



BanRep
Educa

TALLER DEL AHORRO

Guía para docentes y talleristas

Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

El Banco de la República le da la bienvenida al **Taller Virtual del Ahorro**, el cual forma parte del Programa de Educación Económica BanRep Educa, que busca promover en los niños el pensamiento crítico y reflexivo para tomar decisiones responsables e informadas sobre temas económicos que favorezcan la construcción de sus proyectos de vida. Esta guía contiene la descripción del taller, algunos insumos conceptuales y recomendaciones para su desarrollo.

OBJETIVO

El Taller Virtual del Ahorro busca acercar a niños de entre 6 y 12 años al entendimiento de conceptos económicos básicos de una manera sencilla y didáctica.

Por medio del juego, los estudiantes:

- Comprenderán la diferencia entre necesidad y deseo.
- Reconocerán el valor del dinero para comprar algunas cosas.
- Identificarán al Banco de la República como la entidad que produce los billetes y monedas de Colombia.
- Identificarán la importancia de ahorrar.
- Diseñarán un plan de ahorro y una alcancía para poner en marcha dicho plan.



PÚBLICO OBJETIVO

Se recomienda trabajar con grupos de 20 estudiantes para facilitar el trabajo participativo, y por rangos de edades de la siguiente manera:

- 6 a 8 AÑOS
- 9 a 12 AÑOS



METODOLOGÍA

Este taller es de educación no formal-virtual y se lleva a cabo por medio de plataformas de comunicación como Webex Meetings, Microsoft Teams y otras similares.

Además, se utiliza la gamificación y participación grupal para generar experiencias significativas que permitan la comprensión de conceptos; por tanto, se recomienda:



- Invitar a los niños a escribir por el chat o abrir sus micrófonos para participar de manera constante en el desarrollo del taller.
- Hacer preguntas explícitas e incluso preguntar a participantes específicos para mantener activa su concentración.
- Felicitar públicamente de manera individual y grupal cuando se tengan aciertos y motivar a continuar cuando haya desaciertos.
- Usar elementos regionales como parte de los ejemplos para acercar a los niños a la cultura del ahorro.



TIEMPO

Se estima que el taller tenga una duración de entre una y dos horas.

Fases



FASES DEL TALLER

1. PREPARACIÓN

Teniendo en cuenta que el taller es de modalidad virtual, se recomienda adoptar los siguientes pasos previos al desarrollo de este:



2. INTRODUCCIÓN



- **Diapositiva 1:** cuando hayan ingresado todos los participantes a la reunión/clase virtual, dé la bienvenida a los niños, comente que participarán en un taller del Banco de la República e indíqueles que las opiniones expresadas son propias y no del Banco. De igual forma, solicite que apaguen sus micrófonos y que los enciendan solo cuando quieran realizar intervenciones.

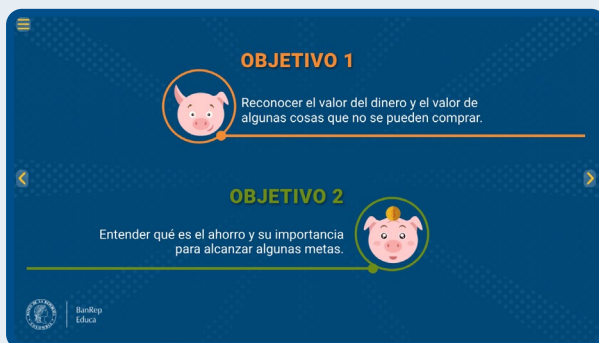


- **Diapositiva 2:** esta diapositiva únicamente aparecerá si usted da clic en el ícono de menú, que se encuentra en la parte superior izquierda de la presentación. Realice una pequeña introducción, contándoles que aprenderán acerca de las necesidades y los deseos, el valor del dinero y la importancia de ahorrar, por medio de diferentes juegos. Si lo desea, puede abrir el índice para mostrarles cómo será el desarrollo del taller, haciendo clic en **el botón** que se encuentra en la parte superior izquierda. De lo contrario, **continúe** con la siguiente diapositiva.





