos para mantener segura esa información.
	C De vuelta en el aula, se revisará la lluvia de ideas del inicio para corroborar si se cumplieron sus ideas del banco. Se realizarán preguntas guiadas tales como: ¿Cómo se utilizan las tarjetas? ¿Cuál es la diferencia que tienen?, entre otras.
Evaluación	Pauta de autoevaluación (ver anexo G) Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 16 Sesión 9

Compras en el mercado	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Plumones - Dinero en efectivo – Planilla de registro - Pauta de autoevaluación
Infraestructura	OXXO – Aula con mesas trapecio – pizarra
Desarrollo	I Explicar cuál es el objetivo de la clase y escribirlo en la pizarra. Recordar la importancia del uso de dinero, tarjetas en la vida diaria y la importancia de observar el vuelto o cambio recibido. Mostrar nuevamente el dinero en efectivo y tarjetas. Dar ejemplos concretos de cuando se utiliza el dinero en efectivo y tarjetas. (realizar preguntas e incorporar al alumnado dentro de los ejemplos).
	D Se acudirá al OXXO (mini supermercado) que se encuentra dentro de la universidad (organizado previamente) para realizar compras con el dinero en efectivo ficticio. A cada alumnado, se le entregará un monto de dinero en efectivo y deberán comprar 3 productos que ellos deseen, considerando el valor del producto y vuelto que deben recibir. Al momento de terminar su compra, deberán completar una planilla para llevar un registro de sus gastos (ver anexo I). Cada alumnado pasará de forma individual a comprar bajo la observación de la docente. Cuando todos hayan realizado su compra, se dirigirán al aula para revisar su planilla y realizar un conversatorio.
	C Comentar sobre su experiencia de haber realizado una compra, saber cómo se sintieron previo, durante y después de la actividad. Los Docentes a cargo deben realizar una reflexión sobre la importancia de aumentar estas situaciones en su vida para así ser más autónomos e independientes.
Evaluación	Autoevaluación (ver anexo G) Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 17 Sesión 10

El desafío de la oferta	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Plumones - Data show – Power Point - Tarjetas precios y productos (mismos productos y distintos precios) – Dinero en efectivo – Carteles de oferta y descuento – Evaluación formativa
Infraestructura	Aula con mesas trapecio - pizarra
Desarrollo	I Presentar un Powerpoint con imágenes de productos similares junto a sus precios y lugar de venta para que el alumnado observe la diferencia de precios que existen entre ellos. Realizar una discusión guiada ¿Les ha ocurrido que han observado un producto con distintos precios? ¿Qué hacen frente a ello? ¿Cómo decides qué comprar?
	D Dividir la sala de la clase en estaciones. En cada una de ellas poner distintos productos con sus precios de diferentes comercios. El alumnado deberá comparar los productos y determinar cuál es la mejor oferta. Crear un mini supermercado donde los alumnados compren aplicando los conocimientos adquiridos y distinguir cuál es la mejor oferta. El alumnado tendrá un presupuesto limitado y deberán escoger las mejores ofertas para maximizar su ahorro. Toma de decisiones: el curso se dividirá en 4 equipos. Cada uno de ellos tendrá un caso hipotético: “Tienes \$50.000 pesos y necesitas comprar productos para celebrar un cumpleaños. ¿Qué productos comprarías y por qué? Cada grupo presenta
	C Reflexión grupal y realizar distintas preguntas ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo decidieron qué productos comprar? ¿Cómo compararon los precios?
Evaluación	Evaluación formativa a través de un cuestionario aplicado por las docentes a cargo de la clase. (ver anexo J) Nota: Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 18 Sesión 11

"Carritos en la Universidad"	
Tiempo	90 minutos
Recurso material	Guía para completar (comparación de productos) – lápices - lista de alimentos o bebidas – portapapeles – Evaluación formativa
Infraestructura	Universidad Andrés Bello
Desarrollo	I Recordar la importancia de comparar precios y la toma de decisiones. Explicar que visitarán 3 carritos de comida de la universidad y el objetivo de la clase. Dividir al curso en parejas, entregarles la guía y la lista de comida o bebidas.
	D Las parejas de estudiantados recorrerán los distintos carritos y anotarán los precios de los productos y las ofertas que observen (según la lista de productos entregada) Posteriormente, cada grupo decidirá qué productos comprar considerando las comparaciones realizadas y justificar por qué escogieron esos productos y no otros. Durante la actividad se animará al alumnado a entablar conversaciones con el personal de los carritos para desarrollar habilidades sociales y así practicar.
	C En el aula, realizar una discusión sobre la experiencia que vivieron ¿Qué aprendieron de la comparación de precios? ¿Toma de decisiones?
Evaluación	Evaluación formativa (ver anexo K) Nota: Registrar sesión en la aplicación "ClassDojo" las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.

Nota: Elaboración propia

Tabla 19 Sesión 12

Sesión 12	“Exploradores de supermercados”	
Tiempo	90 minutos	
Recurso material	Guía para completar (comparación de productos) – Lápices - Lista de compras sugeridas <i>Nota:</i> Se requiere de apoyo de dos docentes extra (un docente por grupo)	
Infraestructura	Supermercado Jumbo y Lider	
Desarrollo	I	Recordar la importancia de comparar precios y la toma de decisiones. Explicar que visitarán 2 supermercados y que la clase tendrá el mismo objetivo que la sesión anterior pero ahora comparando dos supermercados. Dividir al curso en 4 grupos, entregarles la guía y la lista de compras. Mencionar que hay unos recuadros sin productos, ya que ellos deben escoger cuales quieren comparar. (ver anexo L)
	D	El alumnado recorrerá los supermercados y anotarán los precios de los distintos productos, marca y ofertas que observen (según la lista de productos entregada) Posteriormente, cada grupo decidirá qué productos comprar considerando las comparaciones realizadas y justificar por qué escogieron esos productos y no otros. Durante la actividad se animará al alumnado a entablar conversaciones con el personal del supermercado para aprender más sobre las ofertas, descuentos y lo que deseen preguntar.
	C	En el aula, realizar una discusión sobre la experiencia que vivieron en general. ¿Qué aprendieron de la comparación de precios? ¿Toma de decisiones? ¿Qué les pareció las diferentes sesiones que tuvieron? ¿Se sienten con más herramientas para gestionar el dinero? Aplicar la evaluación final en un Kahoot (Anexo B)
Evaluación	Autoevaluación general (ver anexo G) <i>Nota:</i> Registrar sesión en la aplicación “ClassDojo” las mediaciones, adecuaciones y avances de cada estudiantado.	

