



# LA ECONOMÍA

GUÍA PARA  
MAESTRAS Y MAESTROS





## CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN A LA ECONOMÍA _____	7
1.1. Orientación de la guía para el maestro _____	7
1.2. ¿Qué es la economía? _____	7
1.3. Funcionamiento de la economía _____	7
1.4. El mercado _____	8
1.5. La oferta y la demanda _____	8
1.6. Uso de herramientas y materiales para las actividades _____	8
1.7. Actividad 1: Entendiendo la economía _____	10
1.8. Actividad 2: El juego de la escasez _____	11
1.9. Actividad 3: El juego de la asignación de recursos _____	13
1.10. Actividad 4: Los recursos y las necesidades _____	16
1.11. Actividad 5: El juego de la oferta y la demanda de mercado _____	17
2. EL SISTEMA FINANCIERO _____	21
2.1. Orientación de la guía para el maestro _____	21
2.2. ¿Qué es el Sistema Financiero Boliviano? _____	21
2.3. Funcionamiento del SFB _____	22
2.4. Actividad 6: Decisiones en el sistema financiero _____	22
2.5. Actividad 7: El juego del viaje del dinero _____	24
3. LA ECONOMIA FAMILIAR _____	29
3.1. Orientación de la guía para el maestro _____	29
3.2. ¿Qué es la economía familiar? _____	29

3.3. Funcionamiento de la economía familiar	30
3.4. Actividad 8: El presupuesto familiar	30
3.5. Actividad 9: Mi presupuesto personal	32
GLOSARIO	35
BIBLIOGRAFÍA	36

## **PRESENTACIÓN BANCO CENTRAL DE BOLIVIA**

El Banco Central de Bolivia (BCB) en coordinación con el Ministerio de Educación, a través de la Unidad Especializada de Formación Continua (UNEFCO), ha elaborado el ciclo formativo denominado “Educación económica y financiera inclusiva”, desarrollado con el propósito de contribuir a la formación de maestros y maestras de todo el Estado Plurinacional de Bolivia.

El BCB reconoce la importancia de la implementación de un proceso de educación económica y financiera formal a nivel nacional, destinada entre otros aspectos a favorecer el desarrollo del capital humano de nuestro país, con efectos positivos en el crecimiento económico y bienestar de la sociedad, tomando en cuenta que es prioridad brindar herramientas útiles a los jóvenes, para desempeñarse en su vida cotidiana y fundamentalmente como base para su futura formación profesional.

Cabe mencionar que este importante aporte interinstitucional requirió de un largo proceso para cumplir con el propósito establecido. Inicialmente el BCB desarrolló los contenidos de educación económica y financiera, que fueron incluidos en los planes y programas de educación secundaria durante el proceso de actualización curricular, llevado adelante por el Ministerio de Educación. Luego se elaboraron los contenidos para los textos de aprendizaje de los estudiantes, además de material complementario (cartillas y videos educativos). Por último, se participó en la capacitación virtual a los

---

maestros y maestras mediante talleres realizados en diversas plataformas educativas.

A partir de ese trabajo, se estableció la necesidad de seguir capacitando a los maestros y maestras sobre los contenidos desarrollados, de esta manera el BCB y la UNEFECO realizan los cursos en educación económica y financiera que serán desarrollados en este ciclo formativo.

Los textos que acompañan cada uno de los cursos, contienen conceptos, información y actividades, cuya finalidad es contribuir a la formación económica y financiera de maestros y maestras de todo el territorio nacional, constituyéndose en material de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje que éstos llevan adelante con los estudiantes de secundaria del Subsistema de Educación Regular.

Edwin Rojas Ulo

**PRESIDENTE A.I.**

**BANCO CENTRAL DE BOLIVIA**

---

# INTRODUCCIÓN A LA ECONOMÍA





# CAPÍTULO 1

## INTRODUCCIÓN A LA ECONOMÍA

### 1.1. Orientación de la guía para el maestro

Este es un capítulo de introducción a la economía y está especialmente diseñado para las maestras y los maestros del nivel secundaria del Estado Plurinacional de Bolivia, el mismo cuenta con actividades que se pueden desarrollar con sus alumnos en aula o en el contexto educativo.



### 1.2. ¿Qué es la economía?

La economía es un medio para alcanzar el desarrollo integral y el vivir bien de las bolivianas y los bolivianos, respetando la soberanía nacional, la diversidad cultural y la Madre Tierra.<sup>1</sup>

### 1.3. Funcionamiento de la economía

El funcionamiento de la economía se explica a partir del flujo circular de la economía. Como se puede observar en el gráfico, se intercambian bienes y servicios entre las unidades productivas y las familias.

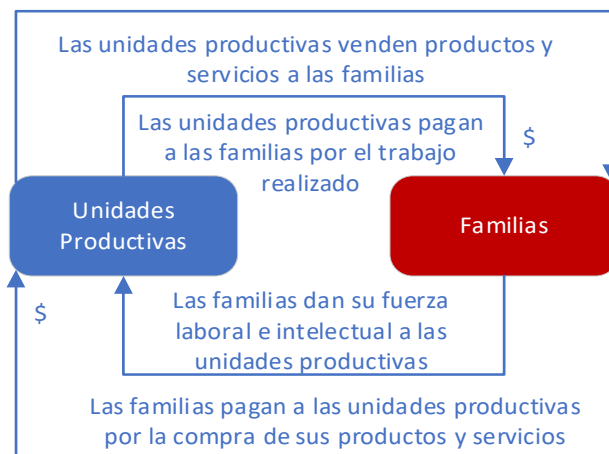
---

<sup>1</sup> Estado Plurinacional de Bolivia, Plan de Desarrollo Económico y Social PDES 20021-2025.

#### 1.4. El mercado

El ejemplo más claro de mercado es donde las personas van a hacer sus compras para la semana, por ejemplo: el Mercado Rodríguez en La Paz, el mercado Los Pozos en Santa Cruz, etc.

Su principal característica es que existen vendedores (oferta) y compradores (demanda) que interactúan o se comunican a través del precio de los productos y servicios.



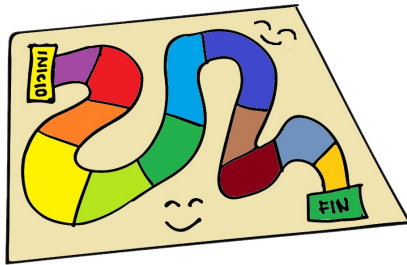
#### 1.5. La oferta y la demanda

La oferta es la producción que se ofrece en el mercado y la demanda es lo que se busca y compra en el mercado para satisfacer los deseos y necesidades.

#### 1.6. Uso de herramientas y materiales para las actividades

Los materiales básicos que utilizaremos en todas las actividades del texto son los siguientes:

**Tablero de juego:** es una superficie plana y rectangular diseñada para actividades lúdicas. Puede tener diferentes diseños y marcas en su superficie, y se utiliza como base para colocar las fichas o elementos del juego.



**Fichas de Juego:** son objetos pequeños de diferentes formas y colores que se utilizan para representar a los participantes en un juego de mesa.

**Dado:** Un dado es un objeto sólido con marcas en sus caras usado para obtener números aleatorios en juegos de azar.

**Bolígrafos y lápices:** son instrumentos de escritura utilizados para escribir o dibujar. Los bolígrafos utilizan tinta y los lápices grafito o carboncillo.

**Cinta adhesiva (masking):** Es una cinta de uso general que se utiliza para pegar.

**Tarjetas:** Las tarjetas nos permitirán mejorar el aprendizaje y la memorización, éstas tendrán definiciones, símbolos, números e imágenes en uno o ambos lados y se utilizarán para facilitar el proceso enseñanza - aprendizaje.

**Bolsa pequeña para guardar tarjetas:** es una bolsa diseñada específicamente para transportar y proteger tarjetas.

**Pizarrón:** es una superficie plana y lisa, que puede ser de color blanco, negro o verde, diseñada para escribir o dibujar con tiza o marcador al agua.

## 1.7. Actividad 1: Entendiendo la economía

**Objetivo:** Despertar la comprensión de los conceptos básicos de economía, oferta, demanda, escasez y dinero.

### Materiales necesarios:

- Tarjetas de colores (una por concepto).
- Pizarra o superficie similar para pegar las tarjetas
- Reloj o temporizador.
- Cinta adhesiva.



### Preparación inicial:

- Presenta a los estudiantes los conceptos básicos de economía. Proporciona ejemplos simples para ilustrar cada concepto.
- Organiza a los estudiantes en grupos de 5 integrantes. Fomenta la colaboración y diversidad de opiniones.

### Desarrollo:

- Entrega a cada grupo tarjetas de colores y explica que tendrán 10 minutos para discutir y resumir los conceptos dados en esas tarjetas.
- Los estudiantes deben trabajar en equipo para escribir los puntos clave sobre oferta, demanda y escasez en las tarjetas asignadas.
- Durante este tiempo, circula entre los grupos para aclarar dudas y guiar las discusiones si es necesario.
- Al finalizar los 10 minutos, pide a un representante de cada grupo que pase al frente a pegar las tarjetas en la pizarra y explicar sus conceptos.

- Facilita una conversación para llegar a un consenso sobre los conceptos clave de economía basándose en el análisis colectivo.

**Resultado:** Profesor y alumnos llegan a un consenso acerca de los principales conceptos de economía con base en el análisis de la información facilitada.

