

¡A gastar en el bazar!



Lili
Colección



¡Hola!

Tu amigo Liloo te saluda. Hoy vamos a jugar, sonreír y aprender. Comencemos por marcar nuestra guía de trabajo, ya sea con nuestro nombre o un dibujo que nos identifique. También podemos escribir o dibujar cómo nos sentimos hoy.



Yo soy:

Hoy me siento:

Aprendamos a identificar las formas de pago



¿Qué aprenderemos hoy?

Aprenderemos a resolver situaciones cotidianas usando algunas formas de pago como el dinero en efectivo, las tarjetas débito, los pagos en los bancos, pagos con aplicaciones en el celular o pagos por internet.



Te quiero contar que...

Actualmente, contamos con **muchas formas de pagar** las cosas que compramos y es muy importante que las identifiques, ya que nos permiten **ahorrar tiempo** y realizar los pagos **de forma más segura**, sin tener que llevar con nosotros el dinero en efectivo. Por ejemplo, hace algunos años la única forma de pagar los servicios era acercándose directamente a una oficina o banco, y ahora podemos hacerlo **desde la comodidad de nuestro hogar**, a través de nuestros dispositivos electrónicos como los celulares, computadores, tablets, entre otros.





Ahora cuéntame tú...

- ¿Alguna vez has tenido que pagar algo?
- Si fue así, ¿cómo y con qué pagaste?
- ¿Cuáles formas de pago conoces?
- ¿Has visto una tarjeta de crédito?
- ¿Cuál crees que es la forma de pago que más utilizan en tu familia?



¡No tengas miedo de contarlo porque cualquier idea es valiosa!





Nuestra aventura de hoy

A continuación te presentamos la historia de Samuel, quien tiene algunas dudas sobre cómo utilizar las diferentes formas de pago.

Juntos, pasaremos por una serie de momentos en los que probarás con objetos, dibujos y símbolos, diferentes formas de ayudarle a Samuel a resolver sus dudas.



¡A gastar en el bazar!



Samuel ha decidido romper su alcancía. Lleva **ahorrando dinero** desde la navidad pasada, esperando tener una buena razón para **gastarlo**.



Su vecino Martín necesita **dinero**, así que va a aprovechar el bazar de fin de año que realiza el vecindario para **vender** algunas cosas que ya no usa.

Y Samuel está muy emocionado porque se enteró de que Martín va a **vender** su **globo terráqueo giratorio**. Siempre soñó con tener uno porque ama la geografía y le parece maravillosa la idea de poder tener el mundo en sus manos.

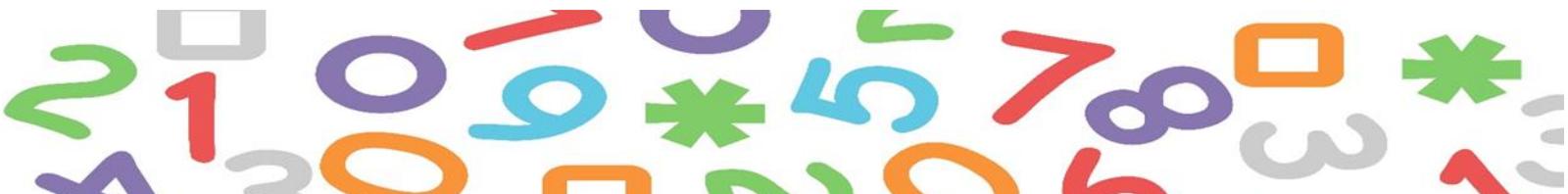


Martín lo va a vender en **50.000 pesos** y Samuel está un poco preocupado porque parece ser demasiado dinero.

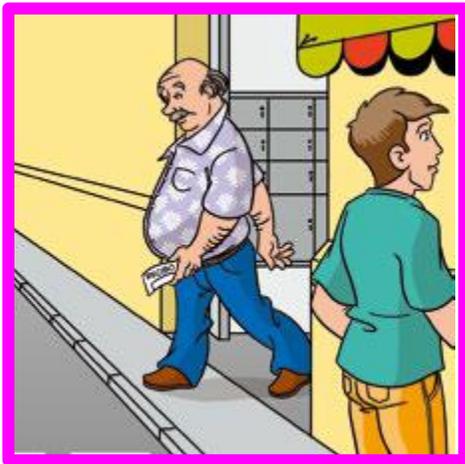
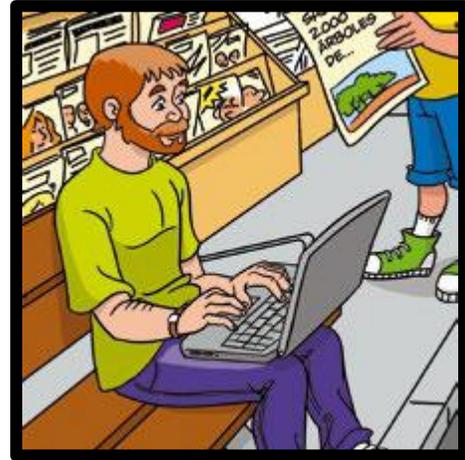
Martín tiene ahorrado un dinero en una cuenta de ahorros que sus padres le abrieron hace algunos años y él, con la ayuda de sus padres ha estado pagando varias cosas que él ha ido necesitando. Pero Samuel no tiene muy claro cómo funcionan las diferentes formas de pago, Así que le pregunta a su padre, quién le dice que es un buen momento para que él comprenda mejor **cómo se pueden pagar las cosas**.



Puedes comprar con monedas o billetes, que es lo que se llama dinero en efectivo.

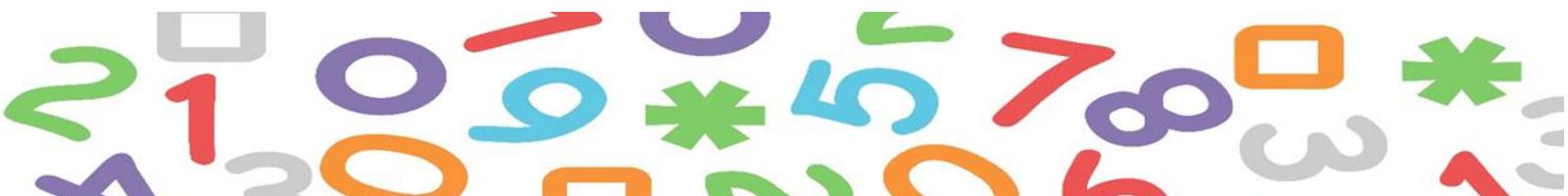


Gracias a las nuevas tecnologías se puede comprar a través de Internet utilizando un computador.



En los bancos se pueden realizar pagos, ingresar y sacar dinero personalmente durante las horas en las que la oficina está abierta.

Actualmente existen algunas aplicaciones como "Nequi" que te permiten hacer algunos pagos con el teléfono móvil, sin que tengas que tener una cuenta de ahorros en un banco.

