

CUADERNOS EDUCATIVOS

BANCO DE LA REPÚBLICA



Guía de lectura del libro **El pago mágico**

Rafael Cartay
AUTOR

Cristina Müller
ILUSTRACIONES



Guía de lectura del libro
El pago mágico



Banco de la República, 2003
ISBN xxxxxxx

Introducción

En la vida moderna, caracterizada por un intenso comercio, se hace imprescindible el uso del dinero, así como el empleo de las instituciones bancarias. Ambos, dinero y bancos, junto con el intercambio de bienes y servicios, constituyen pilares fundamentales de la economía de mercado en que nuestra vida se desenvuelve. En ese contexto, los medios de pago son los instrumentos que permiten realizar las transacciones comerciales y de negocios propios de esa economía.

En la medida en que ha ido evolucionando el comercio, y que se ha vuelto cada vez más complejo, han cambiado también los medios de pago utilizados. Se ha pasado del uso de las monedas y los billetes, el principal medio de pago, a otros instrumentos más novedosos, tales como el cheque, la tarjeta de crédito o de débito y, más recientemente, al empleo de la tarjeta inteligente y el dinero electrónico.

Sobre los medios de pago y su evolución trata este libro. Pero para alcanzar de la manera más conveniente los propósitos acá sugeridos, es recomendable que el maestro utilice los materiales contenidos en los cuadernos “¿Qué es el dinero?” y “¿Qué son los bancos?”, incluidos en la Serie Educativa de los Cuadernos Educativos del Banco de la República. En el primero de ellos se explica el origen, la importancia y la evolución del dinero. En el segundo, se hace referencia al desarrollo de los bancos y a su funcionamiento.

Estos conocimientos contribuirán a que los niños puedan comprender de una manera clara el origen y la importancia de los medios de pago.

Este pequeño cuaderno, aparte de intentar cumplir su propósito principal de introducir a los niños en la comprensión de algunos conceptos económicos básicos de uso diario, se propone servir de apoyo al maestro en su labor de reafirmar en los alumnos sus habilidades en matemáticas, ampliar sus conocimientos en ciencias sociales y contribuir a que amplíen adecuadamente su vocabulario.



Juguemos al trueque

Comenzaremos explicando, a través del juego, cómo funciona el trueque.

El trueque consiste en la acción de cambiar una cosa por otra, sin la intervención del dinero.

El maestro deberá, entonces, explicar el significado de la palabra trueque, así como la conjugación del verbo trocar.

Es importante que el alumno comprenda, al menos, dos cosas con respecto a esta acción. La primera, que en el trueque se cambian cosas de un valor más o menos equivalente.

Y la segunda, que el trueque es una actividad que, en la práctica resulta ardua, demorada y fatigante.

Esas dos características del trueque deberán mostrarse claramente en el juego propuesto.

Explicuemos el funcionamiento del juego

- Cada vez participan activamente 20 alumnos. Los otros alumnos del salón observarán atentamente el desarrollo del juego.
- El juego será repetido tantas veces como sea necesario para garantizar que todos los alumnos del salón hayan participado, al menos una vez como jugador activo y otra como jugador pasivo o espectador. Cumplida esta condición, se realizará una discusión general entre los integrantes del salón sobre las ventajas y desventajas del trueque.

El maestro actuará en ella como moderador.

- A cada uno de los veinte alumnos participantes como jugador activo se le entregará, al inicio de cada juego, un cartón con una lista de 12 “bienes” o “mercancías” (un bien o mercancía es una cosa que se hace objeto de comercio o de intercambio).
- Cada uno de los alumnos deberá hacer una doble selección de mercancías en esa lista, pero esa escogencia deberá hacerse de manera individual y secreta, sin consultar con los demás. Sólo él conocerá las mercancías seleccionadas.
- La primera selección que hará el alumno tendrá por objeto la mercancía que él considera que tiene en demasía y que, por tanto, le sobra. El alumno buscará cambiar esa mercancía que le sobra por otra que le haga falta. Esa mercancía sobrante será marcada en la lista con la abreviatura “E”, que significa excedente o exceso.

