



EDUCACIÓN FINANCIERA

manejo de las finanzas personales

*Imágenes y Objetos
Metodología Activa
Caja de Herramientas 3*



PERL



Primera Publicación en 2011 por
PERL - La Alianza para la Educación y la Investigación sobre Estilos de Vida Responsable
Hedmark University College, Hamar, Norway
<http://www.perlprojects.org/>
ISBN: 978-82-7671-857-7



Este Proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación contiene los puntos de vista de sus autores y la Comisión no tiene responsabilidad alguna respecto del uso que se le de a la información contenida.



Este recurso ha sido financiado en parte por el Departamento de Educación y Ciencia del Gobierno de Irlanda, como una contribución a la Década de Naciones Unidas para la Educación para el Desarrollo Sostenible 2005-2014.



Este recurso también ha sido financiado por la Unidad de Desarrollo de Currículo, CDVEC, de Dublín, Irlanda.



Esta traducción y adaptación al español ha sido financiada por el programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente, con el apoyo del Ministerio de Medio Ambiente del Gobierno de Suecia. Esta publicación es una contribución al Marco Decenal de Programas sobre Producción y Consumo Sostenible (10 YFP on SCP)—un marco global que promueve la cooperación internacional para acelerar el cambio hacia un consumo y producción sostenible.

Copyright © 2011 con los autores

Editado por:



Professionshøjskolen UCC

Jette GOTTSCHAU, Professionshøjskolen UCC, Denmark Lenka



PETÝRKOVÁ, Generation Europe, o. s., Czech Republic Suzanne



PISCOPO, University of Malta, Malta

Autores

- Finola BUTLER, Curriculum Development Unit (CDVEC), Ireland
- Jette GOTTSCHAU, Professionshøjskolen UCC, Denmark
- Steinunn Anna GUNNLAUGSDOTTIR, Society for Life-skill Teachers in Upper Secondary Schools, Iceland
- Sjöfn GUDMUNDSDOTTIR, Society for Life-skill Teachers in Upper Secondary Schools, Iceland
- Margaret JEPSON, Liverpool John Moores University, United Kingdom
- Nuno MELO, ESEL, Lisbon Higher School of Education, Portugal
- Lenka PETÝRKOVÁ, Generation Europe, o. s., Czech Republic
- Miriam O'DONOGHUE, Curriculum Development Unit (CDVEC), Ireland
- Suzanne PISCOPO, University of Malta, Malta
- Gregor TORKAR, EGEA, Institution for Nature, Slovenia

Diseño y layout:

Zoo FARKOVÁ

Marie ŘÍMANOVÁ

Generation Europe, o.s., Czech Republic

Reconocimientos:

El Grupo de Trabajo 4a (Metodologías de Aprendizaje Activo) de PERL desea agradecer a Victoria W.Thoresen, Líder del Proyecto PERL, y Profesora Asociada del Hedmark University College, de Noruega, su valioso apoyo en el desarrollo de este material.

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	2
JUSTIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FINANCIERA	3
JUEGOS EN EDUCACIÓN	4
CARTAS DE JUEGO	5
SPLASH: EL JUEGO DE EDUCACIÓN FINANCIERA	15
TÉRMINOS Y DEFINICIONES DE LAS CARTAS	17
EXTENDIENDO EL JUEGO	18
REFERENCIAS	20

Traducción al español:



CLARISSA LIZZETTE VICTORIO. Lic. Gestión Empresarial.

ANDRÉS ROZO. Academia de Innovación para la Sostenibilidad, Bogotá, Colombia

Adaptación y Edición:



Dra. MAITE CORTÉS G.L. Colectivo Ecologista Jalisco, A.C

Coordinación:



INTRODUCCIÓN

La Alianza para la Educación y la Investigación sobre Estilos de Vida Responsable (PERL, por sus siglas en inglés) integra educadores, investigadores y profesionales procedentes de más de 120 instituciones en más de 50 países. Esta asociación surge de la conciencia sobre la necesidad urgente de las personas y la sociedad de repensar y reorientar las decisiones tomamos cada día y la manera en que vivimos, para lograr reducir los impactos negativos del cambio climático y la inestabilidad financiera; para garantizar una distribución de recursos más justa y para fomentar la sostenibilidad, dignificando el desarrollo humano para todos. Basado en seis años de trabajo de la Red de Ciudadanía y Consumo (CCN por sus siglas en inglés), los socios de PERL han desarrollado proyectos, métodos y materiales para incentivar a la gente a contribuir a generar un cambio constructivo a través de la elección del modo en que elijen vivir.

PERL ha contribuido al Proceso de Marrakech sobre Consumo y Producción Sostenible, así como al la Década de las Naciones Unidas para la Educación para el Desarrollo Sostenible (2005-2014), que cuenta con la activa participación de PNUMA, UNESCO, el Grupo de Trabajo italiano sobre Educación para el Consumo Sostenible y el Ministerio sueco de Medio Ambiente. PERL se basa en Europa, apoyado en la Red Académica Erasmus y cuenta con socios en Asia Pacífico, África y América Latina.

PERL es una organización multidisciplinaria que tiene un núcleo central de miembros, que constituyen los diversos grupos de trabajo de la red, que son apoyados por un grupo más grande que conforman una red de consultores. PERL es coordinado desde la universidad Hedmark en Noruega. El ministerio noruego de la infancia, equidad e inclusión social también apoya a PERL.

Uno de los grupos de trabajo de PERL ha estado dedicado al desarrollo de "Metodologías Activas de Aprendizaje" y uno de sus principales objetivos ha sido generar recursos y metodologías constructivas, enfocadas en el estudiante, basados en la Caja de Herramientas metodológica original¹: "Imágenes y Objetos" y el kit de enseñanza y formación de PNUMA/UNESCO "Jóvenes por el Cambio"². Esta nueva Caja de herramientas busca promover la educación financiera.

Proporciona información general sobre la relevancia de la educación en finanzas personales y contiene juegos para la educación junto a un set de cartas originales, que pueden ser utilizadas de diversas maneras.

¹ La metodología activa original de "Imágenes y objetos" originales fue desarrollado por la Red de Ciudadanía y Consumo (CCN) y entrega las instrucciones paso a paso para la planificación y la implementación de actividades para la Educación para el Desarrollo Sostenible, mediante el uso de imágenes y objetos

² El kit de capacitación del UNEP / UNESCO Youth X Change está diseñado para ayudar a los capacitadores y las personas a comprender y comunicarse en temas relativos a los estilos de vida sostenibles.

PROPÓSITO DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Público objetivo

- Los educadores, maestros y organizaciones interesados en llevar a cabo seminarios y talleres sobre temas relacionados con las finanzas personales.

Objetivos

- Ayudar a los alumnos a adquirir conocimientos y comprensión sobre los conceptos de finanzas personales y los diversos términos relacionados con el tema.
- Ayudar a los estudiantes a que apliquen sus nuevos conocimientos adquiridos de una manera integral, con el fin para tomar decisiones responsables y tomar las medidas para su propio beneficio y el beneficio de los demás.
- Sugerir una metodología creativa e innovadora y ofrecer recursos originales y herramientas relevantes para la educación sobre finanzas personales.

JUSTIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FINANCIERA

En muchos países del mundo los gobiernos están reconociendo que existe una necesidad urgente de educación financiera, con el fin de garantizar la seguridad financiera de sus ciudadanos en las diferentes etapas de su vida. Una particular atención se está prestando a los jóvenes, como resultado de una serie de cuestiones específicas relacionadas con este grupo de población, tales como la falta de habilidades de manejo del dinero, el aumento del desempleo y el crecimiento descontrolado del crédito y la deuda. El rol de los educadores que trabajan con jóvenes es de suma importancia. Ellos deberían discutir estos problemas con sus alumnos y guiarlos hacia soluciones de mayor responsabilidad, a través de decisiones creativas y sostenibles.

Los asuntos financieros están vinculados a la vida de cada persona y la gestión financiera es, por lo tanto, una habilidad sumamente importante. Los avances tecnológicos de la sociedad en las pasadas décadas han provocado un aumento exponencial de los productos y servicios ofrecidos en el mercado, en particular, de los productos y servicios financieros disponibles para los consumidores, haciendo que la toma de decisiones financieras sea aún más difícil. Hoy los consumidores deben ser capaces de diferenciar entre esta amplia gama de productos y servicios, con el fin

de identificar las que mejor se ajusten a sus necesidades y objetivos y, de este modo, manejar sus finanzas personales con éxito. Las dificultades financieras pueden tener un impacto importante en el bienestar de la familia y su seguridad financiera actual y futura.

Los niños y adolescentes son considerados por muchos como un grupo de consumidores importante. Son objetivos frecuentes para la comercialización de todo tipo de productos y servicios. Spender (1998) sostiene que los niños pequeños son cada vez más objeto de vendedores y anunciantes debido a la influencia que tienen sobre sus padres, el gasto que generan y por todo el dinero que eventualmente gastarán cuando sean adultos.

Hasta hace poco, el marketing dirigido a la infancia se concentraba en el consumo de dulces y juguetes. Ahora incluye ropa, zapatos, una gama de comidas rápidas, artículos deportivos, productos informáticos y artículos de higiene personal, así como productos para adultos, tales como automóviles y tarjetas de crédito. Toda esta promoción podría fácilmente resultar en un consumo excesivo y en exceso de gasto, lo que origina una serie de problemas financieros y sobre todo deuda para los más jóvenes, para sus familias y para toda la comunidad.

