

educación financiera

Ahorro para estar bien

Sexto 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 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 las guías anteriores. 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.

Guía 2: Tengo que escoger

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.

Guía 3: Doy para recibir

Bienes:	Cosas materiales que son útiles, tales como la comida, la ropa, la casa, los libros y los juguetes.
Servicios:	Actividades que realizamos para los demás: atender enfermos, dar clases, cortar el cabello y transportar personas o mercancías de un lugar a otro.
Trabajo:	Esfuerzo que realizamos para producir bienes y servicios a cambio de dinero.
Producción:	Creación o transformación de bienes y servicios útiles a la sociedad.
Intercambio:	Acción de dar y recibir bienes y servicios, libre y voluntariamente.
Dinero:	Billetes y monedas que facilitan el intercambio.
Vender:	Dar algo a cambio de dinero.
Comprar:	Dar dinero para recibir algo.
Comercio:	Intercambio de bienes y servicios, generalmente a través del dinero.

Guía 4: Cuánto puedo gastar

Ingreso:	Dinero que recibimos de regalo o como pago por un trabajo.
Gasto:	Dinero que pagamos por las cosas o servicios.
Vender:	Ofrecer algo a cambio de dinero.
Comprar:	Dar dinero para obtener algo.
Presupuesto:	Registro de ingresos y gastos para compararlos y no gastar de más.

Guía 5: Aprendo a comprar

Gasto:	Dinero destinado a la compra de bienes y servicios.
Precio:	Valor de los bienes y servicios expresado en dinero.
Comparar:	Revisar dos o más opciones para descubrir sus semejanzas, diferencias, ventajas y desventajas.
Consumo:	Comprar un bien o servicio para satisfacer una necesidad o deseo.
Consumo inteligente:	Comparar antes de comprar un bien o contratar un servicio.

Objetivo

Inculcar en los alumnos el hábito de ahorrar para que, en un futuro, puedan alcanzar sus metas (comprar una computadora, una bicicleta, una televisión, un videojuego o hacer un viaje durante las vacaciones).

Aprendizajes esperados

Que los alumnos comprendan que:

- El hábito del ahorro es importante para crear un patrimonio.
- Una cuenta bancaria es una buena opción para ahorrar y proteger el dinero.

Conceptos clave

Economizar: Gastar menos dinero a través de un consumo inteligente.

Ahorro: Parte de los ingresos que se guarda para utilizarla más tarde, ya sea para enfrentar una emergencia o cumplir una meta personal.

Cuenta de ahorro: Contrato entre una institución financiera y un ahorrador, donde la institución financiera guarda nuestro dinero y nos da un interés.