- **Diapositiva 3:** recuerde a los niños sobre la actual situación de salud pública e invítelos a seguir las recomendaciones de limpieza. Aquí procure no formular muchas preguntas de interacción con los niños porque pueden estar pasando por situaciones difíciles como la muerte de un familiar o la pérdida de empleo de sus padres; procure simplemente dar indicaciones sobre la importancia de la limpieza continua y el ahorro de agua u otros recursos.



- **Diapositiva 4:** muestre a los estudiantes los objetivos del taller. Si lo prefiere, pida a dos o tres estudiantes que le ayuden con la lectura.



3. EJERCICIOS DE CLASIFICACIÓN

JUEGO VERSUS



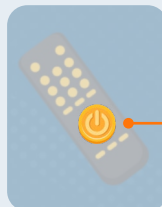
Durante esta fase se hablará de seis conceptos diferentes y se clasificarán algunos elementos en el “Juego versus” para identificar si los estudiantes han comprendido la definición y diferencia entre dichos conceptos. Para ello habrá tres momentos, y cada uno contiene una explicación previa, el desarrollo del juego y unas conclusiones, como se muestra a continuación:



Deseo vs. necesidad *Explicación previa*

- Se recomienda preguntar a los estudiantes si saben cuál es la diferencia entre necesidad y deseo, antes de introducir los conceptos.

- Luego, se da clic en las **monedas doradas** que están al lado de los conceptos para leer las definiciones.
- En las pantallas que se encuentran en la diapositiva aparecen imágenes de necesidades y deseos que se pueden pasar con el **botón del control** (necesidades: casa, comida, agua; deseos: juguetes, dulces, gaseosa).
- Se puede preguntar a los estudiantes si conocen más ejemplos y luego pasar al “Juego versus”.



Desarrollo del juego

El juego consiste en clasificar seis fichas entre las diferentes categorías, en un tiempo menor a un minuto y medio. Estas **fichas** contienen la imagen y nombre de algún elemento como “servicio médico” o “chaqueta”, y se deben posicionar dentro de los círculos punteados en el lado que corresponda y en orden (la primera ficha que salga en el número 1, la segunda en el número 2 y la tercera en el número 3). Para explicar a los niños, se puede hacer clic en la moneda dorada que está en la diapositiva; allí aparecen las instrucciones.

Aunque en la parte superior hay un **cronómetro**, este solo se usa como una referencia para los niños. No obstante, si el tiempo se completa, se puede continuar con el desarrollo del juego sin ningún problema.



Si alguna ficha se ubica en el lado incorrecto aparecerá una **“X”** y un mensaje que ayude a recordar la definición del concepto. De igual forma, si la ficha se sitúa en el lado correcto, pero no se respeta el orden (la primera ficha que salga en el número 1, la segunda en el número 2 y la tercera en el número 3), también aparecerá un letrero que recuerde esta instrucción.



Si la ficha se coloca en la posición correcta aparecerá una chulo "✓", y cuando se ubiquen todas las fichas en el lugar correcto, aparecerá un letrero de felicitación. Asimismo, aparecerá una moneda dorada en la que se debe hacer clic para pasar a las conclusiones.



Se recomienda preguntar a los niños en dónde debe ir cada ficha antes de ubicarla en el lugar correspondiente; para ello se puede utilizar el chat de la plataforma o solicitar a los estudiantes que abran sus micrófonos para participar. También, se recomienda pedir al estudiante que participó, la explicación correspondiente a su elección.



Idealmente se debe llegar a un consenso en caso de tener opiniones divididas del grupo; por ejemplo, si los niños consideran que la tarjeta "patineta" debería ir en una casilla de necesidades, pero sabemos que en realidad es un deseo, expóngales las razones por las cuales no es una necesidad (no es indispensable para vivir, no tenerla no los hace sentir débiles, enfermos o cansados, lo cual sí sucedería si no comieran su almuerzo a diario).



