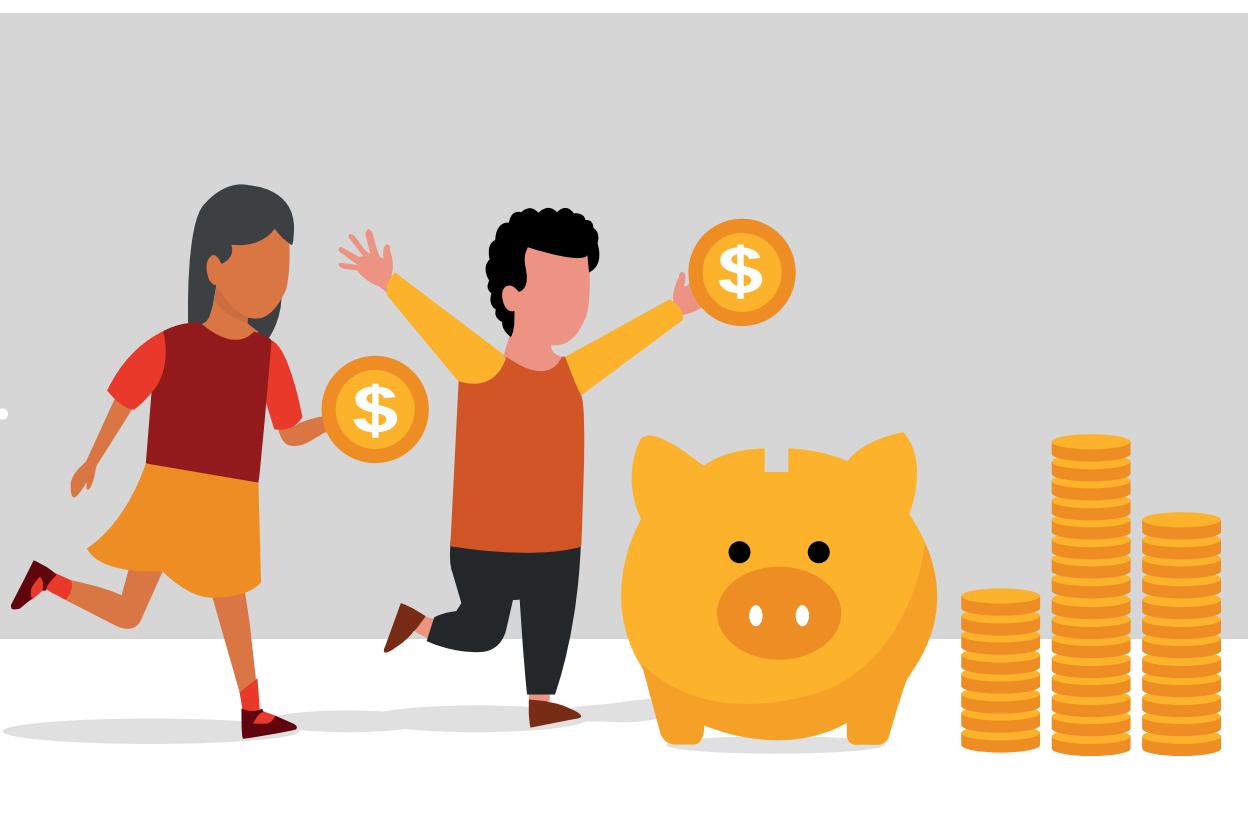


Access Your Potential

Lección 1 Administración del Dinero



Programa de educación financiera para niñas y niños de 8 años en adelante.

Manual del Maestro o Instructor - AYP



Introducción

En el mundo económico y más aún en procesos de educación financiera para niñas, niños y jóvenes, es imprescindible abordar conceptos como **dinero, ingreso, gasto familiar y ahorro**, ya que sus decisiones influirán en el desarrollo de sus sociedades. Los recurrentes problemas financieros han puesto en relieve la importancia de promover la responsabilidad social y el desarrollo de aptitudes en la gestión financiera de todas las personas.

En este sentido, las niñas, niños y jóvenes son importantes actores sociales y económicos en el presente y en el futuro, por lo tanto, se requiere incluirlos en **la toma de decisiones económicas de las familias, en tomar conciencia del origen de los ingresos familiares, en la distribución del gasto familiar, así como en la generación de planes de ahorro**. En pocas palabras, se les debe brindar una educación que les permita familiarizarse con conceptos y acciones financieras, a fin de generar un bagaje cognitivo y vivencial que fortalezca su imagen ciudadana hacia la práctica y promoción de la responsabilidad social y el desarrollo de aptitudes en la gestión de recursos económicos.

Desde esta perspectiva, la presente sesión está diseñada para consolidar el conocimiento sobre **dinero, ingreso, gasto familiar y ahorro**, así como reforzar los valores de **responsabilidad, colaboración y perseverancia** en niñas, niños y jóvenes, buscando que **relacionen lo aprendido con su vida diaria**, a través de una secuencia didáctica que tiene al **juego como herramienta esencial para el aprendizaje** de los alumnos.

Finalmente, pero no menos importante, aplaudimos **tus esfuerzos como educador o instructor en la formación de la próxima generación de ciudadanos**, quienes se distinguirán por ser capaces de tomar decisiones financieras sólidas y responsables con ellos mismos, la sociedad y el planeta.

Descripción de la lección

Esta lección se compone de cuatro fases:

1. Conozco, 2. Juego, 3. Reflexiono y 4. Actúo. Éstas buscan llevar de forma gradual el conocimiento a fin de consolidar aprendizajes significativos en temas de dinero, ahorro, ingreso y gasto, usando al juego como una herramienta esencial.

Duración de la lección

Tiempo total por sesión: 90 minutos

Conozco: 20 minutos

Juego: 40 minutos

Reflexiono: 20 minutos

Actúo: 10 minutos

Objetivo de la lección

En esta lección los estudiantes identificarán los conceptos de dinero, ahorro, ingreso y gasto familiar incluyéndolos en su vida diaria, reforzando los valores de responsabilidad, colaboración y perseverancia al participar en actividades lúdicas y un proyecto que involucre a su contexto.

Preparación previa a la visita

- Revisa el material para familiarizarte con el vocabulario del tema de la lección.
- Revisa las actividades para conocer su estructura y procedimiento de cada una.
- Si tienes dudas comunícalas al equipo de PwC y a EpC, no dudes en acercarte a ellos para resolver preguntas, inquietudes o comentarios.
- Asegúrate de contar con el material requerido para la lección, el cual se enumera más adelante.

Materiales

- Manual del Instructor
- Cuadernillo de niñas y niños
- 1 pelota
- 2 aros
- Kit de tapitas de plástico (monedas)
- Conos deportivos
- Lápices

Antecedentes

A medida que crecemos y maduramos, nos encontramos con diferentes panoramas y retos relacionados a elementos económico-financieros, los cuales requieren una mejor toma de decisiones pues éstas no sólo involucran a quien las toma, sino que impactan en la familia, sociedad y planeta. En este sentido, es indispensable acercar al manejo de conceptos como dinero, ingresos, ahorro y gasto familiar a niñas, niños y jóvenes, a fin de construir.

La capacidad de administrar dinero, implica conocer desde edades tempranas las características del dinero, las maneras de obtenerlo, cómo gastarlo y las ventajas de ahorrar. Requiere tener un sólido perfil ciudadano desde edades tempranas para la toma de decisiones económicas y la administración de recursos en busca de un bienestar personal, familiar y comunitario.

Vocabulario

Dinero - El dinero es lo que las personas usan como medio de pago para adquirir bienes y servicios, generalmente son monedas y billetes.

Ingreso - El dinero que se obtiene es llamado ingreso y éste se consigue cuando se trabaja y/o se vende algo.

Gasto - El dinero que se ocupa para comprar cosas de su casa como aparatos electrónicos o muebles, así como pagar la comida, ropa, útiles escolares o servicios como el agua, gas, luz, renta, etcétera, se conoce como gasto familiar.

Ahorro - El ahorro es guardar una parte del dinero que se obtiene (ingreso) para un objetivo a futuro, por ejemplo, salir de viaje, comprar un libro, etcétera; aunque también ahorrar es evitar gastos en cosas que no son útiles.