VIDA RESPONSABLE

En PERL el concepto de vida responsable se define como el ajuste de las prioridades actuales, la redefinición de las relaciones humanas, la transformación de la manera en que las sociedades abordan los desafíos económicos, sociales y ecológicos existentes y la intensificación del diálogo entre la comunidad científica y la sociedad. La educación para la vida responsable ofrece oportunidades para aprender sobre los sistemas y procesos relacionados con el consumo. Se trata de volver a aprender y reorganizar la información en contextos más amplios. Esto depende de la reconsideración de importantes cuestiones cómo el valor de lo material y la prosperidad no material, y la importancia del respeto entre los seres humanos. La situación actual enfatiza la necesidad de un mayor desarrollo del pensamiento reflexivo y la capacidad de análisis, con el fin de poder descifrar el extenso y agresivo flujo de mensajes comerciales a los que las personas de todo el mundo están constantemente expuestas. (Para obtener más información sobre una vida responsable véase: www.perlprojects.org)

En muchos países, los jóvenes tienen acceso al crédito a una edad mucho más temprana de la que lo hicieron sus padres. Por lo tanto, necesitan una comprensión más completa del crédito a edad más temprana. La investigación realizada por Gudjonsdottir, Hjartardottir (2007) ha demostrado que los jóvenes no están familiarizados con los conceptos y términos financieros. En su mayoría no son capaces de evaluar un contrato de servicios o productos financieros, aunque hayan firmado un contrato de este tipo.

Por lo tanto, la educación financiera debe esforzarse por ayudar a los niños y a los adolescentes a comprender mejor los conceptos y términos financieros y los contratos respectivos. También necesitan hacerse conscientes del poder del marketing y la publicidad, y ser conscientes de las implicancias de sus elecciones en la satisfacción, tanto de sus propias necesidades y deseos como los de los demás. Una educación financiera apropiada es la clave para el desarrollo de una vida responsable.

JUEGOS EN LA EDUCACIÓN

Una base para la enseñanza y el aprendizaje de metodologías activas son los enfoques transformadores, que ofrecen oportunidades para la interacción entre los educadores y los alumnos, entre los propios alumnos y de los alumnos con el tema de estudio. Los enfoques transformadores ayudan a los estudiantes a construir activamente su propia comprensión, significado y valores.

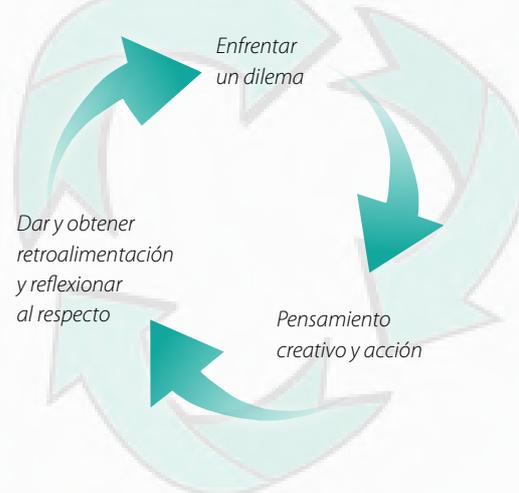
Una de las metodologías activas de aprendizaje más antiguas son los juegos. Los juegos pueden involucrar a los estudiantes, trabajando solos o en equipo. Pueden facilitar la familiarización con nuevos términos y conceptos, así como incentivar el pensamiento crítico y complejo, facilitando la evaluación de las evidencias, establecimiento de metas y la búsqueda de soluciones.

Se podría argumentar que una de las principales características que hace a los juegos atractivos es el elemento de la competencia y el potencial de ser ganador. El juego desafía a hacer lo mejor posible, con el fin de tener éxito. Como jugador te animas a participar activamente, eliges estrategias para ganar. Los juegos educativos que fomentan el pensamiento crítico y creativo añaden valor. Los llamados "juegos creativos" son desarrollados con este objetivo en mente.

Con la referencia del "UN Global Compact Dilema del juego" (2011) y las teorías de Qvortrup (2006 a, b, c) y Knoop (2006), se puede decir que los juegos creativos a menudo se basan en los siguientes principios:

Enfrentar un dilema: en un juego esto significa tener que elegir entre por lo menos dos opciones, tal vez más, en las que se tendrá que decidir y considerar diversas cuestiones, entre ellas los aspectos éticos. Un dilema puede hacer que sienta curiosidad por aprender más e invita a tomar una posición.

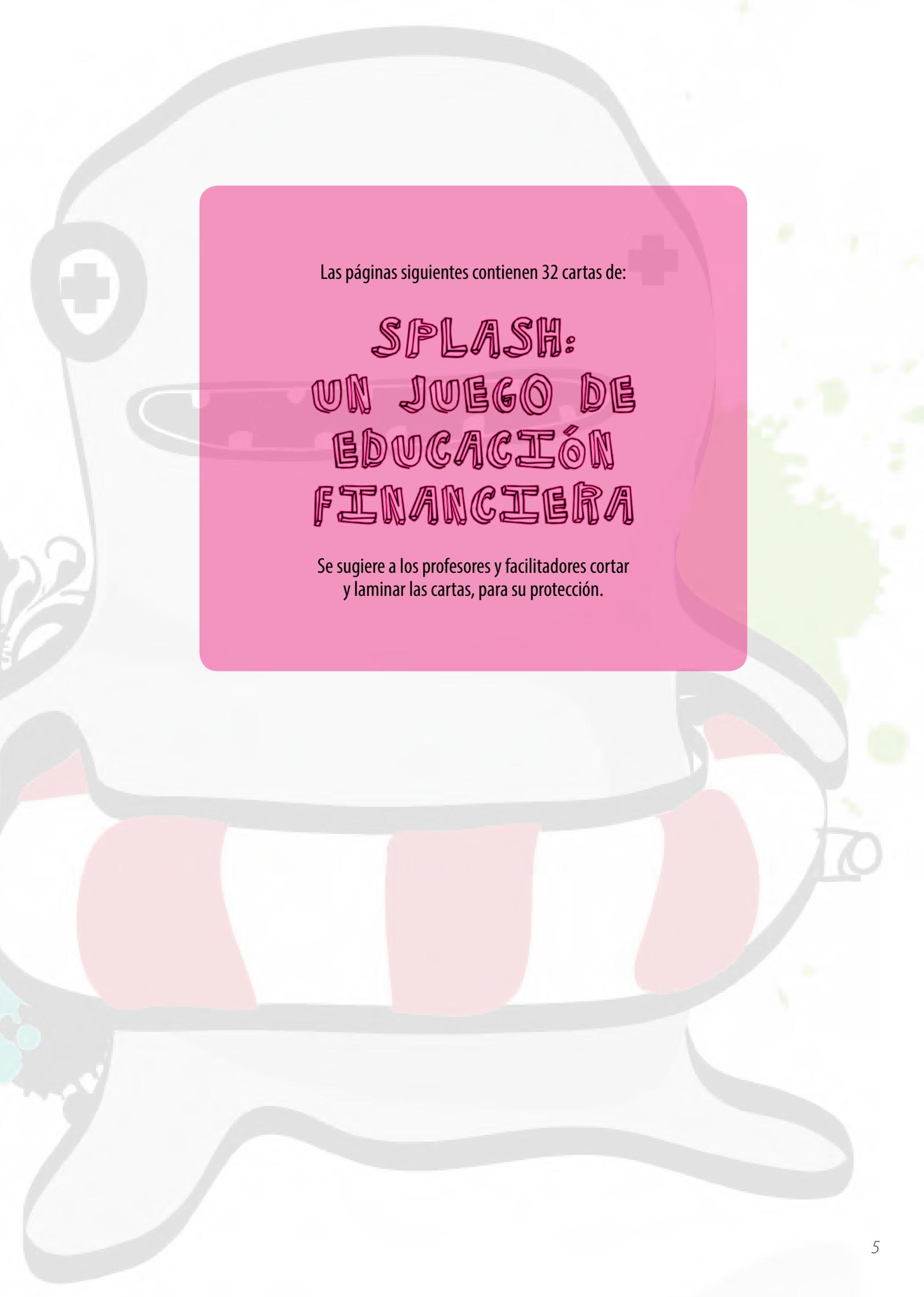
Pensamiento creativo y acción: un juego, a través de sus normas y materiales, puede invitar a explorar los dilemas y a pensar en una nueva forma de actuar.



Dar y obtener retroalimentación y reflexionar al respecto: En un juego, la retroalimentación puede invitarlos a reflexionar sobre su pensar y re-examinar las opciones tomadas. Desafía a hacer preguntas y encontrar respuestas a diversos problemas para luego elegir las soluciones adecuadas y quizás descubrir nuevos dilemas. Por lo general se juzga o recompensa los esfuerzos creativos.

Estos tres principios clave se pueden aplicar al desarrollo de juegos creativos para la enseñanza y aprendizaje sobre finanzas personales. El objetivo es motivar a los estudiantes a pensar de forma creativa sobre sus decisiones y comportamientos con respecto a las finanzas, para identificar y elegir alternativas, soluciones y formas distintas de hacer las cosas.

Esta Caja de Herramientas ofrece el ejemplo de un juego de cartas sobre Educación Financiera. Presenta imágenes atractivas y puede ser utilizado de diferentes maneras. El objetivo básico de este juego es mejorar la comprensión de los términos relacionados con las finanzas. Sin embargo, el juego también se puede adaptar para proporcionar una rica experiencia de aprendizaje, mediante el fomento de nuevas formas de percibir y conectar temas y la adopción de acciones en consecuencia (Qvortrup, 2006).



Las páginas siguientes contienen 32 cartas de:

SPLASH: UN JUEGO DE EDUCACIÓN FINANCIERA

Se sugiere a los profesores y facilitadores cortar
y laminar las cartas, para su protección.