Nota: Elaboración propia

4. Conclusiones y Recomendaciones

A modo de conclusión, se puede señalar que trabajar en la gestión del dinero, es un tema de suma urgencia, ya que fomenta la autonomía y mejora la calidad de vida de las personas, especialmente en lo que respecta a la toma de decisiones. Este aspecto es crucial en actividades como realizar compras, inversiones o elegir alternativas de ahorro. Para tomar decisiones acertadas, es fundamental estar bien informado y contar con los conocimientos necesarios para administrar las finanzas personas. Este aprendizaje debe ser entregado de forma gradual, siguiendo un proceso lógico en el que se proporcionan herramientas claras y precisas a los participantes, lo que contribuye a desarrollar su autonomía. Esta capacidad de autorregular sus decisiones, como qué comprar y qué no, es esencial para su bienestar.

Durante el programa de intervención, el alumnado adquiere conocimientos de manera progresiva, comenzando por conceptos simple y avanzando hacia lo más complejos. El proceso culmina con actividades prácticas, tanto simulaciones como experiencias reales, donde se enfrentan a situaciones cotidianas como ir al banco o realizar comprar en un supermercado, superando así las barreras. El uso de material concreto y diversas metodologías facilita que el alumnado internalice de mejor forma los contenidos.

Además, el programa cuenta con la participación de un equipo multidisciplinario, por lo que es fundamental el trabajo colativo entre el docente y el psicopedagogo o psicopedagoga, permitiendo así abordar la entrega de conocimientos desde diferentes perspectivas y ofrecer una mediación adecuada para cada estudiantado. Por último, aunque la inclusión en Chile es un tema reciente, especialmente en el ámbito laboral, comenzar a enseñar competencias financieras a las personas con discapacidad intelectual es un paso crucial para su plena integración social y económica.

4.1 Aportaciones

El programa de intervención aporta de manera significativa en la vida de los y las participantes, ya que promueve el desarrollo de habilidades fundamentales para la gestión del dinero. A través de este programa, el alumnado adquirirá herramientas claves como la identificación y comprensión del uso del dinero en efectivo y tarjetas. También, aprenderán la importancia del ahorro y cómo pueden generar uno. Por último, incrementarán la capacidad de comparar productos para tomar decisiones financieras más informadas en relación con el mercado.

Las habilidades mencionadas, no solo permitirán manejar de manera correcta sus recursos económicos, sino que también desarrollarán la autonomía y empoderamiento

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual personal, ya que al poder tomar decisiones financieras de forma independiente, los participantes ganarán mayor control de su vida diaria, fortaleciendo su autoestima y confianza personal. Además, el programa fomenta la integración social, ya que, a través de simulaciones y actividades prácticas prepararán a los participantes para enfrentar situaciones reales con mayor seguridad y competencia.

Asimismo, al adquirir estas competencias, los y las participantes estarán en una mejor posición para integrarse de manera efectiva en el mundo laboral, ya que el manejo adecuado de sus finanzas les permitirá adaptarse a las exigencias del mundo laboral.

4.2 Limitaciones, Propuestas de Mejora y Fortalezas

4.2.1 Limitaciones

Una de las principales limitaciones al desarrollar el programa de intervención fue la escasa bibliografía especializada en el tema. La falta de fuentes y estudios previos dificultó la profundización de los contenidos teóricos.

4.2.2 Propuestas de Mejora

Una de las propuestas a mejorar sería implementar más sesiones de repaso o clarificación de dudas para que el alumnado que presenta mayores dificultades para adquirir conocimientos tenga más sesiones por objetivo, y así incorporar a su ritmo los nuevos aprendizajes para que estas perduren en el tiempo.

Además, se podría profundizar en personalizar las estrategias pedagógicas y las actividades presentadas, para que cada uno de los y las participantes logren adquirir de la mejor forma los aprendizajes. Junto con esto, se podría incluir más herramientas tecnológicas que promuevan la autonomía, como lo son algunas aplicaciones en el celular relacionadas con la gestión del dinero.

Otra propuesta de mejora podría ser incluir más ámbitos para aplicar los conocimientos adquiridos, tales como pagar los servicios básicos del hogar, realizar compras online, abrir tarjetas de banco y cuentas de ahorro, y organizar un ahorro para la jubilación, entre otras.

4.2.3 Fortalezas

Dentro de las fortalezas del programa de intervención está la estructura que tiene, siguiendo una progresión lógica en la adquisición de los aprendizajes, comenzando desde la parte teórica y terminando con lo práctico en contextos reales. Además, cada una de las sesiones tiene una evaluación, ya sea realizada por el docente a cargo o una autoevaluación para observar cómo se evalúan el alumnado según sus capacidades.

Otro punto importante es el trabajo colaborativo que se propone en todas las sesiones, ya que permite analizar de distintos enfoques las necesidades del alumnado y

mejorar la calidad de la entrega de conocimientos como la personalización del aprendizaje. Esto se evidencia en el registro los docentes realizan a través de la aplicación "ClassDojo", donde en el "portafolio" de cada estudiante se incluyen mediaciones y adecuaciones realizadas, permitiendo considerarlas en sesiones futuras.

Además, se puede mencionar el uso de material concreto y contextos reales. Estos permitirán que los participantes adquirieran de mejor forma los conocimientos, ya que podrán observar de manera más concreta el dinero en efectivo, tarjetas y el uso de estos en contextos de la vida diaria.

4.3 Líneas Futuras

Para evaluar el éxito del programa de intervención y asegurar una mejora continua, es fundamental considerar algunas líneas futuras:

Realizar un seguimiento a largo plazo de los participantes después de los 6 meses o un año de la finalización del programa. Este seguimiento permitirá evaluar de manera más efectiva cómo los conocimientos adquiridos influyen en su autonomía y responsabilidad en la vida adulta. Para ello, se podrían realizar evaluaciones y entrevistas con los participantes y sus familias, ya que entregará información valiosa sobre si han logrado una mayor autonomía financiera y si continúan aplicando las competencias aprendidas en su vida cotidiana.

Otra línea de seguimiento es incluir a la familias en el proceso educativo de su pupilo, ya que ellos cumplen un rol fundamental en el desarrollo de la autonomía de sus hijos e hijas, específicamente con la gestión del dinero durante su etapa universitaria. La inclusión de la familia, no solo fortalece el vínculo entre el participante y su entorno, sino que también fomenta un apoyo significativo en su proceso de aprendizaje. Para facilitar esta participación, se podrían implementar talleres y actividades diseñadas para educar a las familias sobre cómo apoyar efectivamente a sus hijos en el manejo de sus finanzas y en la toma de decisiones responsables. Esto no solo contribuirá a la formación de habilidades prácticas, sino que también reforzará la confianza y la independencia de los participantes en su transición hacia la vida adulta.

