PROPÓSITO:



MOTIVACIÓN:



A Elías le encantan los videojuegos, su mayor sueño es convertirse en diseñador de videojuegos. Él dice que sus favoritos son los que se produjeron durante los 80 y que el mejor, sin duda, es Pac man.

Elías tiene como propósito mejorar el computador que tiene en su casa, pues la capacidad de la máquina es muy limitada para instalar los programas con los que puede aprender programación de videojuegos. Para cumplir con su objetivo, Elías, con la orientación de su papá, ha calculado, de acuerdo con el monto que necesita para mejorar su computador, cuánto dinero debe ahorrar mensualmente y cuánto tiempo necesita para cumplir con su meta de ahorro: para ello Elías ha decidido guardar un porcentaje del dinero que semanalmente le dan sus padres para comparar la lonchera en el colegio y gana dinero extra haciendo trabajos en computador y ayudándoles a sus vecinos con las tareas de matemáticas. Él dice que cada peso cuenta, tiene el hábito de guardar todo en la alcancía y aunque se antoje, no se compra un dulce con el dinero que hasta el momento ha ahorrado.

La semana pasada Elías estaba navegando en Internet y vio una publicidad en la que estaban ofreciendo una videoconsola portátil con 500 juegos de los años 80 y 90 con 60% de descuento. Sus ojitos se abrieron como quien tiene en frente un delicioso pastel de chocolate, pensó, tremenda ganga, pero inmediatamente recordó su plan de ahorro en el que le faltaban 4 meses para completar el dinero que utilizaría para mejorar su computador e inmediatamente cerró la página de la publicidad. A pesar de ello, cada tanto Elías escuchaba en su cabeza una voz que le decía: deberías comprar la videoconsola, está muy barata, tiene tus juegos favoritos, puedes llevarla a donde sea y con el dinero que tienes ahorrado te alcanza y te sobra; pero al instante otra voz le decía: ni se te ocurra, el dinero es sólo para el computador, recuerda el esfuerzo que has hecho para ahorrarlo, sólo te faltan 4 meses para cumplir tu meta. Ante esta situación Elías se preguntó: ¿Debería comprar la videoconsola, aunque mi plan de ahorro se vea afectado?

Para responder su cuestionamiento y tomar una decisión, Elías cogió su libreta, revisó su plan de ahorro y con base en el plan, calculó y observo en cuánto dinero debería incrementar su ahorro mensual para comprar la consola y cumplir con su meta en el tiempo previamente estimado.

Después, pensó cómo podría manejar mejor sus recursos; por ejemplo, revisó su presupuesto y consideró reducir sus gastos preparando su lonchera en casa, pues de este modo modo no tendría que gastar ni un peso en alimentos y podría ahorrar todo el dinero que semanalmente le dan sus padres. También pensó en incrementar sus ganancias generando más recursos con la venta de helados entre los vecinos del barrio e incluso vender su patrimonio, la patineta que llevaba dos años

sin usar y de la cual estaba enamorada la vecina de la casa de enfrente.

Con estas ideas en mente, Elías buscó información en internet para estimar en cuánto dinero podría vender la patineta y con ese dato realizó un cálculo que le indicó que, si compraba la videoconsola, pero vendía la patineta, ya no serían 4 meses los que necesitaría para completar el dinero para mejorar su computador, sino 7. También calculó que, si vendía la patineta, ahorraba todo el dinero de la semana, hacía un trabajo en computador y vendía 30 helados por semana, así comprara la videoconsola, la meta de ahorro la cumpliría en los mismos 4 meses.

Así se la pasó Elías durante una semana, buscó información sobre la videoconsola en diferentes páginas para comprar precios, hacía cuentas, contaba y recontaba el dinero que tenía guardado, pero siempre llegaba a la misma conclusión: no se desviaría de su meta, por eso concluyó que no compraría la videoconsola.