### **1.8. Actividad 2: El juego de la escasez**

**Objetivo:** Enseñar el concepto económico de la escasez y la importancia de tomar decisiones y administrar los recursos de manera eficiente.

#### **Materiales necesarios:**

- Papelógrafo o pizarra dividida en dos columnas (una con un dibujo de un bote y otra con un dibujo de una isla con árboles frutales, el número de frutas es igual al número total de estudiantes).
- Fichas de papel para representar los recursos.
- Reloj o temporizador para medir el tiempo del juego.
- Cinta adhesiva, si utiliza papelógrafo.

#### **Preparación inicial:**

- Divide a los estudiantes en grupos de 3 a 5 personas.
- Explica a los estudiantes que formarán parte de grupos de exploradores en una isla desierta y que su objetivo es sobrevivir y obtener alimentos para todos los miembros del grupo.
- Los dibujos en el papelógrafo son para visualizar las dos opciones para obtener

alimentos.

- Cada grupo recibirá una cantidad limitada de “recursos”, representados por fichas de papel, 2 fichas por cada estudiante.
- Los recursos se pueden utilizar para dos actividades: pescar en el mar (representado por el bote) o recolectar frutas en la isla (representado por los árboles frutales). Cada acción requiere un cierto costo en términos de recursos. Pescar en el mar requiere una ficha por cada intento y recolectar frutas requiere dos fichas.
- Los grupos tienen un tiempo de 10 minutos para tomar decisiones.

### **Desarrollo:**

Durante el tiempo determinado, los grupos deben debatir y decidir cómo utilizar sus recursos limitados: si prefieren pescar o recolectar frutas para obtener la mayor cantidad de alimentos posible.

### **Análisis:**

El profesor pregunta a los grupos sobre las decisiones tomadas, los desafíos encontrados y cómo la escasez influyó en sus elecciones. Puede incorporar algunas consideraciones adicionales que añadan desafíos, por ejemplo: la disminución de fruta de los árboles, la variación de cantidad de peces obtenidos por cada intento, intercambio de recursos entre grupos u otros.

- ¿Qué estrategias utilizaron para decidir en qué invertir sus recursos limitados durante el juego?
- ¿Qué factores consideraron al elegir entre las opciones?
- ¿Cómo creen que estas lecciones se aplican a situaciones de la vida real?

El profesor destaca la importancia de gestionar sabiamente los recursos en situaciones donde no se pueden satisfacer todas las necesidades debido a la escasez.

**Resultado:** Los alumnos comprenden de manera práctica el concepto de escasez y la importancia de tomar decisiones basadas en recursos limitados. Además, aprenderán sobre la necesidad de administrar sus recursos de manera eficiente para maximizar sus posibilidades de obtener lo que necesitan.

### **1.9. Actividad 3: El juego de la asignación de recursos**

**Objetivo:** Fortalecer el entendimiento de la asignación de recursos que se refiere al proceso de distribuir y utilizar los recursos disponibles, ya sean materiales, financieros, humanos o temporales, de manera eficiente y efectiva para satisfacer necesidades, alcanzar objetivos o resolver problemas.

#### **Objetivo del juego:**

El objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de fichas de estrellas al final de la partida, representando una mayor satisfacción con bienes de lujo. Sin embargo, si un jugador se queda sin fichas de círculos (bienes de primera necesidad) en algún momento, será eliminado automáticamente.

#### **Materiales necesarios:**

- Fichas con formas de círculos y de estrellas.
- Un dado.

#### **Formación de grupos y asignación de fichas:**

- Se forman grupos de 6 a 8 personas.

- Cada jugador selecciona 10 fichas en la combinación que prefiera (por ejemplo: 3 estrellas y 7 círculos, o 5 de cada uno, o 8 estrellas y 2 círculos).

### **Desarrollo:**

Los CÍRCULOS representan bienes de primera necesidad, de los que no podemos prescindir pero que, una vez satisfecha esa necesidad, no nos aporta mayor utilidad (como podría ser el pan, agua, etc.). Las ESTRELLAS representan bienes de lujo, aquellos que aumentan nuestra satisfacción y de los que deseamos tener la mayor cantidad posible (como podría ser un auto, un viaje en avión, un celular de alta gama, etc.). Gana el jugador que cuando termine la partida tenga más estrellas, pero si en algún momento se queda sin círculos estará eliminado automáticamente.

El juego va por rondas, en cada ronda el profesor tira un dado y según el valor obtenido los jugadores realizarán una acción dependiendo del número de dado que salga.