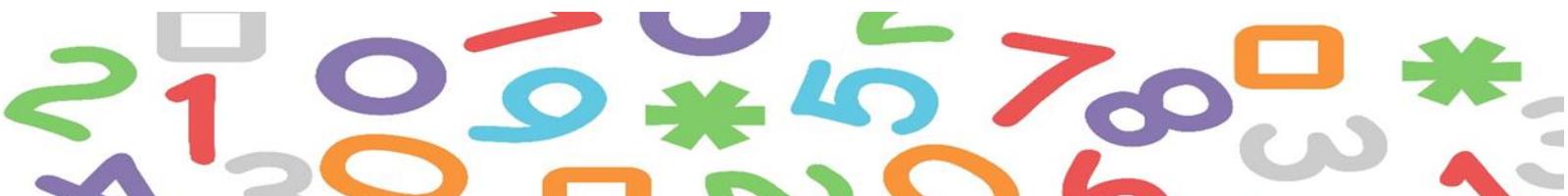




La tarjeta de débito es la que utiliza una persona para pagar lo que compra o para retirar dinero de un cajero automático del banco. Y esa cantidad gastada o retirada es descontada de la cuenta de ahorro o de la cuenta corriente que esa persona tiene en el banco.

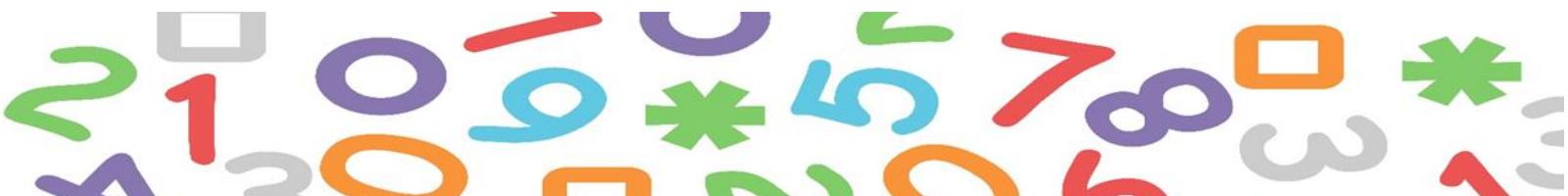


La tarjeta de crédito es la que utiliza una persona para pagar lo que compra o para retirar dinero de un cajero automático del banco, pero, en este caso, el pago o el retiro de dinero se hace a cuenta de un crédito o préstamo que le aprueba el banco a esa persona.





Ahora, Samuel tiene mucha más información acerca de las formas de pago, pero aún **no está seguro de poder pagar el globo terráqueo con el dinero que tiene ahorrado y no sabe qué tiene que hacer para pagarle a su amigo usando el dinero de su cuenta de ahorros.**



¿Te parece si ayudamos a Samuel a resolver su duda?





Nuestro punto de partida



Antes de empezar, asegúrate de tener claro el problema que necesitas resolver.

Con tus propias palabras, cuéntanos cuál crees que es la duda que tiene Samuel.

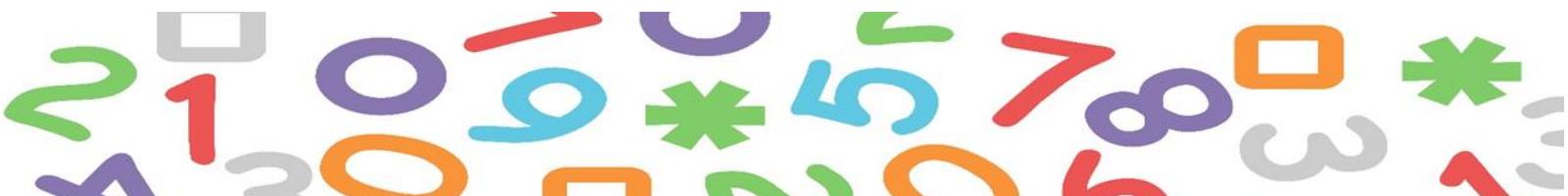


Como habrás observado, la **información resaltada** con **color fucsia** en la lectura nos indica que estas son las dudas que Samuel tiene que resolver:



1. ¿Le alcanza el dinero que tiene ahorrado en su cuenta de ahorros para comprar el globo terráqueo?
2. ¿Cómo puede hacer para pagarle a su amigo el globo terráqueo con ese dinero que tiene en la cuenta?

Ahora sí, teniendo claro nuestro punto de partida,
¡empecemos nuestra aventura!



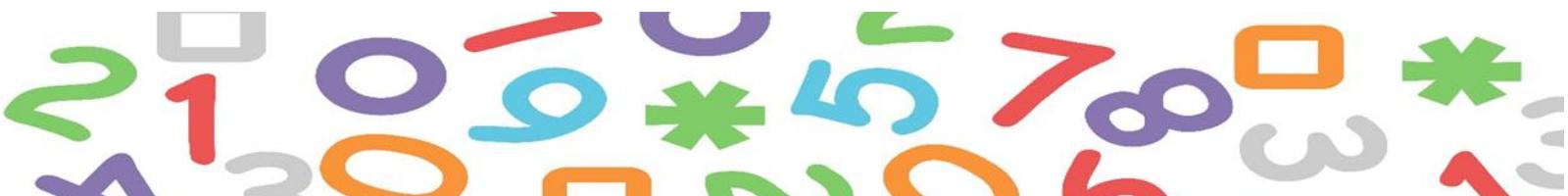
Nuestro momento de jugar con objetos



A continuación, te presentamos algunos materiales que te van a ayudar a explorar tu creatividad y a encontrar una solución al problema de Samuel.

Materiales

- Tablero de Monopolio (página 17).
- Tarjetas de propiedad (página 19).
- Tarjetas de incógnita (página 21).
- Dinero (página 23 y 25)





PÁGINA PARA RECORTAR



TARJETAS DE PROPIEDAD

<p>INVERSIONES MANUELITA VALOR DE LA ACCIÓN \$400 VALOR REMODELACIÓN \$300 VALOR DE LA RENTA \$100 VALOR DE LA RENTA CON REMODELACIÓN \$150</p> 	<p>SONESTA HOTEL CALI VALOR DE LA ACCIÓN \$300 VALOR SPA \$ 200 VALOR DE LA RENTA \$50 VALOR DE LA RENTA CON SPA \$100</p> 	<p>COLGATE PALMOLIVE VALOR DE LA ACCIÓN \$500 VALOR NUEVA MAQUINARIA \$300 VALOR DE LA RENTA \$150 VALOR DE LA RENTA CON NUEVA MAQUINARIA \$250</p> 
<p>HOTEL MARRIOTT DE CALI VALOR DE LA ACCIÓN \$600 VALOR BAR \$ 200 VALOR DE LA RENTA \$250 VALOR DE LA RENTA CON BAR \$300</p> 	<p>POLLOS EL BUCANERO VALOR DE LA ACCIÓN \$700 VALOR CAMIONES NUEVOS \$ 200 VALOR DE LA RENTA \$300 VALOR DE LA RENTA CON CAMIONES NUEVOS \$350</p> 	<p>EMPRESAS MUNICIPALES DE CALI VALOR DE LA ACCIÓN \$800 VALOR PANELES DE ENERGÍA SOLAR \$ 250 VALOR DE LA RENTA \$400 VALOR DE LA RENTA CON REMODELACIÓN \$450</p> 
<p>COLOMBINA SA VALOR DE LA ACCIÓN \$900 VALOR NUEVA MAQUINARIA \$ 250 VALOR DE LA RENTA \$400 VALOR DE LA RENTA CON NUEVA MAQUINARIA \$500</p> 		



