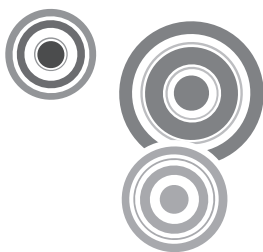


Fifty Nifty Econ Cards

Guía de recursos para maestros

\$50

Federal Reserve Bank
of Kansas City



Recursos basados en la Web

Recursos adicionales de tarjetas de conceptos de economía disponibles en el sitio Web de Federal Reserve Bank of Kansas City, Fifty Nifty: **www.federalreserveeducation.org/resources/fiftynifty/**.

- Cree su propia búsqueda de palabras de conceptos de economía, sopa de letras o crucigrama con las palabras de economía que seleccione.
- Imprima dinero de muestra para jugar o tarjetas de bingo para acompañar las actividades de economía que se sugieren.
- Aprenda con tarjetas interactivas en línea.
- Pruebe el conocimiento de palabras de economía con pruebas interactivas.



**Federal Reserve Bank of Kansas City
1 Memorial Drive
Kansas City, Missouri 64198**

**Para obtener más información
llame al (402) 221-5609.**





Fifty Nifty Econ Cards

Guía de recursos para maestros
Presentación

Desarrollar una base de conocimiento de vocabulario económico para la vida cotidiana es el principal objetivo de estas tarjetas de economía Fifty Nifty para alumnos de kindergarten a sexto grado. La presentación de vocabulario y significados económicos por medio de una variedad de actividades ofrece a los alumnos de la escuela primaria una base para tomar mejores decisiones financieras y económicas al convertirse en adultos.

El Federal Reserve Bank está comprometido al avance en la educación económica y espera equipar a los educadores con los recursos adecuados para enseñar estos conceptos a una edad más temprana, para que los alumnos desarrollen una conciencia temprana de su importancia. Los alumnos expuestos al pensamiento económico serán consumidores más sabios y ciudadanos mejor informados.

Para obtener recursos adicionales del Federal Reserve Bank sobre educación económica y financiera, visite:
www.FederalReserveEducation.org.

Glosario de tarjetas de conceptos de economía:

Kindergarten - sexto grado

Presentación de conceptos

Kindergarten

Deseos: cosas que a las personas les gustan y desean

Necesidades: cosas necesarias para vivir

Escasez: cuando no hay suficiente para todos los que lo quieren

Elección: tomar una decisión

Bienes: cosas que pueden satisfacer los deseos de las personas

Servicios: actividades que pueden satisfacer los deseos de las personas

Primer grado

Recursos: cosas utilizadas para fabricar bienes

Trueque: comerciar bienes y servicios sin usar dinero.

Dinero: un bien utilizado para comprar otros bienes y servicios

Ganar: recibir dinero por realizar un trabajo

Gastar: usar dinero para comprar bienes y servicios

Ahorrar: guardar dinero para gastarlo más adelante

Segundo grado

Costo de oportunidad: la siguiente mejor opción a la que renuncia

Recursos naturales: regalos de la naturaleza utilizados para fabricar bienes y servicios

Recursos humanos: trabajadores que fabrican bienes y proporcionan servicios

Recursos de capital: bienes fabricados y utilizados para producir otros bienes y servicios.

Divisa: papel moneda usado por un país

Precio: cantidad que pagan las personas cuando compran un bien o servicio

Ingresos: pago que genera o recibe de diferentes fuentes

Tercer grado

Banco: empresa que proporciona servicios monetarios como pagar cheques, realizar préstamos y pagar intereses sobre las cuentas

Cuenta: registro del dinero depositado o retirado de un banco

Depósito: dinero ingresado en una cuenta bancaria

Retiro: dinero retirado de una cuenta bancaria

Interés: pago realizado por el uso de dinero

Incentivo: algo que influye sobre la conducta de las personas

Consumidores: personas que compran y/o usan bienes y servicios para satisfacer sus deseos

Productores: personas que usan recursos para fabricar bienes y servicios

Empleo: ocupación por la cual una persona gana dinero para vivir

Especialización: cuando las personas producen solo algunos de los bienes y servicios que consumen y los negocian después con otros para adquirir más cosas que desean

División del trabajo: cuando los trabajadores llevan a cabo parte de una tarea de producción

Cuarto grado

Economía: el estudio de la producción, consumo y distribución de los bienes y servicios

Bienes públicos: ciertos bienes y servicios proporcionados por el gobierno, que las personas comparten

