

## MUNDO FINANCIERO



### Ficha Técnica

Esta actividad fue diseñada e implementada por una docente que realizó el curso en la versión 2013. Se trata de **Karla Eugenia Cortés Rodríguez**, del **Colegio Inglés Católico de La Serena**, de la región de **Coquimbo**.

<b>Curso al que está dirigida la actividad</b>	3° básico
<b>Asignatura</b>	Educación Física
<b>Objetivo Transversal</b>	Organizar, clasificar, analizar, interpretar y sintetizar la información y establecer relaciones entre las distintas asignaturas del aprendizaje.
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	Utilizar contenidos de Educación Financiera para afianzar/ejercitar habilidades propias de la asignatura.
<b>Documento curricular de referencia</b>	Bases curriculares 1° a 6° básico, 2013
<b>Contenido de Educación financiera</b>	El ahorro
<b>Aprendizaje de educación para un consumo responsable</b>	Conocer los conceptos claves sobre el mundo financiero para tomar mejores decisiones cotidianas de consumo y contribuir a un mejor vivir.
<b>Sugerencia de material de apoyo para la realización de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Capítulo “Yo invito” de la serie Historias de Consumo.</li><li>• Capítulos “La mesada”, “El campamento” y “La fiesta” de la serie Diego y Glot</li><li>• Capítulo “El que guarda siempre tiene” de la serie Matilde y Martín.</li></ul>

## Inicio

Realizar un diagnóstico acerca de cuánto saben los estudiantes sobre conceptos financieros básicos, aplicando una pequeña encuesta, donde deben responder solamente Sí o No:

### 1. Conocimiento relacionado con el dinero.

- ✓ ¿Conoces a cuánto equivale cada billete?
- ✓ ¿Conoces maneras de ahorrar dinero?
- ✓ Apagando la luz de tu casa cuando no estás en ella ¿Estás ahorrando?

### 2. Conocimiento relacionando con instituciones que prestan dinero

- ✓ ¿El banco puede prestar dinero?
- ✓ ¿Las multi-tiendas pueden prestar dinero?
- ✓ ¿Es posible pagar con una tarjeta?
- ✓ Cuando compro con una tarjeta, ¿Pago más?

### 3. Conocimiento relacionado con valores.

- ✓ ¿Al tener un desorden con mi dinero puedo ser feliz?
- ✓ ¿Es un buen amigo quien me invita a gastar dinero extra?
- ✓ ¿Es positivo ahorrar?
- ✓ ¿Se debe gastar más que mi mesada?

Luego de esto, se sugiere realizar al menos dos grupos grandes y presentar los videos en los 15 primeros minutos de la clase de educación física durante 3 semanas. Reflexionar sobre los temas expuestos, como la semejanza de algunas actividades con la realidad y el mundo financiero. Se les pide a los grupos que tomen nota de las conclusiones o ideas principales que acuerden.

- Semana 1: La familia y los amigos

Observar el video “Yo invito” de la serie Historias de Consumo. Reflexionar y comentar en conjunto sobre la influencia de los amigos en las decisiones que tomamos.

Observar el video “La mesada” de la serie Diego y Glot. Reflexión sobre la mesada y las decisiones de nuestros padres y propias.

- Semana 2: Nuestras decisiones

Observar el video “El campamento” de la serie Diego y Glot. Reflexión sobre la organización del dinero.

Observar el video “El que guarda siempre tiene” de la serie Matilde y Martín. Reflexión acerca de que todo lo que queremos hay que conocerlo antes de comprarlo.

- Semana 3: Derechos cuando vamos a comprar

Observar el video “La fiesta” de la serie Diego y Glot. Reflexión sobre nuestros derechos al comprar algún producto y sobre nuestras decisiones para organizar bien nuestro presupuesto.

## Desarrollo

Posteriormente, se puede realizar alguno de los siguientes juegos:

1. Postas con suma, resta y ahorro: La actividad consiste en realizar sumas y restas con las cifras que indica el profesor. Si contesta bien el participante es posible avanzar la distancia indicada y dar paso al siguiente jugador.  
Gana el equipo que logra participar completo y se sienta con los brazos en alto.
2. Presta Banco: El juego consiste en lograr pasar al otro lado de la cancha sin ser tocado por un balón que poseen las deudas (jugadores fuera del cuadrado indicado) si son tocados, pierden dinero, por lo tanto deben ir al banco a solicitar dinero para seguir jugando.  
Cada jugador cuenta con 300 pesos y cada balón tocado le quita 100 pesos.
3. Ardillas recolectoras: El grupo se divide en dos y en cada extremo se ubican materiales. La actividad consiste en que cada equipo debe recolectar la mayor cantidad de materiales posibles hasta que se toque el silbato, en ella deben buscar la manera de proteger sus materiales y conseguir la mayor cantidad de objetos. Se fomenta el trabajo en equipo.
4. Elección de Equipo: Esta actividad consiste en que cada vez que se trabaja en equipo eran los propios compañeros los que realizaban la elección equitativa e igual, para no obtener ventaja y hacer los juegos justos.

Al finalizar la unidad, los estudiantes pueden elaborar un folleto informativo tipo collage para los compañeros de otros cursos, el que incluya los principales aspectos sobre los temas hablados en clases, como consejos.

Se sugiere volver a aplicar la evaluación inicial y luego comparar los resultados obtenidos para medir si hubo aprendizaje por parte de los estudiantes.

## Cierre

Las siguientes, son las ideas centrales o conceptos clave de esta actividad, las principales ideas trabajadas que debieran plasmarse en el aprendizaje de los y las estudiantes. Le servirán de apoyo para el cierre de la actividad:

- ✓ Qué significa la palabra ahorro y cómo podemos tener pequeñas conductas de ahorro en la sala de clases y en nuestra casa.
- ✓ Los amigos y su influencia en las decisiones financieras.
- ✓ Qué es el dinero y cómo se puede utilizar, considerando un presupuesto mensual.