Cada vez que un alumno se queda sin círculos es eliminado de la partida. Cuando el profesor obtiene un 6 en el dado y a continuación saca 4, 5 o nuevamente 6, la partida

## NÚMERO DEL DADO



## ACCION A REALIZAR

Todos los estudiantes cambian una estrella o círculo con el profesor

Se da el libre intercambio de estrella y/o círculos entre los estudiantes

Todos los estudiantes pierden dos círculos

Le das al jugador de tu derecha un círculo o estrella

Le das al jugador de tu derecha lo que pida (un círculo o estrella)

El profesor tira el dado y si sale 1,2 o 3 sigue la partida; si sale 4,5,6 termina la partida

finaliza para todos.

Gana el jugador que tenga más estrellas cuando la partida llega a su fin.

**Resultado:** Los alumnos adoptan el concepto de asignación de recursos.

## 1.10. Actividad 4: Los recursos y las necesidades

**Objetivo:** Facilitar a los estudiantes la comprensión de la toma de decisiones entre el uso de los recursos limitados y la satisfacción de necesidades o deseos.

### **Materiales necesarios:**

- 20 Billetes dibujados o billetes de alasitas en cortes de Bs 100.
- Tarjetas de colores.

### **Desarrollo:**

#### **Formación de grupos:**

El maestro organiza a los alumnos en 4 grupos:

- Dos grupos dibujarán o escribirán productos y servicios básicos y de lujo; y les otorgarán precios múltiples de Bs.100.
- Dos grupos recibirán Bs. 1.000 en billetes dibujados, deben tomar decisiones sobre qué comprar.

#### **Período de compras:**

El maestro concede 5 minutos a los grupos que tienen dinero para realizar sus compras, eligiendo entre los productos y servicios dibujados por los otros grupos.

#### **Análisis y reflexión:**

Al finalizar el tiempo, el profesor pide a cada uno de los



grupos que tenían dinero, explicar en plenaria el por qué decidieron comprar lo que compraron y qué necesidades o deseos han satisfecho con sus compras.

Se destaca la importancia de la asignación eficiente de recursos y cómo la satisfacción de necesidades básicas o deseos influyó en las decisiones de compra.

### Resultado:

Los participantes adquieren una comprensión práctica sobre la utilización eficiente de recursos limitados y la satisfacción de necesidades o deseos a través de la toma de decisiones de compra.

### 1.11. Actividad 5: El juego de la oferta y la demanda de mercado

**Objetivo:** Comprender los conceptos de oferta y demanda en el mercado, y cómo estos influyen en los precios de los productos, además de fomentar habilidades de toma de decisiones y negociación.

#### Materiales necesarios:

- Tarjetas de colores con dibujos de productos.
- Billetes dibujados o billetes ficticios en cortes de Bs 100.

#### Desarrollo:

- El profesor coloca las tarjetas de colores con los dibujos de productos comestibles en la mesa, asignando un precio inicial a



cada uno.

- Asegura una cantidad suficiente de productos para evitar la escasez.
- Cada alumno recibe 500 Bs. de dinero ficticio.
- Se invita a los alumnos a decidir qué productos desean “comprar” y “vender”.
- Cambios en la oferta y la demanda: El profesor introduce cambios en los precios por la demanda y oferta en el mercado. Motivando a los alumnos a adaptarse a estos cambios y tomar nuevas decisiones.

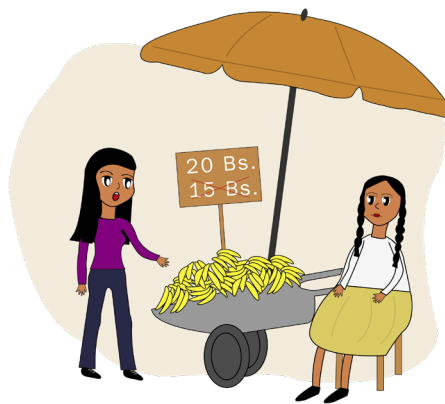
### Debate y reflexión:

Una vez finalizado el juego, se promueve un debate entre los alumnos para reflexionar sobre sus decisiones y las consecuencias en el mercado.

Se discute cómo los cambios en la oferta y la demanda afectaron los precios y las decisiones de compra y venta.

### Resultado:

Los alumnos refuerzan su comprensión de la dinámica de la oferta y la demanda en el mercado. Además, mejoran habilidades socioemocionales relacionadas con la toma de decisiones, negociación y adaptabilidad en un entorno cambiante.