PÁGINA PARA RECORTAR



TARJETAS DE INCÓGNITA

?	PAGA \$200 A CADA JUGADOR	?	PAGA \$200 AL BANCO POR CADA UNA DE TUS ACCIONES
?	COBRA \$200 A CADA JUGADOR	?	COBRA \$300 AL BANCO POR CADA UNA DE TUS ACCIONES
?	AVANZA HASTA POLLOS EL BUCANERO	?	TARJETA VALIDA PARA SALIR DE LA CARCEL
?	VE DE VISITA A LA CARCEL	?	PAGA \$500 AL BANCO
?	VE A LA CARCEL	?	RETROCEDE TRES CASILLAS Y PAGA EL DOBLE DE RENTA AL DUEÑO
?	VE HASTA COLOMBINA SIN PAGAR RENTA AL DUEÑO	?	AVANZA HASTA LA SIGUIENTE EMPRESA Y SI NO TIENE DUEÑO PAGA SU VALOR CON DINERO DEL BANCO



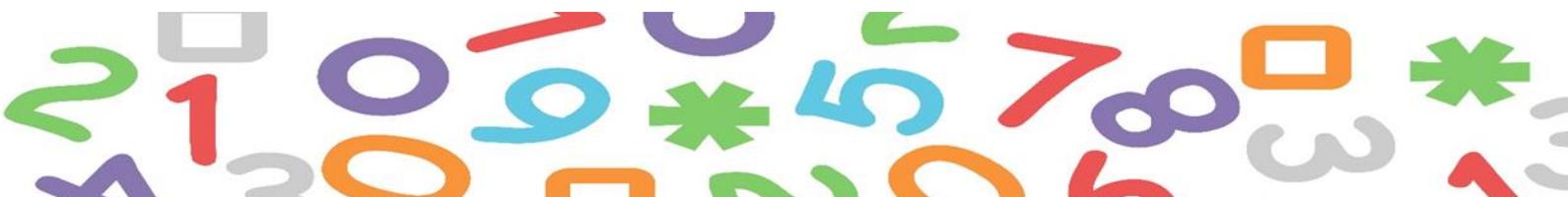
PÁGINA PARA RECORTAR





PÁGINA PARA RECORTAR





PÁGINA PARA RECORTAR



BANCOLOMBIA

CUENTA CORRIENTE

CUENTA DE AHORROS

NUMERO

NOMBRE DEL PAGADOR

REFERENCIA TELÉFONO

CIUDAD AÑO MES DIA

VALOR EN LETRAS

VALOR

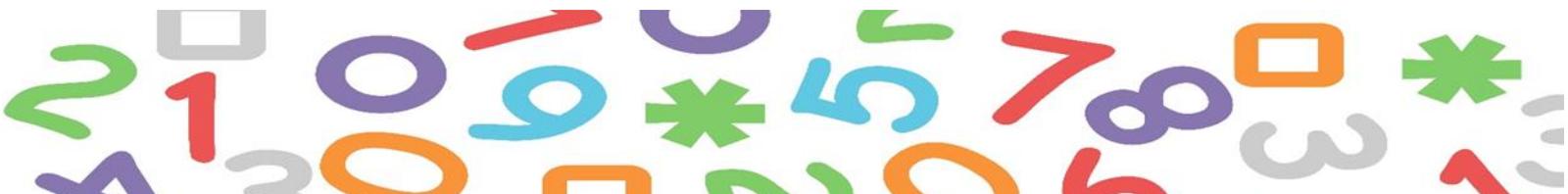
NOMBRE DEL BENEFICIARIO

1. Pon una x en la casilla de **CUENTA DE AHORROS**.

- Existen dos tipos de cuentas: la de **ahorros**, que como su nombre lo indica, es una cuenta que las personas tienen cuando quieren ahorrar. Y la **corriente**, que es un tipo de cuenta que se usa para hacer pagos de manera rápida, y suele ser usada por personas que manejan grandes cantidades de dinero diariamente.

2. Ubica el recuadro con el nombre **NÚMERO** y llena las casillas con los números que quieras. (recuerda que este es un ejercicio de simulación)

- Cuando abres una cuenta, el banco asigna un número a esa cuenta, el cual debes tener presente, ya que es ahí donde va a estar el dinero que tú consignes o que otros te consignen.



3. Escribe la ciudad en la que estás, el año, el mes y el día actual.
4. Escribe en letras y en números la cantidad de dinero que vas a consignar.
5. Ubica la casilla que dice **NOMBRE DEL PAGADOR**.
 - Aquí se coloca el nombre de la persona que está realizando la consignación. Así que escribe tu nombre completo.
6. Ubica la casilla de dice **REFERENCIA**.
 - Aquí se coloca el documento de identidad del pagador. Así que escribe el número de tu tarjeta de identidad.
7. Escribe el número de tu celular en la casilla **TELÉFONO**.
8. Ubica la casilla que dice **NOMBRE DEL BENEFICIARIO**.
 - Aquí se coloca el nombre de la persona que va a recibir el dinero que estás consignando, que en este caso eres tú. Así que escribe nuevamente tu nombre completo.

¡De esta forma, ya tienes el dinero en tu cuenta de ahorros para que puedas gastarlo!



Instrucciones

1. Todos los participantes recibirán la misma cantidad de dinero, la cuál será definida por el Banco.
2. Cada participante deberá decidir qué cantidad de dinero quiere manejar en efectivo y qué cantidad quiere consignar en una cuenta de ahorros para poder pagar con tarjeta débito.
3. El participante deberá llenar el recibo (página 27) por el dinero que decida consignar y recibirá su tarjeta débito para que pueda hacer uso del dinero que consignó.
4. Cada vez que pague algo con la tarjeta, deberá ir realizando la resta de esa cantidad de su saldo en la cuenta.
5. Todos los participantes lanzan el dado y el que obtenga el número mayor empieza el juego. Los demás continúan por su derecha.
6. El jugador que obtuvo el número más alto deberá lanzar el dado nuevamente y correr el número de casillas que indique el dado.