5. Referencias Bibliográficas

- Alarcón, J (2017) El dinero desde “medio de intercambio” hasta “medio simbólico.”
Elementos luhmannianos para la observación del dinero. *Revista Mad*, 36, 53 –
71. <https://revistamad.uchile.cl/index.php/RMAD/article/view/46142/48152>
- American Psychiatric Association (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos
del DSM 5. Editorial Médica Panamericana. (5)
<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- American Occupational Therapy Association (2020). Occupational therapy practice
framework: Domain and process (4th ed.) American Journal of occupational
Therapy, 74 (Suppl.2), 7412410010. <https://doi.org/10.5014/ajot.2020.74S2001>
- Anderson, P. (2002). Assessment and development of executive function (EF) during
childhood. *Child Neuropsychology*. 8(2), 71 – 82
<https://doi.org/10.1076/chin.8.2.71.8724>
- Artieda, J., Mera, R., Muñoz, M., Ortiz, P. (2017) El trueque como sistema de
comercialización - Desde lo ancestral a lo actual. *Revista de Ciencia, Tecnología e
Innovación*, 4 (3), 288 – 300.
<https://www.google.cl/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6756265.pdf&ved=2ahUKEwiFILH-wdylAxWCP7kGHcktNslQFnoECBgQAQ&usq=AOvVaw3Owv4GgYsOXV6oE9iQ8IGN>
- Banco Central de Chile, (s.f) *Billetes y Monedas*. Recuperado el 22 de septiembre de
2024. <https://www.billetesymonedas.cl/Billetes/HistoriaBilletes>
- Burgess, P. W., & Simons, J. S. (2012). Theories of frontal lobe executive function:
Clinical applications. In *The Effectiveness of Rehabilitation for Cognitive Deficits*.
Oxford University <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198526544.003.0018>
- Clemente, S. (2020, 9 septiembre). *Discapacidad intelectual: definición y tipos*. La Mente
es Maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/discapacidad-intelectual-definicion-y-tipos/>
- Concepto.de. (s.f.). *Sistema de numeración*. Concepto.de. <https://concepto.de/sistema-de-numeracion/>
- Farías, M. y Mancillas, E. (2021). Transición de las habilidades pre- numéricas,
Universidad Diego Portales. <https://repositoriobiblioteca.udp.cl/TD000542.pdf>
- García, A. (2024) Metodologías colaborativas (Diapositiva 16). Campus virtual,
Universidad de Valencia.
https://campus.europaeducationgroup.es/courses/47445/pages/metodologias-colaborativas?module_item_id=926665

- Montserrat Zamorano Manterola
- Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual
- Huacchillo Pardo, L.A., Ramos Farroñan, E. V., & Paluche Lozada, J.L. (2020). La gestión financiera y su incidencia en la toma de decisiones financieras. *Universidad y Sociedad*. 12(2), 356-363 <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n2/2218-3620-rus-12-02-356.pdf>
- Ley N°21092 incorpora en el nivel de enseñanza media contenidos de educación financiera básica. 14 de mayo de 2018. <https://bcn.cl/2mtyg>
- Ley N° 20.422 normas sobre la igualdad de oportunidades e inclusión social de personas con discapacidad. 03 de febrero de 2010. <https://bcn.cl/2f7s1>
- Ley N° 21.091 sobre la educación superior. 11 de mayo de 2018. <https://bcn.cl/2fcks>
- Ley N° 21.015 por la cual se incentiva la inclusión de personas con discapacidad al mundo laboral. 29 de mayo de 2017. <https://bcn.cl/2f9hw>
- McCausland, D., Guerin, S., Tyrrell, J., Donohoe, C., O'Donoghue, I., & Dodd, P. (2010). Self-reported needs among older persons with intellectual disabilities in an Irish community-based service. *Research in developmental disabilities*, 31(2), 381–387. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2009.10.005>
- Naciones Unidas. (n.d.). *Objetivos de desarrollo sostenible: Educación de Calidad*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Naciones Unidas. (n.d.). *Objetivos de desarrollo sostenible: Fin de la Pobreza*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/poverty/>
- Naciones Unidas. (n.d.). *Objetivos de desarrollo sostenible: Reducción de las desigualdades*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/inequality/>
- Naciones Unidas. (n.d.). *Objetivos de desarrollo sostenible: Producción y Consumo responsable*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-consumption-production/>
- Palacios, J., Ortega, K. (2022). Implicación de la inhibición cognitiva en el gasto financiero en jóvenes de México. Estudio preliminar en neuroeconomía. *Interdisciplinaria Revista de psicología y ciencias afines*, 34 (1), pp. 241-255. <https://www.redalyc.org/journal/180/18069356015/html/>
- Ramos-Galarza, C., Jadán-Guerrero, J., Ramos, D., Bolaños, M., Ramos, V. (2017) Evaluación neuropsicológica del control inhibitorio y el control de la interferencia: validación de tareas experimentales en el contexto ecuatoriano. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 26(1), 27-34. Recuperado en 23 de septiembre de 2024, de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-25812017000300027&Ing=es&tIng=es. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-25812017000300027#:~:text=El%20control%20inhibitorio%20es%20una,de%20ejecutarse%20desde%20una%20influencia

- Montserrat Zamorano Manterola
- Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual
- Real Academia Española. (s.f). *Autonomía*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado el 8 de abril de 2024, de <https://dle.rae.es/autonomia>
- Real Academia Española. (s.f). *Autonomía financiera*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado el 20 de septiembre de 2024, <https://dpej.rae.es/lema/autonomia-financiera>
- Rodríguez, N. (2019). Administración del dinero, en busca de la libertad financiera. *Dialnet*, 25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7380673>
- Sarmiento Rivera, L. F., & Ríos Flórez, J. A. (2017). Bases neurales de la toma de decisiones e implicación de las emociones en el proceso. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 12(2), 32-37.
- Sulkes, S. B. (2022, 8 febrero). *Discapacidad intelectual*. Manual MSD Versión Para Profesionales. https://www.msdmanuals.com/es-cl/professional/pediatr%C3%ADa/trastornos-del-aprendizaje-y-del-desarrollo/discapacidad-intelectual#Etiolog%C3%ADa_v1105033_es
- Universidad Andrés Bello. (s.f). *Campus Viña del Mar | Infraestructura UNAB*. <https://infraestructura.unab.cl/campus-unab/campus-vina-del-mar/>
- Universidad Andrés Bello (2024). *Diploma en Habilidades Laborales - Facultad de Educación y Ciencias Sociales*. <https://facultades.unab.cl/educacionycssociales/diploma-habilidades-laborales/>
- Universidad Andrés Bello (2024). Programa Diploma en Habilidades Laborales - Facultad de Educación y Ciencias Sociales. <https://facultades.unab.cl/educacionycssociales/wp-content/uploads/2023/11/Malla-ProDHL-UNAB.pdf>
- Vargas Tinoco, A. (2022). Autonomía moral kantiana y autonomía personal: convergencias a propósito del principio de daño. *Discusiones*, 28(1), 181–210. <https://doi.org/10.52292/j.dsc.2022.3197>