# SISTEMA FINANCIERO BOLIVIANO





## CAPÍTULO 2

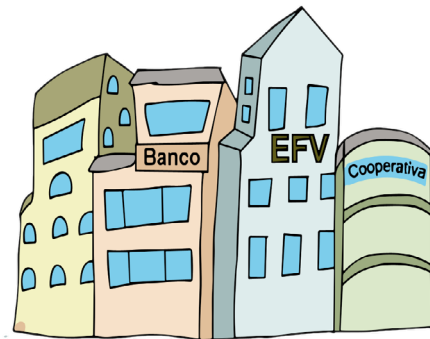
### EL SISTEMA FINANCIERO

#### 2.1. Orientación de la guía para el maestro

Este capítulo aborda conceptos y actividades acerca del sistema financiero boliviano y está diseñado para que las maestras y los maestros del nivel secundaria del Estado Plurinacional de Bolivia puedan adoptar y transmitir el conocimiento a sus alumnos a través de actividades que se pueden desarrollar en aula o en el contexto educativo.

#### 2.2. ¿Qué es el Sistema Financiero Boliviano?

El sistema financiero boliviano (SFB) es el lugar donde se acontece el flujo de dinero en el cual participan las entidades de intermediación financiera, empresas de servicios financieros complementarios, participantes del mercado de valores, las entidades de seguros y la seguridad social de largo plazo.



### 2.3. Funcionamiento del SFB

El funcionamiento del sistema financiero se basa en la intermediación, es decir, la función de canalizar los recursos financieros de los ahorristas o inversionistas hacia los demandantes de financiamiento.

### 2.4. Actividad 6: Decisiones en el sistema financiero

**Objetivo:** Introducir a los alumnos al sistema financiero, enseñándoles sobre ahorro, gastos y la importancia de tomar decisiones financieras responsables.

#### **Materiales necesarios:**

- Tablero de juego con casillas del 1 al 20.
  - Fichas para jugadores.
  - Billetes ficticios con cortes de Bs 100.
  - Tarjetas de eventos con situaciones financieras.
1. **Gastos inesperados:** El jugador debe pagar una reparación de emergencia en su casa por Bs. 500. ¿Cómo afecta esto su presupuesto mensual?
  2. **Bonificación inesperada:** El jugador recibe una bonificación en su trabajo de Bs 300. ¿Qué decide hacer con ese dinero extra?
  3. **Compra impulsiva:** El jugador compra un artículo costoso que no necesitaba por Bs 700. ¿Cómo afecta esto su capacidad para ahorrar?
  4. **Aumento de salario:** El jugador obtiene un aumento de Bs. 400. ¿Cómo planea utilizar ese dinero adicional?
  5. **Pérdida de empleo:** El jugador pierde su empleo y deja de ganar Bs. 800 al mes.

¿Qué estrategias financieras implementa para afrontar esta situación?

6. **Promoción en una tienda:** El jugador se encuentra con una promoción irresistible en una tienda y gasta Bs. 200. ¿Decide comprar o ahorrar ese dinero?
7. **Inversión en educación:** El jugador considera realizar un curso o una capacitación que podría mejorar su carrera por Bs. 600. ¿Vale la pena la inversión?
8. **Pagos atrasados:** El jugador olvida pagar una factura importante y tiene una multa de Bs. 300. ¿Cómo afecta esto su puntaje crediticio o sus finanzas?
9. **Impuestos inesperados:** El jugador recibe un impuesto inesperado de Bs. 400. ¿Cómo ajusta su presupuesto para cubrir esta obligación?
10. **Ingreso adicional:** El jugador recibe un ingreso adicional por un trabajo extra de Bs. 500. ¿Lo ahorra, lo gasta o lo invierte?

### Desarrollo:

- El profesor elige a 4 alumnos para participar en la actividad utilizando el tablero de juego.
- Cada jugador comienza en la casilla número 1 del tablero con Bs.500.
- Los alumnos lanzan un dado y avanzan en el tablero según el número obtenido.
- Al caer en una casilla, el jugador toma una tarjeta de evento con una situación financiera planteada y responde a la pregunta.
- Consecuencias de las respuestas: Dependiendo de la respuesta dada, los jugadores ganan o pierden billetes ficticios.
- Ganador: El juego termina cuando el primer participante llegue a la casilla número 20, y recibe Bs.200, El ganador del juego es el que posee más dinero.

## Resultado:

Los alumnos aprenden sobre el sistema financiero al tomar decisiones inteligentes y entender la importancia de ahorrar para alcanzar metas a largo plazo.

Perciben la importancia de analizar situaciones financieras y tomar decisiones responsables en un entorno de juego simulado.



## 2.5. Actividad 7: El juego del viaje del dinero

**Objetivo:** Enseñar a los alumnos el concepto de inversión financiera y cómo hacer crecer su dinero tomando decisiones inteligentes y planificadas.

### Materiales necesarios:

- Tablero de juego dividido en diferentes casillas representando opciones de inversión (acciones, bienes raíces, negocios, ahorros, etc.).
- Fichas para los jugadores.
- Dado.

#### Acciones de una empresa:

Costo de inversión: Bs. 500.-  
Posible retorno: Gana Bs 300.-  
si las acciones tienen un buen rendimiento.

