

educación financiera

Tengo que escoger

Segundo de Primaria



SHCP

SECRETARÍA DE HACIENDA
Y CRÉDITO PÚBLICO

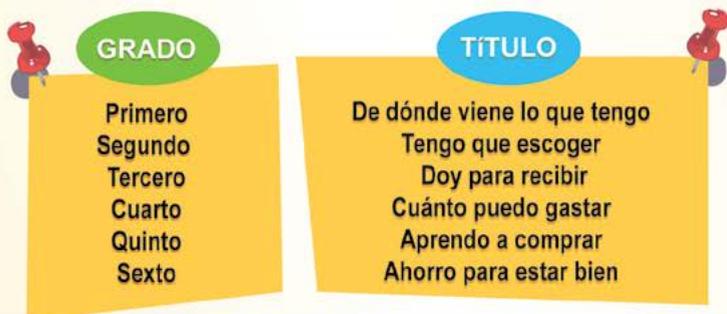


Introducción

La Educación Financiera es una herramienta para adquirir hábitos económicos sanos y tomar mejores decisiones sobre nuestro dinero y patrimonio, lo que genera la posibilidad de un mayor bienestar personal y familiar.

La Comisión Nacional para la Protección y Defensa de los Usuarios de Servicios Financieros (Condusef) creó las **Guías de Educación Financiera para los Maestros de Primaria**, las cuales buscan brindar a los profesores un instrumento sencillo y claro que les permita transmitir al alumno conceptos económicos y financieros básicos. Los temas fueron pensados para impartirse dentro de las actividades de la asignatura *Formación Cívica y Ética*.

Se diseñó una guía para cada grado de Primaria, con el fin de adecuar el objeto de aprendizaje a la etapa en que se encuentre el niño. Los temas de Educación Financiera abordados en la colección completa son:



Instrucciones para las actividades de esta guía.

	INDICACIÓN	EXPLICACIÓN
1.	Lee la guía completa.	Además de conocer el mensaje por transmitir a los niños, esto te servirá para preparar las actividades que se proponen.
2.	Familiarízate con los conceptos clave de esta guía y de las anteriores.	Los conceptos clave son la base del aprendizaje esperado en los alumnos.
3.	Haz tuyo el mapa conceptual del tema de esta guía.	El mapa conceptual (página 3) encierra el mensaje clave que deben comprender los alumnos.
4.	Lleva a cabo las actividades propuestas.	1. Lee a los niños el relato de la página 4. 2. Propicia la reflexión grupal de la página 7. 3. Realiza con los alumnos la actividad práctica de la página 8.
5.	Refuerza el mensaje clave.	Aprovecha cada oportunidad que se presente para recordar a tus alumnos el mensaje clave del mapa conceptual.

Conceptos clave de temas anteriores

A continuación te presentamos los conceptos clave de la guía anterior. Cabe aclarar que algunos se repiten con definiciones diferentes, ya que están adaptados al lenguaje cognitivo del niño. Éstos son:

Guía 1: De dónde viene lo que tengo

Necesidad:	Sensación de que nos falta algo.
Trabajo:	Actividad que realizamos para recibir dinero.
Dinero:	Billetes y monedas que nos sirven para comprar las cosas que necesitamos.



Objetivo

Crear conciencia en los niños de que no pueden tener todas las cosas que desean. Deben elegir entre diferentes opciones, y al escoger una, dejar otras.

Aprendizajes esperados

Que los alumnos comprendan que:

- Las cosas que quieren no se pueden obtener por capricho o por medio del berrinche, ya que cuestan y hay que pagarlas con el dinero que gana mamá o papá.
- No se puede tener todo, por eso es importante aprender a elegir una cosa u otra, de acuerdo con sus necesidades y preferencias.

Conceptos clave

Necesidad: Sensación de que nos falta algo.

Utilidad: Cualidad que tiene una cosa u objeto para satisfacer una necesidad o deseo.

Elección: Capacidad de escoger entre una u otra cosa según nuestras necesidades y preferencias.

Satisfacción: Sensación de gusto y bienestar.



Mapa conceptual: Tengo que escoger



hambre

1

Todas las personas tenemos necesidades por satisfacer.



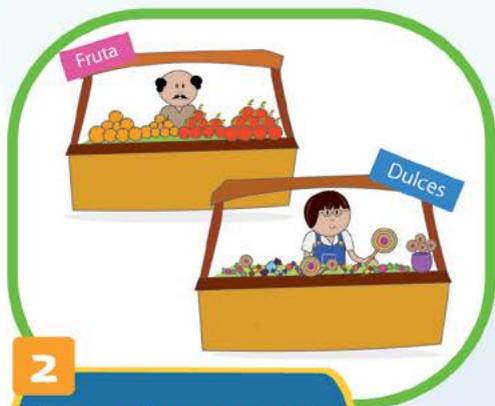
5

Debemos elegir lo que necesitamos más en el momento.



4

Cuando elegimos una cosa, descartamos otras.



2

Pagamos bienes y servicios para satisfacerlas.



3

No podemos comprar todo, porque el dinero es limitado.

Lee el siguiente cuento a los alumnos:

Carlita, la princesita que todo quería

Carlita era una princesita que siempre pedía todo lo que imaginaba. Todo lo quería al momento y sin esfuerzo, y no dudaba en gritar y patear para conseguir lo que fuera. Tanto, que de vez en cuando su papá —el rey— solicitaba a sus sirvientes y a los magos que estaban a su servicio, que cumplieran sus deseos.

Un día, el rey tuvo que asistir a un evento en un reino lejano. Al quedarse sola, Carlita buscó entre las cosas de su papá y encontró una botella que, al agitarla, sonaba raro y continuaba moviéndose.