NOTAS





MERCADO

Lugar donde la gente puede comprar productos y servicios.



CONSUMO

Usar o comprar productos y servicios.



PUBLICIDAD

Forma de comunicación pagada por un proveedor de productos o servicios, usada para promover productos, servicios, ideas o eventos.



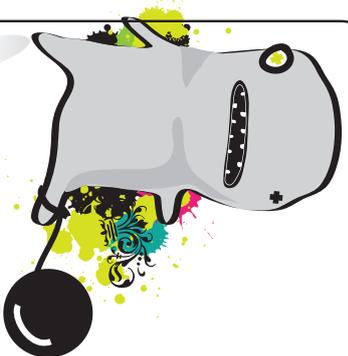
TRABAJO

Una tarea a ser desarrollado.



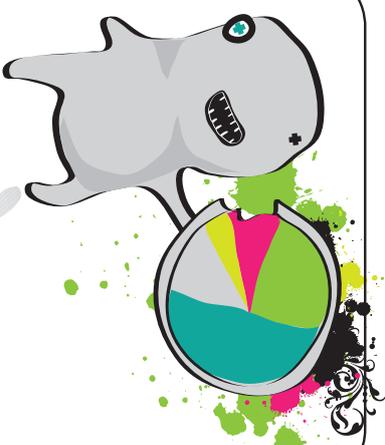
BANCO

Institución que ofrece servicios financieros: ej, acepta depósitos, proporciona servicios de inversión y préstamos.



DEUDA

Una cantidad de dinero que se le debe a alguien.



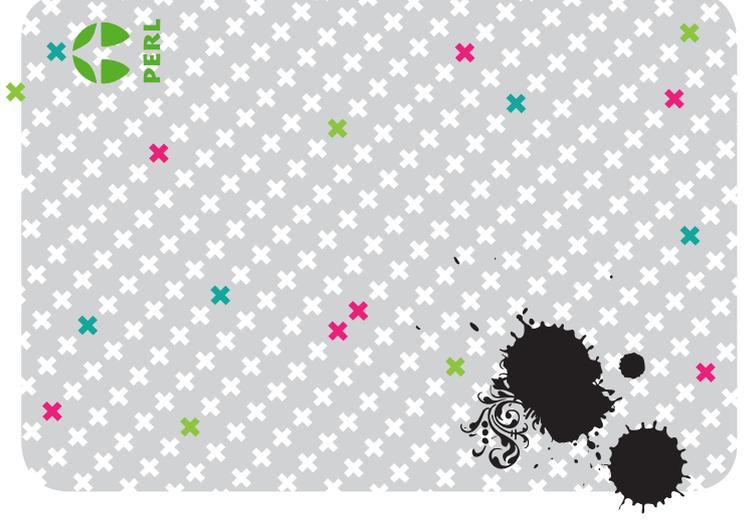
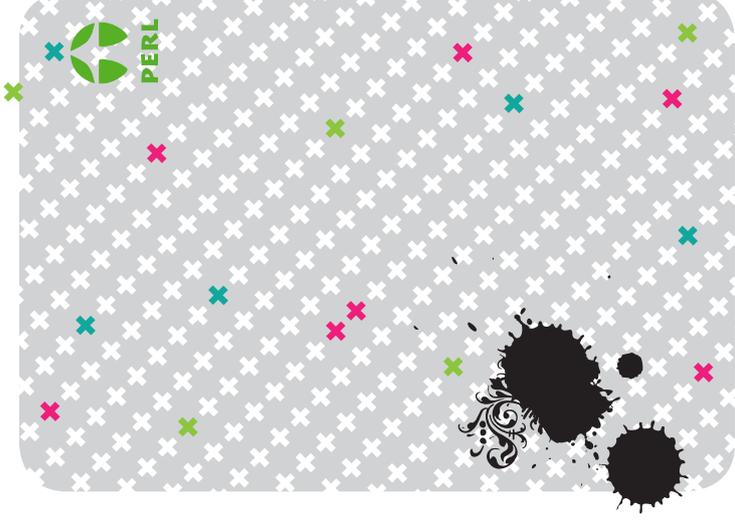
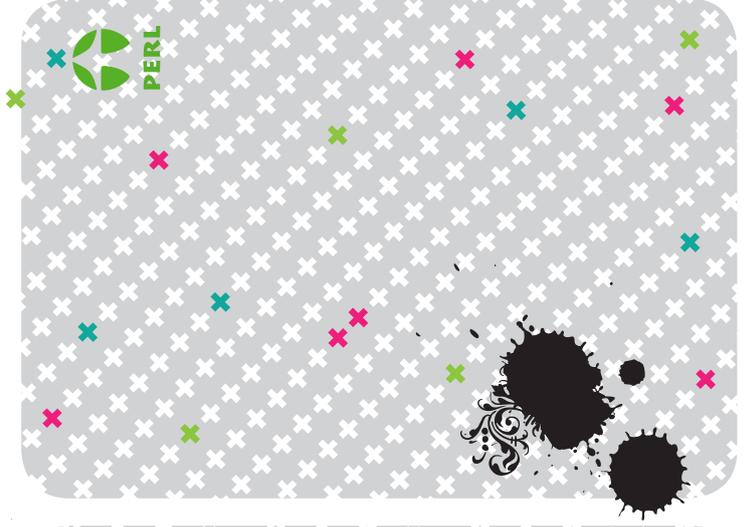
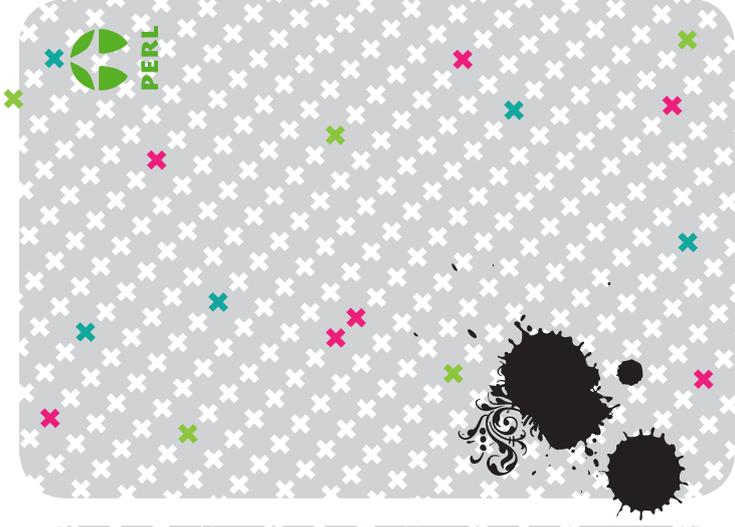
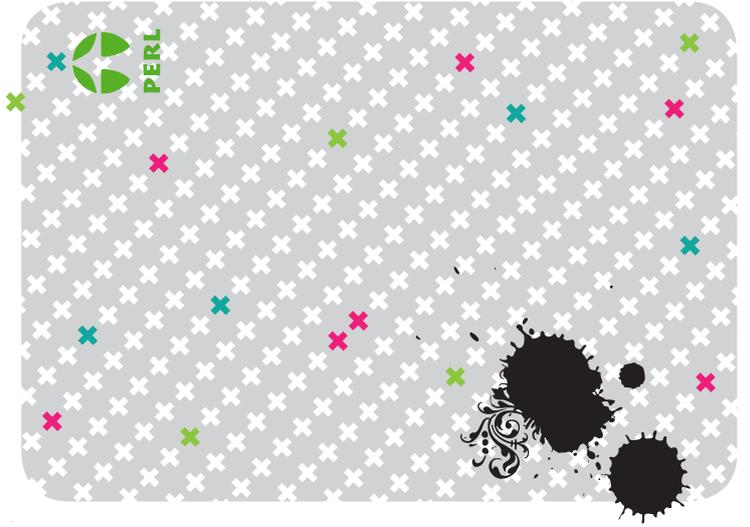
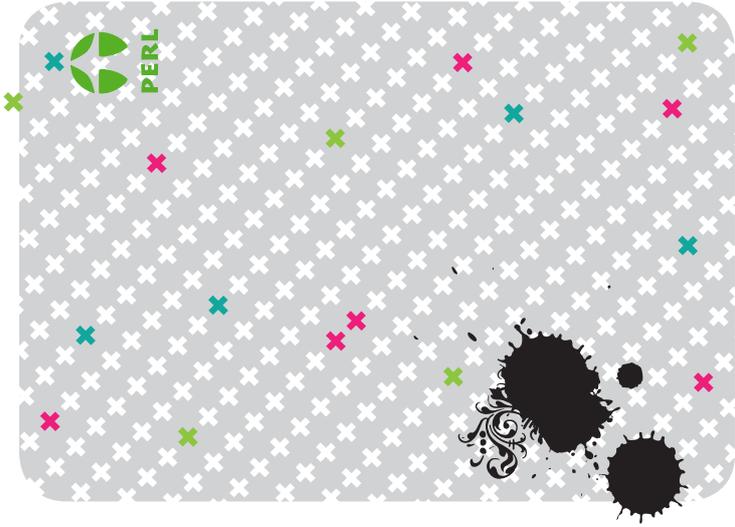
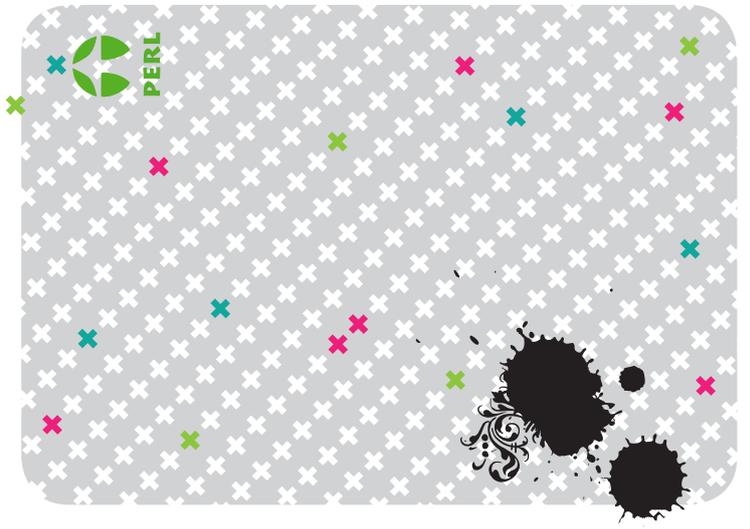
PRESUPUESTO