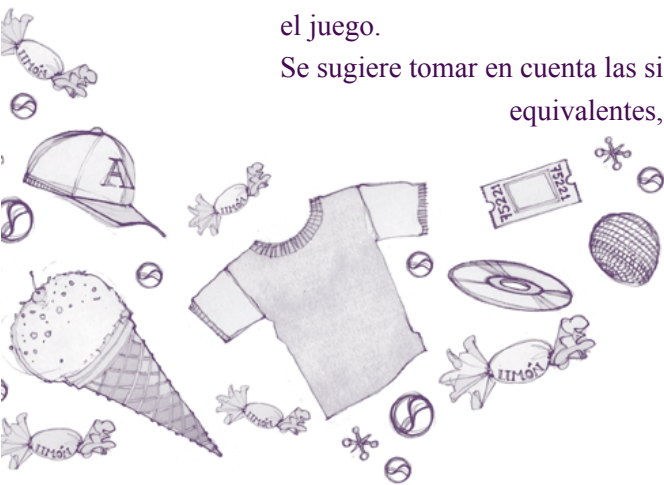
- La segunda selección se refiere a la mercancía que el alumno estima le hace falta, y que estará interesado en obtener en el intercambio, entregando, en cambio, la que le sobra. Esa mercancía será señalada con la abreviatura “C”, que significa carencia.
- Una vez que cada uno de los 20 alumnos participantes en el juego haya hecho sus dos escogencias (“E” y “C”), comenzará el juego. Un alumno anotará en el pizarrón la hora detallada de inicio del mismo.
- Se inicia el trueque libremente entre los 20 alumnos participantes.
- Cuando una pareja se haya puesto de acuerdo en las mercancías objeto del trueque, se apartará del juego. Así se procederá hasta que ya no queden alumnos libres o hasta que el juego se haya trancado porque los estudiantes no pudieron ponerse de acuerdo.
- Se tomará nota del tiempo de realización de cada juego.

Después de realizar el juego dos o más veces, se recomienda al maestro iniciar una discusión colectiva en el salón para:

1. **Comparar** el tiempo de realización de cada juego (para darnos cuenta de lo demorado que resulta ponerse de acuerdo en el trueque).
2. **Discutir** sobre las ventajas y los inconvenientes resultantes del trueque.

Sugerencia: el maestro elaborará, junto con los integrantes del salón, una lista de 12 mercancías que servirá de base para la selección que deberán hacer los alumnos participantes en el juego.

Se sugiere tomar en cuenta las siguientes “mercancías”, que procuraremos sean más o menos equivalentes, para conformar la lista: una gorra deportiva; dos libros infantiles; un CD de moda; una camiseta; una bolsa grande de caramelos; una muñeca; un álbum con 10 calcomanías; una bolsa grande con patacones y otras chucherías; cuatro entradas al cine; ocho helados; un video musical. De todas maneras, es preferible que los estudiantes señalen las posibles mercancías, teniendo en cuenta sus equivalencias.





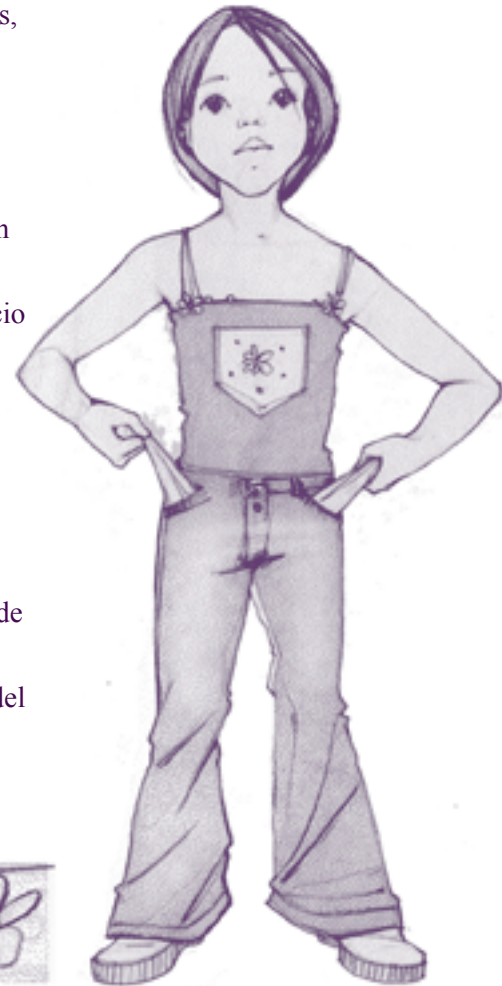
Operaciones con monedas y billetes

Antes de comenzar el juego, el maestro explicará a los estudiantes en qué consiste el dinero, haciendo referencia a sus distintas modalidades. Para ello, recomendamos utilizar el cuaderno “¿Qué es el dinero?” de Cuadernos Educativos Banco de la República.