En la respectiva explicación de la clasificación de las tarjetas veremos que algunas pueden ser al mismo tiempo necesidad y deseo; en este punto explique que es bastante usual que confundamos necesidades con deseos y ponga como ejemplo la tarjeta de la chaqueta, pues si queremos una chaqueta nueva únicamente porque tiene a nuestro personaje favorito, entonces la chaqueta es un deseo, pero si anhelamos una chaqueta nueva porque sentimos mucho frío, entonces la chaqueta es una necesidad.

La clasificación debe quedar así:



CONCLUSIONES

Nota: si lo desea, puede silenciar el juego antes de dar las conclusiones.

Se recomienda invitar a los niños a realizar una reflexión. Se puede pedir a tres de ellos que lean cada uno de los puntos de las conclusiones y expongan una breve opinión al respecto.



SE PUEDE COMPRAR VS. NO SE PUEDE COMPRAR

Explicación previa

- Pídale a los niños que piensen en el dinero y en las cosas que pueden comprar con él. Pregúnteles qué es el dinero, si ellos consideran que es importante y porqué. Explique que su valor radica en que sirve para comprar cosas que nos producen bienestar. Dé clic en la moneda que se encuentra al lado del título y explique que, en Colombia, el Banco de la República es la institución encargada de fabricar los billetes y monedas. Como refuerzo, puede abrir su cámara y mostrarles un billete de cualquier denominación para que visualicen que allí se encuentra el logotipo del Banco de la República, tal y como lo han visto en la presentación.
- Agregue que por sí solo el dinero no sirve de mucho si no existen cosas que se puedan comprar con él y personas o situaciones dónde compartirlo; pídeles que se imaginen con mucho dinero y viviendo solos en una isla desierta: ¿para qué les serviría el dinero allí?
- Ahora explique que hay cosas muy valiosas en la vida como el amor de la familia, los amigos, el aire limpio y la honestidad, las cuales no se

pueden comprar con dinero, pero que son necesarias para que seamos felices. Pídeles que observen las imágenes de la diapositiva y que piensen cuáles de esos cuatro elementos se pueden comprar y cuáles no. Ayúdese de las monedas que están sobre cada imagen para verificar si la respuesta de los estudiantes es correcta.



Desarrollo del juego

El juego consiste en clasificar seis **fichas** entre lo que se puede y lo que no se puede comprar. Estas fichas contienen la imagen y nombre de algún elemento como “sueños” o “tenis de moda”, y se deben posicionar dentro de los círculos punteados en el lado que corresponda y en orden.

Básicamente, este juego se desarrolla de la misma forma que el juego anterior: se recomienda preguntar a los niños en dónde debe ir cada ficha antes de ubicarla en el lugar correspondiente; para ello se puede utilizar el chat de la plataforma o solicitar a los estudiantes que abran sus micrófonos para participar. Del mismo modo, se recomienda pedir a quien participó la explicación correspondiente a su elección.



La clasificación debe quedar así:



CONCLUSIONES

Se recomienda invitar a los niños a realizar una reflexión. Se puede pedir a tres de ellos que lean cada uno de los puntos de las conclusiones y expongan una breve opinión al respecto.



SE PUEDE COMPRAR HOY (GASTAR) VS. REQUIERE AHORRO

Explicación previa

Para introducir o examinar el concepto de ahorro planteé preguntas como: ¿Qué es ahorrar? ¿Ustedes ahorran? ¿Para qué ahorran? Escuche y socialice algunas de las respuestas de los estudiantes y continúe.

Con el fin de entender qué es el ahorro, es importante comprender que todos los recursos naturales son limitados y, si no se cuidan, es posible que se agoten. Se puede plantear una reflexión en la que todos los niños compartan algo que es esencial para vivir pero que se puede acabar si le damos mal uso, por ejemplo, el agua, el aire limpio, los bosques, entre otros.



Luego, con ayuda de los textos de la diapositiva, explique qué significa ahorrar y en qué se diferencia con el gasto inmediato de recursos. Para presentar ejemplos específicos, dé clic sobre las monedas doradas que se encuentran al lado de cada concepto.

A fin de contar con un momento más de interacción con los estudiantes, se les puede preguntar sobre qué les gustaría tener o experimentar (por ejemplo, un balón o un paseo), y después reflexionar con ellos: explicarles que como no tenemos una cantidad de dinero infinita, debemos hacer elecciones en la vida para usarlo de la mejor manera. Una de las decisiones por las que se puede optar es el ahorro: un camino que nos permite alcanzar en un futuro nuestras metas con ayuda de la planeación y la constancia.



Explíqueles que, para ahorrar, hay que reducir lo que se compra en el presente con el fin de poder comprar otras cosas que se deseen en el futuro. Por ejemplo, si se quiere comprar un juguete dentro de dos meses, puede comer menos dulces durante dos meses y ahorrar el dinero que le queda.

Desarrollo del juego

El juego consiste en clasificar seis **fichas** entre lo que requiere ahorro para conseguirse (ahorrar) y lo que se puede comprar de manera inmediata (gastar) y lo que no se puede comprar.

Básicamente, este juego se desarrolla de la misma forma en que se desarrolló el juego anterior.

La clasificación debe quedar así:



CONCLUSIONES



- 1** Algunos deseos podemos alcanzarlos fácilmente, pero otros requieren que ahorremos durante un tiempo para poder obtenerlos.
El ahorro implica guardar durante un tiempo parte de nuestros recursos para utilizarlos en el futuro. Por el contrario, **gastar hace referencia a hacer uso inmediato** de los recursos que disponemos.
- 2** Normalmente los niños no deben preocuparse por satisfacer sus necesidades; de esto se encargan las familias. Pero si **podemos encargarnos de alcanzar nuestras metas** mediante el ahorro. Por eso, ¡aprenderemos a hacer un plan de ahorro!

CONCLUSIONES

Se recomienda invitar a los niños a realizar una reflexión. Se puede pedir a tres de ellos que lean cada uno de los puntos de las conclusiones y expongan una breve opinión al respecto.

Lo más importante de este punto es la tercera conclusión, pues luego de entender que el dinero es limitado y por ello se debe ahorrar, se va a enseñar a los niños cómo pueden hacerlo; esta conclusión permite inculcarles el aprendizaje que van a adquirir.

4. PLAN DE AHORRO

Esta parte del taller pretende incentivar a los niños para que ahorren, creando un proyecto en el cual se planteen una meta que quieran y delimitando un tiempo para conseguirla. Por consiguiente, en esta sección se invita a hacer el cálculo de cuánto cuesta la meta y cuánto podría ahorrar semanalmente, para así definir el tiempo que tomará alcanzarla.

The screenshot shows a digital worksheet titled 'PLAN DE AHORRO' with a piggy bank icon. It contains several input fields and questions:

- Tu nombre:** A text input field with a plus sign icon on the left and a pencil icon on the right.
- ¿Qué quieres conseguir con tu ahorro?:** A text input field with a plus sign icon on the left.
- Meta: ¿Cuánto dinero vale lo que quieres conseguir?:** A text input field with a plus sign icon on the left.
- ¿CÓMO OBTENDRÁS EL DINERO PARA AHORRAR?:** A text input field with a plus sign icon on the right.
- ¿CUÁNTO PUEDES AHORRAR CADA SEMANA?:** A text input field with a plus sign icon on the right.
- ¿DURANTE CUÁNTO TIEMPO NECESITAS AHORRAR?:** A text input field with a plus sign icon on the right.
- ¿TE GUSTA TU PLAN DE AHORRO? ¿ES CÓMODO?:** A text input field with a plus sign icon on the right.






At the bottom left of the worksheet is the BanRep Educa logo.

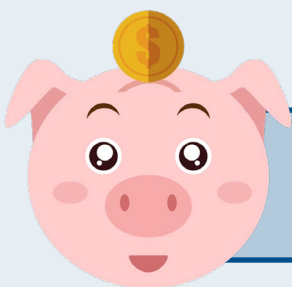


Se recomienda explicar a los niños que para iniciar un ahorro es importante tener una planeación. Un plan de ahorro es la programación que hacemos de nuestro ahorro antes de comenzarlo. Luego de realizar la explicación, se debe llenar cada una de las casillas que se encuentran en la diapositiva con la colaboración de los niños; para cada casilla se puede hallar un ejemplo en las monedas doradas situadas al lado de cada casilla.

Se aconseja que este sea un trabajo colaborativo en el que ellos puedan opinar por el chat o abriendo sus micrófonos; ayude a sus estudiantes a elegir una meta de ahorro acorde con sus posibilidades (por ejemplo, se sugiere que en un primer desarrollo del Taller del ahorro las metas sean bajas, como un dulce especial, o una pelota pequeña).

En este punto se recomienda que oriente la elección a partir de pautas como:

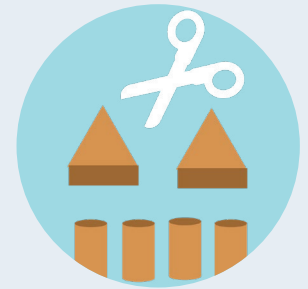
-  Que el monto total de la meta de ahorro sea alcanzable en el periodo establecido.
-  Que la posibilidad de adquirir la meta de ahorro en el mercado sea viable (por ejemplo, no se puede comprar un elemento mágico o mitológico).
-  Que la elección haga sentir cómodos a los niños y esté relacionada con su contexto.
-  Evitar elementos que puedan poner en riesgo a los niños o a un tercero. Por ejemplo, si una niña desea comprar una pistola de balines, se podría aprovechar esta circunstancia para dialogar en grupo sobre cuáles serían los beneficios y desventajas de adquirir este objeto en lugar de otro tipo de juguete.
-  En el momento de escoger una meta para comenzar a ahorrar es muy probable que los niños deseen establecer más de una y se muestren indecisos. Le sugerimos que en conjunto se plantee el ejercicio de hacer una lista de las metas por cumplir, de manera que puedan discutir cuál sería la más pertinente por el uso que le darían y las ventajas que representaría tenerla, y de esta manera ayudarles a priorizar y elegir una primera meta por conseguir.



Finalmente, incentive a los niños a realizar su propio plan de ahorro en casa.

5. ELABORACIÓN DE LA ALCANCÍA

Una vez que los niños tengan un plan de ahorro claro, contar con una alcancía les permitirá comenzar a cumplir su meta. Se recomienda recalcar la importancia de la constancia y la disciplina para guardar las monedas durante el proceso de ahorro.



Esta alcancía puede convertirse en un ejercicio de reciclaje; se debe recordar que los recursos son limitados y que este proceso también puede ser una forma de ahorro de recursos. En esta parte del taller se encuentran los materiales para construir la alcancía haciendo clic en las monedas doradas que están sobre cada elemento, y el paso a paso para construirla, dando clic sobre las monedas que se hallan en la

línea de tiempo en las siguientes diapositivas; en total son nueve pasos.

Si lo desea, haga su propia alcancía para mostrarle a los niños cómo le quedó. También, incentívelos para que envíen fotografías de sus alcancías al correo banrepeduca@banrep.gov.co, ahí pueden socializar la evolución del ahorro que han tenido desde que tomaron el taller.

6. JUEGO DE MEMORIA

Esta sección del taller sirve como conclusión; en ella se repasan los contenidos de la actividad de forma atractiva y emocionante, repasando lúdicamente las definiciones de los conceptos vistos.



Es muy importante que los estudiantes formen parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje; es decir, que todos participen en el desarrollo del juego para poder cumplir cada nivel.

En esta parte, se tendrán seis conceptos en total:



El Banco de la República

es la entidad que fabrica los billetes y monedas de Colombia.



Ahorrar:

reservar durante un tiempo parte de nuestro dinero para utilizarlo en el futuro.



Necesidad: aquello esencial que genera bienestar.



Dinero: hay cosas que se pueden comprar con él.



Deseo: querer tener cosas que no siempre son necesarias para vivir.



Gastar: usar el dinero que tenemos de manera inmediata.