6. Anexos

Tabla 20: Anexo A

Procedimiento del programa de intervención

<i>Etapa</i>	<i>Nº de Sesión</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Competencias</i>		<i>Descripción competencia según la sesión</i>
Teórica	1	1. Identificar y clasificar monedas y billetes chilenos: reconocer las denominaciones de cada una de las monedas y billetes e identificarlas según su valor.	Cognitivas	Memoria	El alumnado deberá recordar las denominaciones y características de las monedas y billetes para completar la actividad.
				Atención	Observar detalladamente las monedas y billetes, así como las instrucciones y el desarrollo de la clasificación.
				Percepción	Observa físicamente las monedas y billetes ayudará al alumnado a distinguir aspectos visuales como el color, tamaño, personajes, entre otros.
				Resolución de problemas	Los grupos deberán resolver cómo organizar las monedas y billetes, eligiendo criterios adecuados para la clasificación.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Metacognición	A través de la reflexión metacognitiva, el alumnado evaluará su proceso de aprendizaje, considerando los pasos que tomaron y cómo lograron clasificar los billetes y monedas.
			Sociales	Comunicación verbal	Durante la actividad grupal, el estudiantado deberá intercambiar ideas y comunicar sus observaciones y conclusiones.
				Trabajo en equipo	Cada grupo trabajará colaborativamente, distribuyendo roles y tomando decisiones juntos.
				Escucha Activa	Para lograr una clasificación exitosa, el alumnado deberá escuchar atentamente las ideas y sugerencias de sus compañeros.
				Adaptabilidad social	El alumnado deberá adaptarse a los roles que se les asignen y colaborar con los demás.
			Emocionales	Autorregulación	El alumnado deberá manejar sus emociones durante el trabajo en

					equipo, especialmente en los desacuerdos.
				Autoconfianza	Presentar el plan frente a la clase requiere confianza en las propias ideas y decisiones.
				Automotivación	Mantener el interés y la participación durante toda la actividad.
Teórica	2	2. Comprender los beneficios de la autonomía que conlleva el uso del dinero en la adultez: entender la importancia de la toma de decisiones y la satisfacción personal a través de relatos de otras personas con alguna capacidad distinta.	Cognitivas	Memoria	Recordar conceptos previos sobre la autonomía financiera y los ejemplos de los videos.
				Atención	Mantener su enfoque durante la explicación, los videos y las actividades en grupo.
				Resolución de problemas	En los grupos, tendrán que resolver cómo administrar el presupuesto grupal y decidir si ahorran o invierten.
				Toma de decisiones	Cada grupo deberá tomar decisiones financieras específicas.
				Metacognición	A través de la guía de trabajo y la reflexión final, el alumnado evaluará sus propias decisiones y cómo estas promueven su autonomía financiera.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

		Sociales	Comunicación verbal	Expresar sus ideas en los grupos y al presentar al curso.
			Resolución de conflicto	En la actividad de los grupos, puede haber desacuerdos.
			Trabajo en equipo	El alumnado deberá trabajar juntos para crear un presupuesto grupal y tomar decisiones financieras.
			Escucha Activa	Es necesario escuchar las ideas y argumentos de su curso para lograr una discusión efectiva.
			Adaptabilidad social	El alumnado deberá adaptarse a los roles que se les asignen y colaborar con los demás.
		Emocionales	Autorregulación	El alumnado deberá manejar sus emociones durante el trabajo en equipo, especialmente en los desacuerdos.
			Autoconfianza	Presentar el plan frente a la clase requiere confianza en las propias ideas y decisiones.
			Automotivación	Mantener el interés y la participación durante toda la actividad.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

Teórica	3	3. Comprender el uso del dinero a nivel teórico: su función, características e importancia de la buena administración.	Cognitivas	Memoria	Recordar la función y características del dinero.
				Atención	Mantener su enfoque durante la explicación, Kahoot y discusión grupal.
				Resolución de problemas	En los grupos, deberán resolver situaciones financieras y planificar la administración del dinero.
				Toma de decisiones	Cada grupo tomará decisiones sobre cómo administrar el dinero en situaciones dadas.
				Comprensión del lenguaje	Comprender las explicaciones y participar en la discusión grupal.
			Sociales	Comunicación Verbal	Expresar sus ideas en los grupos y al presentar al curso.
				Resolución de conflicto	En la actividad de los grupos, puede haber desacuerdos.
				Trabajo en equipo	Los grupos deberán llegar a acuerdos.
				Escucha activa	Es necesario escuchar las ideas y argumentos de su curso para lograr una discusión efectiva.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Liderazgo	Algunos estudiantados pueden asumir el rol de liderazgo para coordinar el trabajo grupal.
			Emocionales	Autorregulación	El alumnado deberá manejar sus emociones durante el trabajo en equipo, especialmente en los desacuerdos.
				Autoconfianza	Presentar el plan frente a la clase requiere confianza en las propias ideas y decisiones.
				Automotivación	Mantener el interés y la participación durante toda la actividad.
Teórica	4	7. Fomentar el ahorro a corto y largo plazo: explicar la importancia del ahorro y cómo establecer metas a corto y largo plazo, como ahorrar para comprar algo o para establecer un fondo de emergencia.	Cognitivas	Memoria	El estudiantado recordará las estrategias y conceptos sobre el ahorro.
				Atención	Mantendrán el enfoque en las explicaciones sobre el ahorro, los ejemplos y la planificación del presupuesto.
				Resolución de problemas	Los grupos deberán identificar cómo equilibrar gastos mensuales y metas de

				ahorro, encontrando soluciones para cumplir con sus objetivos financieros.
				Toma de decisiones El alumnado decidirá cómo dividir su presupuesto entre gastos y ahorro, evaluando las diferentes opciones presentadas.
				Comprensión del lenguaje El alumnado deberá entender las explicaciones dadas y las tarjetas de metas y gastos para planificar su ahorro de manera efectiva.
		Sociales		Comunicación verbal Durante la actividad grupal, el estudiantado deberá intercambiar ideas y comunicar sus observaciones y conclusiones.
				Trabajo en equipo El estudiantado trabajará en pequeños grupos para crear y desarrollar un plan de ahorro conjunto, distribuyendo tareas y roles.
				Resolución de conflicto En la actividad de los grupos, puede haber desacuerdos.
				Escucha activa El alumnado deberá escuchar las ideas y perspectivas de sus compañeros para

					llegar a acuerdos efectivos sobre la planificación del ahorro.
				Adaptabilidad social	El alumnado deberá adaptarse a los roles que se les asignen y colaborar con los demás.
			Emocionales	Autorregulación	El alumnado deberá manejar sus emociones durante el trabajo en equipo, especialmente en los desacuerdos.
				Autoconfianza	Presentar el plan frente a la clase requiere confianza en las propias ideas y decisiones.
				Automotivación	Mantener el interés y la participación durante toda la actividad.
Práctica	5	4. Reconocer e implementar el redondeo y cambios: identificar cómo realizar el redondeo según la ley chilena y calcular el cambio/devolución del dinero.	Cognitivas	Memoria	El alumnado deberá recordar las estrategias de ahorro y cómo aplicarlas al plan de ahorro.
				Atención	Prestar atención en las explicaciones iniciales como en las instrucciones para la creación del plan de ahorro.
				Resolución de problemas	Los grupos enfrentarán el desafío de ajustar sus gastos mensuales para