Elías le contó a su mamá sobre su dilema, ella le dijo que por qué no aprovechaba la promoción que había encontrado, que con gusto ella le ayudaba a llevar a cabo sus ideas con la venta de helados, por ejemplo, promocionándolos por WhatsApp, o yendo a hablar con la mamá de la vecina a la que tanto le gustaba la patineta; que disfrutara de su dinero y que viera la compra de la videoconsola como una inversión. Las palabras de su mamá movieron a Elías a buscar en línea la promoción, ya se veía recibiendo en la puerta de su casa la videoconsola, estaba muy emocionado.

Elías ingresó a la página web y compro su consola. Elías se sintió muy feliz de haber analizado toda la información y tomar una decisión muy segura de haber encontrado una gran oportunidad; pero lo mas importante es que encontró una forma de mejorar su plan de ahorro y no ver tan afectado su objetivo. Su mamá lo felicito por todas las búsquedas y análisis que realizo y lo invitó a que fuera un poco más flexible con el manejo del dinero, ella resaltó su persistencia, organización y empeño en alcanzar su meta, pero también le dijo que en ocasiones hay que arriesgarse, sobre todo cuando hay buenas oportunidades de inversión. Elías miró a su mamá y le dijo que tendría en cuenta su consejo, pues siempre hay alternativas para incrementar sus recursos.

EXPLICACIÓN:



APROVISIÓNATE

Todos los días tomamos muchas decisiones, por ejemplo, ¿qué ropa me colocare hoy? ¿Qué tarea hago primero? ¿Me compro un pastel o ahorro el dinero para el juego que quiero?

La toma de decisiones con información nos permite obtener mejores resultados, por ejemplo, si conocemos las proyecciones del clima y sabemos que es probable que vaya a llover, mejor salir con una chaqueta antes de salir; Si sabemos que en la tarde puedo ir a jugar con mis amigos, debo tomar la decisión si hago la tarea temprano, para dividirme tranquilo; tenemos muchos acontecimientos diarios donde constantemente tomamos decisiones.

En esta sesión conocerás los pasos que nos permite tomar decisiones y en las siguientes sesiones encontraras historias de niños como tu, que han tomado decisiones financieras para comprar un juguete o alcanzar una meta.

Tomar decisiones informados: Es el proceso de **evaluar y elegir**, a partir del razonamiento y la voluntad, elegimos una opción en medio de un universo de posibilidades, con el propósito de resolver una situación específica. La toma de decisiones implica una estrategia de intervención de tu parte.

En un proceso de toma de decisiones bien conducido, deberían sucederse las siguientes fases:



Analicemos la historia de Elías:

1. Identificación del problema: ¿Debería comprar la videoconsola, aunque mi plan de ahorro se vea afectado?

2. Recolección de información: Elías cogió su libreta, revisó su plan de ahorro y con base en el plan, calculó y observo en cuánto dinero debería incrementar su ahorro mensual para comprar la consola y cumplir con su meta en el tiempo previamente estimado.

Después, pensó cómo podría manejar mejor sus recursos; por ejemplo, revisó su presupuesto y consideró reducir sus gastos preparando su lonchera en casa, pues de este modo modo no tendría que gastar ni un peso en alimentos y podría ahorrar todo el dinero que semanalmente le dan sus padres. También pensó en incrementar sus ganancias generando más recursos con la venta de helados entre los vecinos del barrio e incluso vender su patrimonio, la patineta que llevaba dos años sin usar y de la cual estaba enamorada la vecina de la casa de enfrente.

3. Prioridades: Elías buscó información en internet para estimar en cuánto dinero podría vender la patineta y con ese dato realizó un cálculo que le indicó que, si compraba la videoconsola, pero vendía la patineta, ya no serían 4 meses los que necesitaría para completar el dinero para mejorar su computador, sino 7. También calculó que, si vendía la patineta, ahorraba todo el dinero de la semana, hacía un trabajo en computador y vendía 30 helados por semana, así comprara la videoconsola, la meta de ahorro la cumpliría en los mismos 4 meses.