Empecemos entonces a jugar.

- El maestro dividirá a los estudiantes en varios grupos, de cuatro o cinco integrantes cada uno. La división en grupos se hará de acuerdo con el número total de estudiantes que haya en el salón de clases.
- Unos grupos actuarán como vendedores de mercancías en las tiendas, y otros como compradores. Deberá haber más grupos de compradores que de vendedores.
- El maestro entregará a cada grupo, tanto de vendedores como de compradores, un monto igual en dinero, compuesto por monedas (que serán monedas de “papel” que simularán monedas “metálicas”) y billetes fotocopiados. Tanto las monedas como los billetes utilizados corresponderán a las diferentes denominaciones vigentes en el mercado.

- El monto que se entregará a cada grupo de compradores será de \$50.000 pesos, mientras que el monto disponible por cada grupo de vendedores será de \$30.000 pesos.
 - Cada grupo deberá verificar que la suma que le fue entregada corresponde exactamente a la suma que le fue asignada.
 - Cada grupo de vendedores deberá disponer de, al menos, unos 20 artículos, marcados con precios individuales diferentes. El precio individual de los artículos no podrá exceder de cinco mil pesos (\$ 5.000), para hacer más interesante el juego.
 - Se recomienda que los artículos de cada almacén tengan precios indicados en números enteros, sin decimales, pero que varíen entre sí. Por ejemplo, un artículo tendrá un precio al público de \$350, otro de \$4.500 y otro de \$ 2.950, y así sucesivamente.
 - El juego terminará cuando se haya agotado el dinero disponible en manos de los grupos de compradores o los artículos en las tiendas de los grupos de vendedores.
 - Al final, el maestro estimulará la discusión entre los estudiantes sobre la importancia del uso de las monedas y de los billetes en las transacciones comerciales.
- Explicará también a sus alumnos las diferentes funciones del dinero: medio de pago, medio de equivalencia, medio de acumulación.



La cuenta de ahorro

- El maestro explicará a sus alumnos en qué consiste una cuenta de ahorro. Les mostrará una verdadera libreta de ahorros y les explicará cómo funciona en la realidad. Para ello podrá asesorarse con una institución bancaria.
 - El maestro indicará a sus alumnos el procedimiento para abrir una cuenta de ahorro en un banco, explicando detalladamente cómo se llena el formulario establecido para tal fin.
 - El maestro dividirá a los estudiantes en dos grupos: el de los ahorradores (que actuarán de manera individual) y el de los funcionarios de banco (que podrá estar integrado por un número de cuatro alumnos), atendiendo al hecho de que debe ser mayor el número de ahorradores que el de los empleados bancarios.
 - En el grupo “bancario” hay que especializar las funciones: unos serán empleados de oficina designados para abrir cuentas bancarias y otros actuarán como cajeros de banco.
 - Deberá tenerse en cuenta que en cada juego solamente podrán participar, a la vez, unos veinte alumnos (de los cuales unos cuatro actuarán como empleados bancarios).
 - El maestro entregará tantos formularios de apertura de cuenta de ahorro como ahorradores individuales participen en el juego. Cada “solicitante” deberá llenar el formulario con sus datos y luego lo entregará a los empleados del banco encargados de esa tarea. Estos empleados deberán elaborar una especie de libreta de ahorro, que le entregarán al cliente solicitante
-

- En esa libreta se establecerá un monto de apertura (\$10.000), que el estudiante pagará con parte de la suma de dinero que le fuera entregada al comienzo del juego (que podrá ser de \$20.000). Una cantidad mayor (por ejemplo, \$200.000) le será entregada a los cajeros del banco para atender las operaciones bancarias.
- En una mesa deberá haber disponibles formularios de depósito y de retiro para hacer posible las operaciones de los clientes en las ventanillas.
- Los ahorradores procederán a realizar las operaciones relacionadas con la cuenta de ahorro, es decir, operaciones de depósito y de retiro de fondos.
- Para realizar sus depósitos o retiros (que serán, cada vez, por sumas pequeñas de dinero: por ejemplo \$2.500, \$4.500, \$8.000, \$15.000), el ahorrador deberá llenar el formulario correspondiente, hacer la cola respectiva y utilizar el dinero que está a su disposición. El cajero deberá utilizar también el dinero que tiene disponible.
- El maestro deberá procurar que cada uno de los alumnos del aula de clase haya participado al menos una vez como ahorrador en el juego.