#### Bienes raíces (propiedad):

Costo de inversión: Bs 800.-  
Posible retorno: Obtiene Bs 600.- si  
el valor de la propiedad aumenta.

**Inversión en un negocio:**

Costo de inversión: Bs 600.-  
Posible retorno: Recibe Bs 400.- si el negocio genera ganancias.

**Depósito a Plazo Fijo (DPF) en un banco:**

Costo de inversión: Bs 300.-  
Posible retorno: Obtiene Bs 50.- adicionales como interés.

**Fondo Mutuo o de Inversión:**

Costo de inversión: Bs 400.-  
Posible retorno: Recibe Bs 250.- si el fondo tiene un buen rendimiento.

**Inversión en bonos del gobierno:**

Costo de inversión: Bs 700.-  
Posible retorno: Gana Bs 450.- si los bonos tienen un buen rendimiento.

**Compra de oro o metales preciosos:**

Costo de inversión: Bs 900.-  
Posible retorno: Obtiene Bs 700.- si el valor del oro o los metales preciosos aumenta.

**Préstamo con interés:**

Costo de inversión: Bs 200.-  
Posible retorno: Recibes Bs 250.- si el préstamo se paga con el interés acordado.

- Dinero ficticio para cada jugador.
- Tarjetas de inversión con información sobre el costo de la inversión y posibles retornos.

**Desarrollo:**

El tablero del juego está dividido en diferentes casillas que representan diversas opciones de inversión.

Los alumnos participantes se turnan para lanzar el dado y mover sus fichas por el

tablero.

Al llegar a una casilla de inversión, el jugador toma una tarjeta de inversión y lee en voz alta la información sobre el costo de la inversión y el posible retorno de dinero.

- Si el jugador decide invertir, paga el costo indicado en la tarjeta de inversión. Al final del juego, el jugador recibirá el retorno de dinero indicado si la inversión fue exitosa.
- Si un jugador no desea invertir, puede decidir ahorrar su dinero en un banco.
- Al final del juego, recibirá un pequeño incremento por concepto de intereses.
- El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan utilizado todo su dinero.
- El jugador con más retorno de dinero al final del juego gana.

### Resultado:

- Los alumnos adquieren conocimiento sobre cómo el dinero puede crecer y generar más dinero mediante decisiones inteligentes de inversión.
- Se resalta la importancia del ahorro y la paciencia para obtener mayores recompensas a largo plazo en el contexto de las inversiones financieras.



# ECONOMÍA FAMILIAR





## CAPÍTULO 3

### LA ECONOMÍA FAMILIAR

#### 3. ECONOMIA FAMILIAR

##### 3.1. Orientación de la guía para el maestro

Este capítulo aborda conceptos y actividades acerca de la economía familiar y está diseñado para que las maestras y los maestros del nivel secundaria del Estado Plurinacional de Bolivia puedan adoptar y transmitir el conocimiento a sus alumnos a través de actividades que se pueden desarrollar en aula o en el contexto educativo.



##### 3.2. ¿Qué es la economía familiar?

Es la forma en que una familia administra sus ingresos, gastos, ahorros e inversiones, con el objetivo de satisfacer sus necesidades, deseos y alcanzar sus metas económicas.

### 3.3. Funcionamiento de la economía familiar

La economía familiar toma en cuenta los ingresos familiares y cómo estos se destinan al consumo, al ahorro y la inversión. Entonces, se registran los ingresos, se planifica, se presupuesta y se ejecuta el presupuesto familiar. Cada familia tiene una situación económica única y depende de los ingresos de los familiares que generan ingresos y que aportan al presupuesto familiar: Papá, mamá y hermanos mayores.

### 3.4. Actividad 8: El presupuesto familiar

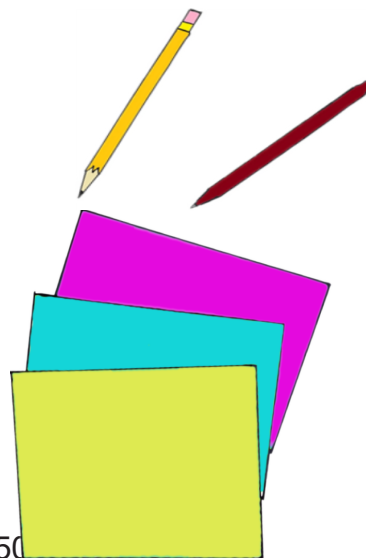
**Objetivo:** Enseñar a los alumnos la importancia de elaborar y manejar un presupuesto familiar de manera eficiente, por ejemplo, para el pago de servicios básicos.

**Materiales necesarios:**

- Hojas de papel y lápices para los alumnos.
- Bolsa para colocar las tarjetas.
- Tarjetas de colores con diferentes ingresos y gastos escritos al azar.