7. Inicialmente, todas las propiedades que aparecen en el tablero son propiedad del Banco.
8. Cuando algún participante llega a la casilla correspondiente a una propiedad, este podrá comprarla al precio que se indique en la casilla, y el Banco le dará la tarjeta de propiedad correspondiente.
9. Si este participante vuelve a caer en la casilla de su propiedad, puede pagar la mejora de esa propiedad que aparece con **color fucsia** en la tarjeta de propiedad.
10. Si un participante llega a una casilla que ya pertenece a otro jugador, deberá pagarle al dueño el valor de la renta que indique la tarjeta de propiedad. Si el dueño pagó **la mejora**, el participante deberá pagarle al dueño el valor de la renta con la mejora que indica la tarjeta.
11. Cada vez que un participante caiga en la casilla de incógnita deberá tomar una de estas tarjetas, seguir la instrucción y devolver la tarjeta al Banco. **?**
12. Si durante el juego, un participante pasa por la casilla de salida, cobrará al Banco el dinero que indique la casilla.



13. Si un participante cae en la casilla de la cárcel, solo pasará de visita y seguirá con su juego. 
14. Si un participante cae en esta casilla  deberá ir de inmediato a la cárcel y solo podrá salir cuando en su turno, logre conseguir la tarjeta de salida que se encuentra en las tarjetas de incógnita.
15. Si algún participante es el dueño de la tarjeta de salida de la cárcel, éste podrá negociarla con el interesado hasta que logren acordar un precio justo para ambas partes. Luego de que el participante use la tarjeta para salir de la cárcel, deberá devolverla al Banco.
16. Si algún jugador cae en esta casilla  deberá pagar al Banco el valor del impuesto que se indique.
17. Al caer en esta casilla  el participante podrá hacer una donación voluntaria a la Fundación Valle de Lili por la cantidad de dinero que desee.



18. Al final, para conocer al ganador, se sumará el dinero que cada participante tenga en efectivo e invertido en propiedades.

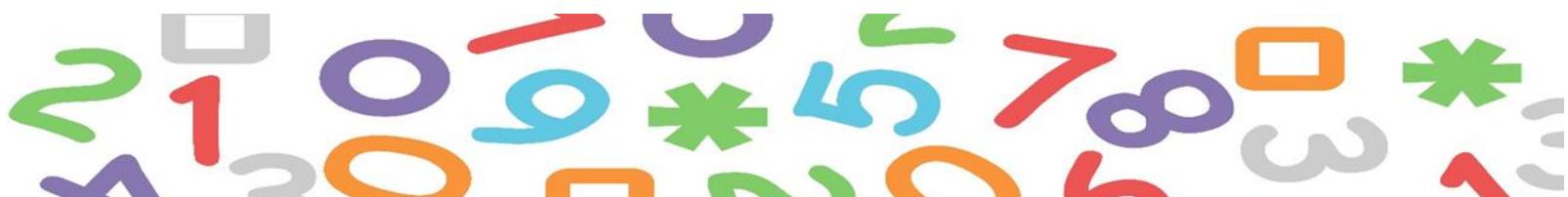
Ahora sí, ¡a jugar!



Nuestro momento de dibujar y pintar



Ahora que conoces un poco más acerca de las formas de pago, ¿te animarías a seguir practicando con dibujos?



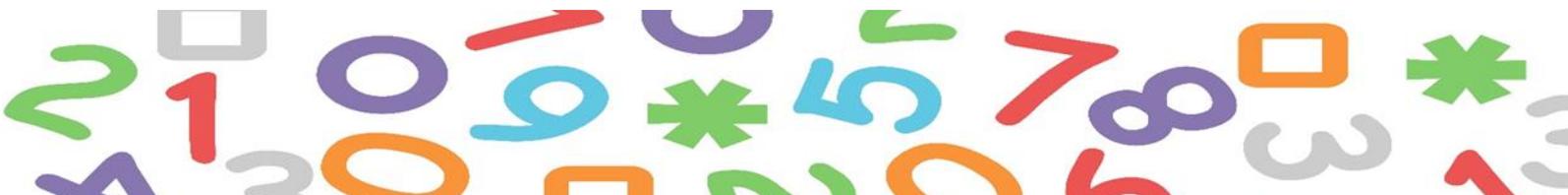
- Esta es la cantidad de dinero que los padres de Samuel le consignaron cuando le abrieron la cuenta de ahorros:

300.000 pesos

Trescientos mil pesos

- Calcula el dinero que hay en cada grupo (A, B y C) y tacha con una **x** la imagen que represente esa cantidad de dinero:

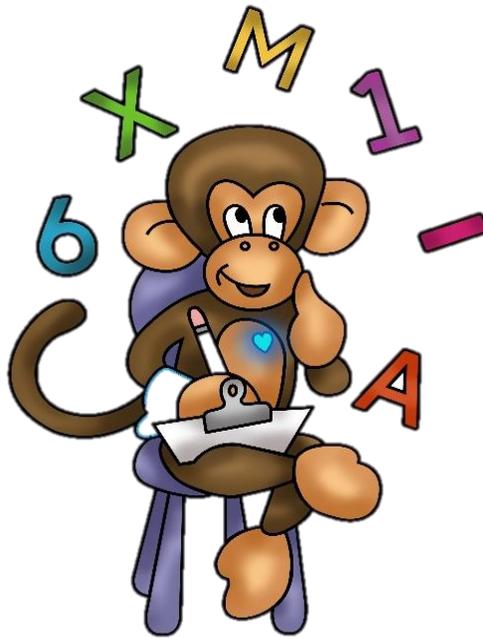
A



B



C



2. Ayuda a Samuel a identificar la cantidad de dinero que ha gastado de su cuenta de ahorros.
- Calcula la cantidad de dinero que ha gastado en cada categoría y tacha con una **x** opción correcta:

A

Retiros en el cajero electrónico



55.000 pesos

60.000 pesos

65.000 pesos



B

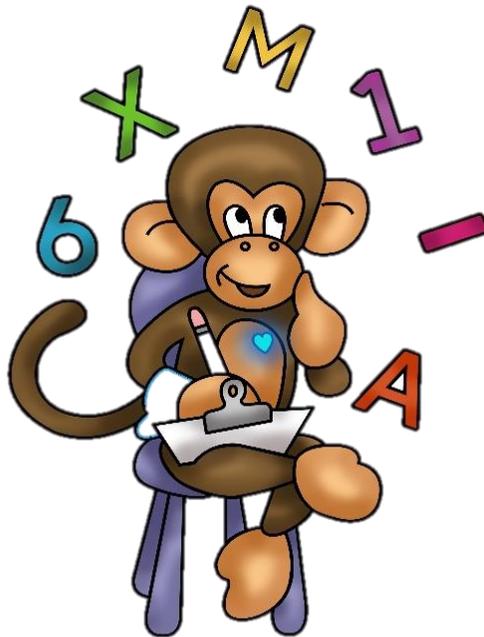
Compras en tiendas con la tarjeta débito