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				cumplir con las metas de ahorro, resolviendo cómo equilibrar sus necesidades y objetivos.
				Toma de decisiones Cada grupo tomará decisiones sobre como distribuir su dinero entre los gastos mensuales para cumplir con las metas de ahorro, resolviendo cómo equilibrar necesidades y objetivos.
				Comprensión del lenguaje Los estudiantados deberán comprender las tarjetas de metas y gastos, así como las instrucciones de la actividad.
			Sociales	Comunicación verbal Los estudiantados discutirán en sus grupos sobre cómo organizar su plan de ahorro y compartirán sus ideas al presentar su trabajo.
				Trabajo en equipo Cada grupo colaborará para crear un plan de ahorro, asignando roles y responsabilidades a los miembros.
				Escucha activa Los estudiantados deberán escuchar y considerar las ideas de los demás para elaborar un plan efectivo y equilibrado.

				Adaptabilidad social	Adaptarse a los roles (compradores y vendedores) asignados durante la actividad práctica.
			Emocionales	Autorregulación	El alumnado deberá manejar sus emociones, especialmente a errores en los cálculos o desacuerdos con los compañeros.
				Autoconfianza	La confianza es importante para calcular el cambio correctamente y participar activamente como “vendedores” y “compradores”.
				Automotivación	Mantener el interés y la participación durante toda la actividad.
Práctica	6	4. Reconocer e implementar el redondeo y cambios: identificar cómo realizar el redondeo según la ley chilena y calcular el cambio/devolución del dinero.	Cognitivas	Memoria	Recordar la importancia del redondeo y el cálculo del cambio.
				Atención	Deberán concentrarse para calcular el redondeo y el cambio en cada transacción, además de prestar atención a las preguntas y observaciones durante la reflexión grupal.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Resolución de problemas	Resolver situaciones prácticas de redondeo y cálculo del cambio durante las transacciones.
				Toma de decisiones	Deberán tomar decisiones rápidas y precisas como cajeros.
				Comprensión del lenguaje	Comprender las instrucciones de los docentes y las tarjetas de productos, así como las preguntas planteadas durante la discusión guiada.
			Sociales	Comunicación verbal	Realizar una comunicación efectiva entre los “compradores” y “vendedores”.
				Resolución de conflicto	Pueden surgir desacuerdos sobre el cambio o el cálculo de redondeo, lo que requerirá resolver conflictos de manera asertiva.
				Trabajo en equipo	Tanto compradores como cajeros deberán colaborar dentro de sus equipos para cumplir con sus roles de manera eficaz.
				Escucha activa	El alumnado deberá escuchar atentamente las explicaciones de los

				docentes y las respuestas de sus compañeros durante la discusión y reflexión grupal.
				Adaptabilidad social Deberán adaptarse a los roles de comprador o cajero.
				Liderazgo Algunos estudiantados podrán asumir un rol de liderazgo dentro de su equipo, guiando a sus compañeros durante las actividades.
			Emocionales	Autorregulación El alumnado deberá manejar sus emociones, especialmente a errores en los cálculos, especialmente como cajeros.
				Manejo de la ansiedad Trabajar bajo un tiempo determinado puede generar ansiedad, por lo que será importante que los estudiantados manejen esta emoción.
				Autoconfianza La confianza es importante para calcular el cambio correctamente y participar activamente como “vendedores” y “compradores”.

				Automotivación	Mantener el interés y la participación durante toda la actividad.
Práctica	7	5. Conocer y experimentar de manera adecuada el uso del dinero en efectivo y a través de tarjetas.	Cognitivas	Memoria	Recordar las diferencias entre pagar con dinero en efectivo y tarjetas, así como las medidas de seguridad al usar tarjetas.
				Atención	Deberán concentrarse al contar dinero, realizar transacciones simuladas y prestar atención a las indicaciones sobre la protección de la información personal.
				Resolución de problemas	Resolverán problemas al calcular el vuelto correctamente y al decidir cómo pagar en diferentes escenarios de compra (dinero en efectivo o tarjeta).
				Toma de decisiones	Tomarán decisiones sobre cómo pagar en los escenarios de Role - Playing y durante el cuestionario visual.
				Comprensión del lenguaje	Será fundamental para entender las instrucciones de las actividades y los conceptos de seguridad y manejo de dinero.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Percepción	Identificarán visualmente billetes, monedas y tarjetas, comprendiendo su valor y uso en distintos escenarios.
		Sociales		Comunicación verbal	Al interactuar en las estaciones y en el Role - Playing como compradores y vendedores, los estudiantados se comunicarán para realizar las transacciones.
				Trabajo en equipo	Deberán organizarse en pequeños grupos para realizar las actividades de simulación de compra y venta, colaborando para lograr objetivos.
				Escucha activa	Será esencial para comprender las instrucciones y aprender las medidas de seguridad al usar tarjetas, además de participar en la discusión grupal.
				Adaptabilidad social	Deberán adaptarse a los diferentes roles (comprados y vendedores) y al uso de diferentes formas de pago, tanto efectivo como tarjetas.
		Emocionales		Autorregulación	Deberán gestionar sus emociones al realizar las transacciones si encuentran