Por ejemplo:

- Ingreso - Salario mensual: Origen: Trabajo / Monto: Bs 2500.-
- Egreso - Compra de alimentos: Destino: Supermercado / Monto: Bs 350.-
- Ingreso - Regalo de cumpleaños: Origen: Familia / Monto: Bs 100.-
- Egreso - Pago de la factura de electricidad: Destino: Servicio eléctrico / Monto: Bs 100.-



- Egreso - Transporte público: Destino: Viaje diario / Monto: Bs. 30
- Ingreso - Venta de objetos usados: Origen: Venta de objetos personales / Monto: Bs. 70
- Egreso - Compra de útiles escolares: Destino: Material escolar / Monto: Bs. 90
- Ingreso - Pago por tareas domésticas: Origen: Ayuda en casa / Monto: Bs. 40
- Egreso - Gastos en entretenimiento: Destino: Salida al cine / Monto: Bs. 60
- Egreso - Pago de la factura del teléfono: Destino: Servicio telefónico / Monto: Bs. 80.

### **Desarrollo:**

1. El profesor selecciona 5 alumnos y les entrega una hoja de papel y un lápiz.
2. Se colocan las tarjetas en la bolsa.
3. Cada alumno seleccionado saca una tarjeta y lee en voz alta su contenido (por ejemplo: “pagar la factura del agua”, “comprar comida para la semana”, “cobrar el salario”, etc.) y lo anota en la hoja.
4. La actividad continúa hasta que se han sacado todas las tarjetas.
5. Una vez terminado, los jugadores suman sus gastos y sus ingresos anotados en su hoja de papel. Si los gastos son mayores que los ingresos, han superado su presupuesto. Si los ingresos son mayores que los gastos, han cumplido o incluso han ahorrado dinero.

**Resultado:** Los alumnos han experimentado la elaboración de un presupuesto familiar mediante un ejercicio práctico.

Al calcular sus ingresos y gastos, comprenden la importancia de gestionar adecuadamente el dinero para evitar exceder el presupuesto y cómo puede impactar en el manejo eficiente de las finanzas familiares.



### 3.5. Actividad 9: Mi presupuesto personal

**Objetivo:** Enseñar a los alumnos de secundaria la importancia de administrar correctamente su dinero y tomar decisiones financieras responsables.

**Materiales necesarios:**

- Billetes ficticios para los alumnos.
- Tarjetas de gastos y tarjetas de ingresos. (Puede utilizar las mismas de la Actividad anterior)
- Hojas de papel en blanco para cada grupo.

**Desarrollo:**

1. El profesor entrega billetes de alasitas a los alumnos y les explica que deben administrar su dinero de manera responsable. El profesor



- divide a los estudiantes en grupos de 4.
2. Cada grupo recibirá una hoja de papel en blanco que simulará su presupuesto personal y una cantidad inicial de dinero.
  3. El profesor coloca todas las tarjetas de gastos y tarjetas de ingresos en un montón sobre una mesa en el centro de la sala.
  4. Cada grupo se turna para tomar una tarjeta de gasto y una tarjeta de ingreso.
  5. Los alumnos deberán calcular cómo distribuir su dinero de manera inteligente, teniendo en cuenta sus ingresos y gastos.
  6. Los alumnos anotan en el papel en blanco los ingresos y gastos seleccionados por cada grupo, y realizan los cálculos correspondientes para saber si terminan con superávit o déficit al final del mes.
  7. Al finalizar las tarjetas, cada grupo deberá exponer brevemente su presupuesto y explicar si lograron equilibrar sus ingresos y gastos.
  8. El profesor motiva a los estudiantes a reflexionar sobre las decisiones que tomaron y cómo podrían mejorar en futuros presupuestos personales.

**Resultado:** Los alumnos aprendieron a ajustar sus gastos de acuerdo a sus ingresos, evitar endeudarse y planificar a largo plazo. También comprendieron que el equilibrio entre ingresos y gastos es fundamental para mantener una buena salud financiera y alcanzar metas personales en el futuro.





## GLOSARIO

**Presupuesto familiar:** Planificación y distribución detallada de los ingresos y gastos de una familia para administrar eficientemente sus recursos económicos.

**Ingresos:** Cantidad de dinero que se recibe regularmente, proveniente de salarios, rentas, inversiones u otras fuentes.

**Gastos:** Montos de dinero que se utilizan para cubrir necesidades y deseos, como comida, vivienda, transporte, educación, entretenimiento, etc.

**Ahorros:** Porción del ingreso destinada a reservas o fondos de emergencia para situaciones imprevistas o para alcanzar metas financieras a largo plazo.