Mercados: lugares donde los compradores y vendedores intercambian bienes y servicios por dinero

Compensación: cuando opta por recibir menos de una cosa para obtener más de otra

Costos/beneficios: los puntos positivos y negativos vinculados a la toma de una decisión

Empresario: Alguien que asume el riesgo de producir un producto o emprender un nuevo negocio

Ganancia: los ingresos de un negocio después de pagar sus costos de producción

Pérdida: el dinero que pierde un negocio después de pagar sus costos de producción

Importaciones: bienes y servicios que consumidores de una nación adquieren de vendedores en otras naciones

Exportaciones: bienes y servicios que consumidores de una nación venden a compradores en otras naciones

Interdependencia: cuando las personas y las naciones dependen unas de otras para obtener los bienes y servicios que desean

Quinto grado

Presupuesto: un plan que muestra cómo se gastarán los ingresos

Crédito: promesa de pago a futuro a cambio de bienes/ servicios en el momento actual

Débito: dinero adeudado en una cuenta

Invertir: usar dinero para lograr una ganancia

Impuestos: pagos obligatorios que hacen a los gobiernos las personas y negocios que se usan para proporcionar bienes y servicios

Federal Reserve Bank: organización bancaria central en Estados Unidos

Oferta: las cantidades que los productores pueden y están dispuestos a vender a todos los precios posibles en un momento dado

Demanda: las cantidades que los consumidores pueden y están dispuestos a comprar a todos los precios posibles en un momento dado

Competencia: métodos utilizados por las empresas para obtener más clientes y mayores ganancias

Sexto grado

Escasez: tener menos bienes, servicios o recursos disponibles a un precio en particular, que los que las personas quieren

Excedentes: tener más bienes, servicios o recursos disponibles a un precio en particular, que los que las personas quieren

Financiar: la gestión del dinero

Flujo circular: modelo de economía que muestra las interacciones entre los hogares y los comercios en el intercambio de bienes, servicios y recursos en los mercados

Tipo de cambio: relación a la que una unidad de divisa de un país se puede cambiar por la de otro país

Estándar de vida: nivel de confort material en la vida cotidiana medido por los bienes y servicios disponibles para una persona, grupo o nación

Sistema económico: La forma en que una sociedad organiza la producción, consumo y distribución de los bienes y servicios

Tarjetas de conceptos de economía

Uso sugerido para nivel escolar

Concepto económico	Kdg.	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Deseos y necesidades	Nuevo	*R	R	R	R	R	R
Escasez	Nuevo	R	R	R	R	R	R
Elección	Nuevo	R	R	R	R	R	R
Bienes	Nuevo	R	R	R	R	R	R
Servicios	Nuevo	R	R	R	R	R	R
Recursos		Nuevo	R	R	R	R	R
Trueque		Nuevo	R	R	R	R	R
Dinero		Nuevo	R	R	R	R	R
Ganar		Nuevo	R	R	R	R	R
Gastar		Nuevo	R	R	R	R	R
Ahorrar		Nuevo	R	R	R	R	R
Costo de oportunidad			Nuevo	R	R	R	R
Recursos naturales			Nuevo	R	R	R	R
Recursos humanos			Nuevo	R	R	R	R
Recursos de capital			Nuevo	R	R	R	R
Divisa			Nuevo	R	R	R	R
Precios			Nuevo	R	R	R	R
Ingresos			Nuevo	R	R	R	R
Banco				Nuevo	R	R	R
Cuenta				Nuevo	R	R	R
Depósito/retiro				Nuevo	R	R	R
Interés				Nuevo	R	R	R
Incentivo				Nuevo	R	R	R
Consumidor				Nuevo	R	R	R
Productor				Nuevo	R	R	R

Tarjetas de conceptos de economía

Uso sugerido para nivel escolar

Concepto económico	Kdg.	1°	2°	3°	4°	5°	6°
Empleo				Nuevo	R	R	R
Especialización				Nuevo	R	R	R
División del trabajo				Nuevo	R	R	R
Economía					Nuevo	R	R
Bienes públicos					Nuevo	R	R
Mercados					Nuevo	R	R
Compensación					Nuevo	R	R
Costos/beneficios					Nuevo	R	R
Empresario					Nuevo	R	R
Ganancias/pérdidas					Nuevo	R	R
Importaciones/exportaciones					Nuevo	R	R
Interdependencia					Nuevo	R	R
Presupuesto						Nuevo	R
Crédito/débito						Nuevo	R
Inversión						Nuevo	R
Impuestos						Nuevo	R
Federal Reserve Bank						Nuevo	R
Oferta/demanda						Nuevo	R
Competencia						Nuevo	R
Escasez/xcedentes							Nuevo
Financiar							Nuevo
Flujo circular							Nuevo
Tipo de cambio							Nuevo
Estándar de vida							Nuevo
Sistemas económicos							Nuevo