80.000 pesos

90.000 pesos

70.000 pesos



c

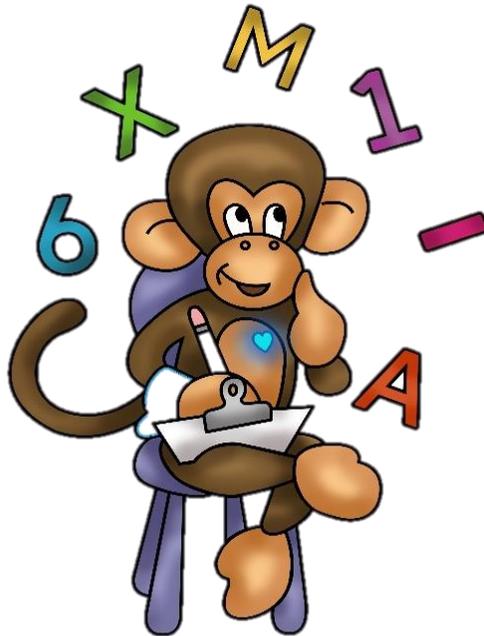
Pagos desde su celular



100.000 pesos

90.000 pesos

80.000 pesos



Nuestro momento de aprender con símbolos



Luego de explorar con las diferentes **formas de pago** probando con objetos y dibujos, vamos a practicar con el lenguaje matemático.



Con tus propias palabras, y teniendo en cuenta lo que has aprendido hasta este punto, ¿te animarías a contarnos cuáles son las diferentes **formas de pago** que existen?



Gracias al desarrollo de la **tecnología**, actualmente contamos con diferentes **formas de pago** que facilitan algunas actividades de nuestra vida cotidiana. Por ejemplo, podemos **ir de compras sin tener** que llevar **dinero en efectivo**, gracias al uso de las **tarjetas débito o crédito**. También podemos realizar el **pago de servicios** como el agua y la luz a través de nuestros **dispositivos electrónicos** como el celular o el computador.



Conozcamos un poco más acerca de las diferentes **formas de pago**:

Pagos con dinero en efectivo



Esta **forma de pago** es la más **común** y nos permite pagar nuestros productos o servicios **sin** necesidad de tener una **cuenta en un banco** o un **dispositivo electrónico**.

Pagos en un banco

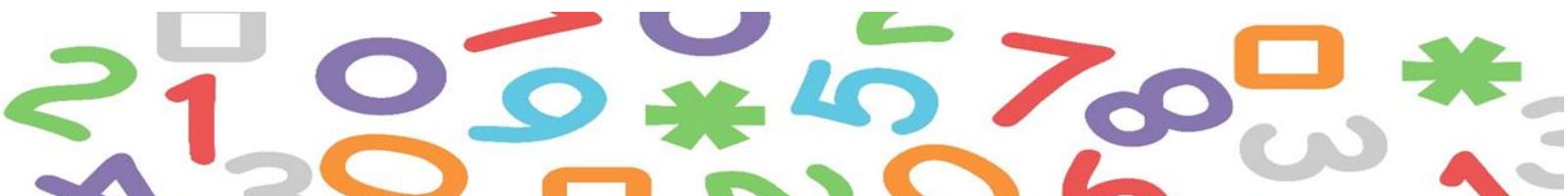


Antes de la llegada de los pagos por medios electrónicos, esta era una **forma muy común** de realizar algunos pagos. Sin embargo, es una forma poco eficiente, ya que implica un **gasto de tiempo** importante que podríamos ahorrarnos al hacer los pagos desde nuestro hogar.

Pagos con una tarjeta débito



Para poder tener una **tarjeta débito** debes abrir una cuenta en un banco y consignar dinero allí. De esta forma, puedes hacer uso de este dinero **sin tenerlo en efectivo**. Cada vez que haces un pago con la tarjeta, esta cantidad se **descuenta** del **total del dinero** que tienes ahorrado. A este total que te queda se le llama **saldo**.



Pagos con una tarjeta de crédito



Una **tarjeta de crédito** es una forma de pago que te permite hacer compras y pagar después. Es un **préstamo** que te hace el banco, el cual te autoriza utilizar cierta cantidad de dinero para el pago de productos y servicios. El banco paga y luego te hace llegar un **extracto** o **cuenta de cobro** en donde te indica el valor del producto o servicio que pagaste, y los respectivos cobros adicionales que el banco te cobra por el servicio que te presta, los cuales se conocen con el nombre de **intereses**.

Pagos con aplicaciones desde el celular

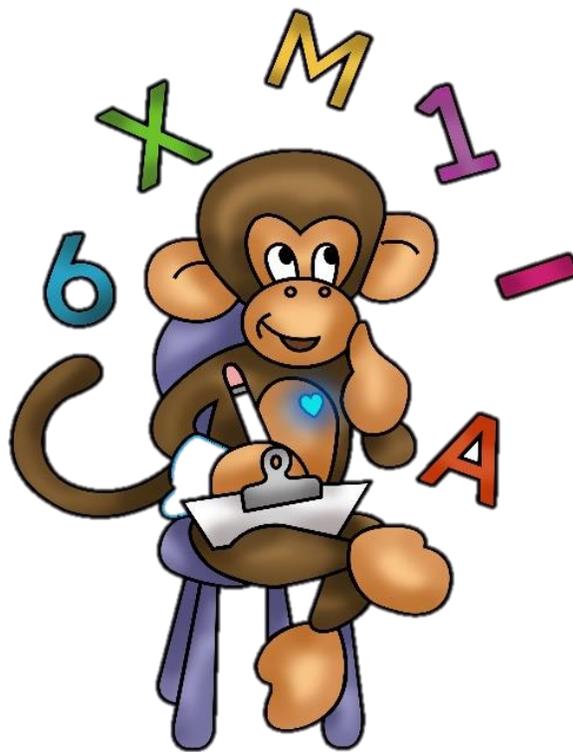


A esta forma de pago se le conoce con el nombre de **billeteras digitales**. Estas aplicaciones te permiten hacer pagos sin que tengas que tener una cuenta con un banco. Puedes recargar dinero a tu billetera digital tal como recargarías minutos a tu celular, y de esta forma poder hacer uso de este dinero a través de tu celular.



Ahora que conoces mucho más sobre las diferentes **formas de pago**, ¿te parece si seguimos ayudándole a Samuel a resolver sus dudas?

1. Observando la información que obtuviste en el momento de dibujar y pintar sobre el dinero que gastó Samuel:
 - Escribe en los **cuadros punteados** la cantidad de dinero que gastó con cada forma de pago.
 - Suma y escribe en el **último recuadro** el total de dinero que Samuel gastó:



					
--	--	--	--	--	---

+

					
--	--	--	--	--	---

					
--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

TOTAL DINERO
GASTADO



2. Teniendo en cuenta la **cantidad de dinero que tenía inicialmente** en su cuenta de ahorros (**300.000 pesos**), y la que ha **gastado** Samuel, ayúdale a identificar si le alcanza para comprar el **globo terráqueo**.