**Balance:** Diferencia entre los ingresos y los gastos de un periodo determinado, que indica si se ha gastado más de lo que se ha ganado (déficit) o si se ha ahorrado una cantidad (superávit).

**Prioridades:** Necesidades o metas financieras consideradas de mayor importancia, que deben ser cubiertas antes que otras de menor relevancia.

**Superávit:** El superávit ocurre cuando los ingresos o activos son mayores que los gastos o pasivos. En términos financieros, indica que hay más dinero disponible del que se está gastando, lo que puede permitir ahorrar, invertir o pagar deudas.

**Déficit:** El déficit se presenta cuando los gastos o pasivos superan a los ingresos o activos en una situación financiera. Esto significa que hay un saldo negativo, puede requerir financiamiento adicional para cubrir las necesidades financieras, ya sea a través de préstamos, endeudamiento o utilizando reservas previamente acumuladas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Pool, J. C., & LaRoe, R. M. (2023). *Comprender los conceptos básicos de la economía: Explicados con sentido común en un lenguaje para no expertos*. Barcelona, España: Profit Editorial.
- ASFI. (s.f.-a). *Educación Financiera*. Recuperado de <https://www.asfi.gob.bo/index.php/educacion-financiera>
- ASFI. (s.f.-b). *Lo Que Usted Debe Saber Acerca Del Mercado De Valores* [Archivo PDF]. Recuperado de [https://www.asfi.gob.bo/educacionfinanciera/imagenes/Cartillas%20\\_Valores/Cartilla1.pdf](https://www.asfi.gob.bo/educacionfinanciera/imagenes/Cartillas%20_Valores/Cartilla1.pdf)
- ASFI. (s.f.-c). *Entidad de Intermediación Financiera (EIF)* [Archivo PDF]. [https://www.asfi.gob.bo/educacionfinanciera/CartillasEducativas/IntermediacionFinanciera/Nuevos\\_DOC/05.pdf](https://www.asfi.gob.bo/educacionfinanciera/CartillasEducativas/IntermediacionFinanciera/Nuevos_DOC/05.pdf)
- Astudillo, M. Paniagua, J., (2012). *Fundamentos de economía*. Primera Edición. UNAM. Recuperado de <https://ru.iiec.unam.mx/2462/1/FundamentosDeEconomiaSecuenciaCorrecta.pdf>
- BCB (s.f.-a). *Historia del dinero* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://www.bcb.gob.bo/webdocs/publicacionesbcb/historiadeldinero04.pdf>
- BCB (s.f.-b). *TIPOS DE CAMBIO*. Recuperado de [https://www.bcb.gob.bo/?q=cotizaciones\\_tc](https://www.bcb.gob.bo/?q=cotizaciones_tc)
- Case, K. E., Fair, R. C., & Oster, S. (2016). *Principios de microeconomía*.

- Pearson Educación.
- Estado Plurinacional de Bolivia. *Plan de Desarrollo Económico Social 2021-2025*. Recuperado de [http://www.planificacion.gob.bo/uploads/PDES\\_2021-2025aa.pdf](http://www.planificacion.gob.bo/uploads/PDES_2021-2025aa.pdf)
- Mankiw, N. (2012). *Principios de Economía*. Sexta Edición. Cengage Learning Editores, S.A. de C.V. Recuperado de <https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/bd2711c3969d92b67fcf71d844bcbaed.pdf>
- Ministerio de Economía y Finanzas Públicas, *ABC Sistema Financiero*. (2023). Compendio de preguntas y respuestas sobre el Sistema Financiero, Mercado de Valores y Seguros. Recuperado de [https://www.economiayfinanzas.gob.bo/sites/default/files/2023-09/ABC\\_SISTEMA\\_FINANCIERO.pdf](https://www.economiayfinanzas.gob.bo/sites/default/files/2023-09/ABC_SISTEMA_FINANCIERO.pdf)
- Schultz, D. P., & Schultz, S. E. (2016). *Teorías de la personalidad*. Cengage Learning Editores.
- Toscano, H. Rosero, T. et al (2019). *Introducción a la Economía*. Primera Edición. Ediciones Grupo Compas. Recuperado de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/508/3/introducci%C3%B3n%20a%20la%20econom%C3%ADa.pdf>
- Triunfo, P. Torrello, M. et al (2003). *Economía para no Economistas*. Universidad de la Republica. Recuperado de <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Uruguay/ds-unr/20120814103224/tansini.pdf>







Calle Ayacucho esquina Mercado  
Teléfono: (591 - 2) 2409090  
Fax: (591 - 2) 2661590  
Línea gratuita: 800 - 10 - 2023  
[bancocentraldebolivia@bcb.gob.bo](mailto:bancocentraldebolivia@bcb.gob.bo)  
[www.bcb.gob.bo](http://www.bcb.gob.bo)  
La Paz - Bolivia