					dificultades en los cálculos o en el uso de las tarjetas.
				Manejo de la ansiedad	Es posible que algunos estudiantes sientan presión al usar dinero o tarjetas en escenarios simulados, por lo que necesitarán manejar la ansiedad.
				Autoconfianza	La confianza será importante al realizar pagos con dinero ficticio o tarjetas, al participar en la discusión y cuestionario visual.
				Automotivación	Mantener la motivación durante toda la actividad.
Práctica	8	5. Comprender el manejo del dinero en efectivo y tarjetas: experimentar cómo manejar y contar dinero en efectivo y cómo utilizar de forma adecuada las tarjetas, considerando la protección de la información personal.	Cognitivas	Memoria	Recordarán la información sobre el uso de tarjetas y protección de la información personal.
				Atención	Mantener la concentración para seguir las explicaciones del guía sobre el manejo del dinero, el uso de tarjetas y el retiro en cajero automáticos.
				Resolución de problemas	Aplicarán lo aprendido al simular transacciones, contar billetes y realizar un retiro en un cajero automático.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Toma de decisiones	Deberán decidir cómo utilizar el dinero ficticio y las tarjetas en la actividad práctica.
				Comprensión del lenguaje	Será esencial para seguir las indicaciones del guía y entender las características de las tarjetas y los servicios bancarios.
			Sociales	Comunicación verbal	Los estudiantados interactúan con el guía y entre sí para realizar las actividades y compartir ideas en la lluvia de preguntas.
				Escucha activa	Escuchar atentamente al guía es fundamental para aprender sobre el uso de tarjetas, el manejo del dinero y la protección de información.
				Trabajo en equipo	Al interactuar durante las simulaciones y las actividades, deberán colaborar para realizar las tareas asignadas.
				Adaptabilidad social	Deberán comportarse adecuadamente en el entorno del banco y adaptarse a las normas de conducta en una institución financiera.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

			Emocionales	Autorregulación	Deberán controlar su comportamiento y emociones al interactuar en un entorno formal como el banco, siguiendo las normas de conducta.
				Autoconfianza	La confianza será clave para participar activamente en la simulación de transacciones y en la actividad de retiro de dinero en el cajero automático.
				Automotivación	Mantener la motivación para aprender durante la visita, completar la guía y participar en la reflexión final.
Práctica	9	5. Comprender el manejo del dinero en efectivo y tarjetas: experimentar cómo manejar y contar dinero en efectivo y cómo utilizar de forma adecuada las tarjetas, considerando la proyección de la información personal.	Cognitivas	Memoria	Recordar la información sobre el uso del dinero en efectivo, tarjetas y cómo calcular el cambio al hacer una compra.
				Atención	Deberán concentrarse al seleccionar productos, contar el dinero y calcular el cambio recibido.
				Resolución de problemas	Resolver problemas al decidir qué productos comprar y calcular cuánto deben recibir de cambio al pagar.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Toma de decisiones	Tomar decisiones sobre qué productos comprar con el dinero que se les proporciona.
				Comprensión del lenguaje	Será importante para entender las instrucciones de la actividad y las interacciones durante la compra.
				Metacognición	Reflexionar sobre el proceso de compra, completando la plantilla de gastos y participando en el conversatorio posterior.
			Sociales	Comunicación verbal	Al interactuar en el OXXO, realizarán transacciones simuladas y discutirán su experiencia en el conversatorio.
				Escucha activa	Será esencial al escuchar las explicaciones de los docentes y las opiniones de sus compañeros durante el conversatorio.
				Adaptabilidad social	Deberán comportarse de manera apropiada en un entorno público (OXXO) y adaptarse a la experiencia de realizar una compra.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

			Emocionales	Autorregulación	Deberán gestionar sus emociones al realizar la compra, controlando posibles nervios al manejar dinero y calcular el cambio.
				Autoconfianza	La confianza será clave para participar en la compra de los productos y completar la actividad de manera independiente.
				Automotivación	Mantener la motivación durante el proceso.
Aplicación	10	6. Comparar valores de productos: enseñar a comparar valores para obtener mejor oferta fomentando el ahorro y toma de decisiones.	Cognitivas	Memoria	Recordarán los conceptos sobre comparación de precios, ofertas y descuentos.
				Atención	Deberán enfocarse en observar y analizar las diferencias de precios en productos similares para tomar decisiones informadas.
				Resolución de problemas	Resolverán cómo maximizar su presupuesto limitado seleccionando las mejores ofertas entre los productos.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Toma de decisiones	Decidirán qué productos comprar para optimizar su presupuesto, considerando las ofertas y descuentos.
				Comprensión del lenguaje	Será importante para entender las instrucciones de las estaciones, interpretar los precios y descuentos y participar en la discusión grupal.
			Sociales	Comunicación verbal	Durante las discusiones grupales, cada equipo presentará sus decisiones y justificaciones sobre los productos elegidos.
				Trabajo en equipo	Trabajarán en equipos para comparar precios, tomar decisiones sobre las mejores ofertas y presentar sus conclusiones.
				Escucha activa	Escucharán atentamente las instrucciones, las ideas de sus compañeros de equipo y las reflexiones en la discusión grupal.
				Asertividad	Deberán expresar sus opiniones sobre qué productos comprar y cómo

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

					optimizar el presupuesto, tomando un rol activo en el equipo.
			Emocionales	Autorregulación	Gestionarán sus emociones mientras participan en el desafío, evitando frustrarse ante decisiones complejas y limitaciones del presupuesto.
				Autoconfianza	Tendrán que confiar en sus propias decisiones al seleccionar productos y comparar precios.
				Automotivación	Mantendrán la motivación durante toda la actividad.
Aplicación	11	6. Comparar valores de productos: enseñar a comparar valores para obtener mejor oferta fomentando el ahorro y toma de decisiones.	Cognitivas	Memoria	Retener la información sobre los precios observados y las oferta en los carritos para poder comparar y decidir.
				Atención	Prestarán atención a los detalles de los productos, sus precios y las ofertas en cada carrito.
				Resolución de problemas	Decidirán qué productos comprar en función del presupuesto, comparando los precios y seleccionando la mejor opción.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Toma de decisiones	Seleccionar los productos a comprar basados en los datos recopilados de precios y justificaciones de por qué escogieron esos productos.
				Comprensión del lenguaje	Interpretarán la guía, los precios, las ofertas y las instrucciones para completar la actividad.
			Sociales	Comunicación verbal	Durante la visita a los carritos, interactuarán con el personal de los puestos, practicando habilidades sociales.
				Trabajo en equipo	En parejas, colaborarán para recoger información, comparar productos y tomar decisiones conjuntas.
				Escucha activa	Prestarán atención a las explicaciones de sus compañeros y del personal de los carritos, así como durante la discusión grupal.
				Adaptabilidad social	Se ajustarán a la dinámica social al interactuar con distintas personas en los carritos de comida y durante las discusiones.