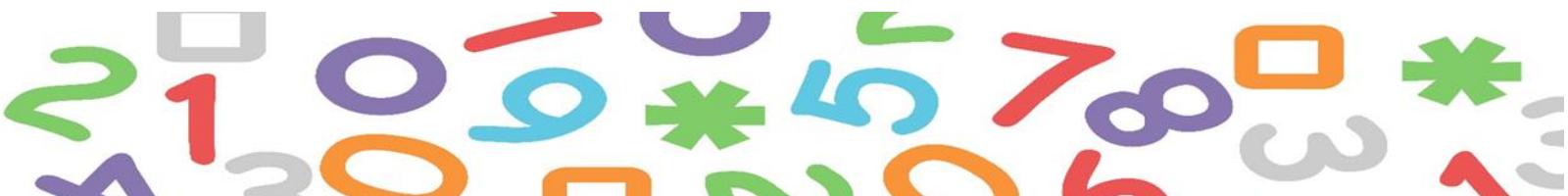
- Encierra en un círculo la operación que creas adecuada: **suma** (+) o **resta** (-)
- Realiza la operación y escribe el resultado debajo de la línea roja: (————)



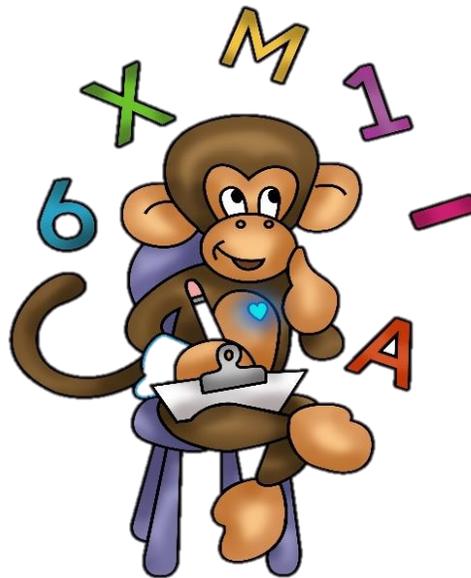
+

-

¿Puede Samuel comprar el globo terráqueo con el dinero que le queda?



3. Teniendo en cuenta que Martín, quien está vendiendo el **globo terráqueo**, también tiene una **cuenta de ahorros** en el mismo banco en el que Samuel tiene su cuenta, **escribe** las **formas de pago** que consideres que podría usar Samuel para hacer el pago:



4. Estas son algunas ideas sobre las formas de pago que podría usar Samuel.

A Retirar el dinero de un cajero y entregárselo en efectivo.

B Ir a un banco y hacer una consignación en la cuenta de Martín.

C Realizar una transferencia electrónica desde el celular o el computador.

¿Coinciden con las opciones que escribiste?

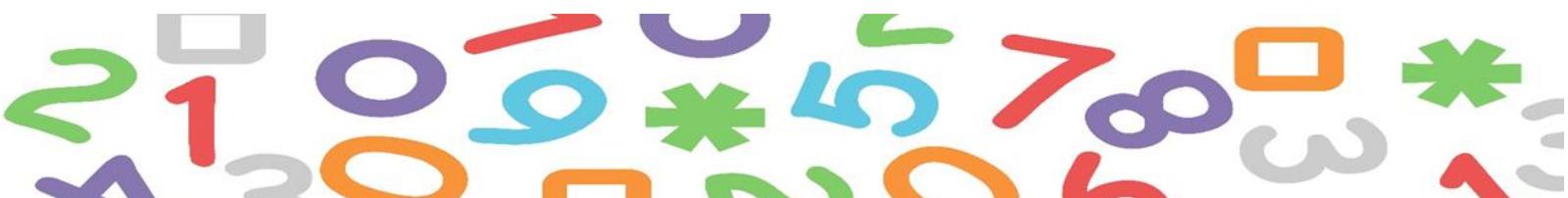
¿Se te ocurrió alguna opción distinta a estas?



Nuestro momento de comprobar



A continuación se presentan las respuestas a las actividades que realizaste en el *momento de dibujar y pintar* y en el de *aprender con símbolos*. Observa tus respuestas y compáralas con la siguiente información:



Momento de dibujar y pintar

Esta es la cantidad de dinero que los padres de Samuel le consignaron cuando le abrieron la cuenta de ahorros:

300.000 pesos

Trescientos mil pesos

- Tacha con una **X** la imagen que represente esa cantidad de dinero:

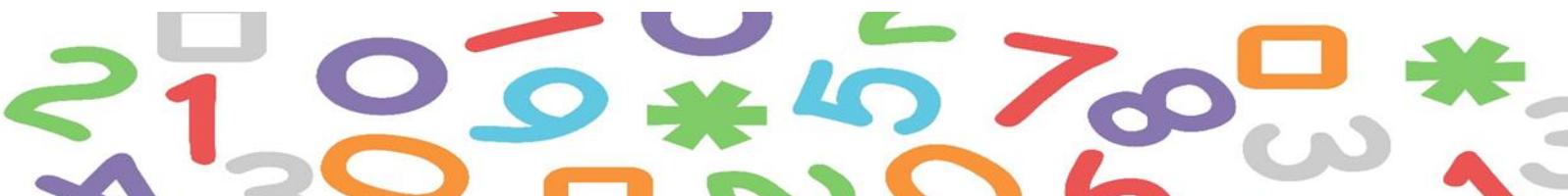
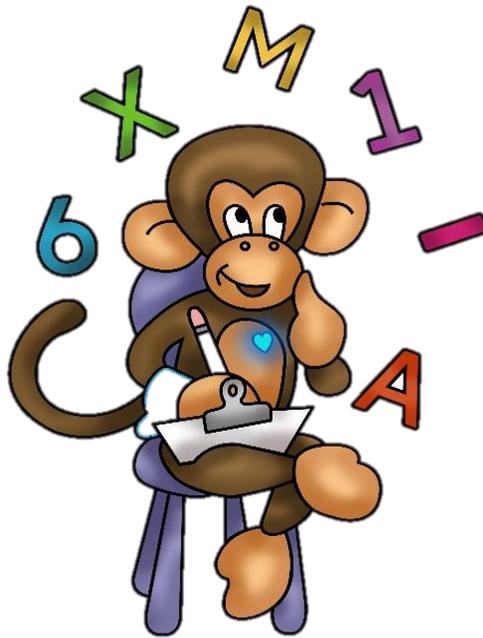
A



B



C



3. Ayuda a Samuel a identificar la cantidad de dinero que ha gastado de su cuenta de ahorros.
- Calcula la cantidad de dinero que ha gastado en cada categoría y tacha con una **x** opción correcta:

A

Retiros en el cajero electrónico



55.000 pesos

60.000 pesos

65.000 pesos



B

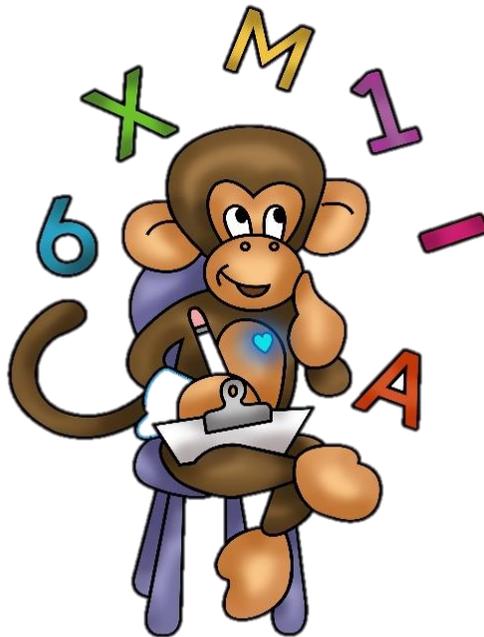
Compras en tiendas con la tarjeta débito



80.000 pesos

90.000 pesos

70.000 pesos



c

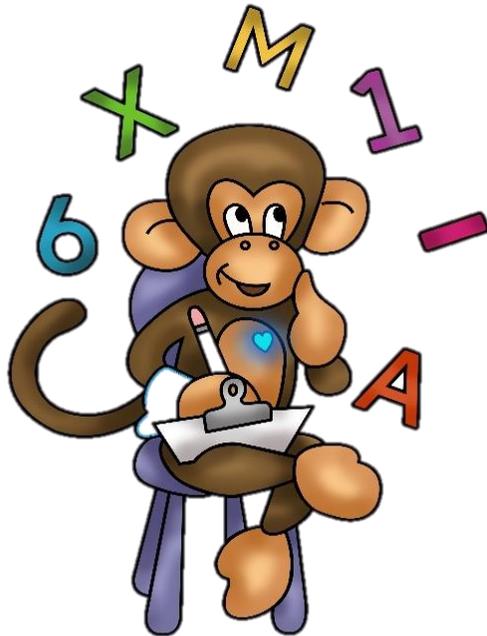
Pagos desde su celular



~~100.000 pesos~~

90.000 pesos

80.000 pesos

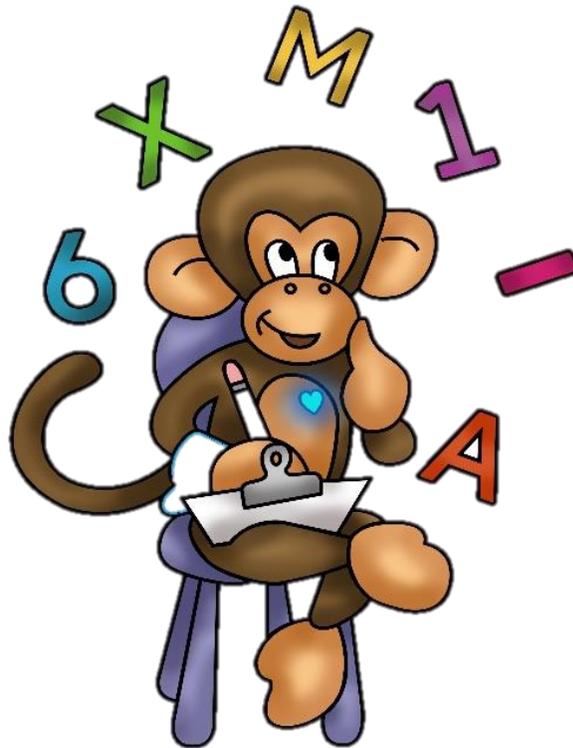


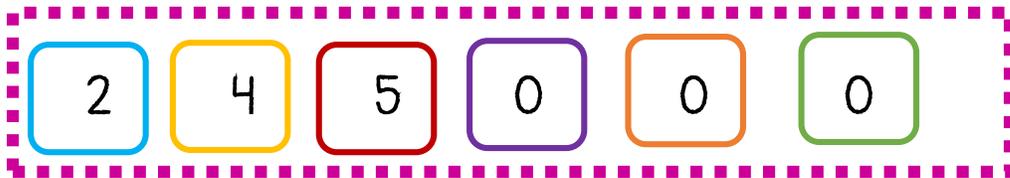
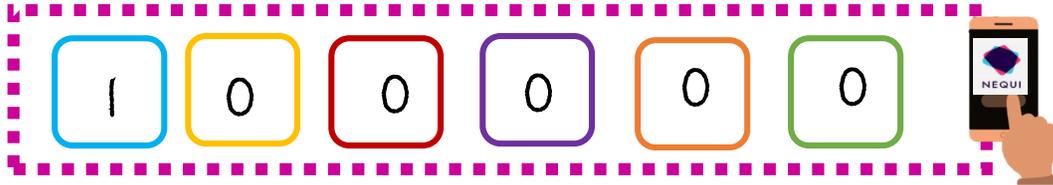
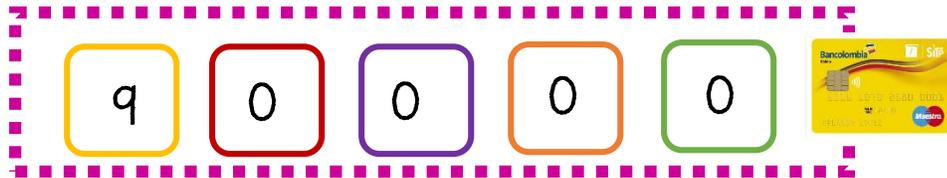
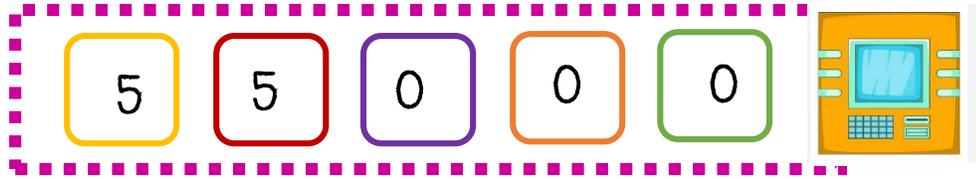
Momento de aprender con símbolos



Observando la información que obtuviste en el momento de dibujar y pintar sobre el dinero que gastó Samuel:

- Escribe en los **cuadros punteados** la cantidad de dinero que gastó con cada forma de pago.
- Suma y escribe en el **último recuadro** el total de dinero que Samuel gastó:





TOTAL DINERO
GASTADO





¡Excelente trabajo!

Al final, lograste ayudarle a Samuel a resolver su problema de 3 formas diferentes: con objetos, con dibujos y con símbolos.