La cuenta corriente

El maestro explicará a los estudiantes en qué consiste una cuenta corriente y un cheque. Les enseñará una chequera verdadera y les mostrará en el tablero cómo está compuesto un cheque.



El maestro se referirá, asimismo, a los diferentes actores que intervienen en una operación de cuenta corriente:

1. **El titular** de la cuenta corriente (llamado también girador), que es la persona que emite un cheque.
 2. **El banco**, donde el girador abrió una cuenta corriente y contra la cual emite un cheque.
 3. **El beneficiario** del cheque, es decir, la persona a cuyo favor o beneficio se emite un cheque.
- El maestro explicará a los alumnos la manera cómo un cliente abre una cuenta corriente.
 - El maestro entregará a los estudiantes los formularios correspondientes para la apertura de una cuenta corriente.
 - El maestro dividirá a los estudiantes en tres grupos:
El primer grupo es el de los titulares de la cuenta o giradores.
El segundo grupo representará al banco comercial. Y el tercer grupo corresponderá al de los beneficiarios de los cheques.



- El grupo de los titulares o giradores abrirá una cuenta corriente ante el banco. Para ello, deberá completar el formulario que le fue entregado por el maestro.
- El grupo del banco le entregará al grupo de los titulares una chequera (con cinco cheques), que deberá ser elaborada por ellos con las especificaciones correctas que llevan los cheques.
- El grupo de los titulares llenará los cheques y se los entregará a los beneficiarios.
- El grupo de los beneficiarios cobrará el cheque, es decir, lo hará efectivo ante el banco.
- El maestro explicará a los estudiantes, una vez que el juego haya concluido, qué es un “endoso”, y la posibilidad de que algún beneficiario pueda, a su vez, depositar esos cheques en su propia cuenta corriente o de ahorro.



La tarjeta de crédito

- El maestro explicará a sus alumnos en qué consiste y cómo funciona una tarjeta de crédito. Les mostrará una verdadera tarjeta de crédito, con su banda magnética incorporada. Les instruirá sobre la utilidad de la banda magnética.
- El maestro dividirá a los estudiantes en tres grupos. El primer grupo corresponderá al de los empleados del banco, el segundo al de los poseedores de las tarjetas de crédito, y el tercero al de los vendedores en los almacenes.
- El maestro deberá procurar que sus alumnos actúen en este juego como si se tratara de una pequeña y sencilla obra de teatro.

- El grupo del banco entrega al grupo que aspira a obtener una tarjeta de crédito un formulario para que lo complete con sus datos.
- El grupo del banco revisará los datos suministrados por el grupo de los aspirantes a la tarjeta. Y le podrá rechazar o aprobar la concesión de la tarjeta. En el caso de que se la haya aprobado, le entregará una tarjeta de crédito (que deberá ser elaborada por el grupo del banco en un cartón) y le informará sobre la cantidad máxima del crédito aprobado.
- El grupo poseedor de la tarjeta de crédito la utilizará en los almacenes para hacer compras. En cada caso, el grupo de vendedores deberá “confirmar” el monto de la compra ante el banco, y éste lo autorizará. Así, hasta que se haya alcanzado el monto máximo del crédito otorgado por el banco.
En adelante, el banco no autorizará la transacción.
- El grupo de vendedores cobrará la factura de la tarjeta de crédito ante el banco, que la pagará con un descuento. Los estudiantes deben averiguar a cuánto asciende ese descuento.
- El grupo poseedor de la tarjeta de crédito deberá cancelar, parcial o totalmente, la cantidad que le adeuda al banco al usar su tarjeta de crédito para hacer las compras. Para ello, utilizará el formulario correspondiente que le entregará el banco.
- El maestro explicará, con ejemplos, la gran diversidad de consumos que es posible realizar por medio de una tarjeta de crédito.



La tarjeta de débito



- El maestro explicará a sus alumnos en qué consiste y cómo funciona una tarjeta de débito.

Les explicará la relación que existe entre una tarjeta de débito y la posesión de una cuenta de ahorro o de una cuenta corriente. Les hablará sobre las diferencias que hay entre una tarjeta de débito y una tarjeta de crédito.

Les mostrará una verdadera tarjeta de débito.

- El maestro dividirá a los alumnos en tres grupos: un grupo de empleados bancarios, un grupo de vendedores en los almacenes y un grupo de poseedores de una tarjeta de débito.

- El banco le entregará una tarjeta de débito a un grupo que tiene una cuenta de ahorro o una cuenta corriente.

El grupo de los empleados del banco le explicará al grupo usuario de la tarjeta de débito la importancia de la clave y de su confidencialidad.

- El grupo poseedor de la tarjeta de débito la usará para realizar compras en los almacenes.

- El grupo de vendedores en los almacenes aceptará la tarjeta de débito, exigiéndole la identificación del usuario de la tarjeta, y la “procesará” utilizando una máquina simulada, parecida a la que se usa de verdad en los almacenes.

- El usuario de la tarjeta irá al banco para informarse del estado de su cuenta en el mismo. Este grupo bancario restará a la cuenta del usuario los montos gastados en los almacenes y le informará sobre su saldo.

- El maestro explicará a sus alumnos los diferentes usos de la tarjeta de débito, especialmente las operaciones que se realizan en los “cajeros automáticos” dispensadores de dinero.

Actividades complementarias

- Los estudiantes deben buscar en el diccionario las definiciones de los siguientes términos:

Mercancía, comercio, ahorro, crédito, débito.

Compra, demanda, comprador, demandante.

Venta, oferta, vendedor, oferente.

- Los estudiantes deben investigar sobre el origen de las siguientes palabras:

Dinero:

Salario:

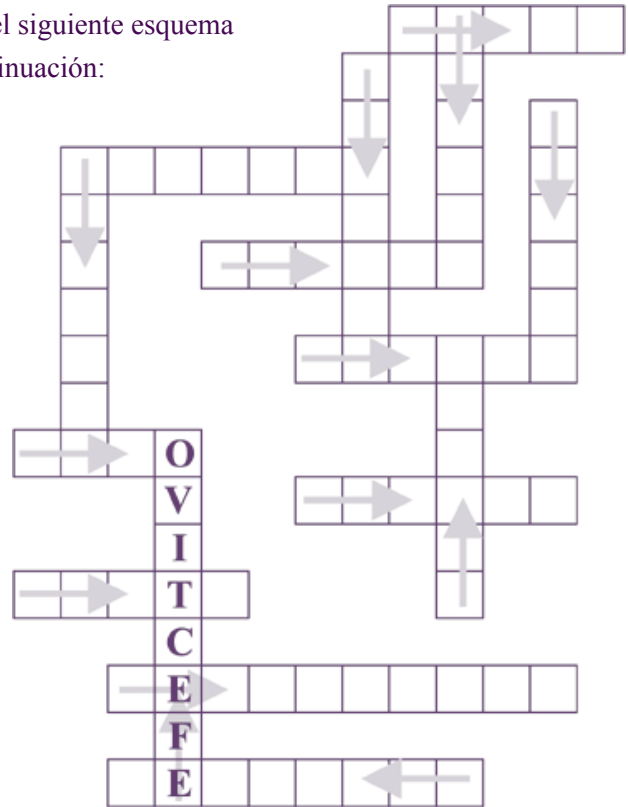
El maestro mostrará con un ejemplo, para orientar a sus alumnos, el origen de algunas palabras, como “banco”.

Ej. La palabra “banco” viene de la costumbre que tenían algunos artesanos, como los orfebres, de guardar el oro (que era la materia prima para hacer sus joyas) entre los bancos de madera que había en sus talleres.



- Los estudiantes deben completar el siguiente esquema con las palabras que aparecen a continuación:

Billetes,
ventanilla,
efectivo,
plata,
pago,
tarjeta,
trueque,
débito,
crédito,
moneda,
cheque,
dinero,
cuenta,
banco,
ahorro.



- Los estudiantes deben completar el siguiente cuadro:



Español	Inglés	Francés
Dinero		
Banco		
Ahorro		
Pago		
Cheque		
Tarjeta		

© BANCO CENTRAL DE VENEZUELA, 2002
www.bcv.org.ve

Rafael Cartay
AUTOR

Cristina Müller
ILUSTRACIONES

Cristina Müller
DIAGRAMACIÓN Y DIGITALIZACIONES

Luis Giraldo
DISEÑO ORIGINAL DE LA SERIE

Adaptación para Colombia
BANCO DE LA REPÚBLICA
Departamento de Comunicación Institucional
Sección de Publicaciones
www.banrep.gov.co

ISBN.

La publicación de estos Cuadernos Educativos ha sido expresamente autorizada por el Banco Central de Venezuela.

Impreso por
En Bogotá, D.C., Colombia, diciembre de 2003

