

Tengo Iniciativa

Es un proyecto que promueve la formación de tus alumnos en temas de emprendimiento, educación financiera y habilidades para la vida, ayudándoles a convertir su creatividad en acciones innovadoras e impulsándolos a convertirse en líderes con una postura ética, ciudadana y empresarial.



¡Ha llegado la hora de educar para la vida!

ESTRUCTURA

Con **Tengo Iniciativa** trabajarás una metodología única. Cada libro esta organizado en unidades que pueden ser de 3 a 6 y de 9 a 18 lecciones dependiendo del grado escolar. Tu aula será un laboratorio de trabajo colaborativo gracias a actividades y proyectos de aplicación en los diversos contextos del alumno. Esta propuesta trabaja a partir de un esquema de 4 secciones a lo largo de cada libro:

1. **Explora** es la sección para el descubrimiento de los contenidos, donde a través de actividades y juegos, tus alumnos conocerán los temas que contiene cada unidad.
2. **Lecciones** de emprendimiento, educación financiera y habilidades sociales.
3. **Mi iniciativa** es la sección que consolida lo aprendido en un proyecto de aplicación real.
4. **Evaluación** a través de análisis de casos hipotéticos y reales.

Educación Financiera Lección 8

Ahorrar: ¿por qué a veces es difícil?

Para empezar: ¿Has notado que muchas personas no ahorran aunque saben que es importante? Hoy conocerás cómo vencer los obstáculos para lograrlo.

Carrera de obstáculos

1. Forma un equipo. Competirán contra otros dos.
2. Pinten en el suelo del patio de la escuela un tablero con 20 casillas y consiguen un dado. Su profesor pondrá una mesa grande en la casilla 20 y dos pequeñas opciones de compra en las casillas 7 y 13.

1	7	8	9	15	16	17	
2	6	10	14	18			
3	4	5	11	12	13	19	20

3. Nombren un representante por equipo. Tendrán cinco minutos para llegar a la meta y obtenerla. Para llegar, tirarán por turnos los dados. Cuando lleguen a las casillas 7 y 13 pueden elegir hacer las compras, pero ¡se quedan sin ahorros! Es decir, tendrán que regresar a la casilla 1 y empezar a tirar. ¿Qué deciden: tomar los premios pequeños o esperar para conseguir más pronto la meta grande?

Ahorrar, un desafío que superar

Ahorrar es un hábito útil porque nos ayuda a lograr metas, afrontar emergencias y construir un futuro mejor. Aun así, muchos niños y adultos no lo hacen por **obstáculos** como los siguientes.

- **La falta de metas.** Si no sabes para qué quieres el dinero, te lo gastarás en cualquier cosa.
- **Las compras impulsivas.** Como cuando ves un juguete y lo compras sin reflexionar sobre si en verdad lo necesitas.
- **Dejar el ahorro al final.** Cuando solo ahorras lo que te sobra en lugar de hacerlo en cuanto recibes un ingreso.
- **Las emergencias o imprevistos.** Como cuando se descompone un electrodoméstico y es necesario reemplazarlo de inmediato.
- **No saber en qué gastar.** Muchos no llevan un registro de sus gastos y no saben en qué se les va el dinero.

A pesar de lo anterior, ahorrar siempre es posible. ¿Qué solución propones para vencer cada uno de esos obstáculos?

ENTÉRATE
¿Alguna vez has creído que ahorrar es difícil? Ahora que sabes que no lo es, ¿cómo puedes empezar a ahorrar hoy mismo?

¡PROMÉTETE!
¿Qué metas de ahorro quieres lograr en los próximos meses?

LIBROS A, B Y C
DISPONIBLES
también en inglés



BENEFICIOS

DESARROLLA LAS CAPACIDADES Y TALENTOS DEL ALUMNO; CONTRIBUYENDO A SUS METAS PERSONALES

IMPULSA LA CAPACIDAD DE PLANIFICACIÓN DE TUS ESTUDIANTES

CONVIERTE TU AULA EN UN LABORATORIO DE TRABAJO COLABORATIVO

MÉTODO DE EVALUACIÓN REFLEXIVA

Trabajarás 4 tipos distintos de lecciones en cada unidad, que impulsarán el desarrollo fuera del salón de clases

La sección **Mi iniciativa** lleva a tus alumnos a desarrollar un proyecto de iniciativa personal durante todo el curso, con la finalidad de aplicarlo a su vida diaria


Cada unidad contiene la sección **Explora**, una actividad de descubrimiento que prepara a tus alumnos para los contenidos de cada unidad


Uso de casos hipotéticos y reales que promueven el análisis con base en las habilidades del conocimiento adquirido durante la lección



RECURSOS


DOCENTE

 **Consejos de uso para el docente**, un recurso con dosificación de contenidos, tips, un instructivo para el uso de los juegos e información adicional para que desarrolles los contenidos de manera exitosa en tu salón de clases

 **Juegos de mesa** que te ayudarán a tener sesiones más divertidas y aterrizar conceptos para que tus alumnos puedan relacionarlos con los temas que verán más adelante. Se incluyen 2 por libro



ALUMNO

 **Libro del alumno** con contenidos informativos, desarrollo de casos, actividades lúdicas y seguimiento de proyectos