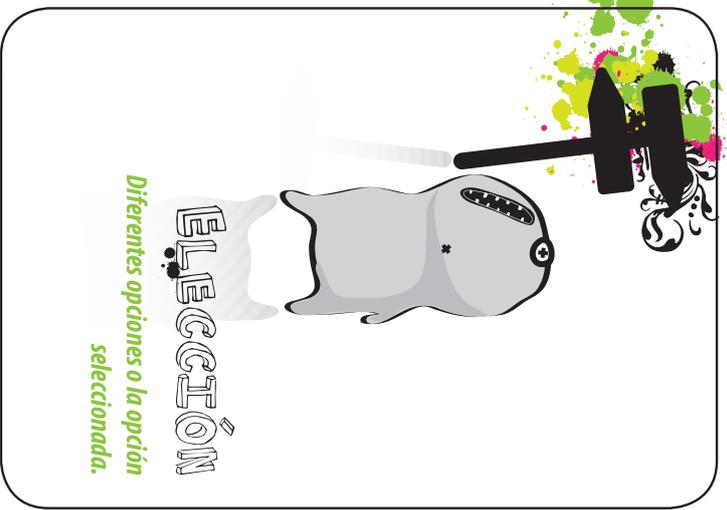
Un plan de gastos y ahorro de dinero en un cierto periodo de tiempo, basado en metas específicas.



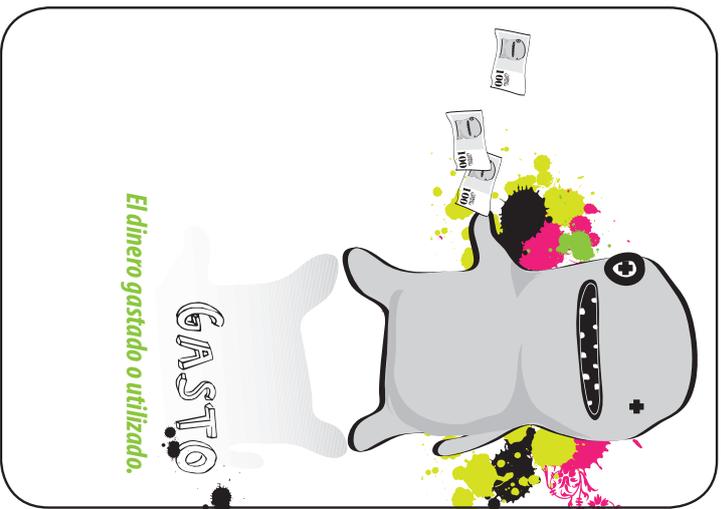
CAJERO

Una máquina en un lugar público donde las personas pueden acceder a sus cuentas bancarias, utilizando su tarjeta de pago.





ELECCIÓN
Diferentes opciones o la opción
seleccionada.



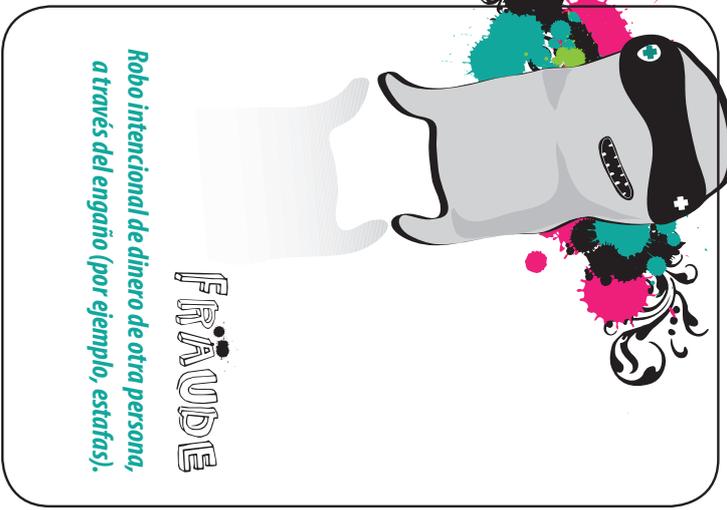
GASTO
El dinero gastado o utilizado.



APUESTAS
Arriesgarse a perder dinero u otros recursos
en una situación similar a un juego.



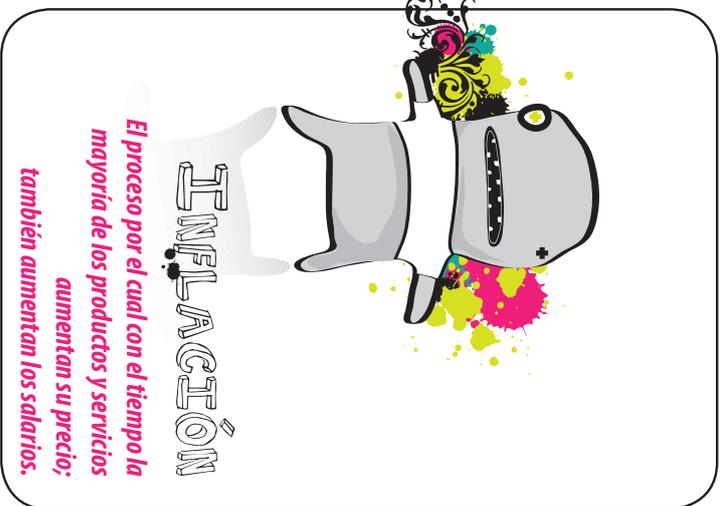
EDUCACIÓN
Adquirir conocimientos y habilidades, así
como el desarrollo de la mente y el carácter.



FRAUDE
Robo intencional de dinero de otra persona,
a través del engaño (por ejemplo, estafas).