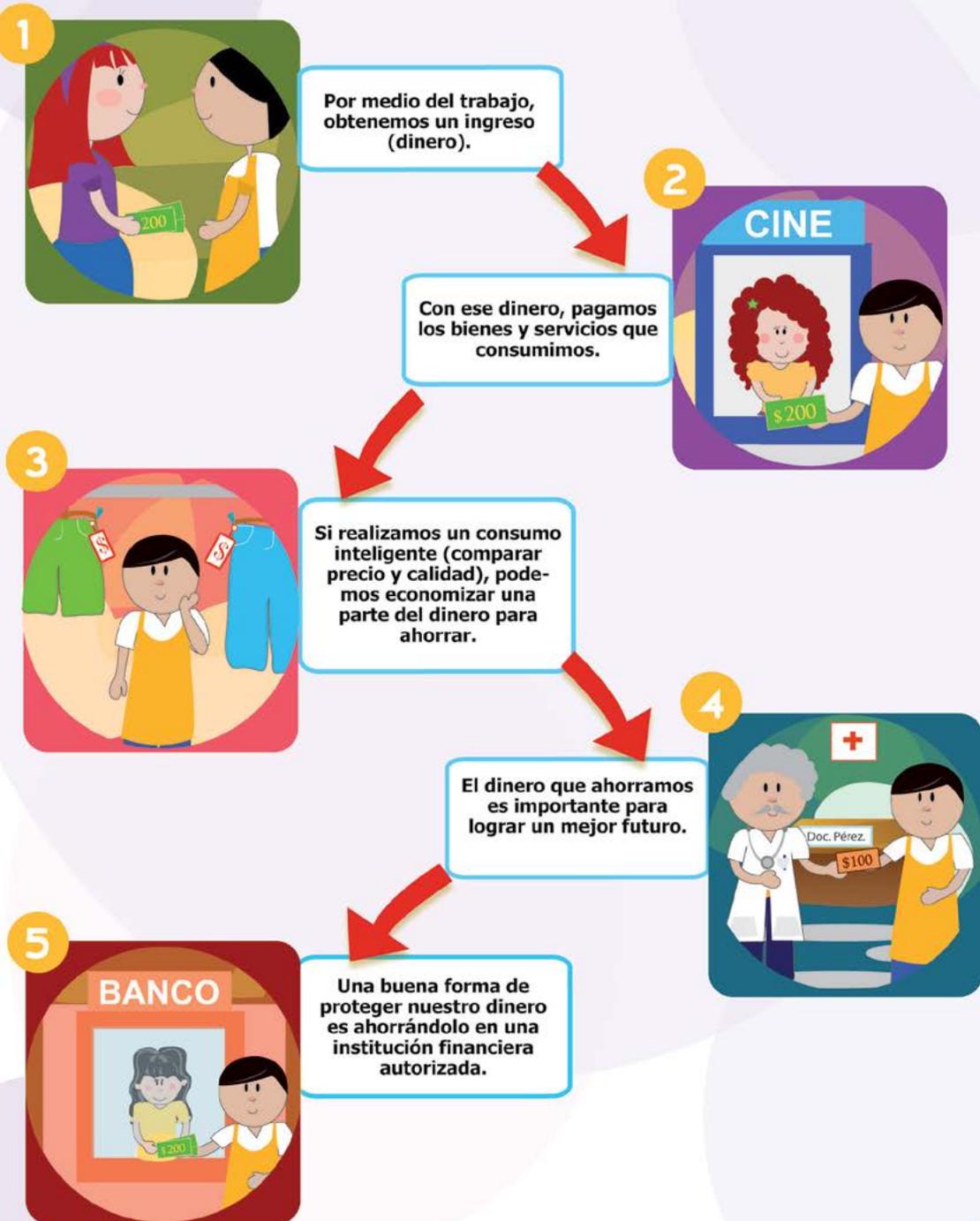
Banco: Institución financiera que se encarga de recibir nuestros ahorros y prestar dinero.

Patrimonio: Conjunto de bienes (casa, coche, terreno) que pertenecen a una persona o familia.

Institución financiera: Empresa autorizada por el gobierno para recibir nuestros ahorros (bancos, cajas de ahorro y cooperativas).



Mapa conceptual: Ahorro para estar bien



Lee el siguiente cuento a los alumnos:

Las monedas del abuelo

Julia y sus primos asistían cada semana a la comida familiar en casa de los abuelos y esperaban con ilusión el momento en que su abuelo les daba unas monedas para que se compraran cualquier cosa. Entonces, todos los nietos corrían a la tienda a comprar chicles, paletas y dulces. Como los abuelos, tíos y padres vieron que así los niños nunca aprenderían a manejar el dinero, les propusieron una prueba especial que a lo largo de un año enseñaría a todos lo que podrían conseguir con aquellas monedas: un concurso para ver quién lograba ahorrar más.

Algunos se propusieron ahorrar, pero Rubén y Pablo, los más pequeños, no hicieron caso. En cada visita siguieron gastando todo en dulces. Cada semana presumían lo que compraban ante el resto de sus primos, riendo y burlándose. Tanto los hicieron enojar, que Clara y José abandonaron su meta de ahorrar y se unieron al grupo de golosos que gastaba todo al momento.



Moncho era un chico muy astuto y decidió empezar a manejar su dinero con intercambios, comprando y vendiendo cosas, o apostando con otros chicos a las canicas. En poco tiempo, sorprendió a toda la familia porque consiguió mucho dinero con poco esfuerzo. Pero Moncho cada vez se metía en cosas más arriesgadas y unos meses después se quedó sin un centavo, tras una mala apuesta en las canicas.

Alejandro demostró tener una voluntad de hierro. Ahorró y ahorró todo lo que le daban, deseoso de ganar el concurso: al cabo del año, pudo juntar más que nadie. Con tanto dinero, consiguió los dulces mucho más baratos, así que el día de la prueba se presentó con una montaña de ellos y todavía le sobró para comprarse algún juguete. Fue el ganador, ¡claro!, y el resto de sus primos aprendieron de él las ventajas de saber ahorrar y esperar.