			Emocionales	Autorregulación	Mantendrán la calma y gestionarán emociones al tomar decisiones difíciles sobre los productos que pueden comprar dentro de un presupuesto limitado.
				Autoconfianza	Tendrán que confiar en sus propias decisiones y análisis al seleccionar los productos y justificar su elección ante el grupo.
				Automotivación	Se motivarán a participar activamente durante la actividad y la discusión grupal para compartir experiencias y aprendizajes.
Aplicación	12	6. Comparar valores de productos: enseñar a comparar valores para obtener mejor oferta fomentando el ahorro y toma de decisiones.	Cognitivas	Memoria	Recordarán los precios de los productos observados en ambos supermercados y las ofertas relevante para realizar comparaciones.
				Atención	Prestarán atención a los detalles como precios, marcas, ofertas y descuentos en los productos de la lista
				Resolución de problemas	Compararán los productos entre los dos supermercados para identificar las

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				mejores opciones de compra en términos de costo y valor.
				Toma de decisiones Elegirán los productos que comprarán según las comparaciones de precios, justificando sus decisiones.
				Comprensión del lenguaje Interpretarán la guía de compras, las etiquetas de los productos y las explicaciones del personal del supermercado.
			Sociales	Comunicación verbal Durante la actividad, hablarán con el personal del supermercado para obtener información adicional, practicando sus habilidades de comunicación.
				Trabajo en equipo En grupos, colaborarán para comparar productos, compartir opiniones y tomar decisiones de compra conjuntas.
				Escucha activa Escucharán las sugerencias de sus compañeros y las explicaciones del personal del supermercado, así como durante la discusión de la clase.

Programa de Intervención en Gestión de dinero en adultos-jóvenes en situación de discapacidad intelectual

				Adaptabilidad social	Se adaptarán a las interacciones con el personal del supermercado y al trabajo en equipo, ajustándose a las dinámicas del grupo y del entorno.
				Asertividad	Al interactuar con el personal del supermercado y con sus compañeros, expresarán sus ideas y preguntas con confianza y claridad
			Emocionales	Autorregulación	Controlarán sus emociones y manejarán la presión al tener que tomar decisiones sobre las compras y comparar precios.
				Autoconfianza	Confiarán en su capacidad de analizar los precios, hacer comparaciones y justificar sus decisiones de compra.
				Automotivación	Mantendrán el interés y la motivación durante la sesión.

Anexo A: Preguntas Evaluación Inicial y Final



Evaluación inicial y final

Preguntas Kahoot Uso del dinero en efectivo

1. ¿Qué moneda es? (junto con la imagen). Preguntar por todas las monedas chilenas
2. ¿Qué billete es? (junto con la imagen). Preguntar por todos los billetes chilenos
3. ¿Qué haces cuando pagas algo y te dan dinero de vuelta?
 - A. Lo guardo en mi **bolsillo sin mirar**.
 - B. **Cuento el dinero** para ver si es correcto.
 - C. **Le pregunto a alguien** cuánto me dieron.
4. ¿Si tienes un billete de \$5.000 y compras algo que cuesta \$3.000. ¿Cuánto dinero te deberían dar de vuelto?
 - A. \$1.000
 - B. \$2.000
 - C. \$3.000
5. ¿Qué monedas necesitas para juntar \$100?
 - A. 2 monedas de \$50
 - B. 2 monedas de \$100
 - C. 1 moneda de \$500

Uso de tarjetas

6. Cuando pagas con tarjeta, ¿Qué necesitas hacer antes de ir a la tienda?
 - A. Revisar si la tarjeta **tiene suficiente dinero**.
 - B. Elegir la **tarjeta más bonita**.
 - C. **Guardar** la tarjeta en tu **bolsillo**.



7. ¿Qué debes hacer después de pagar con una tarjeta en la tienda?

- A. **Guardar** el recibo y la tarjeta.
- B. **Botar** el recibo/boleto.
- C. **Pedir un billete.**

Reconocimiento del vuelto/cambio

8. Si pagas con \$500 y el producto cuesta \$400, ¿Cuánto cambio te tienen que dar?

- A. \$100
- B. \$50
- C. \$150

9. ¿Qué haces si no recibes el cambio correcto después de pagar?

- A. Le preguntas a la persona que te atendió.
- B. Te vas sin decir nada.
- C. Le das todo tu dinero.

Sumar y restar

10. Tienes \$2.000 y compras dos cosas: una cuesta \$800 y la otra \$1.000. ¿Cuánto dinero te queda?

- A. \$2.000
- B. \$2.500
- C. \$3.000

11. Si tienes \$1.500 y te dan \$1.000 más, ¿Cuánto dinero tienes ahora?

- A. \$2.000
- B. \$2.500
- C. \$3.000



Situaciones cotidianas

12. Estás en una tienda y quieres comprar un chocolate que cuesta \$600, pero solo tienes \$400. ¿Qué haces?

- A. Le pido **dinero prestado** a alguien.
- B. **Busco algo más barato** que pueda comprar con \$400.
- C. Salgo de la tienda **sin pagar**.

13. Tu mamá te da \$3.000 para comprar pan y leche. El pan cuesta \$1.200 y la leche \$1.500. ¿Te alcanza para comprar ambos?

- A. **Si**, y me sobre dinero.
- B. **No**, necesito más dinero.
- C. **No sé** cuánto cuestan las cosas.