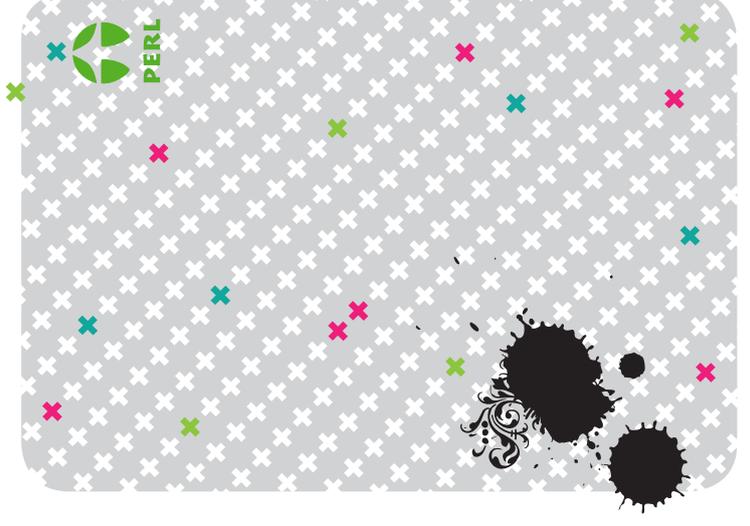
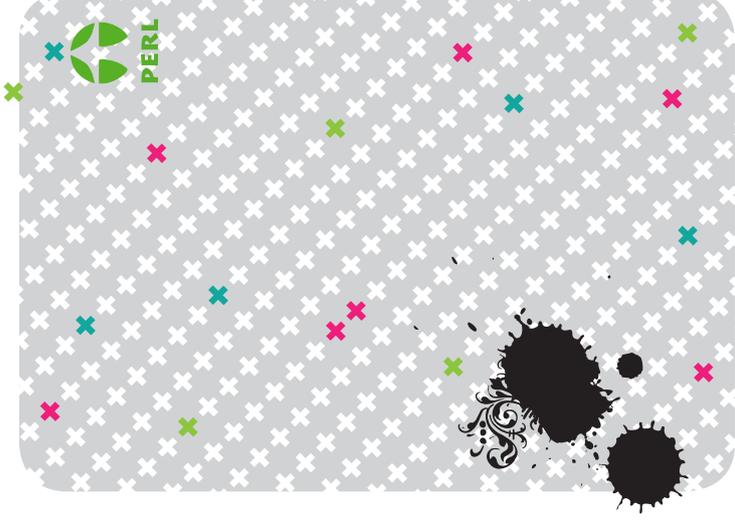
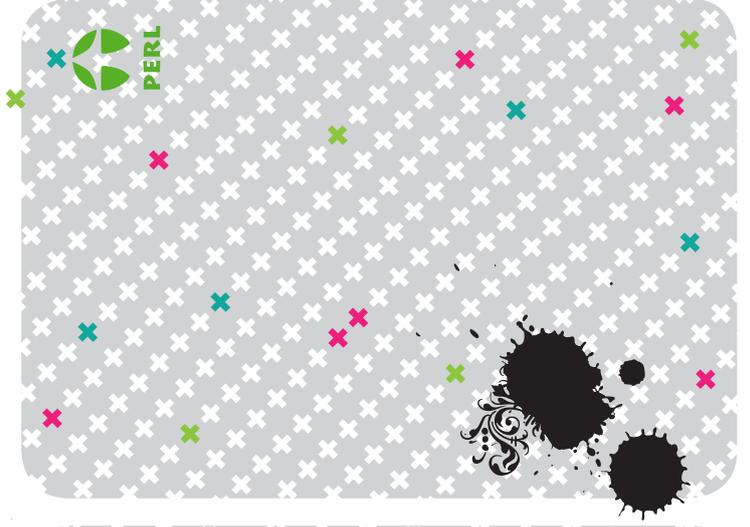
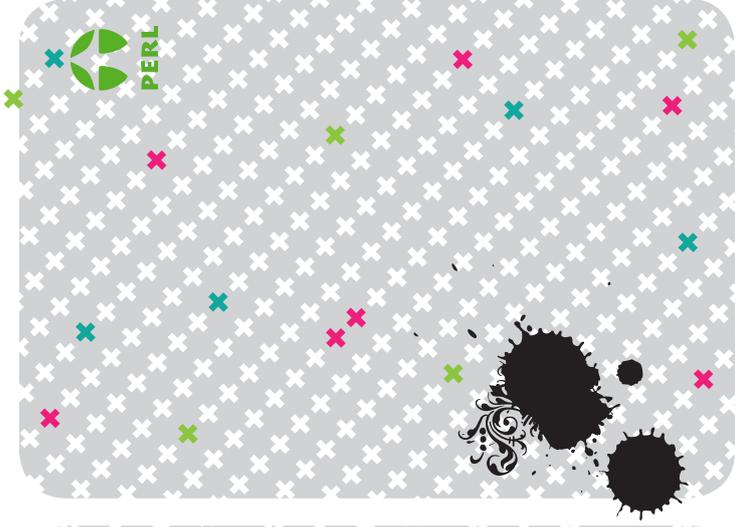
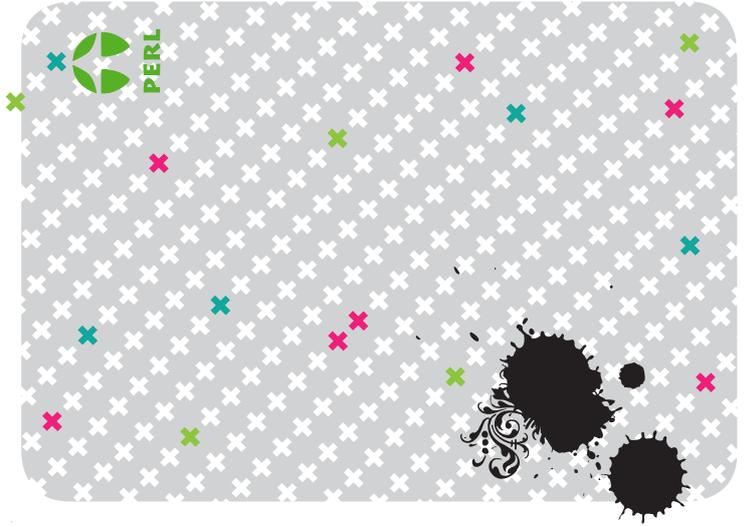
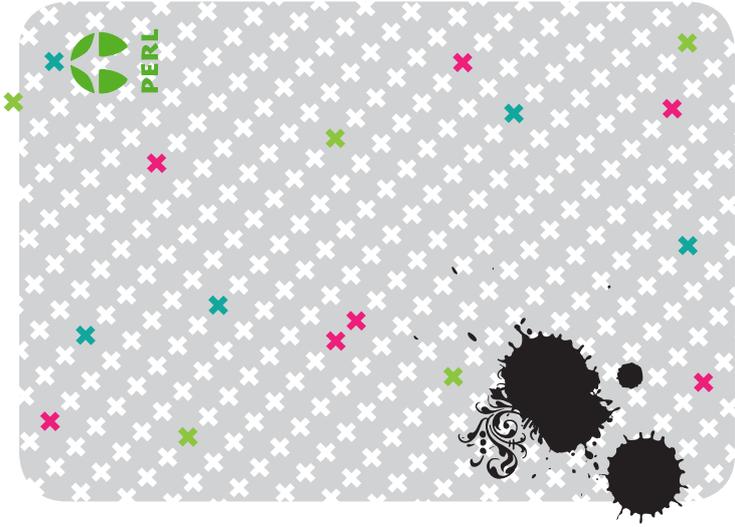
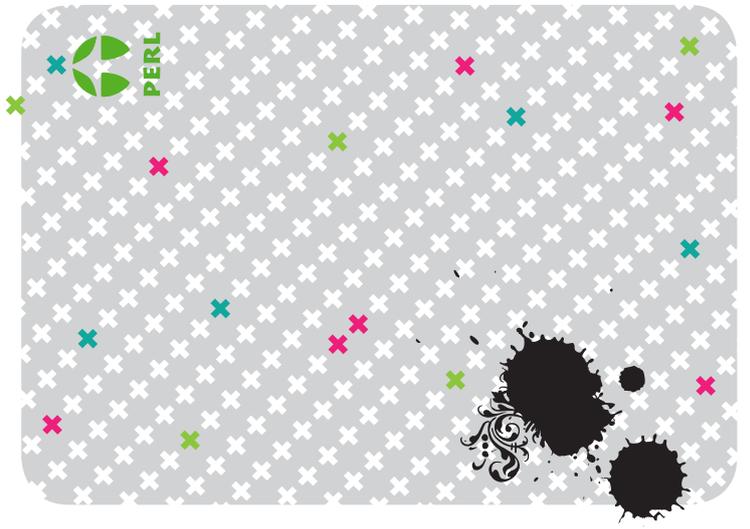
FELICIDAD
Emoción positiva; un sentimiento
de alegría o bienestar.

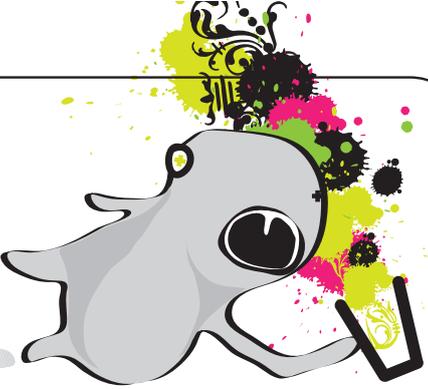


INFLACIÓN
El proceso por el cual con el tiempo la
mayoría de los productos y servicios
aumentan su precio;
también aumentan los salarios.



SEGURO
Sistema donde la gente paga dinero por
adelantado a un fondo, de modo que si algo
negativo sucede recibirá algo de dinero para
compensar sus pérdidas.





INGRESO

Ganancia o suma de todos los ingresos recibidos.



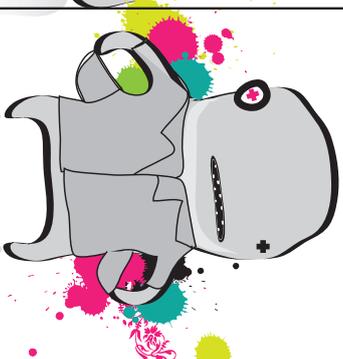
NECESIDAD

Algo que es esencial para una persona.



TARJETA DE PAGO

Tarjeta de plástico emitida por un banco u otra empresa que se utiliza para retirars de dinero o transacciones sin dinero en efectivo.



POBREZA

En el sentido económico, un estado del ser en que una persona carece de dinero u otros recursos para una vida digna.



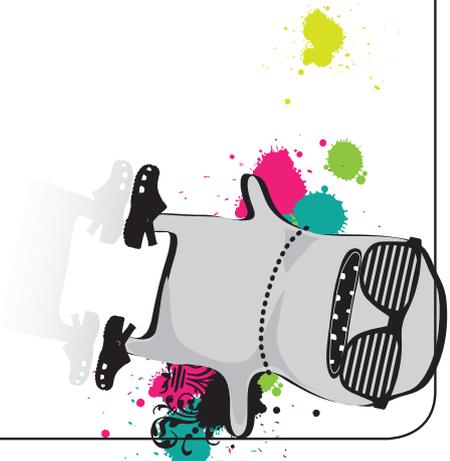
INTERÉS

El costo de los préstamos y la ganancia de los préstamos de dinero, el dinero extra pagado en un préstamo o ganado a partir del ahorro o la inversión.



INVERSIÓN

Una forma de utilizar o depositar ahorros, a menudo con un riesgo más alto.



ESTILO DE VIDA

La forma en que una persona elige vivir.



DINERO

Un medio (objeto o registro) que es generalmente aceptado como pago de productos y servicios.





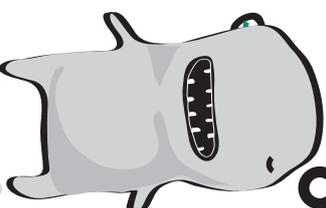
RIQUEZA

La posesión o el control de una gran cantidad de dinero o recursos valiosos.



RIESGO

El riesgo de que algo con consecuencias negativas suceda.



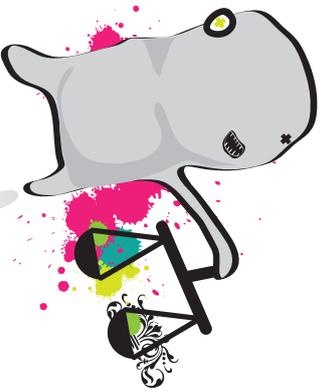
DESEOS

Algo que a una persona le gustaría tener, pero que no es esencial.



REUTILIZAR

El proceso de tomar algo que ya ha sido utilizado y darle una función alternativa.