Pero aún quedaba Julia. La pobre Julia la pasó mal el día del concurso porque, aunque tenía un plan secreto y estupendo en el que había invertido sus monedas, no le dio tiempo de terminarlo en un año. Pero estaba tan segura de lo bueno que era su plan, que decidió seguir con él y aguantó ver cómo Alejandro resultaba ganador, y la cara que a ella le pusieron sus tíos y abuelos que parecían decirle: "qué desastre de niña, no ha sido capaz de ahorrar nada".

Cuando estaba a punto de finalizar el segundo año, Julia dio la gran sorpresa, pues apareció en casa de los abuelos con un violín. Aún más impresionante fue oír la tocar, porque lo hacía realmente bien; sin embargo, lo que más entusiasmó a todos fue la historia de la pequeña violinista:

Todos sabían que la niña adoraba el violín, aunque en la familia no podían pagarle el instrumento ni las clases. Así que Julia, cuando conoció a un simpático y pobre violinista que tocaba en el parque, le ofreció todas las monedas que le daba su abuelo si le enseñaba a tocar. El violinista al ver la ilusión de la niña, aceptó enseñarle pero le pidió que ahorrara ese dinero para después comprarse su propio violín. Durante meses, le enseñó con alegría. Julia puso ganas e interés en aprender mientras seguía ahorrando todo lo que podía y, después de un tiempo, pudo comprar su propio violín.

Toda la familia la felicitó por haberse valido del ahorro para lograr su sueño.

Adaptación de Cuentos para dormir, de Pedro Pablo Sacristán



Para reflexionar con los alumnos

A manera de retroalimentación, invítalos a comentar sobre las decisiones que ellos tendrían que tomar para ahorrar, ya sea para comprarse después un juguete, irse de vacaciones o poner un negocio.

Explica a tus alumnos que hay que aprender a cuidar el dinero, y abrir una cuenta de ahorro en un banco es una buena opción para guardarlo y protegerlo.

Pídeles que opinen de qué manera se puede economizar, tanto en dinero como en las cosas que tenemos: cómo fomentar el ahorro en la casa, en la escuela y en la comunidad.



Actividad: El juego del ahorcado financiero

Para jugar, los alumnos formarán equipos (a criterio del maestro).

El maestro trazará el siguiente dibujo en el pizarrón (una horca por cada equipo):



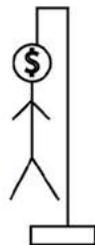
Posteriormente, el maestro seleccionará una palabra entre las que conforman la lista que se presenta más adelante. Luego trazará tantas rayas como letras tenga la palabra seleccionada (supongamos que la palabra elegida es ahorro). _ _ _ _ _

El maestro dará una sola pista (junto a la lista se sugiere una pista para cada una de las palabras). Los equipos tratarán, por turnos, de adivinar una letra de las que conforman la palabra. Si no aciertan, el maestro dibujará, en la horca de ese equipo, la primera parte del ahorcado (cabeza). Si la letra sí está incluida en la palabra, no se dibujará nada en la horca, y se escribirá sobre las líneas la letra cuantas veces esté incluida en la palabra (supongamos que un equipo menciona la letra o). _ _ _ _ o _ o

Después de ese intento, el equipo tendrá la oportunidad de adivinar la palabra completa. Si no lo hace, el equipo siguiente tendrá oportunidad de adivinar una letra más y después descifrar la palabra.

Cada equipo tendrá cuatro oportunidades de fallar, antes de que se complete el cuerpo del ahorcado financiero: cabeza (primer error), cuerpo (segundo error), brazos y piernas (tercer error) y signo de pesos (cuarto error).

Ganará el equipo que adivine la palabra. Si ninguno lo hace, el maestro dará la solución. Se sugiere otorgar un premio al equipo ganador (a criterio del maestro).



Pistas

1. Guardar dinero...
2. Dinero que recibes...
3. Gastar menos es...
4. Tipo de institución financiera
5. Guardar...
6. Casa, coche, terreno...
7. Lugar seguro para guardar tu dinero es...
8. Gastar es lo mismo que...
9. En el banco el dinero se guarda en una...
10. Ahorramos para tener mejor...