Así se la pasó Elías durante una semana, buscó información sobre la videoconsola en diferentes páginas para comprar precios, hacía cuentas, contaba y recontaba el dinero que tenía guardado, pero siempre llegaba a la misma conclusión: no se desviaría de su meta, por eso concluyó que no compraría la videoconsola.

4. Evaluación de escenarios y consecuencias posibles: Elías le contó a su mamá sobre su dilema, ella le dijo que por qué no aprovechaba la promoción que había encontrado, que con gusto ella le ayudaba a llevar a cabo sus ideas con la venta de helados, por ejemplo, promocionándolos por WhatsApp, o yendo a hablar con la mamá de la vecina a la que tanto le gustaba la patineta; que disfrutara de su dinero y que viera la compra de la videoconsola como una inversión. Las palabras de su mamá movieron a Elías a buscar en línea la promoción, ya se veía recibiendo en la puerta de su

casa la videoconsola, estaba muy emocionado.

5. Decisión: Elías ingresó a la página web y compro su consola. Elías se sintió muy feliz de haber analizado toda la información y tomar una decisión muy segura de haber encontrado una gran oportunidad; pero lo mas importante es que encontró una forma de mejorar su plan de ahorro y no ver tan afectado su objetivo. Su mamá lo felicito por todas las búsquedas y análisis que realizo y lo invitó a que fuera un poco más flexible con el manejo del dinero, ella resaltó su persistencia, organización y empeño en alcanzar su meta, pero también le dijo que en ocasiones hay que arriesgarse, sobre todo cuando hay buenas oportunidades de inversión. Elías miró a su mamá y le dijo que tendría en cuenta su consejo, pues siempre hay alternativas para incrementar sus recursos.

EXPEDICCIONARIO

A lo largo de la sesión vas a encontrar palabras claves que te ayudaran a desarrollar la competencia, memoriza y consúltalas las veces que sea necesario, las definiciones son tomadas del diccionario de la Real Academia de La Lengua Española.

Necesitas saber qué es...

Administrar: Ordenar, disponer, organizar. ***Ejemplo:*** *Estableces las reglas y el paso a paso para desarrollar un juego con tus amigos; estas administrando el juego.*

Control: *Comprobación, inspección, revisión.* ***Ejemplo:*** *Revisas antes de comenzar si están completos todos los elementos para jugar con la consola de videojuegos.*

Decisiones: Determinación, resolución que se toma en una cosa dudosa. ***Ejemplo:*** Resuelves en que gastar el dinero que dejo el Ratón Pérez

Gastos: Emplear el dinero en algo. ***Ejemplo:*** Estas ahorrando para tu guitarra y decides comprar una camiseta que te gusto, gastando parte del dinero que tenías ahorrado.

Mesada: Porción de dinero que los niños pueden manejar y utilizar para algo especifico. ***Ejemplo:*** Dinero que recibes cada semana para gastar en la hora del almuerzo en el colegio.

Presupuesto: Calculo anticipado de un proyecto. ***Ejemplo:*** Estableces cuánto dinero necesitas ahorrar semanal, para comprar tu guitarra en seis meses.

Propósito: Objetivo que se pretende conseguir. ***Ejemplo:*** Decides ahorrar el dinero que te da tu mamá con el objetivo de comprar una guitarra y crear una banda musical.