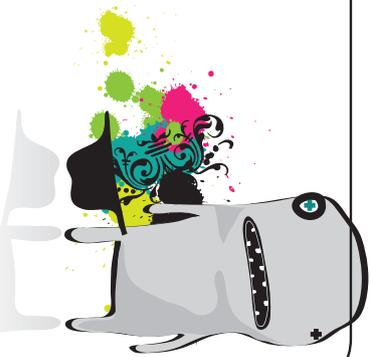
SER RESPONSABLE

Elegir y actuar en función de determinados criterios y con una comprensión de las consecuencias para el bienestar personal y comunitario.



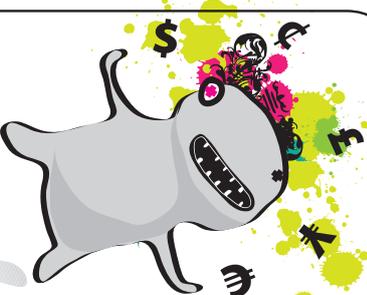
AHORRO

Separar el dinero para su uso posterior; se puede hacer cuando una persona no gasta todos sus ingresos.



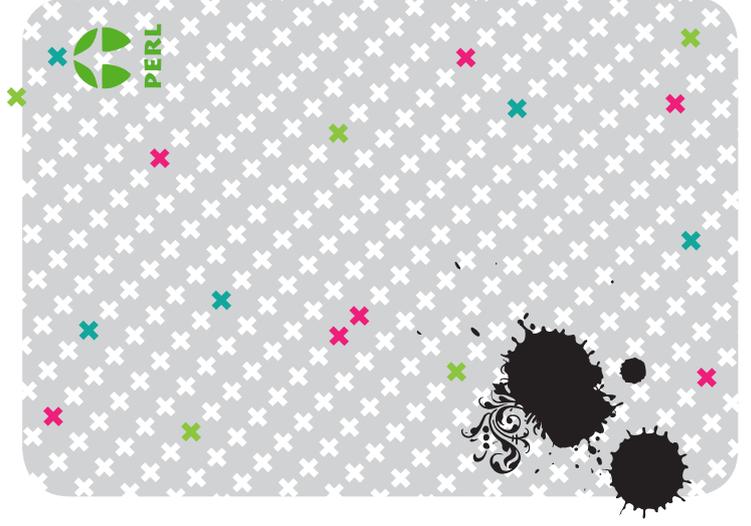
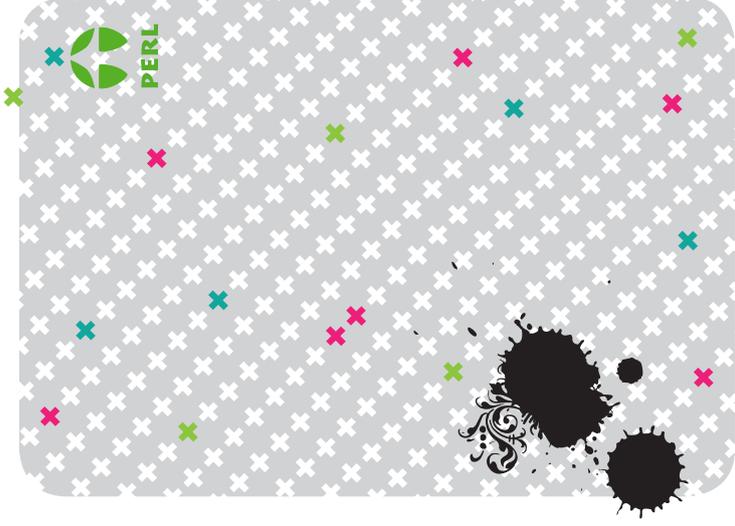
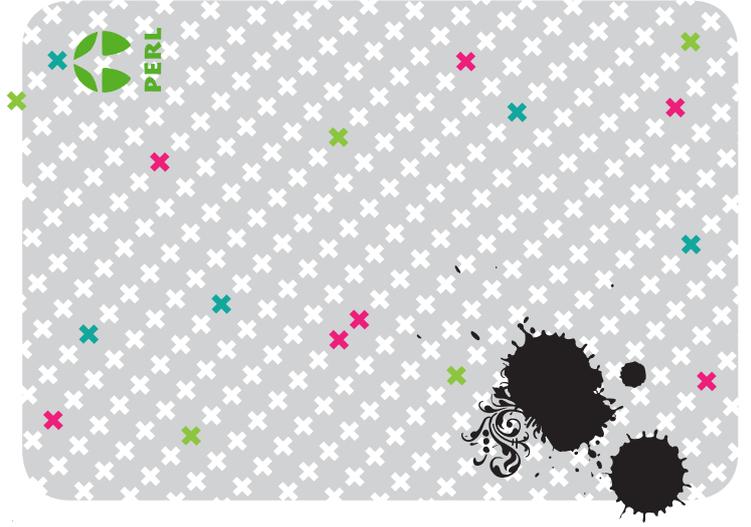
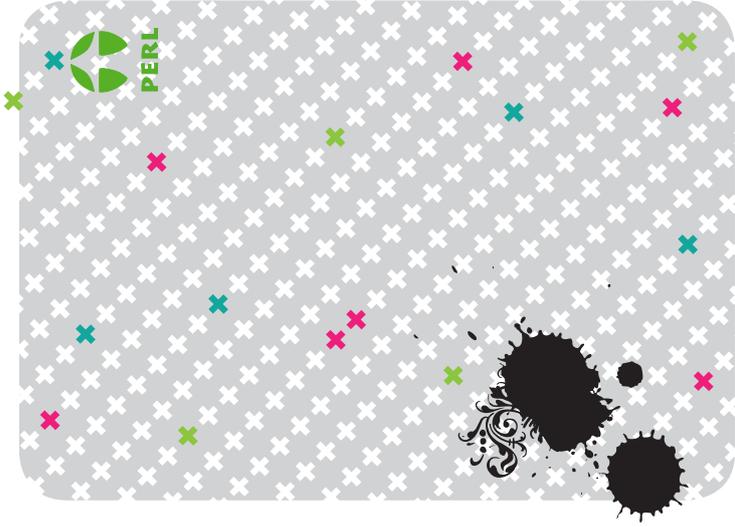
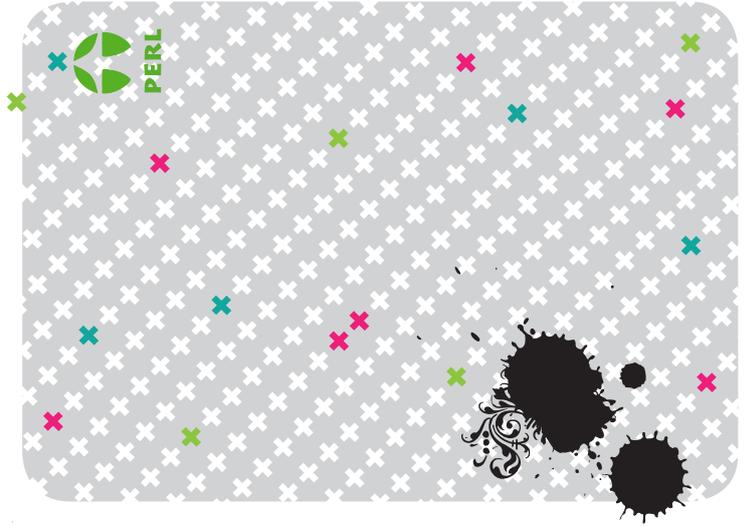
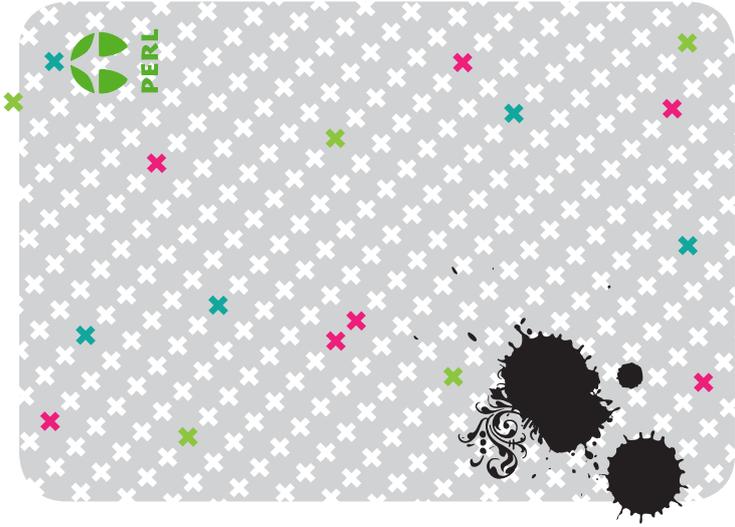
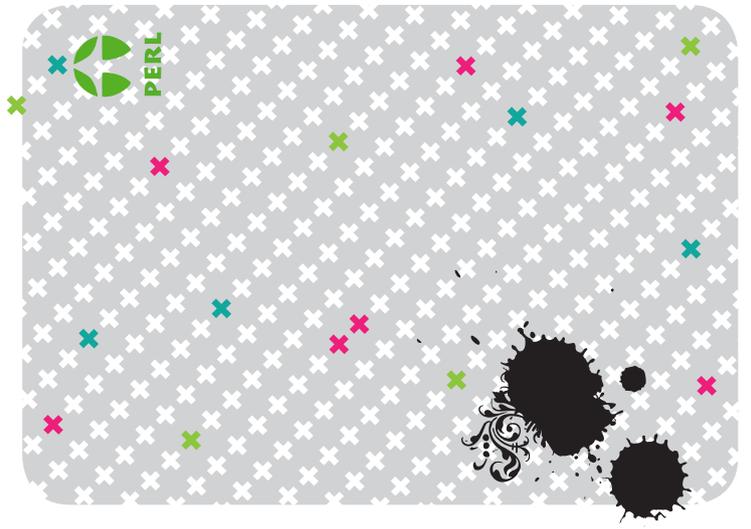
DESEMPLEO

No poseer un trabajo remunerado.