Fuentes consultadas:

- CONDUSEF (2018). Ahorro primer paso para alcanzar tus metas. Recuperado en:
<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/299129/AHORRO-2018.pdf>
- EDUCABANXICO (2018). Pesos y centavos. Recuperado en:
http://educa.banxico.org.mx/pdfs/tarjetas_pesos_centavos/%7BF2FC3858-CC0F-00D9-F252-7D6F6A347952%7D.pdf

Recursos adicionales:

- CONDUSEF, Educa tu cartera: <https://eduweb.condusef.gob.mx/EducaTuCartera/index.html>
- CONDUSEF, ¿Es posible ahorrar mientras gastas?:
<https://www.condusef.gob.mx/Revista/index.php/ahorro/ahorro/891-es-posible-ahorrar-mientras-gastas>
- BANSEFI, Finanzas para todos: <http://www.bansefi.gob.mx/Finanzasparatodos/Pages/default.aspx#CategoriaTab>
- CONDUSEF, Guía para el maestro. Ahorro para estar bien:
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/302243/Sexto_de_primaria.pdf
- Educa Banxico, Sitio Web:
<http://educa.banxico.org.mx/pdfs/%7BD6645DF-F901-9F56-0E52-93271BFC888F%7D.pdf>

Actividades de la lección

Presentación

Maestro:

- 1) Comenta a tus alumnos sobre los temas a tratar en la sesión; en este caso serán los conceptos de dinero, ahorro, ingreso y gasto familiar.
- 2) Comunica las reglas principales a seguir en la lección.
- 3) Comparte las fases que componen la clase (conozco, juego, reflexiono y actúo).

Voluntario:

- 1) Preséntate con los alumnos indicando: tu nombre, a qué te dedicas y por qué estás ahí.
- 2) Continúa los pasos 1 - 3 del Maestro.

1. El dinero en mi vida (20 minutos)

Introducción:

Esta primera fase es un espacio para familiarizar a niños y niñas a los conceptos de dinero, ahorro, ingresos y gasto familiar como elementos económico – financieros de su vida diaria. Es necesario recabar los conocimientos previos que tienen al respecto y contextualizarlos con su vida diaria; para lograrlo se recomienda realizar las siguientes preguntas de orientación permitiendo la participación de los alumnos y cerrando cada término con un concepto concreto.

Dinero:

¿Saben qué es el dinero y para qué se usa?

¿De qué está hecho?

¿Ustedes usan dinero?

Concepto de dinero:

El dinero es lo que las personas usan como medio de pago para adquirir bienes y servicios, generalmente son monedas y billetes. Sin embargo, a lo largo de la historia se han utilizado diferentes objetos como dinero: piezas de metal como el oro y la plata, pero también algunos otros objetos. En Mesoamérica se usaba el cacao, en China el arroz, los dientes de perro en Nueva Guinea, las conchas de mar en la India o incluso en otros lugares se usaban piedras como dinero.

Ingreso:

¿Saben qué hacen las personas para ganar dinero?

¿A ustedes quién les da dinero?

¿Saben cómo obtienen el dinero en su familia?

Concepto de ingreso:

El ingreso es el dinero que se obtiene cuando se trabaja y/o se vende algo; por ejemplo, una doctora no vende algo, pero trabaja curando gente y se le paga por eso, por otro lado, hay gente que vende ropa o frutas y obtiene un ingreso al vender su mercancía.

Gasto familiar:

¿Para qué se usa en casa el dinero que gana su familia?

Concepto de gasto familiar:

El dinero que se ocupa para comprar cosas de su casa como aparatos electrónicos o muebles, así como pagar la comida, ropa, útiles escolares o servicios como el agua, gas, luz, renta, etcétera, se conoce como gasto familiar. Por ejemplo: comprar su uniforme de la escuela, comprar comida en el mercado o pagar el teléfono son parte del gasto familiar en su casa.

Ahorro:

¿Cómo se le llama a cuándo decidimos no gastar el dinero y mejor lo guardamos para comprar algo en el futuro?

¿Ustedes ahorran?

¿Para qué sirve ahorrar?

Concepto de ahorro:

El ahorro es guardar una parte del dinero que se obtiene (ingreso) para un objetivo a futuro, por ejemplo, salir de viaje, comprar un libro, etcétera; aunque también ahorrar es evitar gastos en cosas que no son útiles, por ejemplo, al evitar gastar dinero en mucha comida chatarra, también estamos ahorrando.

En conclusión:

El dinero nos sirve para comprar cosas que queremos o que necesitamos. A nuestros familiares les pagan por trabajar en tiendas, fábricas u oficinas y usan ese dinero para comprar bienes (como comida o ropa) y pagar servicios (como cortes de cabello o reparaciones). Un bien puede intercambiarse por dinero, y el dinero puede intercambiarse por un bien. El dinero es útil también como una manera de acumular lo que tenemos. Podemos elegir gastarlo o podemos guardarlo para comprar después.