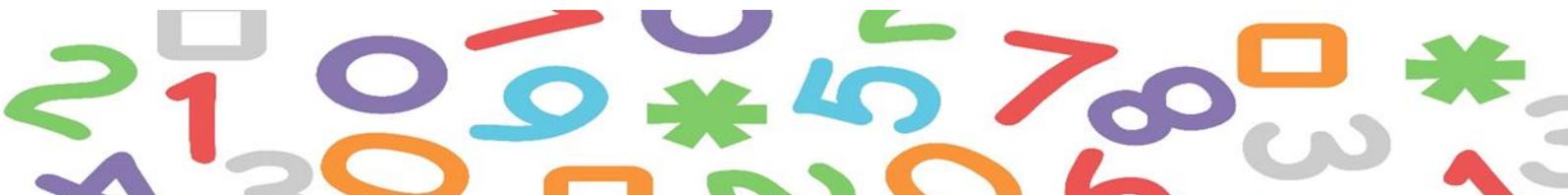
Nuestro momento de concursar



Para ganar, ¡muchas cosas voy a comprar!

Materiales

- Objetos con su precio (Recortar anexo).
- Tijeras.
- Un dado.





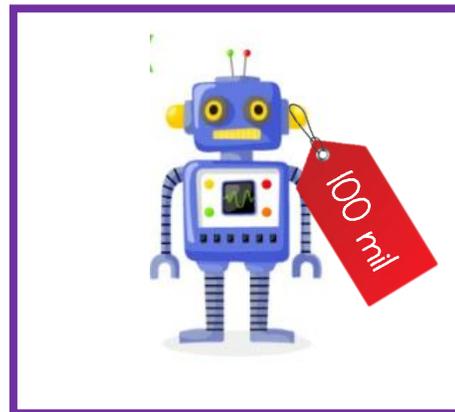
Instrucciones

1. Primero, los participantes van a recortar los objetos con su precio.
2. Cada uno va a lanzar el dado y el que saque el menor número empezará.
3. Observando todos los objetos que están a la venta, cada participante, en su turno, deberá comprar el objeto más barato de pueda con el dinero que le quedó en su tarjeta débito y en efectivo en el juego del Monopolio.
4. Al final, ganará el jugador que pueda comprar la mayor cantidad de objetos.

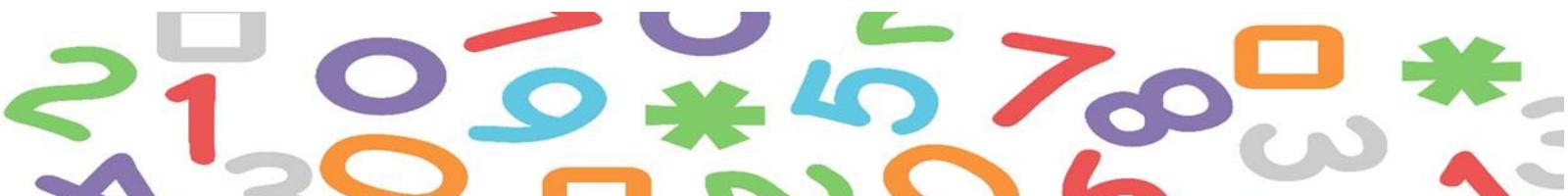
Ahora sí, ¡a divertirnos!

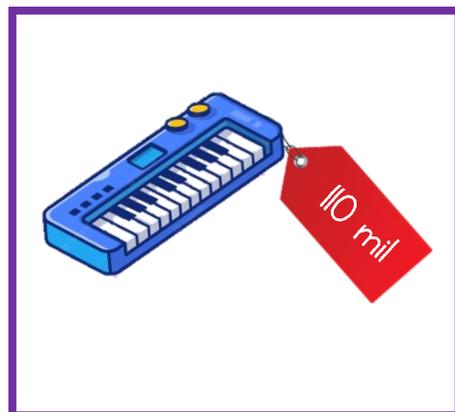
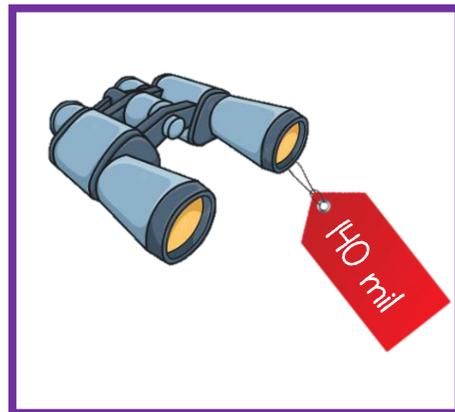


Anexo



PÁGINA PARA RECORTAR





PÁGINA PARA RECORTAR



Referencias y enlaces de apoyo

Imagen familia. Página 4

https://www.freepik.es/vector-premium/familia-carrito-supermercado-personas-aisladas-madre-hijo-padre-compras-juntos-comprando-alimentos-compras-nino-sonriente-sosteniendo-coche-juguete-papa-hablando-telefono_27668427.htm

Imagen niño. Página 7

https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-afroamericanos_4870116.htm?query=ni%C3%B1o%20lindo%20diferentes%20posiciones

Imágenes y conceptos dinero. Páginas 9, 10 y 11

<http://media.utp.edu.co/fasut/archivos/Instituto-Aviva-educacion-financiera-mi-dinero-y-yo.pdf>

Imágenes juguetes. Página 48

<https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/juguetes>

Imágenes dulces. Página 48

<https://www.freepik.es/vectores/dulces>

Imágenes billetes y monedas

<https://gobco.com.co/billetes-de-colombia/>



Guía 3.15

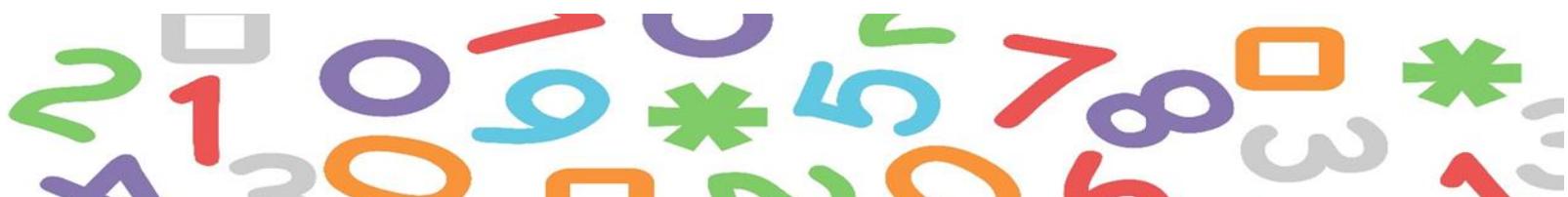
Fase Caribe

Tema

Manejo del dinero: Formas de pago

Competencia abordada

Resuelve situaciones cotidianas usando algunas formas de pago como el dinero en efectivo, las tarjetas débito, los pagos en los bancos, pagos con aplicaciones en el celular o pagos por internet.



Materiales necesarios para esta sesión

Momento de jugar con objetos

- Tablero de Monopolio (página 17).
- Tarjetas de propiedad (página 19).
- Tarjetas de incógnita (página 21).
- Dinero (página 23 y 25)

Juego matemático

- Objetos con su precio (Recortar anexo).
- Tijeras.
- Un dado.