MONEDA

El dinero utilizado en un país determinado, una unidad de cambio.



SPLASH:

UN JUEGO DE EDUCACIÓN FINANCIERA

OBJETIVO

Que los alumnos se familiaricen y entiendan los términos relacionados con las finanzas.

USO

Adecuado para la introducción o revisión de una serie de lecciones sobre conocimientos financieros.

Grupo de edad

De 10 a 14 y más.

¿CUÁNTOS PUEDEN JUGAR EL JUEGO?

Al menos dos equipos son necesarios con un mínimo de dos jugadores en cada uno. Sin embargo, más equipos se pueden formar siempre que haya un mínimo de dos jugadores en cada uno.

MATERIALES NECESARIOS

Un juego de cartas con términos relacionados a las finanzas (vaya a la página 5), papel y lápices para dibujar y para registrar los puntos del juego.

PLANTEAMIENTO BÁSICO

Este juego se basa en equipos que se turnan para adivinar y definir los términos relacionados con las finanzas. Alienta el cuestionamiento y también se puede extender para promover el reconocimiento y la comprensión de la interrelación entre los diversos términos relativos a las finanzas.

REGLAS PARA JUGAR

- Baraja las cartas y colócalas al medio con la cara hacia abajo.
- Determina qué equipo empezará a adivinar (por ejemplo, lanzando una moneda o tirando un dado para obtener la puntuación más alta).
- Un miembro del equipo A se elige como "Guía". El Guía elige una carta y ve el término o concepto contenido en ella. El equipo tiene un período limitado de tiempo, que ha sido acordado previamente por ambos equipos (por ejemplo, un minuto) en el que debe adivinar el término o concepto visto por el Guía de su equipo. (Ver Tabla Estrategias a continuación para obtener ideas sobre cómo hacer esto.) El equipo B mide el tiempo.
- Si el Equipo A adivina el término correcto en el plazo acordado, gana 3 puntos. Si el término o concepto no se adivina en el plazo acordado, al equipo B se le da la oportunidad de tratar de adivinar. Si el Equipo B adivina correctamente, obtiene los 3 puntos.
- En la segunda ronda un miembro del equipo B es designado como "Guía" y a continuación se sigue mismo procedimiento señalado anteriormente.
- El juego continúa hasta que se utilizan todas las cartas, o hasta que el tiempo disponible se agote. El equipo con más puntos gana.

POSIBLES ESTRATEGIAS PARA AYUDAR A ADIVINAR*

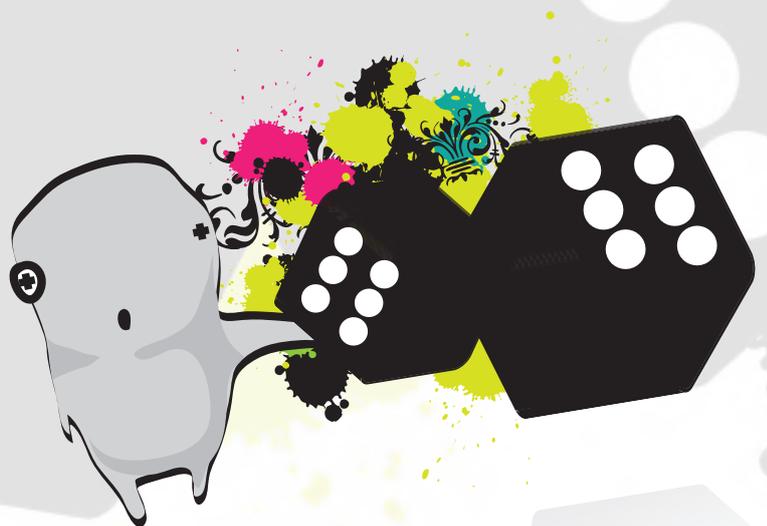
- **La imagen cuenta la historia:** Cubrir el término o concepto y mostrar sólo la imagen de la carta.
- **Descripción verbal:** Definir el término sin usar la palabra real. Usar, por ejemplo la palabra opuesta o una descripción de la palabra.
- **5 Preguntas:** Permitir a los miembros del equipo al que le toca adivinar hacer 5 preguntas para adivinar lo que hay en la tarjeta. Sólo Sí y No se permiten como respuestas.
- **Antes y después:** Explicar lo que sucede antes y después de la situación que se muestra en la tarjeta.
- **Dibujo:** Crear una imagen para mostrar el significado del término.
- **Modelado:** Usar plastilina para mostrar el significado del término.
- **Pantomima:** Representar el término o concepto sin usar palabras.

Para mayor diversión el equipo contrario puede seleccionar qué tipo de estrategia debe ser utilizado por el Guía.

*Nota: El Guía no puede señalar los objetos presentes en la sala, que podrían ayudar a su equipo a adivinar el término o concepto.

VARIACIONES DEL JUEGO

- **Conexiones 1:** Se colocan todas las cartas boca arriba. Un miembro del equipo A debe elegir dos cartas para mostrar un dilema y el resto de los miembros de su equipo tienen un minuto para identificar y explicarlo (Ej. Juego y Felicidad; Desempleo y dinero). El equipo debe decir cuatro enunciados en relación con el dilema. Los maestros o facilitadores juzgan si estas cuatro frases son correctas. Se le da la oportunidad al equipo B de agregar sus propios enunciados si el Equipo A no proporciona los cuatro enunciados. Un equipo consigue puntos de acuerdo con el número de enunciados correctos que proporciona. Las tarjetas que han sido utilizadas para mostrar dilemas son dejadas a un lado y no se colocan otra vez en la mesa. El juego continúa hasta que todas las tarjetas se utilicen o hasta que el tiempo se agote. El equipo con más puntos gana.
- **Conexiones 2:** Es exactamente igual que las conexiones 1, excepto que las cartas se colocan boca abajo en el inicio del juego. Esto hace que sea más difícil identificar y explicar un posible dilema entre las dos cartas escogidas, así como para proporcionar cuatro enunciados correctos.
- **Conexiones 3:** Se colocan todas las cartas boca arriba. Un miembro del equipo A tiene que escoger tres cartas para mostrar un dilema y una solución, y el resto de los miembros de su equipo tendrá dos minutos para identificar y explicar el dilema y la solución correspondiente (por ejemplo, los juegos de azar y la Felicidad, la elección de empleo y el desempleo, dinero y ahorro). El equipo tiene que enunciar cuatro frases en relación con el dilema y dos frases en relación con la solución. Los maestros o facilitadores juzgan si estos seis enunciados son correctos. Al equipo B se le da la oportunidad de agregar enunciados si el Equipo A no proporciona la cantidad necesaria de seis enunciados. Un equipo consigue puntos de acuerdo al número correcto de enunciados que proporciona. Las tarjetas que se han utilizado se vuelven a colocar en la mesa. El juego continúa hasta que el tiempo disponible se agota y el equipo con más puntos gana. Alternativamente, el juego termina cuando un equipo alcanza un número predeterminado de puntos (ej. 30 puntos).
- **Planifica:** Se colocan todas las cartas boca arriba. Se divide a la clase en tres equipos. Dos equipos diferentes deben asumir un rol (por ejemplo, Juventud empleada vs Juventud desempleada). Estos dos equipos tienen que utilizar el mayor número de cartas posibles para mostrar las causas y los efectos del rol que representan, dentro de un límite de tiempo de tres minutos. Al final de los tres minutos, los miembros del tercer equipo actuarán como Jueces. El equipo con la mayoría de tarjetas, que mejor puede explicar las causas y efectos de su papel es el equipo ganador.
- **Cuéntame una historia:** Se divide el grupo en equipos y se da a cada equipo un juego de tarjetas. Los equipos deben utilizar hasta cinco tarjetas para crear un guion, que explique una situación financiera, problema o dilema. El equipo que tiene la historia más lógica y contundente (con la mayoría de las tarjetas utilizadas) es el ganador. Las tarjetas usadas se dejan de lado y se repite el proceso.
- **Usa tu creatividad:** Se coloca el paquete de cartas boca abajo. Se toman siete cartas al azar y se ponen en un tablero. Se divide el grupo en equipos. Cada equipo tiene que escribir una frase usando términos relacionados con las finanzas dentro de un límite de tiempo de dos minutos. El equipo con la frase que tenga más términos y este lógicamente escrita es el ganador. Las cartas usadas se dejan de lado y el proceso se repite.