Respuestas

1. Ahorro
2. Ingreso
3. Economizar
4. Cooperativa
5. Ahorrar
6. Patrimonio
7. Banco
8. Comprar
9. Cuenta de ahorro
10. Futuro

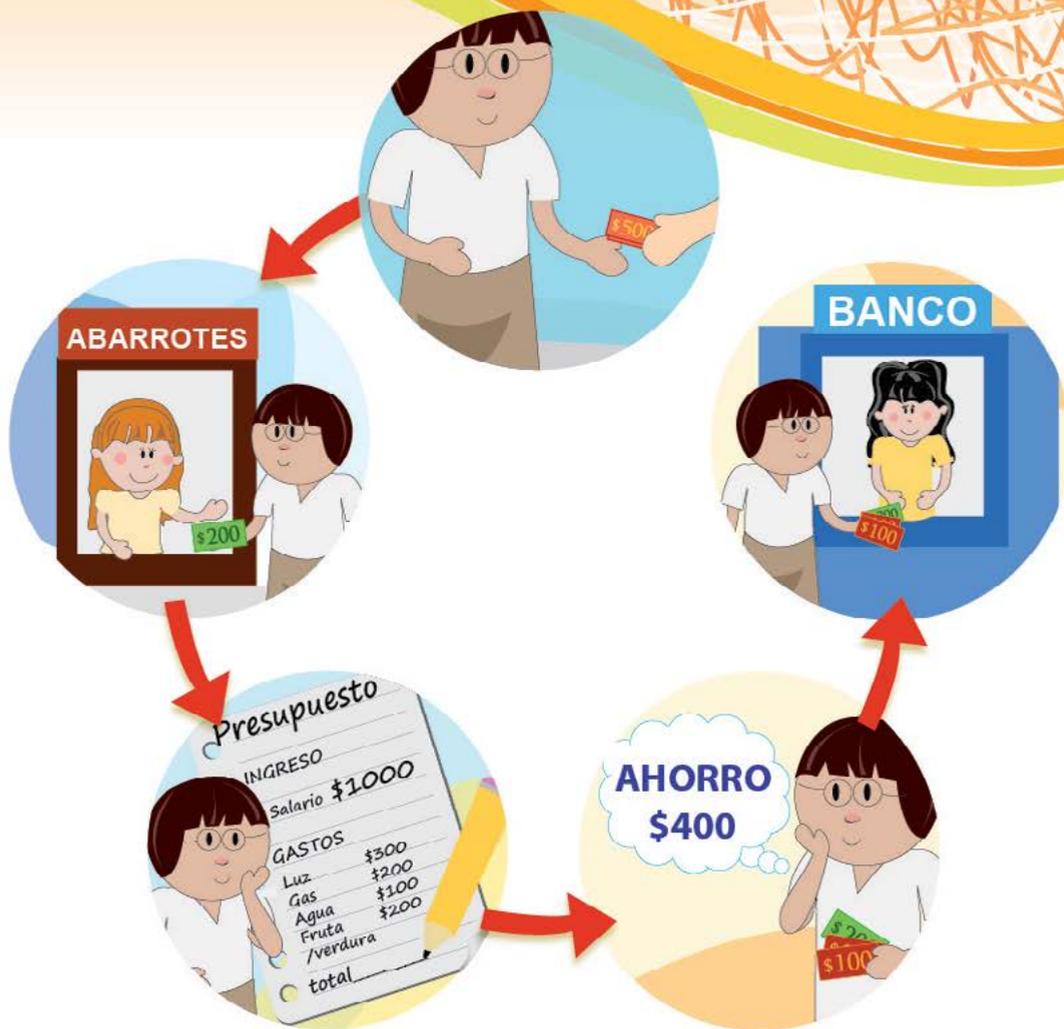
Retroalimentación de la actividad

Expícales que para ahorrar es importante ser disciplinado, pues eso les permitirá alcanzar lo que se propongan.

Que comprendan que las instituciones financieras autorizadas nos ayudan a través de productos y servicios que debemos aprender a usar para manejar bien nuestro dinero. Pero, para no correr riesgos, debemos averiguar si las instituciones están autorizadas para recibir nuestros ahorros.

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