*R-Revisión



Actividades

Palabra de la semana

Presente las tarjetas de conceptos económicos correspondientes al nivel del grado de sus alumnos, usando una tarjeta por semana. Pida a los alumnos que utilicen la palabra en una oración; haga un dibujo representando la palabra o use la palabra como tema para una actividad de redacción creativa. Agregue la palabra a su prueba de deletreo semanal como bonificación. Ponga la palabra en su muro de palabras o gráfico al final de la semana y pase a la siguiente.

Llene el "frasco de economía"

Pida a los alumnos que presten atención a palabras de conceptos económicos durante las clases de lectura y estudios sociales o cuando comparta historias de literatura. Cuando escuchen la palabra correcta, deberán identificarla y dar su significado. Si la respuesta es correcta, el maestro puede poner una canica o un caramelo en el "frasco de economía" del aula. Cuando el "frasco de economía" esté lleno, es hora de festejar.

Diccionario de imágenes de economía

Entregue a cada alumno una tarjeta de concepto de economía correspondiente a su nivel de grado para ilustrar en papel de dibujo. (Deje a los alumnos elegir de ser posible). Deben dibujar algo que muestre un ejemplo de su palabra en uso. (Si tienen "trueque", pueden dibujar a dos alumnos intercambiando artículos, etc.) Coloque los dibujos terminados, etiquetados con su palabra y significado, en orden alfabético para crear un diccionario de imágenes en el aula.

Collage de catálogo

Use revistas o catálogos para encontrar imágenes que muestren recursos naturales, humanos o de capital. Recorte ilustraciones, identifique el tipo de recurso para cada una, péguelas en tres pósters etiquetados con los tres tipos de recursos. Cuelgue los pósters en el aula para recordar a los alumnos los ejemplos de estas tres palabras de economía.

Economía en las noticias

Guarde la sección de negocios del periódico hasta tener suficientes copias para formar equipos o para cada alumno. Solicite a los alumnos que busquen en su copia de las noticias financieras todas las palabras de economía que puedan encontrar y las subrayen o resalten. Esta es una buena revisión de los conceptos aprendidos y puede mostrar a los alumnos el uso de palabras en el contexto de una historia.

Comienzo de historia creativa

“Tomar decisiones monetarias” (grados de escuela primaria): después de evaluar los conceptos de ganar, gastar y ahorrar, use el tema de escritura creativa “Si tuviera \$10” como comienzo de una historia. Indique a los alumnos que escriban una historia indicando cómo ganaron sus \$10, cuánto dinero ahorrarían y en qué gastarían el resto del dinero. Desafíelos a usar más palabras de conceptos económicos en su historia.

Comienzo de historia creativa

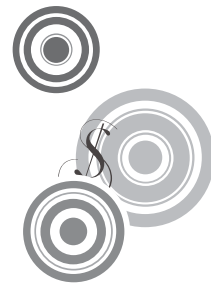
“Empresario Empresarial” (grados intermedios) - Después de hablar sobre el concepto de empresario, use el tema de escritura creativa “Cómo me transformé en empresario” para dar comienzo a su historia. Pida a los alumnos que piensen en un nuevo producto o negocio que querrían comenzar, cómo lo llamarían y qué harían para que fuera exitoso. Invite a los alumnos a usar tantas palabras de conceptos económicos como puedan en su historia.

Matemática: “Pagar el precio” (grados de primaria) - Después de hablar de bienes, divisas, ingresos y precios, disponga una simulación de tienda para los alumnos en el aula. Entregue a cada alumno un monto de divisa (dinero de juego) de acuerdo con su dinero de ingresos (dinero ganado por completar las tareas semanales) para comprar bienes (insumos escolares y premios) con precios de acuerdo a sus valores. Permita a cada alumno hacer una o dos compras de la tienda y que comparta sus opciones y costos de oportunidad con el grupo. (Descargue muestras de dinero de juego de nuestro sitio web).

Matemática: “Dinero de presupuesto” (grados intermedios) - Después de aprender sobre el presupuesto, dé a cada alumno un “estipendio” imaginario de \$20 para desarrollar un presupuesto semanal. Pida a los alumnos que enumeren los siguientes artículos del presupuesto para la semana: alimentos, juegos/juguetes, insumos escolares, entretenimiento, vestimenta, ahorros/donaciones. Los alumnos deben decidir cuánto gastar en cada artículo, asegurándose de ahorrar y/o donar parte de su estipendio. Comparta los presupuestos finales con el grupo.

En fila al estilo económico
Cuando sea hora de formar la fila para el recreo o el almuerzo, revise las tarjetas de conceptos de economía leyendo un significado en voz alta y preguntando la palabra correspondiente. El primer alumno con la respuesta correcta será el líder de la fila. Si está esperando en fila y tiene que mantener a los alumnos ocupados, tome las tarjetas con usted y léalas para revisar los conceptos en el pasillo o el comedor.

Games



Bingo económico

Haga tarjetas de bingo doblando un papel en dieciséis secciones. Pida a los alumnos que copien quince palabras de economía que hayan estudiado, una por sección de la tarjeta. (Una sección es un “espacio libre.”) Distribuya marcadores o caramelos a cada alumno para el juego. Para jugar con alumnos de primaria, el maestro lee una palabra de concepto económico y los alumnos la marcan, tratando de lograr un bingo vertical, horizontal o diagonal. Para jugar con alumnos de educación intermedia, el maestro lee una palabra de concepto económico y los alumnos marcan la palabra descrita. (Descargue una plantilla de tarjeta de bingo de nuestro sitio web).

Economía de palomitas de maíz

Distribuya palabras de conceptos económicos a cada alumno. El maestro lee el significado de una de las palabras en voz alta y el alumno que crea tener la palabra correspondiente salta de su escritorio como una palomita de maíz. Si acierta, gana un punto para la clase. Si no acierta, el maestro gana un punto. El maestro puede distribuir significados y leer las palabras en voz alta si cree que la clase puede manejar los significados de los conceptos.

Juego de memoria de economía

Para preparar el tablero de juego, mezcle ocho tarjetas de economía con ocho significados y coloque las tarjetas en filas de cuatro por cuatro en una tabla con bolsillos. Numere tarjetas de índice grandes del 1 al 16 y cubra cada tarjeta de economía con una tarjeta de índice más grande. Para jugar, pida a los alumnos que intenten hacer corresponder la palabra de economía con su significado adivinando dos números, que el maestro retirará para revelar las palabras que están debajo. Si no hay correspondencia, vuelva a colocar los números para el turno del siguiente alumno.

Ratón ahorcado

El maestro o un alumno eligen una palabra de economía de las tarjetas, que quieran que la clase adivine. Se dibuja la cantidad de espacios en el tablero para representar la cantidad de letras de la palabra misteriosa. Se dibuja un cadalso al lado de los espacios en blanco. Los alumnos se turnan para adivinar letras que se escriben en los espacios en blanco si son correctas. Por cada elección incorrecta, se dibuja una parte del ratón hasta que el cuerpo entero (incluyendo la cola) es completado. Se espera que los alumnos completen la palabra de economía antes de colgar al ratón.

20 preguntas de economía

El maestro o un alumno eligen una palabra de economía de las tarjetas para que los alumnos adivinen. Los alumnos pueden hacer preguntas tipo “sí” o “no” sobre la palabra misteriosa para ayudar a identificarla. Para jugar este juego es útil comenzar con preguntas generales, como “¿Esta palabra está vinculada al dinero?” y pasar a preguntas más específicas del tipo “¿Esta palabra comienza con C?” más tarde. Tal vez quiera revisar las palabras antes de comenzar el juego para que los alumnos las tengan presentes.

Genio de las palabras de economía

Un voluntario se para en el frente de la clase de espaldas al resto. La maestra elige una tarjeta de economía y se la muestra a todos, menos al voluntario. La tarjeta se prende a la espalda del voluntario y éste se da vuelta, quedando de cara a la clase. Los alumnos se turnan proporcionando pistas de una palabra (preferentemente sinónimos) al voluntario para que pueda adivinar la palabra en su espalda. El alumno tiene diez oportunidades para adivinar la palabra y ser el “genio de las palabras de economía.”





FEDERAL RESERVE BANK *of* KANSAS CITY
www.KANSASCITYFED.ORG