14. En el mercado, compras frutas por \$3.200. Pagas con un billete de \$5.000. ¿Cuánto cambio recibirás?

- A. \$1.800
- B. \$2.000
- C. \$2.200

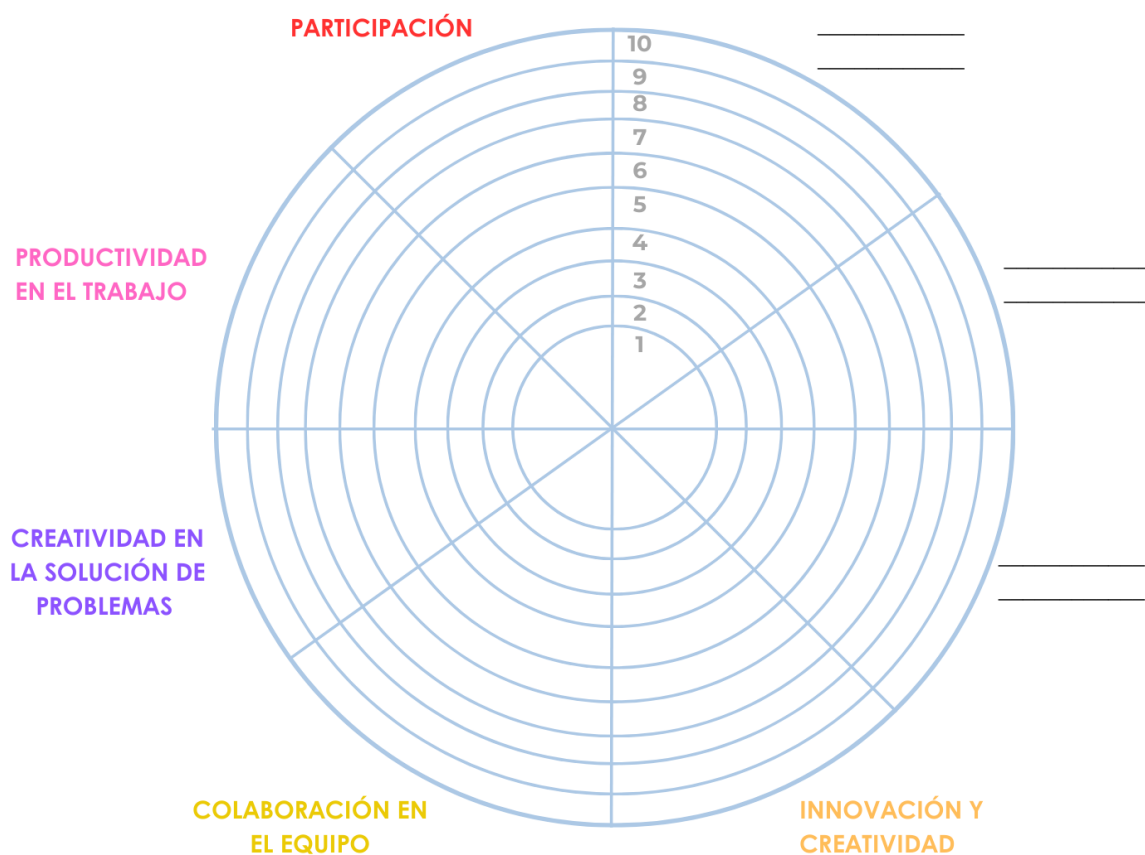
Anexo B: Roles De Equipos



Fuente: García, A. (2024) Metodologías colaborativas (Diapositiva 16). Campus virtual, Universidad de Valencia. https://campus.europaeducationgroup.es/courses/47445/pages/metodologias-colaborativas?module_item_id=926665

Anexo C: Diana de Evaluación

★ Diana de evaluación ★



Anexo D: Trabajo Metacognición



TRABAJO METACOGNICIÓN



Lee lo que dice el recuadro amarillo y responde

¿Qué aprendí?

¿En qué quiero
trabajar más?

Me gustaría saber más
sobre...

Lo que más me gustó

Anexo E: Plan de Ahorro

PLAN DE AHORRO



INTEGRANTES DEL GRUPO:

META QUE DEBO CUMPLIR:

¿CUÁNTO DINERO DEBO AHORRAR?

¿EN CUÁNTO TIEMPO VAN A CUMPLIR LA META?

PASOS A SEGUIR PARA AHORRAR:

1.-

2.-

3.-

4.-

Anexo F: Autoevaluación

Autoevaluación de mi trabajo

CALIFICACIÓN DE ESTRELLAS

¿Cómo realice la actividad?



MÁS

¿Qué fue lo mejor que
hice?

MENOS

¿Qué fue lo que más
difícil?

MEJORAR

¿Qué debo mejorar para
obtener mejores
resultados?

Anexo G: Evaluación (Calculando el Cambio)

Evaluación "Calculando el cambio"

- **Nombre del Estudiante:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del Observador:** _____

1. Uso de dinero en efectivo

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Identifica correctamente los billetes y monedas				
Cuenta el dinero sin errores				
Sigue las instrucciones dadas para la actividad				

2. Uso de tarjetas

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Utiliza la tarjeta de demostración correctamente (inserta/pasa la tarjeta)				
Introduce el PIN de manera segura (cubre el teclado)				
Sigue las instrucciones dadas para la actividad				

3. Protección de información personal

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Comprende la importancia de proteger su información personal (PIN, datos de la tarjeta)				
Aplica correctamente las medidas de seguridad explicadas (cubrir el PIN, no compartir información)				

4. Participación Role - Playing

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Participa activamente en el rol de comprador				
Participa activamente en el rol de vendedor				
Resuelve las situaciones de compra/venta de manera adecuada				

5. Evaluación de conocimiento

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Responde correctamente a las preguntas del cuestionario visual				

Punto fuertes / habilidades:

Recomendaciones:

Puntaje total: 24 puntos

Puntaje Obtenido: _____

Anexo H: Planilla de Registro Compras OXXO



Planilla de registro compras OXXO

- Nombre del Estudiante: _____
- Fecha: _____

Total dinero en efectivo: \$ _____

Producto que compre	Valor \$
1.	
2.	
3.	
Total compra: \$ _____	

Mi vuelto es: _____

Anexo I: Desafío De La Oferta

Evaluación "El desafío de la oferta"

- **Nombre del Estudiante:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del Observador:** _____

1. Comparación de dinero

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Compara correctamente los precios de diferentes productos				
Identifica la mejor oferta considerando el precio y la calidad				
Sigue las instrucciones dadas para la actividad				

2. Simulación de compras

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Elige productos dentro del presupuesto dado				
Identifica correctamente las ofertas y descuentos				
Justifica sus decisiones de compra de manera lógica (acorde a sus características)				

Anexo J: Carritos en la Universidad

Evaluación "Carritos en la Universidad"

- **Nombre del Estudiante:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del Observador:** _____

1. Exploración de los Carritos de Comida

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Identifica y compara correctamente los precios de diferentes productos.				
Registra la información de manera precisa en la ficha de comparación.				
Sigue las instrucciones dadas para la actividad				

2. Simulación de compras

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Elige productos considerando el presupuesto ficticio				
Justifica sus decisiones de compra de manera lógica				

3. Participación en el juego de decisiones

Criterio	Sí (2 puntos)	Parcialmente (1 punto)	No (0 puntos)	Observaciones
Realiza preguntas a los vendedores de los carritos de comida				
Interactúa de manera respetuosa y adecuada con los vendedores				

Punto fuertes / habilidades:

Recomendaciones:





Puntaje total: 14 puntos





Puntaje Obtenido: _____






Anexo K: Salida Pedagógica al Supermercado






Evaluación "Salida pedagógica al supermercado"






- Nombres integrantes: _____
- Fecha: _____
- Nombre del observador: _____

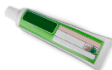
Producto: LECHE 			
Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado 
Marca que deciden comprar: _____			





Producto: MANTEQUILLA 			
Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado 
Marca que deciden comprar: _____			

Producto: SHAMPOO 			
Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado  
Marca que deciden comprar: _____			


Producto: JAMÓN 			
Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado  
Marca que deciden comprar: _____			





Producto: QUESO 			
Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado  
Marca que deciden comprar: _____			

Producto: PASTA DE DIENTES 


Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado  





Marca que deciden comprar: _____

Producto: CEPILLO DE DIENTES 

Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado  

Marca que deciden comprar: _____

Producto: PAN DE MOLDE 

Marca	Precio 	Precio y oferta 	Supermercado  

Marca que deciden comprar: _____