Su curiosidad era tan grande que empezó a agitar la botella, tratando de sacar lo que contenía... hasta que, de pronto, alrededor de ella se creó una nube inmensa llena de estrellitas y polvo de colores, y apareció un hada.

—¡Achú!, ¡achú!, ¡cuánto polvo hay aquí! —comentó el hada moviendo las manos, tratando de sacudírselo.

Carlita, al darse cuenta de la presencia del hada, preguntó con dulce voz:

—¿Quién eres tú?



—Soy el hada que vive en la botella —respondió—. Durante muchos años he vivido encerrada esperando que alguien me liberara y, como tú lo has hecho, te voy a pedir que me digas dos de las cosas que más te gustaría tener. Yo las voy a aparecer para que las veas, pero no podrás tener las dos. Deberás elegir una, la otra desaparecerá.

Carlita, confundida, comenzó a pensar en qué le gustaría tener. Tardó un rato, y después le dijo al hada:

—Mi primer deseo es tener el vestido más bonito del reino. El segundo es un gran parque donde pueda jugar con mis amigos.

—¿Para qué quieres un vestido, si tienes muchos? —cuestionó el hada.

—Sí, tengo muchos, pero con el vestido que te pido quiero lucir como una reina, estoy cansada de ser una princesa. Quiero que todos en el reino me volteen a ver cuando pase caminando por la calle —contestó Carlita.

El hada volvió a preguntar:

—¿Y por qué quieres el parque?



—Porque me gusta mucho disfrutar del campo, jugar con mis amigos, hacer travesuras, cortar frutas y oler las flores —dijo Carlita.

—¡Perfecto, ya sabes cuáles son las dos cosas que más te gustan! —afirmó el hada.

En ese momento movió su varita y apareció en una caja de cristal el vestido más lindo que jamás se había visto e invitó a Carlita a ver, a través de una ventana, el parque que solicitó.

—Ahora tendrás que decidir con cuál te quedas, recuerda que sólo podrás tener una de las dos cosas, y la que no elijas desaparecerá —sentenció el hada.

—¡Qué difícil me la pones! Las dos me gustan mucho —exclamó Carlita.

—Piénsalo muy bien, tienes dos días para decidir —tras pronunciar estas palabras, el hada desapareció.

Dos días después, se apareció el hada en el cuarto de Carlita y le preguntó:

—¿Ya elegiste con cuál te vas a quedar?

Decidida, Carlita contestó:

—¡Sí! Me quedo con el parque. Me gustaría mucho tener el vestido, para verme como una reina, pero soy más feliz jugando con mis amigos y disfrutando de la naturaleza.

Dicho esto, el hada y el vestido desaparecieron.

Carlita aprendió a valorar y escoger lo que más la hacía feliz: el parque y sus amigos.

Autor: Emmanuel Gordillo



Para reflexionar con los alumnos

Pregunta a tus alumnos sobre el cuento y las características de Carlita y del hada.

Sobre el cuento:

- ¿Qué hubieran decidido ustedes?
- ¿Qué enseñanza les dejó el cuento?

Sobre la personalidad de Carlita y el hada:

- ¿Carlita era caprichosa?
- ¿Por qué al final escogió el parque y no el vestido?
- ¿Qué enseñó el hada a Carlita al concederle sólo una de las dos cosas que a ella le gustaban?



Explica a tus alumnos que siempre tenemos que escoger entre una cosa u otra de acuerdo con nuestras preferencias y gustos. Por ejemplo, elegir entre dos tipos de zapatos, dos tipos de comida con diferente sabor, dos juguetes diferentes, o entre ver un programa de TV o hacer la tarea.

Comenta que no se puede tenerlo todo. A veces tenemos que dejar a un lado lo que nos gusta por cosas que necesitamos más, porque el dinero es limitado.



Refuerza el concepto de “utilidad” como cualidad importante para saber elegir. Por ejemplo: “en vez de unas papas fritas, elijo unos pepinos con chile y limón”.

Actividad: ¿Qué es mejor?

Para trabajar con los alumnos

Para practicar el proceso de elección entre una cosa u otra, escribe en el pizarrón y explica el cuadro siguiente:

En el cumpleaños de Pablo, sus papás le dieron a escoger entre ir de vacaciones o comprarle un juguete.			
Personaje	Decisión que tomó	Beneficios	Utilidad
Pablo	Ir de vacaciones	Conocer un lugar "padre", diferente y divertirse mucho	Aprender más sobre las costumbres de otros lugares y convivir con la familia
María se fue de paseo con su familia. Sus papás le dieron a elegir entre ir a la feria o ver una película en el cine.			
Personaje	Decisión que tomó	Beneficios	Utilidad
María	Ir a la feria	Disfrutar muchos juegos mecánicos y convivir con otros niños	Aprender a no tener miedo al subirse a los juegos mecánicos y convivir con otros niños

Pide a los alumnos que, en una hoja en blanco, elaboren el mismo cuadro y escriban un ejemplo similar a los anteriores.

Luego, invita a alguno de ellos a compartir con el grupo lo que escribió.

Retroalimentación de la actividad

Explica a los alumnos por qué elegir implica dejar una cosa por otra, y que esto lo hacemos durante toda la vida.

Los conceptos de esta guía pueden aplicarse a varios ámbitos de nuestra vida, es importante reforzarlos aprovechando cada oportunidad que se te presente durante el ciclo escolar.





Si necesitas más ejemplares favor de comunicarte al 01 800 999 80 80
o consúltalos y descárgalos en www.gob.mx/condusef