Términos y Definiciones de las Cartas

Publicidad	Una forma de comunicación pagada, usada para promover productos, servicios, ideas o eventos.
Banco	Una institución que ofrece servicios financieros: ej. acepta depósitos, proporciona un servicio de inversión y préstamos.
Deuda	Una cantidad de dinero que se le debe a alguien.
Ser responsable	Elegir y actuar en función de determinados criterios y con una comprensión de las consecuencias, para asegurar el bienestar personal y comunitario.
Presupuesto	Un plan de gastos y ahorro de dinero, durante cierto periodo de tiempo, basado en metas específicas.
Cajero automático	Una máquina en un lugar público donde los individuos pueden acceder a sus cuentas bancarias utilizando su tarjeta de pago.
Elección	Diferentes opciones o la opción seleccionada.
Consumo	El uso o la compra de productos y servicios.
Moneda	El dinero utilizado en un país determinado, una unidad de cambio.
Trabajo	Una tarea a realizar.
Educación	Adquirir conocimientos y habilidades, así como el desarrollo de la mente y el carácter.
Gasto	El dinero gastado o utilizado.
Fraude	Robo intencional de dinero de otra persona a través del engaño (por ejemplo, estafas).
Apuesta	Arriesgarse a perder dinero u otros recursos en una situación similar a un juego.
Felicidad	Emoción positiva; un sentimiento de alegría o bienestar.
Ingreso	Suma de todos los ingresos recibidos.
Inflación	El proceso por el cual con el tiempo la mayoría de los productos y servicios aumentan en el precio; también aumentan los salarios.
Seguro	Sistema donde la gente paga dinero por adelantado a un fondo, de modo que si algo negativo sucede recibirán algo de dinero para compensar sus pérdidas.
Interés	El costo de los préstamos y la ganancia de los préstamos de dinero, el dinero extra pagado en un préstamo o ganado a través del ahorro / inversión.
Invertir	Una forma de utilizar o depositar ahorros, a menudo con un riesgo más alto.
Estilo de vida	La forma en que una persona elige vivir.
Dinero	Un medio (objeto o registro) que es generalmente aceptado como medio de pago de productos y servicios.
Necesidad	Algo que es esencial para una persona.
Tarjeta de pago	Una tarjeta de plástico emitida por un banco u otra empresa que se utiliza para los retiros de dinero o transacciones sin dinero en efectivo.
Pobreza	En el sentido económico, un estado del ser en que una persona carece de dinero u otros recursos para una vida digna.
Reutilizar	El proceso de tomar algo que ya ha sido utilizado y darle una función alternativa.
Riesgo	The danger that something with negative consequences happens.
Ahorro	Separar el dinero para su uso posterior; se puede hacer cuando una persona no gasta todos sus ingresos.
Mercado	Un lugar donde la gente puede comprar productos y servicios.
Desempleo	No tener un trabajo remunerado.
Riqueza	La posesión o el control de una gran cantidad de dinero o recursos valiosos.
Deseo	Algo que a una persona le gustaría tener, pero que no es esencial.

AMPLIACIÓN DEL JUEGO

Para una experiencia de aprendizaje más rica, el juego de cartas puede ser extendido a una discusión en la clase. El maestro o facilitador puede invitar a los alumnos a reflexionar sobre sus propias situaciones actuales, a pensar críticamente, a expresar su opinión y/o ser creativo en recomendar cambios para mejorar.

Los siguientes son ejemplos de preguntas que pueden ser planteadas para generar una discusión sobre algunos de los términos financieros contenidos en esta Caja de Herramientas.

• ELECCIÓN:

¿Cómo haces tus elecciones?

¿Qué o quién influye en ti?

• CONSUMO:

¿En qué gastas la mayor parte de tu dinero?

¿Alguna vez pensaste en cómo lo que compras afecta a los demás? ¿Por qué?

• Estilo de vida:

¿Cómo se define el estilo de vida de una persona?

¿Qué influye en su estilo de vida?

¿Es fácil cambiar tu estilo de vida? ¿Por qué?

• TRABAJO

¿Qué significa la palabra “trabajo” para ti?

¿Por qué la gente consigue trabajo?

¿Puede un trabajo no ser remunerado? ¿Por qué?

• EDUCACIÓN:

¿Qué entiendes por el término “educación”?

¿La educación sólo ocurre en la escuela?

¿Cuál es el propósito de la educación?

¿Puede la educación afectar tu nivel de vida? ¿Por qué?

• GASTO:

¿En qué gastan las familias el dinero?

¿Cómo cambian los gastos a lo largo del ciclo de vida?

Dar ejemplos diferentes.

• INGRESOS:

Dar ejemplos de fuentes de ingresos para la familia.

¿Cómo las fuentes de ingresos cambian a lo largo del ciclo de vida?

¿Qué fuentes de ingresos tiene una comunidad?

• Tarjetas de pago:

¿Qué tipo de tarjetas de pago existen?

¿Cuáles son los pros y los contras de las diferentes tarjetas de pago?

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

La siguiente historia se puede utilizar como una actividad complementaria a las cartas de juego. La idea es provocar un debate sobre las diversas cuestiones financieras que surgen en la historia. El maestro o facilitador puede animar a los alumnos a identificar términos que se mencionan en la historia y que utilicen estos términos en su discusión para mostrar su comprensión de lo aprendido.

LA HISTORIA DE PEQUEÑO

Pequeño, un crujiente billete de cinco euros, se despertó por la mañana en un acogedor **cajero automático** y se preguntó cómo sería el día.

Pedro se despertó por la mañana en una cómoda cama en la casa de sus padres. Él sí sabía cómo iba a ser su día - de nuevo sin **dinero**.

La abuela de Pedro, Patricia, se despertó en la mañana mirando alrededor de su piso vacío. Ella también se preguntó cómo iba a ser su día.

Espera un momento... ¡Sorpresa! La madre de Pedro esta mañana fue al **cajero automático** del barrio y le dio a Pedro un poco de **dinero** para comprar alimentos para la abuela en su camino a la escuela. Esa fue la primera vez que Pequeño vio a Pedro.

Pedro va a su **tienda** local y aprovecha los diferentes descuentos que **publicitan**. ¡Lo que es una sorpresa aún más agradable! Queda con **dinero** de sobra y más de lo que esperaba. **Pequeño** está entre el **dinero** que Pedro pone en su bolsillo. Pedro le entrega la comida a su abuela. Mientras camina en el salón se da cuenta que su TV no se está, pero no tiene tiempo para preguntarle qué pasó con la televisión porque es tarde para la escuela. La abuela hace una sopa con las compras que Pedro le ha traído y luego se va a encontrar con sus amigos en el lugar de encuentro habitual.

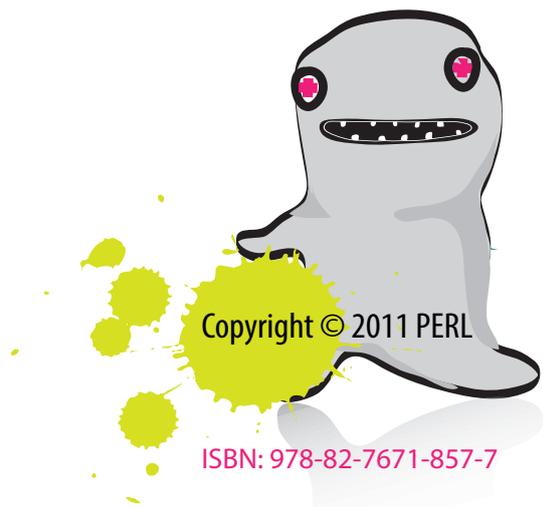
En la escuela ese día Pedro tiene una lección de Economía Doméstica en **presupuesto**. Los alumnos discuten sobre cosas básicas como **ingresos, gastos, ahorro e inversión**. También hablan sobre cómo las **necesidades** y los **deseos** cambian de acuerdo a los **estilos de vida** de las personas y de las etapas de la vida. La lección deja a Pedro pensando: ¿Qué debería hacer con el **dinero** en su bolsillo?

Suena el timbre de la escuela y Pedro se marcha a su hogar. En el camino, se detiene cerca de una tienda de accesorios y piensa en comprar una bonita bufanda para su novia. Pero en vez de eso decide comprar los dulces favoritos de la abuela para animarla - se veía tan triste en la mañana. Pedro se aleja de la ventana de la tienda y camina por la calle. Cuando pasa por la tienda de juegos de azar mira dentro. "¡Oh no! ¿Está su abuela en la máquina de juego?"

Mientras tanto, **Pequeño** sigue preguntándose cómo va a terminar su día.

REFERENCÍAS

- Alderman, J. (2011). *Teaching financial literacy has no age limit*. Daily Local News (online). Available at: <http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d7698466678.txt?viewmode=fullstory>, accessed on September 30, 2011.
- Beder, S. (1998). 'Marketing to Children', *Caring for Children in the Media Age*. Papers from a national conference, edited by John Squires and Tracy Newlands, New College Institute for Values Research, Sydney, 1998, pp. 101-111. Available at: <http://www.uow.edu.au/~sharonb/children.html>, accessed on September 30, 2011.
- Greenspan, A. (2005). *The importance of financial education today*. Social education, vol. 69, 2005. Available at: <http://www.questia.com/google scholar.qst?docid=5009355779>, accessed on September 30, 2011.
- Gudjonsdottir, R. B. & Hjartardottir, Th. (2007). *Fjarinn*. The Consumers' Association of Iceland.
- Knoop, H.H. (2006). *Om kunsten at finde flow i en verden, der ofte forhindrer det*. Unge Pædagoger nr. 2. Maj 2006.
- PERL. (online). *Responsible Living: Concepts and Values*. Available at: <http://www.perlprojects.org/Project-sites/PERL/Responsible-living/Concepts-and-values>, accessed on September 30, 2011.
- Qvortrup, L. (2006a). *Kreativitet som vidensform og resurse*. Kvan nr. 76 December 2006.
- Qvortrup, L. (2006b). Citing Florida, R. (2002) *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books, New York.
- Qvortrup, L. (2006c). Citing Philipsen, H. (2004). *Dansk films nye bølge: Afsæt og aftryk fra Den Danske Filmskole*. Syddansk Universitet Odense 2004. (Upubliceret PhD- afhandling).
- UN Global Compact Dilemma Game. (2011). Available at: <http://www.kpmg.com/DK/da/nyheder-og-indsigt/nyhedsbreve-og-publikationer/publikationer/advisory/csr/Sider/un-global-dilemma-game.aspx>, accessed on September 30, 2011.



Copyright © 2011 PERL

ISBN: 978-82-7671-857-7