2. Kikimbol del gasto familiar (40 minutos)

Introducción:

La fase de juego es un espacio para consolidar el aprendizaje de los conceptos de dinero, ahorro, ingreso, gasto familiar de manera vivencial, y también para practicar valores e identificar cuando estos no se pusieron en práctica, permitiendo así hacer reflexiones sobre lo sucedido. Además, es una oportunidad de aprendizaje significativo para niños y niñas, en el cual les permite trasladar lo vivido en el juego a ejemplos de la realidad, vinculándolos a su vida cotidiana.

Materiales:

- Manual del instructor
- Cuadernillo de niñas y niños
- Lápices
- Una pelota
- Dos aros
- Kit de tapas de plástico (monedas) (40 en total, 20 cada equipo)
- Conos deportivos

Moneda:

Para este juego se usará la moneda de “La Colaboración” entendida como el apoyo que los miembros de un equipo se dan entre sí para alcanzar un objetivo común.

Primera parte:

Este juego es muy parecido al béisbol, pero en lugar de lanzar una bola y pegarle con el bate, se usa una pelota suave y se le pega con el pie.

El juego se realiza entre dos equipos de igual número de participantes (cada equipo jugará el rol de una familia). Una familia estará en el terreno de juego, el cual podrás delimitar con los conos deportivos, mientras que la otra estará resolviendo un reto para ganar monedas y contribuir al ingreso familiar.

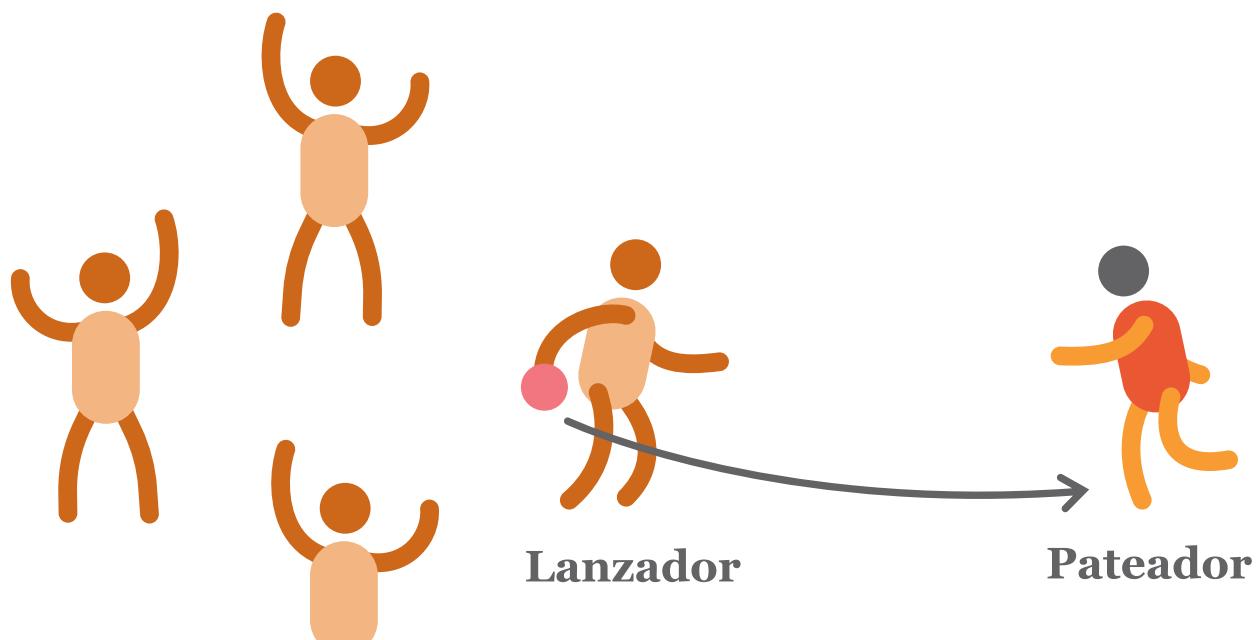
La familia que está dentro del terreno de juego:

Debe designar a la persona que rodará la pelota hasta el pateador del equipo contrario. El resto de los participantes de la familia debe distribuirse en el terreno de juego para tratar de atrapar la pelota lo más rápido posible. Una vez que alguien obtiene la pelota, no puede correr con ella, sólo puede rodarla a otro miembro de su equipo y el objetivo será llevar la pelota hasta un aro designado como base y ponerla dentro de él. Cuando esto suceda deben gritar ¡ALTO! y el juego se detendrá.

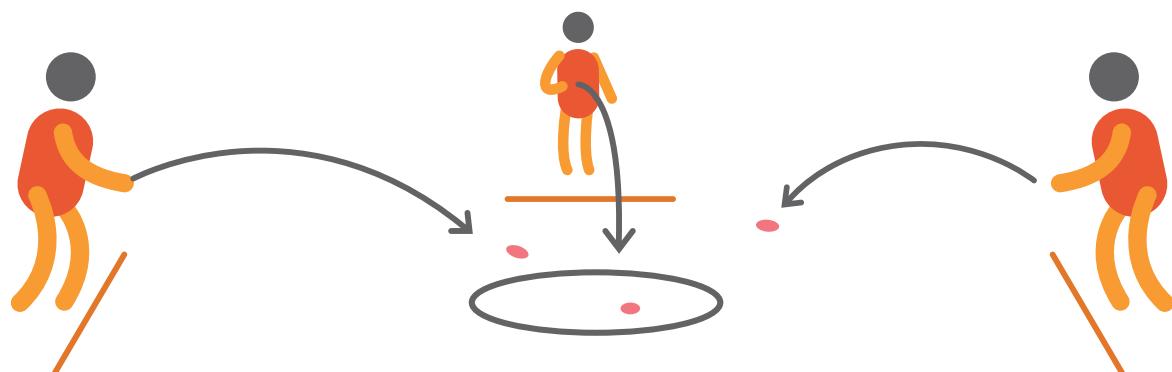
La familia que está resolviendo el reto para contribuir al ingreso familiar: Debe designar a la persona que pateará la pelota. Cuando la pelota sea pateada el resto de la familia debe cumplir con el reto, el cual consiste en lanzar monedas de “La Colaboración” (tapitas de plástico) hacia un aro puesto en el piso, tratando de colocar el mayor número de monedas dentro del aro. El reto se detendrá cuando el equipo contrario grite ¡Alto!

Después de una primera ronda, cambiar el rol entre las familias y hacer un par de rondas más. Al finalizar esta parte del juego las familias deben contabilizar el número de monedas de “La Colaboración” obtenidas.

Esquema del Juego



**Familia dentro
del terreno de juego**



La pelota rodará siempre pegada al piso o lo más próxima al suelo posible.

Segunda parte: Decisiones para el gasto familiar.

Pide a los alumnos que ubiquen en su cuadernillo de niñas y niños la actividad en la página 8. Con base en las monedas de “Colaboración” ganadas, cada familia debe decidir cómo gastarlas y hacer un presupuesto, para esto se les presentarán los siguientes escenarios.

Instrucciones: Marca con lápiz la opción de tu preferencia y en la columna de la derecha escribe cuantas monedas cuesta la opción que elegiste.

				Total de monedas ganadas: \$ _____
1) Mochila para la escuela	Opción 1: \$4 monedas Mochila de marca con el logo del equipo de moda	Opción 2: \$2 monedas Mochila de buena calidad a precio razonable	Opción 3: \$1 monedas Reparar la vieja mochila	\$ _____
2) Diversión	Opción 1: \$3 monedas Comer en casa y salir al parque	Opción 2: \$2 monedas Comer fuera de casa y comprar helados	Opción 3: \$0 monedas No salir el fin de semana	\$ _____
3) Televisión	Opción 1: \$15 monedas Televisión de 42 pulgadas	Opción 2: \$12 monedas Televisión de 32 pulgadas	Opción 3: \$4 monedas Mandar a reparar la vieja televisión	\$ _____
4) Mascota	Opción 1: \$7 monedas Comprar una mascota de raza con vacunas y esterilizada	Opción 2: \$2 monedas Adoptar una mascota en un albergue con vacunas y esterilizada	Opción 3: \$0 monedas No tener mascota	\$ _____
5) Gastos que nuestra familia realiza todos los meses	\$3 monedas Recibo de luz	\$2 monedas Recibo de agua	\$5 monedas Alimentos	\$10
6) Vacaciones (ahorro semanal)	Opción 1: 1\$ moneda Ir a un lugar cercano	Opción 2: \$2 monedas Viajar dentro del mismo estado	Opción 3: \$5 monedas Viajar a otro estado	\$ _____
				Total: \$ _____
				Ahorro \$ _____

3. Reflexiono (20 minutos)

Introducción:

Este espacio es de utilidad para escuchar y compartir las reflexiones de niñas y niños sobre las experiencias vividas en el juego, brindando así la oportunidad de retroalimentar las respuestas e ideas de los participantes. Por otro lado, en la fase de reflexión se puede reforzar la seguridad de aquellos alumnos que generalmente no participan, pidiéndoles que compartan sus impresiones del juego, así como las ideas que generaron a partir de éste.

Materiales:

- Manual del instructor

Preguntas:

- 1) Durante el juego usamos la moneda de la colaboración ¿En tu equipo practicaron la colaboración? ¿Cómo?
- 2) En tus propias palabras: ¿Qué es el dinero y para qué sirve?
- 3) En el juego ¿Cómo generaste un ingreso? ¿Cómo genera tu familia su ingreso?
- 4) ¿Qué es el gasto y en qué gasta el dinero tu familia?
- 5) Despues del juego hiciste un presupuesto para el gasto familiar ¿Qué decisiones tomaste para distribuir tu ingreso? ¿En tu familia qué decisiones crees que deben tomar para distribuir su ingreso?

4. Un poco de ahorro logra mucho (10 minutos)

Introducción:

Esta última fase es un espacio en el cual niñas y niños se llevan a casa las experiencias y aprendizajes abordados en la sesión, para compartirlos con su familia y generar un intercambio de experiencias a partir de los ejercicios planteados. Propiciando así un momento en el cual se puede hablar de temas financieros de manera amable y sencilla, a través de un proyecto en conjunto que pueda dar continuidad a lo aprendido en la lección desde el hogar.

Recuerda a los alumnos que en casa pueden hacer el siguiente ejercicio con su familia, ubicado en la página 10.

Materiales:

- Manual del instructor
- Cuadernillo de niñas y niños

Instrucciones del proyecto en casa:

Elabora con tu familia un plan de ahorro familiar. A continuación, te presentamos algunas ideas para que juntos puedan ahorrar siguiendo unos sencillos pasos. Es muy importante saber que este plan de ahorro se tiene que llevar al menos tres meses para empezar a ver resultados, así es que se necesita paciencia y perseverancia.

- 1) Pregunta en casa quiénes desean integrarse al plan de ahorro.
- 2) Lean juntos las acciones que pueden realizar para ahorrar en casa.
- 3) Pide a cada persona que escriba su nombre en una columna y que marquen las acciones a las que se comprometen a realizar en los próximos tres meses.
- 4) Despues de tres meses, comparan los recibos de luz, agua y gas con los recibos del periodo anterior, para ver si se ha reducido su consumo y si han logrado ahorrar.
- 5) Pregunta a tu familia cómo se sintieron cuidando el agua, la luz y el gas.
- 6) Platiquen qué quieren hacer con el ahorro obtenido o si desean guardar el dinero y seguir ahorrando ¿Tienen alguna otra idea para ahorrar? ¿Hay alguna meta que quieran lograr?

Instrucciones: Coloca en cada columna el nombre de las personas de tu familia que quieran hacer el reto del ahorro.

Acciones para ahorrar en casa		Nombre:	Nombre:	Nombre:	Nombre:
1	Encender las luces sólo cuando realmente haga falta, si hay luz natural, no es necesario.				
2	Apagar la luz cada vez que salgan de alguna habitación.				
3	Utilizar poca agua cuando se bañan, lavan las manos o los dientes; abrir la llave únicamente cuando se ocupe.				
4	Desconectar los aparatos electrónicos si no están siendo utilizados; y si esto no afecta su configuración.				
5	Abrir el refrigerador solo para lo estrictamente necesario y por tiempo breve.				
6	Evitar en la medida de lo posible utilizar agua caliente, excepto para bañarse.				
7	Utilizar focos de bajo consumo energético.				
8	Recolectar el agua de la ducha para regar las plantas o echar agua al inodoro.				
9	Cuidar mis útiles escolares, no maltratarlos e intentar no perderlos y recodar a quién se los he prestado.				
10	A la hora del receso y de jugar, cuidar de no maltratar mi uniforme, ni perder el suéter o la chamarra.				

Seguimiento sugerido para el profesor...

Pregunta a niñas y niños si realizaron la actividad de:
“Un poco de ahorro logra mucho”.

- ¿Con qué personas de tu familia realizaste el ejercicio?
- ¿Cómo quisieron participar?
- ¿Lograron hacer los acuerdos en familia? ¿Por qué?

Gracias