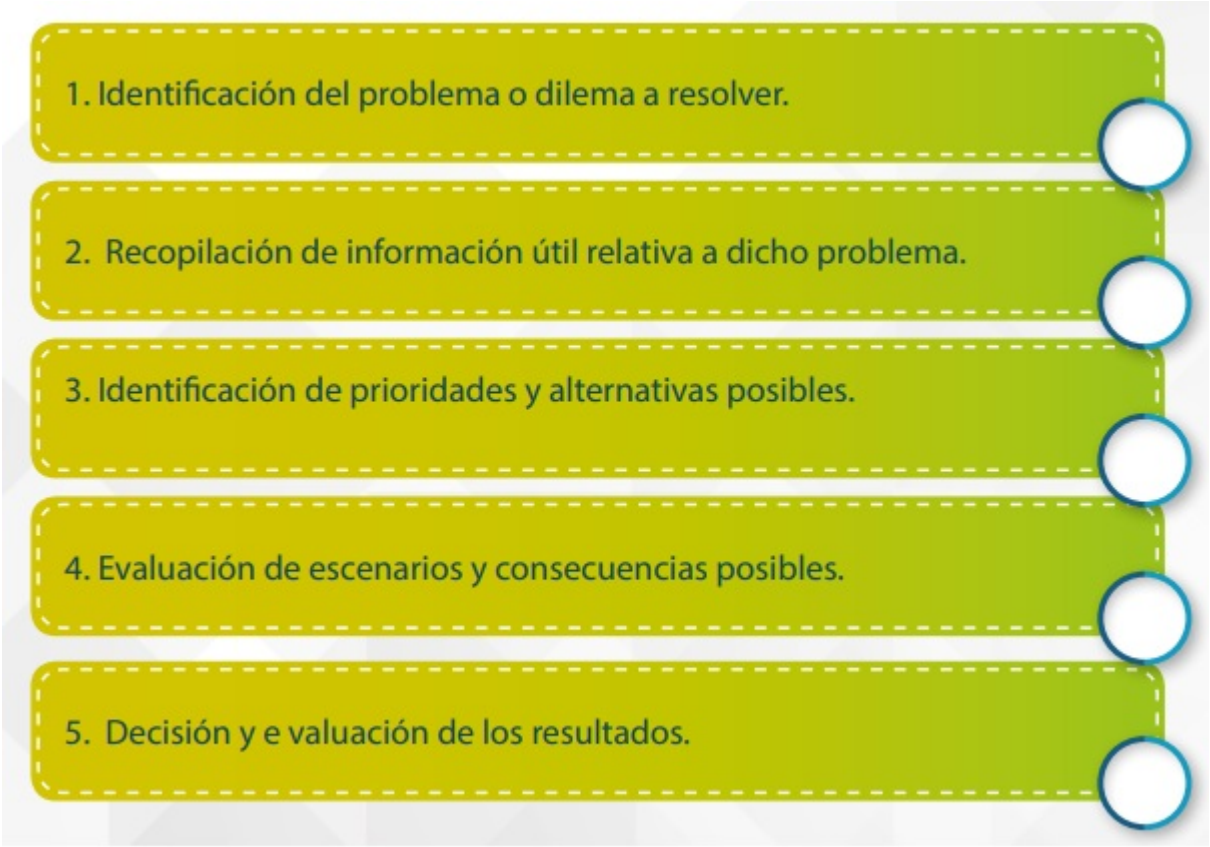
Publicidad: Divulgación de anuncios de carácter comercial, para atraer compradores. ***Ejemplo:*** Los comerciales que aparecen en televisión anunciando un nuevo juguete.

.

EJERCICIOS:

DESAFÍOS DE PRUEBA

Vuelve a leer la historia de Elías, marca con una V los pasos que si realizo y con una F los pasos que no utilizo en la toma de decisiones informada.



¿Qué le aconsejarías a Elías en la decisión que debía tomar? Justifica tu respuesta

_____

_____

_____

EVALUACIÓN:

COMPARTE TUS HALLAZGOS: _____

¿Conoces historias similares a las de Elías? Comparte con tus compañeros

_____

_____

_____

Describe con tus palabras que te deja la importancia de conocer los pasos para tomar decisiones con

información.

_____

_____

_____

¿Recuerda si alguna vez te has acelerado a gastar tu dinero y después piensas que lo hubieras podido gastar en otra cosa? Comparte.

_____

_____

_____

BIBLIOGRAFÍA: