

308923

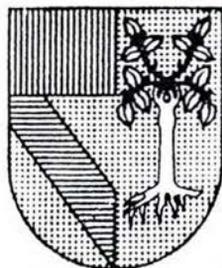
UNIVERSIDAD PANAMERICANA

---

---

FACULTAD DE PEDAGOGIA

INCORPORADA A LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



**EL DESARROLLO DE VIRTUDES PARA EL FOMENTO  
DEL AHORRO MEDIANTE EL JUEGO "BALANZA"**

INFORME ACADEMICO DE ACTIVIDAD PROFESIONAL

Q U E P R E S E N T A :

**M A R G A R I T A C O R T E R Í O S**

P A R A O B T E N E R E L T I T U L O D E :

**L I C E N C I A D A E N P E D A G O G I A**

DIRECTORA DE TESIS: MTRA. MONICA DEL CARMEN MEZA MEJIA

MEXICO, D.F.

2005

m346587



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

LA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

## DEDICATORIAS

Agradezco a Dios por las bendiciones que me ha dado

A mis hijas cuyo apoyo y entusiasmo ha sido el motor de mi vida

A mis padres porque me dieron la vida y todo con ella.

A Antonio, por toda su ayuda y apoyo incondicional.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: MARGARITA

ORTEGON

FECHA: 5 - AGOSTO - 2005

FIRMA: DA [Firma]

# ÍNDICE

	Página
<b>Exordio</b>	
• Exposición de Motivos.....	3
• Justificación.....	6
<b>I.1 DESCRIPCIÓN GENERAL</b>	
I.1.1. Tipo de Institución.....	12
I.1.2. Metas y Objetivos Institucionales.....	14
I.1.3. Estructura Institucional.....	20
<b>I.2. DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA</b>	
I.2.1. Selección y Exposición de un Proyecto.....	24
I.2.2. Funciones y Acciones Desarrolladas.....	33
<b>II. FUNDAMENTACIÓN DE LA CRÍTICA</b>	
II.1. Fundamentación Pedagógica.....	34
II.1.1. Características Generales de los Adolescentes.....	35
II.1.2. Posibilidades Educativas en el Juego.....	40
II.1.3. Características del Juego “Balanza”.....	44
II.1.4. Peculiaridades del Juego “Balanza”.....	47

II.2. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	50
II.2.1. Problemas Detectados y Mejoras Propuestas.....	57
III. CONCLUSIONES.....	60
BIBLIOGRAFÍA.....	68
APÉNDICE I. BALANZA.....	70

## Exordio

- Exposición de motivos.

Nuestro siglo es sin duda un tiempo que obliga a la reflexión, por un lado nos encontramos con unos adelantos tecnológicos insospechados. Los avances alcanzados nos muestran una realidad impensable para las generaciones pasadas, para las que estos cambios habrían sido considerados como una ficción. Sin embargo, este tiempo también muestra una cruda realidad, los abismos existentes entre las condiciones de los hombres. Por un lado viven personas en condiciones que anuncian un venturado presagio para el siglo XXI, lleno de bienestar y desarrollo y por el otro, existen millones de seres humanos en condiciones infrahumanas de vida.

Además de esta situación que es visible en todo el panorama mundial, las condiciones de vida de las personas en México resultan un desafío para la solidaridad y la participación.

Nuestro país es un espacio de dramáticos contrastes socioeconómicos, de inequitativa distribución en oportunidades de desarrollo. Muchos son los factores que intervienen en esta situación, sin embargo resulta claro que los modelos de vida planteados, los valores y normas de convivencia social en que educamos han de ser reforzados con una visión verdadera del hombre y un señalamiento más

claro sobre las exigencias y responsabilidades propias de todo ser humano dentro de la convivencia social.

La vida humana tiene unas exigencias a partir de las necesidades reales de las personas en su ser y en su obrar. En la medida en que las necesidades estén satisfechas, las personas pueden vivir en condiciones de dignidad y tienen la posibilidad de actualizar todo aquello a que están llamadas y pueden llegar a ser. Cuando algunas personas, grupos o sectores de la sociedad se ven privados de las condiciones adecuadas de vida, el bien común exige la responsable atención por parte de quienes tienen lo necesario o más de lo necesario. Esto resulta claro en el tema de la educación.

Todo ser humano tiene derecho a educarse, a recibir la oportunidad de aprender a leer y a escribir, a conocer un oficio o profesión que le posibilite el ganarse la vida mediante su trabajo, a cultivarse, a conocer las normas de convivencia que pueden posibilitar la existencia de una sociedad en donde no prive la ley del más fuerte o de la superficialidad, sino la razón y la solidaridad. Si en una sociedad no existen las posibilidades reales para todos y cada uno de sus miembros de educarse, es urgente que aquellos que sí la han tenido y cuentan con más recursos y opciones, busquen el acceso a la educación de aquellos que no lo tienen. Lo mismo se aplicaría a todos los campos de la vida humana que desde otra perspectiva son llamados derechos humanos.

Resulta ilustrativo el calificativo que se aplica en Colombia a las personas en pobreza extrema llamándolos "los inviables". Diversos expertos latinoamericanos se refieren a las personas en pobreza extrema como no ciudadanos, precisamente por este carácter de exclusión en el que se encuentran por condiciones socioeconómicas; lo anterior resulta doloroso porque todas las personas somos igualmente dignas y merecemos poder vivir de acuerdo con esa dignidad.

Por supuesto es impensable, y no es lo que se busca, el que todas las personas tengan el mismo número de bienes, las mismas circunstancias, la misma biografía, sin embargo, el destino universal de los bienes, principio de la Filosofía Social, muestra claramente que los bienes y todo lo que en el mundo existe, tiene como fin el servicio del hombre y exige que cada persona tenga lo necesario y suficiente para llevar una vida de acuerdo a las exigencias humanas.

La pobreza, con todos sus rostros como la miseria, pero también el consumismo, la ignorancia y superficialidad en el uso de los recursos, es un grave problema moral, un desafío educativo y un reto para cada uno de los miembros de la sociedad. Esta situación plantea dolorosas preguntas como:

- ¿Qué se puede hacer para lograr que cada persona viva dignamente?
- ¿Se puede hacer algo o la magnitud de los problemas los hace insuperables?

- ¿El pensar en mejorar algo es una utopía o una responsabilidad insoslayable?.

La educación tiene un papel fundamental en la promoción de la vida social podría decirse que la justicia, la solidaridad, el bien común, el respeto efectivo de los derechos y deberes que existan en una sociedad dependen de qué tanto se enseñen en la familia, en los distintos centros educativos y a través de los medios de comunicación social.

El ahorro, la sobriedad, el recto uso de los recursos y la participación social, se enseñan y se aprenden en la familia, en la escuela, en las distintas comunidades educativas, por ello resulta ineludible el buscar aquellas aportaciones educativas que ayuden a construir formas de vida social más dignas, razonables y justas. Este es el sentido del presente trabajo.

- Justificación.

Uno de los organismos que se ha dedicado a estudiar y proponer soluciones relacionadas con la cuestión social es el Instituto Mexicano de Doctrina Social Cristiana, **IMDOSOC**. En esta institución desarrollé mi servicio social realizando un juego llamado "Balanza". Se trata de una propuesta educativa que busca ser instrumento para aportar soluciones, sugerencias en las formas de vida que

genera el problema de la pobreza, en donde la preparación pedagógica me permitió el proponer un recurso educativo de carácter social.

A partir del juego se desarrolla una reflexión acerca de las verdaderas necesidades que tenemos las personas, y se plantea la necesidad de la sobriedad, como la independencia que tiene el hombre frente a las cosas y las comodidades y de la austeridad como moderación que evita la ostentación y el exceso.

En una sociedad de consumo como es la nuestra, en donde se nos adoctrina a consumir indiscriminadamente, en donde el valor de las personas es considerado por lo que tienen y no por lo que son, es urgente una tarea educativa, como dice el filósofo español Carlos Díaz, una tarea de civilización. El consumismo es contrario a la libertad, así, la civilización de consumo no es civilización, pues al ser de consumo, no sería de civilización.

"Fundamentalmente la educación ha de proporcionar respuestas a las preguntas que se hacen los hombres acerca de lo que producen y consumen, a costa de qué sacrificios lo consiguen y cuál es el fin que se proponen (...). Necesitan una escala de valores verdaderamente humana, que confiera a las realidades económicas la dignidad que les pertenece por proceder del esfuerzo y estar al servicio de las personas (...). Escala que, además, tiene que subordinar

las realidades económicas a otras superiores no cotizables, de carácter humano y trascendente, que dan sentido a la vida y la hacen digna de ser vivida”<sup>1</sup>.

En el **IMDOSOC** se ha desarrollado un programa de ahorro y crédito popular dentro del cual existe un rubro de ahorro escolar; en este programa ya participan alumnos de escuelas primarias y secundarias por lo que forman parte de este programa.

La finalidad de esta iniciativa no se reduce a lograr que las personas tengan mayores beneficios en el uso de los recursos que aquellos que les aportan las instituciones bancarias, sino que busca desarrollar las virtudes del ahorro, de la sobriedad, de la austeridad y también de la solidaridad. Con esta intención se dan clases mensuales a todos los integrantes del proyecto en donde se les enseñan los beneficios de usar racionalmente los recursos y se les anima a no dejarse llevar por el consumismo e insolidaridad imperantes en el ambiente.

A partir de mi incorporación en dicho trabajo, se me pidió que desarrollara un juego que permitiera conseguir el objetivo del programa de ahorro y crédito popular. Se optó por la elaboración de un juego al ser esta la forma más entretenida, divertida y motivadora para las personas a las que está dirigido este proyecto.

---

<sup>1</sup> DÍAZ C., Diez Palabras Clave para educar en Valores, p. 12

El programa de ahorro y crédito popular se propone ser una organización financiera de inspiración cristiana con vocación social, dedicada a promover a través de servicios financieros y educación, una cultura del ahorro como virtud, del crédito como oportunidad de desarrollo humano y de ambos como estrategia de combate a la pobreza entre las clases marginadas y populares. Como puede apreciarse, el pedagogo, al ser el especialista en educación y por ende, del mejoramiento de los seres humanos, tiene múltiples oportunidades de asesoría y colaboración dentro de esta iniciativa.

Dentro de los distintos recursos que tiene la caja de ahorro, el juego "**Balanza**" tiene una importancia fundamental porque logra los fines educativos propuestos, de una manera amena, participativa, reflexiva y en un entorno de discernimiento y cooperación.

"*Balanza*" es un juego que va dirigido principalmente a personas mayores de 10 años y cuya finalidad consiste en reflexionar sobre los recursos que se deben gastar o se deben de ahorrar, así como favorecer la toma de decisiones con base en criterios correctos sobre la calidad de vida.

A diferencia del resto de los juegos, llamémosles comerciales, el fin de este juego propuesto no es el de competir y ganar porque nadie pierde, todos ganan al colaborar y aprender. Se trata de una propuesta donde cada participante ha de lograr su mejor desarrollo y en el discernimiento anterior a la toma de decisiones, es acompañado por todos los participantes.

En esta misma línea se ha buscado que a través del juego propuesto que:

1. Cada participante tenga criterios claros sobre los distintos tipos de necesidades y correspondiente conveniencia de su satisfacción a partir de la sobriedad y la solidaridad.
2. Cada participante adquiera criterios rectos de juicio con el fin de tomar decisiones correctas en el medio en donde se desarrolla.
3. Cada participante pueda descubrir aquellas líneas de acción que le posibiliten usar adecuadamente todos los recursos con los que cuenta, para conseguir una verdadera calidad de vida.

Resulta evidente que el juego "**Balanza**" ha de unirse a otra serie de elementos educativos como la formación de valores y habilidades, así como los cambios en las formas de vida para lograr un coherente desarrollo de las personas, sin embargo, me parece que resulta un instrumento adecuado y ameno para suscitar el discernimiento individual y grupal.

El ahorro, la austeridad, la sobriedad y la justicia, son virtudes que hay que enseñar, proponer y testimoniar, no podemos olvidar que cada una de ellas implica un dominio del hombre sobre sí mismo y un recto uso de la libertad.

"Cómo ser persona es un problema de autodeterminación (...) a veces se piensa que al escoger una determinada opción sólo determinamos nuestras acciones y no a nosotros mismos, pero esto no es cierto (...). Cuando actuamos

no estamos simplemente determinando nuestra actuación, sino que nos determinamos a nosotros mismos (...). Más claramente, estamos escogiendo cómo ser personas (...). Nos modelamos a nosotros mismos mediante el ejercicio de nuestra libertad de autodeterminación”<sup>2</sup>.

Pero no se puede dejar de ser persona. Persona es la “sustancia individual de carácter racional”. El hombre es persona por su alma y su cuerpo, y por ser persona tiene una identidad ontológica. Pero se puede elegir la forma de ser persona mediante la autodeterminación y esta es una tarea que dura toda la vida.

La educación de las virtudes sociales, del discernimiento ético, de la capacidad de ver, juzgar y actuar sobre la vida social se aprenden no sólo de una manera teórica sino mediante decisiones que se van tomando y la reflexión que sobre ellas se hace. El sentido de Balanza es ayudar en este proceso de discernimiento, toma de decisiones y reflexión sobre el recto uso de los recursos materiales.

---

<sup>2</sup> GRISEZ, G., SHAW, R. Ser Persona, Curso de Ética, p. 37

## I.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

- I.1.1. Tipo de Institución

El Instituto Mexicano de Doctrina Social Cristiano (**IMDOSOC**) fue fundado hace quince años por un grupo de católicos mexicanos preocupados por el deterioro y crisis moral por la que atraviesa la humanidad, el debilitamiento de la conciencia de lo que debería ser el orden social, el apego irrestricto a los bienes materiales, la grave crisis, la brecha cada vez mayor entre pobres y ricos, el brote de ideologías materialistas, la injusticia, la corrupción y el resquebrajamiento de nuestras estructuras económicas, sociales, políticas, culturales y religiosas.

Como cristianos católicos, tienen un apego irrestricto e incondicional a la Doctrina Social Cristiana que aporta a través de la iglesia las orientaciones doctrinales y criterios de acción para la liberación integral del hombre en sus dimensiones terrena y trascendente, y la promoción humana, cuyo objetivo es la dignidad personal del hombre y la tutela de sus derechos inalienables.

Se acordó la formación de un órgano de investigación, estudio, enseñanza y difusión de la Doctrina Social Cristiana que pudiera llevar a feliz término la realización y puesta en práctica de estas ideas. Al instrumento jurídico se le dio el nombre de Asociación Mexicana de Promoción y Cultura Social A. C.

Una vez constituida la asociación, se procedió a dar vida al Instituto Mexicano de Doctrina Social y Cristiana, **IMDOSOC**, cuyo objetivo es el estudio, investigación, enseñanza y difusión de la Doctrina Social de la Iglesia.

A este respecto debemos indicar que "(...)un aspecto básico de formación del **IMDOSOC**, fue la determinación de los destinatarios a quienes tratará de orientar y formar, pues de acuerdo con la Doctrina Social de la Iglesia, sus enseñanzas no sólo son para los católicos, sino para todos los hombres de buena voluntad y la promoción integral y la liberación humana no se restringe a determinados grupos, sino a todos los sectores de la sociedad, particularmente a aquellos más necesitados"<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> cfr. ASAMBLEA GENERAL ORDINARIA, Informe del Consejo Directivo, 1983-1984.

- I.1.2. Metas y Objetivos Institucionales.

El **IMDOSOC** reconoce que la enseñanza social de Iglesia es la ética social que expresa las exigencias del Evangelio y se encuentra con las ciencias y los quehaceres humanos en fecundo diálogo. Se considera que esta doctrina no es ni una ideología, ni un sistema científico social de organización, ni una plataforma o programa político partidista, debido a lo anterior, los fines del **IMDOSOC**, no son de naturaleza política o económica, sino que busca investigar, estudiar, enseñar y difundir la Doctrina Social Cristiana.

Esta institución mantiene su carácter de autonomía laical, a fin de aportar mejor la experiencia cristiana y la competencia profesional y científica requeridas. Cuenta con la aprobación y el apoyo de la Jerarquía Católica y aspira a ser también lugar de encuentro y colaboración, en materia de enseñanza social, de los obispos, los sacerdotes, los religiosos y los laicos.

El **IMDOSOC** se sabe responsable de la autenticidad de la fe y de la acción de la caridad, también afirma igualmente responsable de su trabajo propio; confía merecer por su conducta la confianza de toda la Iglesia para continuar el difícil diálogo y la colaboración audaz en el mundo, sabiendo que lo hace a nombre propio, sin comprometer la voz autorizada de los pastores.

En relación con las instituciones seculares, como las profesionales, empresariales, laborales, políticas y culturales, la postura del **IMDOSOC** es clara.

Está inmerso en las dimensiones trascendentes de lo secular pero no tendrá participación alguna en los partidos ni organismos que busquen una acción concretamente orientada a la gestión del poder temporal. **EI IMDOSOC** procura ser una comunidad cristiana, comunión eclesial de fe, esperanza y caridad.

Esta comunidad recibe del Evangelio y del Magisterio su orientación definitiva y su último criterio de discernimiento.

“El objeto primario de esta enseñanza social es la dignidad personal del hombre, imagen de Dios y la tutela de sus derechos inalienables. La Iglesia ha ido explicando sus enseñanzas en los diversos campos de la existencia, lo social, lo económico, lo político, lo cultural, según las necesidades. Por tanto la finalidad de esta doctrina de la Iglesia es siempre la promoción de liberación integral de la persona humana, en su dimensión terrena y trascendente, contribuyendo así a la construcción del Reino último y definitivo, sin confundir sin embargo progreso terrestre y crecimiento del Reino de Cristo<sup>4</sup>.”

El desarrollo de esta enseñanza comprende el análisis de la realidad presente encontrándose con las ciencias y actividades sociales humanas, su interpretación teológica, la interpretación de los elementos perennes y cambiantes de la Doctrina y la respuesta efectiva de las interpelaciones actuales.

---

<sup>4</sup> PABLO VII, Popilorum Progressio, no. 14

Este trabajo implica un encuentro y un diálogo constantes con los hombres de ciencia que están buscando las soluciones a los problemas humanos- interdisciplinarietà- y con los grupos que tratan de responder en la práctica a las necesidades sociales más importantes- asesoría académica-.

Para alcanzar sus fines, el Instituto:

- Promueve distintos cursos que son impartidos por sus profesores. Estos cursos se dan en su sede o fuera de ella, en el D. F., así como en toda la República Mexicana e incluso en el extranjero.
- Realiza la publicación y difusión de revistas, cuadernos, libros, casetes y videos referentes a la Doctrina Social Cristiana.
- Lleva a cabo acciones concretas a favor de distintas comunidades, como puede ser el envío de despensas hacia Chiapas, el fomento de experiencias de crédito y de ahorro.
- Presta asesoría a todas aquellas personas o comunidades que lo requieran.

Para desarrollar los fines se desarrollan diferentes actividades:

- Conferencias.
- Cursos.
- Diplomados.
- Mesas redondas.
- Seminarios.

Se cuenta con Cursos a Distancia.

#### **A. Cursos.**

- Curso básico de “Doctrina Social Cristiana”. Consta de 10 videos y 11 cuadernos. Estos videos han sido bien recibidos en países como: Angola, Argentina, Colombia, Perú, Ecuador, España, E. U. A., Honduras, Puerto Rico y Venezuela.
- Curso sobre “Derechos Humanos”.
- Curso sobre “Economía y Fe”.
- Curso sobre “Trabajo Humano”.
- Cursos sobre “Matrimonio y Familia”.
- Curso sobre “Política, Sociedad y Estado”.
- Curso sobre “Pastoral social”.

#### **B. Publicaciones.**

Se han desarrollado 9 colecciones de publicaciones.

- ❖ Doctrina Social Cristiana.
- ❖ Diálogo y Autocrítica.
- ❖ Iglesia y Sociedad.
- ❖ Testimonios.
- ❖ Pensamiento Cristiano.
- ❖ Ediciones Especiales.
- ❖ FERUM Novarum.

- ❖ Dinámica de Educación.
- ❖ Historietas.
- ❖ Audio-casetes.

### **C. Acuerdos de Relación.**

El instituto mantiene relaciones y comunicación permanente con instituciones afines, nacionales e internacionales.

El vínculo se mantiene con: La Santa Sede, Comisiones Episcopales, movimientos de apostolado, universidades católicas, asociaciones civiles y centros de formación social, centros de desarrollo humano y asistencia social, comunidades religiosas, seminarios y parroquias, instituciones gubernamentales y partidos políticos.

Se cuenta con 28000 registros clasificados de los acuerdos de relación.

### **D. Acciones de Actualización.**

Se tienen dos revistas y un programa de radio.

Las revistas son:

- Signo de los Tiempos que cuenta con 1292 suscripciones vigentes.
- Cuestión Social que cuenta con 876 suscripciones vigentes.

Se cuenta con un programa de radio de emisión semanal en el que se difunde la Doctrina Social de la Iglesia, a través del cual se tiene trato directo con las personas, contando con más de 200 "amigos de reflexiones" a quienes se les mandan los materiales de apoyo de los programas.

#### **E. Biblioteca.**

El Instituto cuenta con una biblioteca que da servicio a toda persona que lo necesite. Se cuenta con 6473 volúmenes, 3662 folletos, 212 títulos de revistas, así como 17 títulos de periódicos.

#### **F. Acciones Económicas.**

Dentro de sus actividades el **IMDOSOC** cuenta con una caja de ahorro y crédito popular.

Esta caja cuenta con socios adultos, socios menores de edad, instituciones socias, así como sucursales.

Maneja además el ahorro escolar de alumnos en varias escuelas.

#### **G. Correo Electrónico.**

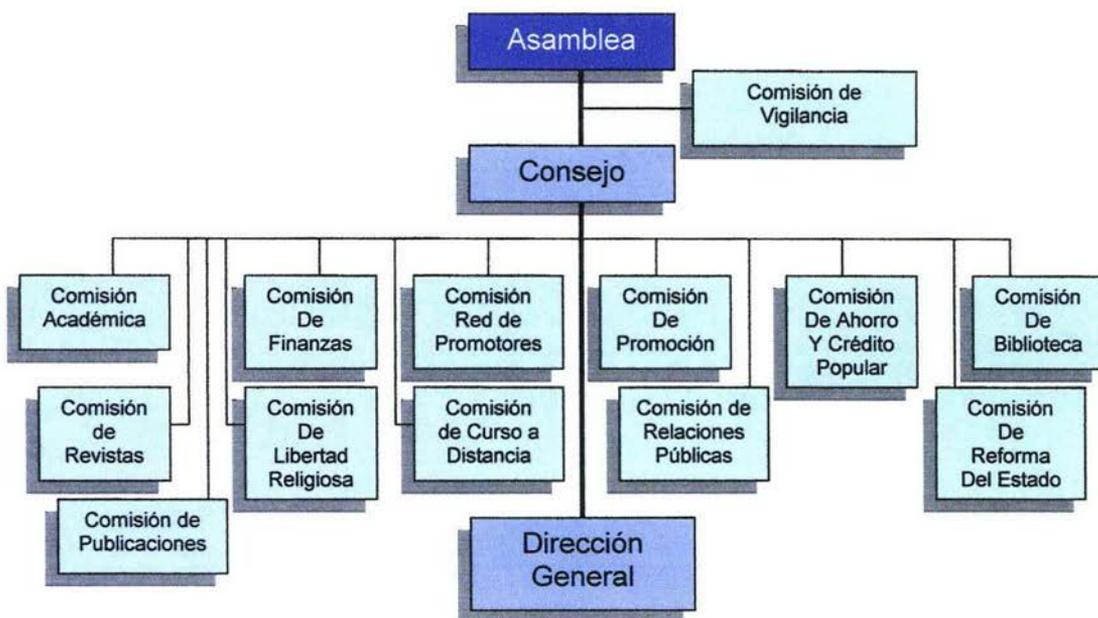
Con relación a los sistemas, se cuenta con un servidor para la red interna, así como una dirección electrónica: [imdosoc@iserve.net.mx](mailto:imdosoc@iserve.net.mx).

- I.1.3. Estructura Organizacional

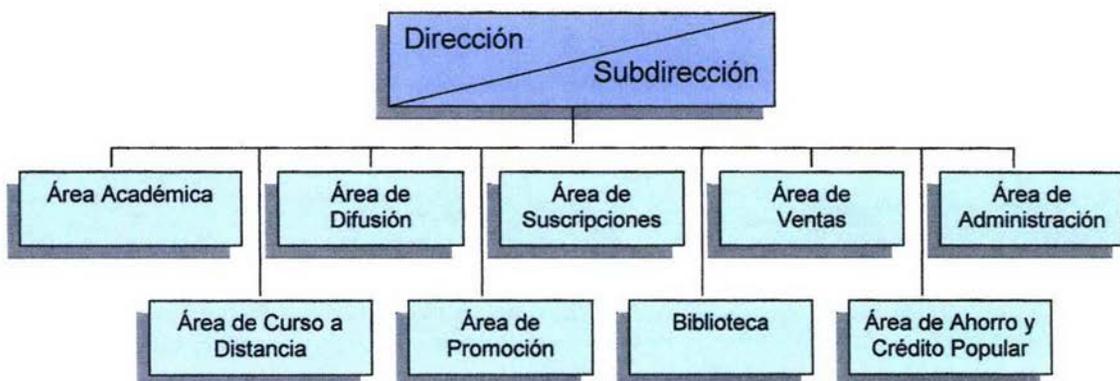
El **IMDOSOC** para su buen funcionamiento se articula de la siguiente manera:

- A. Director. Desde su fundación ha sido el Lic. Manuel Gómez Granados.
- B. Comisión de Vigilancia. De carácter permanente integrada por Lorenzo Servitje, Alberto de Icaza Gómez, Rogelio Casas Alatraste, Oscar Ortiz y Bernardo Pacheco.
- C. Consejo Directivo. Integrado por Manuel Martínez como Presidente, Manuel Chávez como Vicepresidente, José Ignacio como Vicepresidente, Fernando Vilchis como tesorero y Manuel Gómez como secretario.
- D. Consejo Consultivo. De carácter permanente integrado por Sergio Aguilar y Salvador Domínguez.
- E. El **IMDOSOC** cuenta con el apoyo de vocales cuyo aprecio y apoyo hacia el Instituto le ayudan a mantener su dirección y fuerza.
- F. Se cuenta con distintas comisiones del Consejo que asesoran en distintas áreas: Académica, Difusión, Relaciones Públicas, Financiera, Organización, Casa. (Vid. infra. Estructura Organizacional y Organigrama).

# Estructura Organizacional



## Organigrama operativo de IMDOSOC



Es así como con la ayuda de una gran cantidad de personas comprometidas con los objetivos del instituto, y por ende de toda la sociedad, se logra difundir la Doctrina Social Cristiana.

“Finalmente el **IMDOSOC** asume el compromiso de difundir la Doctrina Social Cristiana en tal forma que llegue a todos los sectores de la sociedad y a todas las personas en forma oportuna y accesible, esto es, a través de todos los medios masivos de comunicación social”<sup>5</sup>.

Atendiendo a esta responsabilidad asumida en su Ideario por el Instituto **IMDOSOC**, ya se cuenta con un programa de radio antes señalado a través del cual se amplían las posibilidades educativas y de difusión de sus actividades desarrolladas.

“Por todo esto, insistan a tiempo y destiempo, oportuna e inoportunamente en la primacía del espíritu sobre la materia, del hombre sobre las cosas, del trabajo sobre el capital, de la ética sobre la técnica y del perdón sobre la justicia”<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> JUAN PABLO II. Carta encíclica Centesimus annus. no. 37

<sup>6</sup> idem. No. 37

## I.2 DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA

- I.2.1 Selección y Exposición de un Proyecto.

El trabajo que desarrollé en el **IMDOSOC** fue el de asesoría externa en el proyecto de material didáctico para auxiliar a la Comisión de Ahorro y Crédito Popular, específicamente en relación con los ahorradores (Ver organigrama y estructura).

El instituto no tiene interés en obtener algún beneficio económico de este proyecto, su único objetivo es colaborar con la promoción y desarrollo de una parte de nuestra población (adolescentes de recursos, medios bajos y bajos), debido a lo señalado la principal preocupación versa sobre las maneras de ayudar a las personas, de proporcionar oportunidades educativas formales e informales que les permitan ir mejorando su calidad de vida a partir de diferentes métodos y medios, en este caso en particular, la motivación por el ahorro.

De acuerdo con el desarrollo de sus tareas propias, el instituto ha cuestionado la visión del hombre como un sujeto exclusivamente económico, así como las salidas falsas o parciales que se han dado a la problemática de la existencia humana.

Ha propuesto una cultura financiera cristiana que debe ser capaz, por un lado, de reconocer todas las necesidades materiales del hombre, y por otro, de ofrecerle una posibilidad de trascendencia manifiesta en una formación que contribuya a la mayor humanización de su persona, y con ello, de las estructuras sociales en las cuales desarrolla su cotidianeidad.

Se considera que el trabajo del hombre es parte de lo que lo constituye como tal, su producto debe ser un salario, que, para ser justo, debe permitirle a través del ahorro reunir un modesto patrimonio. Con este haber, el hombre está en condiciones de enfrentar con cierta tranquilidad las contingencias positivas y negativas que le depara el mañana.

El hombre debe buscar invertir estos haberes en aquello que lo haga desarrollarse como persona, por eso el ahorro no se puede reducir a la sola acumulación de un capital, sino que debe también cumplir con una función social.

Es necesario tener una concepción clara del ahorro como un hábito y como instrumento que debe contribuir al desarrollo del hombre. El ahorro debe constituirse en una virtud que, para formar parte de una cultura, debe ser enraizada en ella a través de un proceso educativo que involucre a todos los actores sociales, pero con un especial énfasis en la formación de la virtud del ahorro en los niños.

Si se hace del ahorro una parte de la propia cultura, se evita no sólo caer en la dependencia de recursos externos, sino también en el consumismo propio de algunos países industrializados, en donde la abundancia de recursos no ha repercutido en un aumento de las tasas de ahorro, sino en un aumento del consumismo.

Como pedagoga, mi interés estuvo dirigido a discernir acerca de los planteamientos antropológicos y conductas establecidas que se encuentran detrás del consumismo para que, a partir de ahí, pudiera diseñarse un instrumento que resultara motivador para los adolescentes y que al mismo tiempo tuviera planteamientos reales, de ahí surgió la idea de elaborar un juego didáctico.

Las conclusiones de este análisis fueron:

El consumismo implica los siguientes problemas con respecto al recto obrar de la persona:

1. Quien no sabe disponer rectamente de los recursos con los que cuenta, puede hacerlo por ignorancia.

Los mensajes que transmiten los medios de comunicación tienen como principal contenido la importancia del consumo, no necesariamente de lo que consume.

El hombre importa única y exclusivamente en tanto que consumidor, pues si consume lo posible, lo adecuado, lo conveniente, no es sujeto de preocupación, lo cual se relaciona con el ahorro y en éste, se inscribe la virtud de la sobriedad, más aún para los jóvenes, porque la entienden como inhibición, sin darse cuenta de que si no son sobrios, con facilidad pueden ser influenciados y manipulados por cualquier persona.

La necesidad de dominarse es una cuestión que no es aceptada por los jóvenes debido a que desean liberarse del autodomínio y la sociedad de consumo hace difícil distinguir entre lo necesario y los caprichos o tendencias inmoderadas.

La persona sobria conoce el valor de las cosas y es realista, está en condiciones de usar sus recursos para el bien común. La falta de sobriedad significa buscar distintos placeres inmoderadamente, sin embargo, es lícito tener buen gusto, disfrutar, descansar y entretenernos para trabajar mejor.

Para educar en esta virtud, se debe desarrollar el autodomínio de forma tal que se pueda seguir adelante, aunque un deseo suyo no haya sido satisfecho, además, debe hacerse con alegría para que no sea algo pesado, ni desagradable.

Como es fácil de comprender, la presión social para lograr el consumo es muy grande y lleva a las familias a gastar irracionalmente pensando que hacen lo correcto, por ello, es urgente el llevar a las personas a discernir la distinción entre los bienes: necesarios, convenientes, superfluos e inconvenientes, y a actuar en consecuencia, esto es, cifrando su consumo en los bienes necesarios y convenientes.

2. Quien no puede disponer rectamente de los recursos con los que cuenta, puede hacerlo por falta de libertad interior. Si dentro de la familia, de la escuela, del medio que rodea la persona, no ha existido un testimonio, ni una vivencia del recto y austero uso de las cosas, no existe el hábito ni la costumbre de hacerlo.

Una parte fundamental de la educación para el recto uso de los bienes es el ejemplo que se tenga en la familia, en la escuela, en los compañeros.

Es necesario ir formando a las personas, desde niños, en el recto uso de las cosas. Para ello es indispensable ir enseñando adecuadamente en cada edad, el principio de que sólo la persona es fin y las cosas siempre son medios, nunca han de amarse por sí mismas como si fueran el fin de las personas. Evidentemente el consumismo induce a esclavitudes, al hacer del hombre un medio subordinado al supuesto fin de las cosas.

3. El consumismo genera también actitudes anti-solidarias. Si se parte del hecho de que sobre toda propiedad grava una hipoteca social, es decir, que la propiedad privada, siendo un derecho humano, no puede ejercitarse de manera irracional e injusta, el gastar en bienes que no son necesarios y que son superfluos, dejando con ello de ayudar a otras personas que necesitan esos bienes para sobrevivir, lo que resulta siempre una acción que no va de acuerdo con la dignidad humana. Sería como decir, prefiero invertir mis recursos en cosas absurdas, medios innecesarios, que ayudar a una persona que lo necesita para sobrevivir y que siempre tiene carácter de fin.

Es válido el desear vivir mejor, pero no lo es el confundir este deseo con tener más; más bien es el ser y no el tener lo que se debe perseguir. Buscar tener más para ser más es correcto, pero no lo es el tener más, para gozar más teniendo al goce como fin último.

La obtención de bienes para otros fines como el ser mejor que sus vecinos, para estar de moda, para cambiar, para intentar compensar una insatisfacción interior, un vacío en la propia vida, al final lleva a ese vacío. Es indispensable el buscar implantar estilos de vida en los cuales se dé la búsqueda de la verdad, de la belleza y del bien, así como la comunión con los demás hombres para un desarrollo común. Estilos de

vida en donde sean estos elementos los que determinen las opciones del consumo, de los ahorros y de las inversiones.

No basta con el desarrollo económico para lograr el progreso de una sociedad, no basta con tener más para ser más, no es acaparando, sino compartiendo como la persona se perfecciona.

Esto no se puede lograr sin una obra educativa y cultural que prepare a los consumidores a elegir responsablemente y que forme a los productores y a los profesionales de los medios de comunicación social con un profundo sentido de responsabilidad.

4. Otra consecuencia del planteamiento consumista, es la falta de una cultura del ahorro. La necesidad de consumir que ha sido inducida culturalmente, lleva a cierta inconciencia en el uso de los recursos. Si a esto se le suma una situación económica crítica, el consumo puede llegar a ser un escape, una especie de sálvese quien pueda, hoy y ahora.

Por otro lado, se detectó un planteamiento del ahorro ya no como hábito bueno, sino que cambió la virtud por el ahorro especulativo, oportunista y de corto plazo, con la finalidad casi única de obtener un préstamo con tasas bajas. El crédito se ha sesgado casi exclusivamente hacia las actividades productivas, con lo cual se reduce la visión del hombre a una perspectiva economista, quitándole al dinero

prestado la capacidad de ayudar a satisfacer las diversas necesidades del ser humano (gastos funerarios de un familiar, los gastos de una celebración), mismas que no se agotan exclusivamente en las actividades productivas.

En fin, se trata de recuperar el sentido pleno del ahorro. Las experiencias modernas se están convirtiendo exclusivamente en intermediarios financieros orientados a las actividades productivas, la formación se ha reducido a la capacitación administrativa y, en el mejor de los casos, a la técnica productiva, con el acento puesto en la obtención de utilidades exclusivamente económicas concediéndole un valor escaso o nulo al impacto social.

No es posible continuar viendo al hombre como un sujeto exclusivamente económico, seguir escindiéndolo equivale a seguir ofreciendo salidas falsas o parciales para su problemática. Existe en él una trascendencia que permea toda su cultura, su vida, sus actividades.

Si hubiera que señalar el "quid" del trabajo realizado, puedo valorar que consiste en la propuesta de una nueva concepción de la calidad de vida. En la actualidad se determina la vida con relación a la calidad y dicha calidad depende de los niveles de consumo. Es necesario redescubrir el sentido de la calidad de vida en donde la misma dependa de la vida y con ello se respeten las exigencias derivadas de la dignidad humana en todos los ámbitos de la vida. La primacía del ser sobre el tener, del espíritu sobre la materia, del trabajo sobre el capital.

El resultado práctico de todos los aspectos mencionados en los incisos anteriores, fue la creación de un juego de mesa didáctico. Dicho juego está dirigido a jóvenes a partir de los diez años, pudiendo incluso jugarse entre personas adultas.

El objetivo principal del juego es llevar a los participantes a ejercitar su poder de elección después de haber tenido que discernir acerca de los aspectos como: el bien común, el papel de la elección encuadrado dentro de la totalidad de la vida, la posibilidad de la existencia de gastos imprevistos entre otros.

Se trata de un juego interactivo en donde los otros jugadores pueden opinar acerca de las decisiones que van tomando los otros jugadores. Esto se explica por el hecho de que el objetivo primordial del juego no es ganar, sino reflexionar y ejercitar la capacidad de decisión. Finalmente es el jugador a quien la corresponde tomar la decisión, pero su criterio se ve enriquecido por las aportaciones de otros jugadores.

El juego está planeado para 4 ó 6 jugadores y un facilitador o moderador que ayudará a la obtención de los objetivos. Juntos pero en forma individual se tomarán las decisiones para alcanzar una "mejor calidad de vida".

- **1.2.2 Funciones y Acciones Desarrolladas.**

La función desarrollada por mi parte en el **IMDOSOC** fue la asesoría pedagógica. La realización del trabajo tuvo carácter de colaboración externa, es decir, sin carácter de puesto incorporado a la planta de trabajo ordinaria del Instituto. Dada la naturaleza del trabajo y de mis posibilidades de tiempo, el carácter de asesora fue lo más adecuado para realizar este proyecto. Independientemente de este carácter externo, y aunque yo mantenga la autoría del juego, el **IMDOSOC** tiene el derecho a realizar actos de dominio sobre él, modificarlo, comercializarlo, etc. Considero que quien obtuvo el mayor beneficio fui yo, por la experiencia y aprendizaje adquiridos, y le quedo al **IMDOSOC** profundamente agradecida.

Las acciones que desarrollé fueron las siguientes:

1. Conocimiento de la naturaleza y espíritu del **IMDOSOC**.
2. Conocimiento y comunicación con las personas que ahí trabajan.
3. Conocimiento de los distintos proyectos desarrollados, desarrollándose y por desarrollar.
4. Elección de un proyecto específico. Realicé su evaluación y propuse la realización de un juego como auxiliar didáctico dadas las necesidades del proyecto. Al tener este como destinatario a adolescentes, se buscó la forma de que se interesaran en el tema y se cumplieran los objetivos de una forma amena y entretenida.

5. Diagnóstico, planeación, elaboración, evaluación, muestreo, corrección, y re-elaboración del juego Balanza.
6. Ubicación del juego dentro de los proyectos del **IMDOSOC**.

## **II. FUNDAMENTACIÓN DE LA CRÍTICA DEL JUEGO BALANZA**

- **II.1. Fundamentación Pedagógica.**

La Caja de Ahorro, nacida de las cajas populares, rescata los sistemas tradicionales de ahorro y de financiamiento, trabajando con la lógica de la población de bajos recursos, en la mayoría de los casos personas de un nivel educativo muy precario, pero con un alto sentido de la responsabilidad y de la solidaridad. Esta Caja de Ahorro se inició el 8 de septiembre de 1996, con 8 socios y una primera colecta de \$650.00. En la actualidad está presente en comunidades con el programa de ahorro y crédito popular, atendiendo a adultos, menores y instituciones, operando además un programa de ahorro escolar que funciona en escuelas secundarias del área metropolitana. Es en esta última sección en donde se me pidió colaboración diseñando un juego didáctico que inicialmente tenía como objetivo el motivar a los estudiantes de secundaria a participar activamente en la Caja de Ahorro.

Posteriormente se decidió ampliar el objetivo y buscar que los participantes desarrollaran las habilidades necesarias para un mejor discernimiento anterior a la toma de decisiones, así como el fomentar el hábito del ahorro en el contexto anteriormente expuesto.

Para poder realizar el juego dirigido a adolescentes, por pertenecer los estudiantes de secundaria a este período de la vida, se tomaron en cuenta las características de los mismos.

- **II.1.1. Características Generales de los Adolescentes.**

La adolescencia es “el período de desarrollo durante el cual las personas en crecimiento sufren la transición de la niñez a la edad adulta”<sup>7</sup>. Es un período de varios años, en los que el individuo ya no es un niño, pero todavía es inmaduro para ser tratado como adulto.

Durante la adolescencia es de esperarse que los jóvenes consigan su madurez física, mental y emocional, y que hagan los mayores esfuerzos en la dirección de las responsabilidades vocacionales y ciudadanas. En una palabra,

---

<sup>7</sup> CONGER, J. Adolescencia generación perdida, p. 54

la adolescencia es CAMBIO, cambio fisiológico, sociológico y psicológico, estando todos estos aspectos relacionados entre sí.

Los cambios fisiológicos tienen una gran importancia dada la influencia que suelen tener en el "concepto de sí mismo" que se forja cada adolescente. Este concepto influye en su equilibrio emocional y en todas sus reacciones psicológicas.

Según el doctor Conger en su libro *Adolescencia Generación Perdida* los cambios que se dan en esta etapa son:

- Aumento de peso, de talla y de fuerza física.
- Aumento de la caja torácica, la capacidad respiratoria y la capacidad digestiva.
- El corazón aumenta de tamaño hasta casi duplicarse.
- Se duplica el número de células plenamente desarrolladas en la corteza cerebral y, por lo tanto, también de conexiones de dichas células.
- Madurez de los órganos sexuales y el desarrollo de la potencia sexual.

De la mano de los cambios fisiológicos están los cambios sociológicos. Es necesario que el adolescente encuentre su lugar en la sociedad compuesta no sólo por sus iguales, sino también por adultos con los que debe convivir. Este convivir o adaptarse significa que debe aprender a ser socialmente aceptable y

acomodarse a las tradiciones, costumbres y hábitos de su propio grupo, en una palabra, incorporarse a la propia subcultura.

El adolescente necesita de los demás, tanto para su seguridad como para su pleno desarrollo. Esto ocurre también en la infancia, pero de acuerdo con el doctor Conger, en la adolescencia se da de una forma muy especial adoptando las siguientes actitudes sociales:

- Simpatía por el débil.
- Deseo de influir en los demás.
- Lealtad al grupo.

Es durante la adolescencia que los grupos de compañeros se hacen verdaderamente importantes, adquieren prioridad y hasta pueden suplantar la influencia de los padres y maestros. Al adolescente le interesa más su fidelidad a las normas e ideales del grupo que quedar bien con los adultos.

Tal preferencia tiene sus riesgos pero también su aspecto positivo. Hay que ayudarlo a adquirir conciencia social utilizando su espíritu solidario, el cual es muy valioso. Estos grupos informales suelen convertirse en centros donde el adolescente adquiere experiencia con respecto a la identidad personal y la estabilidad en la convivencia. Lentamente el individuo se convierte en un miembro interdependiente de su sociedad.

En términos generales se puede afirmar que psicológicamente es entre los 11 y 15 años que concluye la niñez y se inicia la juventud. El adolescente “adquiere la capacidad de pensar y razonar fuera de los límites de su propio mundo realista y de sus propias creencias”<sup>8</sup>. Ingresa en el mundo de las ideas. “Las proposiciones adquieren importancia para él como modo de razonamiento en el que las relaciones adoptan la forma de hipótesis de carácter casual y son analizadas por los efectos que acarrearán”<sup>9</sup>.

La adolescencia es una edad en la cual se piensa más allá del presente. Según Piaget, el joven comprende que el valor de los objetos se halla estrechamente relacionado con el sistema de valores del hombre.

La función propia de los adultos es inculcar en los adolescentes comportamientos adecuados, darles ideales y valores firmes.

Dentro de la psicología del campo cognoscitivo el desarrollo psicológico es más bien un “proceso por el cual una persona, como un único organismo, surge y crece por la interacción de su ambiente social y físico”<sup>10</sup>. De acuerdo con el doctor Conger, los niños y jóvenes completan su desarrollo psicológico por la experimentación de por lo menos cinco clases de cambios en las estructuras cognoscitivas de sus sucesivos espacios vitales:

---

<sup>8</sup> ibidem., p.154

<sup>9</sup> ibidem., p.157

<sup>10</sup> ibidem., p.23

1. Cambios en la identificación o afiliación a un grupo.
2. Crecientes conflictos en la motivación.
3. Intensificación en el conocimiento de sí mismo.
4. Confusión ante las formas y funciones corporales.
5. Modificación de las perspectivas de tiempo e imaginativas.

Todos estos cambios son modificaciones de la manera como los jóvenes se perciben a sí mismos, al ambiente y a la manera como se relacionan ambos espacios entre sí. Esta observación fue especialmente significativa en la planeación de las etapas y contenidos del juego.

Viendo así a los adolescentes, tomando en cuenta la importancia del grupo social en este período, así como sus intereses e inquietudes, se ideó un juego en donde la participación y discusión de todos los participantes fuera importante. Además se aprovecha la capacidad del adolescente de pensar en forma más abstracta, su preocupación manifiesta por los valores morales, especialmente por la solidaridad y su perspectiva del tiempo que se extiende hacia el futuro haciéndolos más concientes de las proyecciones que tienen sus actuales decisiones para el resto de sus vidas.

- II.1.2. Posibilidades Educativas del Juego.

Todos hemos jugado alguna vez y de manera más o menos consciente nos damos cuenta de la importancia del juego dentro de nuestras vidas. Los juegos proporcionan una manera agradable de construir el aprendizaje. Al jugar se desarrolla la creatividad, la inteligencia, la imaginación, los sentimientos, la sociabilidad. Al jugar manipulamos, exploramos, investigamos, relacionamos, organizamos, descubrimos, inventamos, aspiramos a realizar un proyecto y afirmamos nuestra personalidad. Mediante el juego incorporamos normas y reglas cuya aceptación y respeto favorece la adquisición de la libertad y responsabilidad social. Lo mejor de todo es que el juego se hace de manera divertida.

Cualquier juego que presente nuevas exigencias a la persona, ha de considerarse como una oportunidad de aprendizaje. En el juego se aprende con una facilidad notable porque se está especialmente dispuesto a recibir lo que ofrece la actividad lúdica a la cual nos dedicamos con placer. De aquí la importancia del juego como medio educativo. Los juegos didácticos o educativos proporcionan, además de diversión, una manera diferente de aprender, con un interés y motivación que no se encuentra generalmente en otros métodos.

Como afirma Hildegard Hetzer en su libro *El Juego y los Juguetes*, el valor didáctico del juego depende de varios factores:

1. La intención del educador de beneficiar a los educandos de una determinada manera.
2. El interés que el juego despierte en los educandos, el cual es una condición para que aprendan.
3. Las posibilidades de acción que un juego ofrece. Estas posibilidades de acción son en sí oportunidades de aprender.

El juego también tiene posibilidades de diagnóstico y terapéuticas. Ante una situación conflictiva, un determinado juego facilita el logro de objetivos.

El juego puede tener predominio en algunas áreas de maduración y desarrollo. Es una forma de acercamiento con aquello que la vida impone a cada ser humano. Se aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que nos rodea. Así, y de acuerdo con José María Baltori pueden existir:

1. Juegos psicomotores.
2. Juegos socio-afectivos.
3. Juegos intelectuales.

El juego que nos ocupa en el presente trabajo abarca de alguna manera las tres áreas mencionadas, aunque se dirige especialmente a la socio-afectiva.

La socialización es un proceso de aprendizaje cuyo contenido son las pautas de conducta y valores de la comunidad en la que se vive. Esta área tiende a la naturaleza del hombre como ser sociable que es.

La socialización es fundamental en la vida de toda persona, porque aporta una visión del mundo que nos permite orientarnos hacia el provenir con la conciencia del lugar que ocupamos y el lugar que ocupan los demás, así como el respeto por las diferencias personales, distintas creencias, la participación y el compromiso social.

En esta área se pretende formar:

1. Hábitos: Los hábitos no son actos que se repiten automáticamente, sino más bien una “acción fluida, efectiva y eficiente, que surge por la actuación de una persona fundándose en los conocimientos que posee”<sup>11</sup>.

Los hábitos están relacionados con las metas. Para que los hábitos lleguen a tener sentido, se debe reconocer su conveniencia y utilidad. Este juego permite al adolescente ponerse en determinadas situaciones y pensar cómo actuaría en ellas, así, para efectos prácticos, es como si viviera esa situación analizando su conveniencia y utilidad; al tener éxito su decisión, la respuesta se repetirá. Al no ser una decisión acertada, ésta tenderá a no repetirse.

---

<sup>11</sup> BIGGE, H. Bases Psicológicas de la Educación. p. 516

2. Actitudes: Es la disposición del sujeto ante las diferentes situaciones que se le presenten. En este juego se aprovechan las actitudes natas de los adolescentes sobre todo en el aspecto social para llevarlos a descubrir que la calidad de vida se apoya y encuentra muchas veces en la generosidad y altruismo.

3. Sentimientos: Manifestados en emociones que están ligadas a las vivencias de los sujetos, generalmente duales: placer-dolor, amor-odio, etc. En los adolescentes la situación emocional es tensa. Sus reacciones son hiper-emotivas, apoyadas en la emoción al máximo y con casi nulo apoyo de la razón. Al ayudar al adolescente a analizar sus decisiones y las emociones o sentimientos que lo llevaron a tomarlos, le ayudamos a comprenderse mejor y a valorar sin exageraciones las situaciones. Hay que ayudar al adolescente a ser fríamente objetivo a la hora de valorar.

4. Valores: El adolescente pasa de una moral impuesta a la libre aceptación de normas éticas. Los valores preferidos de los adolescentes son: la lealtad al grupo, el honor, la dignidad personal, la sinceridad, el sacrificio por una causa justa o bella. En pocas palabras, son idealistas y suelen sufrir cuando se dan cuenta de que la realidad a veces no es como se la imaginaban. Ante esto toman una de dos actitudes: escepticismo sobre todo o idealismo moral. Mediante este juego se pretende crear un ambiente

de serenidad y confianza que le permita adoptar una actitud abierta, que se planteen metas reales, noble y buscando el bien común.

- **II.1.3 Características del Juego “BALANZA”.**

A. El nombre Balanza.

Al escuchar la palabra “balanza”, inmediatamente pensamos en algún instrumento de medición utilizado para conocer la equivalencia de peso entre dos objetos o cantidades. De hecho, así es conceptualizado por la Real Academia de la Lengua Española. En este juego se lleva a los participantes a encontrar ese equilibrio entre las distintas posibilidades, recursos, sacrificios, entre el corto y largo plazo. Debido a lo anterior es que se pensó que sería el nombre más apropiado, además de que es un término agradable y sugestivo.

Al mismo tiempo, el logotipo del juego representa una balanza en donde se “pesa” por un lado el dinero y por el otro la calidad de vida, dando a entender que existe una interrelación muy especial entre estos dos aspectos. Por un lado el buen uso del dinero es indispensable para una buena calidad de vida, pero también, el dinero no es sino un medio para obtener satisfactores superiores que nos lleven a una mejor calidad de vida y al tener esta se podrá disponer más eficientemente del dinero.

## B. Personas a las que se dirige.

Tradicionalmente son las instituciones financieras las encargadas de proporcionar los medios para que se fomente el ahorro, principalmente entre los jóvenes. Sin embargo, estas instituciones parecen no tomar en cuenta las características reales de la población en México, dirigiéndose principalmente a una minoría perteneciente a la clase socio-económica media, media-alta u alta, y aunque efectivamente existen opciones de ahorro diferentes a los bancos, ninguna de ellas está dirigida especialmente a los jóvenes ni aporta recursos para gastos que no sean redituables a corto plazo, por ejemplo, ninguna presta dinero para el entierro de un familiar.

La mayoría de la población en nuestro país pertenece a las clases menos acomodadas para las cuales es impensable acudir a un banco. Existen muchas razones para ello como: ignorancia, prejuicios, falta de motivación y de información de parte de los bancos, falta de los mismos en las zonas rurales, sin considerar además, que las sumas para abrir cuentas que produzcan intereses están muy por encima de la capacidad de ahorro de estas personas. Las cuentas de ahorro son prácticamente inexistentes dada la imposibilidad de los bancos de ofrecer tasas reales de rendimiento.

Por ello una caja de ahorro que les pertenezca, que les genere intereses, que les de la oportunidad de ahorrar según sus capacidades (La cuota inicial es de \$20.00) y al mismo tiempo genere beneficios a la comunidad a la que pertenecen

es hoy una realidad y una opción muy atractiva. Sólo es cuestión de que conozcan el sistema de estas cajas, la forma en que pueden ahorrar poco a poco, así como el beneficio tanto personal como comunitario que genera este ahorro en diferentes aspectos de la vida.

Mediante este juego se busca fundamentalmente el motivar al adolescente para que encuentre un equilibrio entre el ahorro y la calidad de vida, y en segundo lugar, que conozcan y aprovechen la Caja de Ahorro.

C. La utilización del juego como técnica de enseñanza-aprendizaje.

Es desde muy tierna edad que el ser humano empieza a aprender conductas y a formar hábitos. Durante la infancia el mejor método de aprendizaje es el juego. El deber del niño es jugar. A lo largo de la vida va cambiando el interés lúdico, pero ha de estar siempre presente en el desarrollo armónico de la persona.

La pedagogía nueva establece que el juego es una necesidad permanente en la vida del hombre. Tenga la edad que tenga y que la estructura del juego es de las pocas acciones humanas que reducen la finalidad a un simple ocurrir. Es decir, que la acción persigue únicamente a la acción misma, de tal suerte que la inmersión en la vivencia es medio y fin al mismo tiempo. De ahí que al ser cargada de esta estructura de contenidos, el aprendizaje adquiere una contundencia definitoria en la medida en que se vive y no simplemente se escucha y se ve, como ocurre muchas veces en el aprendizaje formal.

- **II.1.4. Peculiaridades del Juego “BALANZA”**

El formato de este juego es el de cualquier juego de mesa que consta de un tablero, tarjetas, hojas de registro, fichas y dados. El tablero contiene dos carriles, uno exterior y otro interior. En las tarjetas se dan opciones para que el participante elija entre ellas. En las hojas de registro se anotan las transacciones que el jugador va haciendo. Las seis fichas son de diferentes colores y sirven para identificar a cada jugador. Los dados de plástico indican el número de casillas a avanzar.

El tablero, como ya se mencionó anteriormente, consta de dos carriles, el central deberá recorrerse en su totalidad antes de pasar al carril exterior. Esto se debe a que el primero corresponde a la educación secundaria la cual es de esperarse terminen de estudiar los participantes para tener más opciones de trabajo y estudio. En él se dan consejos y palabras de aliento, así como opciones que pueden entorpecer el seguir estudiando. Se da una opción de trabajo, aunque no es lo ideal porque en esta etapa se debe tratar de que terminen la secundaria. Desafortunadamente en la vida real de los participantes muchos jóvenes no sólo distraen tiempo de estudio en trabajar, sino que se ven forzados a abandonarlos por completo para ayudar a la manutención de la familia.

Al concluir el carril central se pasa al exterior, el cual representa la vida después de la secundaria, y en él se dan diferentes opciones de estudio y ahorro y se

presentan diversas opciones de empleo y cursos. Con ellos se logra una mejor preparación y por consiguiente una mejor opción de trabajo, así como gastos y ahorros forzosos y demás aspectos relacionados con la calidad de vida. Es en este carril en donde se propicia la discusión al existir 11 casillas en las que se debe tomar una tarjeta de gasto-ahorro y en las cuales se dan opciones para que cada jugador elija la que considere la más apropiada dadas sus necesidades y circunstancias. De acuerdo con su elección, se continúa el juego, siendo consciente cada jugador de que sus decisiones tienen consecuencias para él por el resto del juego. Este carril puede recorrerse tantas veces como se considere necesario, dando así la oportunidad de que se rectifique alguna decisión.

En cada extremo del tablero existe una casilla en la cual:

1. Se puede pedir empleo.
2. Se puede comprar un negocio.
3. Se puede conocer el monto de lo ahorrado en la Caja de Ahorro y los beneficios que éstos representan para la comunidad.

Cada vez que se pasa por la casilla de "SALIDA", además de lo anterior, se cobra por el trabajo realizado (si es que se trabaja) y se pagan los intereses generados por cualquier préstamo adquirido. Asimismo los propietarios de algún negocio cobran sus ganancias y pagan a sus trabajadores.

Todas las transacciones antes mencionadas se registran con sumo cuidado en las HOJAS DE REGISTRO. Cada hoja de registro cuenta con ocho columnas en las cuales se anota también:

1. Empleo.
2. Negocio.
3. Cursos.
4. Calidad de vida.

El tablero incluye:

1. Una casilla de Salida/Día de pago/ Intereses y ahorro. Como ya se mencionó, cada vez que se pase por esta casilla, el jugador deberá cobrar si es que trabaja, pagar si tiene un negocio, y pedir los intereses generados por los ahorros que tenga. Si adquirió algún crédito, es el momento de pagar la mensualidad.
2. Once casillas de tarjeta "GASTO-AHORRO".
3. Ocho casillas de solicitud de empleo (Véanse las tarjetas de empleo).
4. Dos casillas de gasto forzoso (Accidentes y pago de aguinaldo).
5. Tres casillas de calidad de vida (Vacaciones, ayuda a un vecino, dejar de fumar).
6. Dos casillas de compra de negocios (Ver tarjetas de negocio).
7. Catorce casillas de cursos optativos. (Ver tarjetas de cursos).
8. Una casilla de ahorro obligatorio.
9. Una casilla de obtención de licencia de conducir.

10. Dos casillas de ingresos fortuitos. (Beca, lotería).
11. Tres casillas de ingresos extras. (Bonos).

- II.2. Presentación de la Propuesta.

El juego consta de un portafolio que contiene:

1. Un tablero de plástico rígido color verde de 38x50 cms.
  - En la parte central tiene impreso el nombre del juego: "BALANZA". Tanto en la parte superior como en la inferior del nombre está impreso un hexágono con las palabras: "GASTO-AHORRO". Sobre estos se van a colocar las tarjetas correspondientes.
  - Formando dos rectángulos alrededor del perímetro del tablero hay una serie de 23 casillas rectangulares que forman un carril central y 52 casillas que forman el carril exterior.

El carril interior equivale a los estudios de secundaria y se debe recorrer en su totalidad antes de pasar al carril exterior que tiene:

- a. Seis casillas que mencionan algún aspecto positivo acerca del estudio.
- b. Una casilla para comprar una bicicleta.
- c. Cuatro casillas que fomentan la calidad de vida (Ayudar a un amigo, descansar el domingo, practica de algún deporte).

- d. Una casilla que afecta negativamente la calidad de vida (amistades inadecuadas).
  - e. Dos casillas en las que se recibe dinero (Trabajos esporádicos, regalos).
  - f. Tres casillas que hacen retroceder en el juego (Falta de tarea, enfermedad, irse de "pinta").
  - g. Una casilla que da la posibilidad de tener empleo (Ver tarjetas de empleo)
  - h. Cuatro casillas de "GASTO O AHORRO".
  - i. Una casilla en la que termina la secundaria y se cobra lo ahorrado más los intereses.
2. Dos dados de plástico que indican el número de casillas que avanza cada jugador en turno.
  3. Seis fichas de plástico de diferentes colores para identificar el lugar que ocupa cada jugador.
  4. Veinte hojas de registro, cada una consta de siete columnas en las que cada jugador debe anotar los datos que se le piden. Es función del moderador supervisar el que así se haga.
  5. Tarjetas de GASTO O AHORRO las cuales se eligen al caer en la casilla que así lo indique y que incluyen las siguientes opciones:

- Diez tarjetas de préstamo obligatorio (por enfermedad, útiles escolares, material de trabajo, vacaciones, gastos funerarios, para iniciar un negocio, gastos de accidentes, estudiar una carrera técnica).
  - Diecinueve tarjetas de gastos (16 relacionados con los posibles empleos, tres de gastos necesarios como hacer un regalo, pagar renta, imprevistos).
  - Diecinueve tarjetas relacionadas con la calidad de vida: catorce positivas en aspectos como la apariencia, la salud, las relaciones humanas y cinco negativas en aspectos como gastos en cigarros, estampas coleccionables y jugar en las "maquinitas".
  - Cuatro tarjetas de ahorro.
  - Cuatro tarjetas de beneficio a la comunidad. Estos dependerán de la cantidad de recursos con los que cuente la Caja de Ahorro.
  - Diecisiete tarjetas de discusión/elección. En ellas se da la opción de elegir entre dos opciones con sus respectivas consecuencias.
6. Diez tarjetas de beneficios. Estas tarjetas son ovaladas, de color amarillo y en ella se especifican los beneficios concretos aportados a la comunidad y/o escuela, dependiendo de la cantidad ahorrada en la Caja de Ahorro.

Los conceptos son:

1. \$5,000 de ahorro = compra útiles
  2. \$8,000 de ahorro = diez pupitres para la escuela.
  3. \$10,000 de ahorro = cuatro pizarrones nuevos.
  4. \$15,000 de ahorro = material deportivo para una escuela.
  5. \$17,000 de ahorro = cincuenta libros para la biblioteca pública.
  6. \$20,000 de ahorro = cien árboles para reforestar la colonia.
  7. \$25,000 de ahorro = cemento para cancha de basketball en un lote baldío.
  8. \$30,000 de ahorro = ayuda para la clínica de salud de tu colonia.
  9. \$40,000 de ahorro = ayuda para pavimentar una calle de tu colonia.
  10. \$50,000 de ahorro = alumbrado de tres cuadras de tu localidad.
7. Noventa diplomas de curso. Si se decide tomar el curso ofrecido, se le da al jugador el diploma correspondiente que debe poner frente a sí sobre la mesa para tenerlo en cuenta al solicitar empleo. Son seis de cada curso que se dan como posibles, y son:

Secundaria	Manejo	Carpintería	Mecánica
Preparatoria	Inglés	Computación	Reparador de Calzado
Carrera Técnica	Plomería	Panadería	Electricista
Mecanografía	Cocina	Cerrajería	

8. Veinticuatro tarjetas de empleo. Estas tarjetas rectangulares tienen por un lado el nombre del empleo/puesto y por el otro los requisitos del mismo. Cada jugador, al obtener un empleo, debe poner esta tarjeta frente de sí sobre la mesa para tenerlo en cuenta cada vez que pase por la casilla de Salida / Día de pago, en la que debe cobrar el sueldo correspondiente al empleo, como se muestra a continuación:

Empleo	Requisitos	Sueldo	Extras
Mecanógrafa	Carrera técnica	\$3,500	Inglés = \$300 + Computación = \$200+
Sastre/costurera	Carrera técnica	\$3,500	Máquina propia = \$300 +
Capturista datos	Carrera técnica	\$3,500	Inglés = \$200 +
Estilista	Carrera técnica	\$3,500	
Enfermero/a	Carrera técnica	\$3,500	Preparatoria = \$200 +
Chofer	Licencia	\$3,500	Preparatoria = \$200+
Plomería	Curso	\$2,000	Preparatoria = \$200+
Panadero	Curso	\$2,000	Preparatoria = \$200+
Zapatero	Curso	\$1,700	Preparatoria = \$200+
Cerrajero	Curso	\$2,500	Preparatoria = \$200+
Cocinero	Curso	\$3,000	Preparatoria = \$200+
Carpintero	Curso	\$3,000	Preparatoria = \$200+
Mecánico	Carrera técnica	\$3,500	
Electricista	Carrera técnica	\$3,500	

9. Tarjetas de Negocio. Estas tarjetas son moradas en forma de trapecio, que indican por un lado el nombre de los negocios y por otro el giro de los mismos, su costo, sus ingresos y egresos. Los ingresos se refieren a la cantidad por cobrar cada vez que se pase por la casilla de Salida/Día de Pago, y los egresos es lo que tienen que pagar en esa misma posición. Esto ayuda a que los jugadores se den cuenta de que un negocio genera utilidades pero también gastos y responsabilidades frente a otras personas, como se muestra a continuación:

NOMBRE/ GIRO	COSTO	REQUISITO	INGRESOS EGRESOS
"El Clavo" Carpintería	\$5,000	Carrera técnica	\$7,000 Sueldo ayudante \$2,000
"Tacos-tumbras" Taquería	\$ 8,000	Secundaria	\$7,000 Sueldos (cocinero y mesero) \$4,000
"El Buen Corte" Sastrería	\$ 7,500	Carrera Técnica	\$7,000 Sueldos (sastre/modista) \$3,000
"El Cacle Azteca" Reparadora de calzado	\$6,000	Curso	\$7,000 Sueldo (ayudante) \$1,500
"El Cambio" Estética	\$7,000	Carrera técnica	\$8,500 Sueldo Estilista \$2,000
"El Mercader de la Cuadra" Trianguis	\$4,000	Secundaria	\$5,000 Material \$2,000
"La Muy Sabrosa" Cocina económica	\$5,000	Carrera técnica	\$6,000 Sueldo (cocinero) \$ 1,500

"La Llave de Oro" cerrajería	\$4,500	Carrera técnica	\$3,500 Sueldo (cajero) \$1,500
"El Rondanitas" Taller mecánico	\$5,000	Carrera técnica	\$4,500 Sueldo (mecánico) \$2,000

10. Tarjetas de LICENCIA DE CONDUCIR. Se le dará una a cada jugador que acredite el curso de manejo.

11. Instrucciones. En ellas se explica de manera general el funcionamiento del juego, aunque la mejor manera de entender las instrucciones es, como suele ocurrir, jugando. Se pretende que sean suficientemente claras para que se entiendan, aunque una mayor responsabilidad recae sobre el moderador o facilitador.

12. Instrucciones para el moderador. Estas instrucciones son más detalladas y requieren de una preparación previa por parte de la persona encargada de facilitar la implementación del juego. El moderador es el responsable directo de que las discusiones se den y se logren de una manera ordenada y cumpliendo los objetivos del juego. El moderador también entrega los diplomas, las tarjetas de beneficios, de empleos, de negocios, de préstamos y licencias de conducir. Debe llenar la hoja de registro de la Caja de Ahorro en donde se anota la cantidad ahorrada por cada jugador así como la totalidad del ahorro para considerar los beneficios generados por los mismos. De igual manera, debe conducir a la reflexión final al terminar de jugar, lo cual puede

hacerse en cualquier momento porque no existe una meta o punto final, sino que se puede recorrer el carril exterior tantas veces como el tiempo y las condiciones lo permitan y dar por finalizado el juego cuando el moderador lo considere apropiado. El moderador es el responsable indirecto de que las hojas de registro estén debidamente llenadas y los pagos de préstamos y salarios estén al día.

Se puede fijar el tiempo que se dedicará a jugar desde un inicio o el moderador puede decidir en que momento se termina el juego, tomando en cuenta el cumplimiento de los objetivos.

- II.2.1 Problemas detectados y Mejoras Propuestas.

A pesar de que desde la primera ocasión en que se implementó el juego con estudiantes de primer año de secundaria del Instituto Crisol y que se mostraron interesados y participativos en todo momento, logrando alcanzar los objetivos propuestos, se detectó que las instrucciones eran un tanto confusas tanto para el moderador como para los participantes por lo que para las sesiones subsecuentes se simplificaron y se le dio a los moderadores una explicación verbal acerca de los objetivos básicos del juego y su funcionamiento antes del estudio previo a la implementación del mismo.

También se observó cierta dificultad por parte de los jugadores en anotar sus ingresos y egresos. Para simplificarlo se les indicó que sumaran sus ingresos y restaran sus egresos en una sola columna y en forma progresiva.

Al implementar el juego se nos hizo notar que había muy pocos cursos y empleos enfocados a las mujeres, aunque muchos de ellos pueden ser tanto para mujeres como para hombres, por lo que es recomendable en la nueva versión del juego el aumentar oficios y trabajos en los que puedan participar más las mujeres y también dar opciones de estudio a nivel licenciatura. Fue sorprendente la cantidad de señoritas que no se conforman con terminar la secundaria y preparatoria y dedicarse exclusivamente al hogar, pues están conscientes de la necesidad cada vez más apremiante de que la mujer no sólo coopere con el ingreso familiar, sino que se desarrolle en el plano profesional. Su participación al igual que en el caso de los jóvenes varones fue entusiasta y se lograron los objetivos planteados.

Además es importante reflexionar acerca de la opinión de las féminas y hay que tomarlas en cuenta, ya que como dice Mamad Yanus, creador del Grameen Bank, cuyo logro ha sido crear un banco que sólo le presta a los pobres, “son ellas las que experimentan la pobreza y el hambre de forma más intensa. Es la madre la que sufre la traumática experiencia de no poder alimentar a sus hijos durante los días de hambruna y escases. Por

eso suele ser más luchadora que el hombre, administra mejor el dinero, mira por el bien de sus hijos, y está dispuesta a hacer mayores sacrificios”<sup>12</sup>.

En todas las escuelas participantes en el proyecto, el juego fue aplicado de manera exitosa, logrando la reflexión y discusión por parte de los jugadores, llevándolos a la toma de decisiones relativas al futuro, su calidad de vida, la importancia del ahorro como medio para obtener bienes mayores y desarrollando el sentido de solidaridad hacia la comunidad.

Fue tal el éxito del presente juego, que el Lic. Alejandro de la Torre, responsable de la Comisión de Ahorro y Crédito Popular y por ende de este proyecto, está tramitando la reproducción y difusión de esta herramienta didáctica como apoyo a la Caja de Ahorro del **IMDOSOC**.

En lo personal considero que fue un proyecto sumamente enriquecedor. Me dio la oportunidad de conocer a personas coherentes con su fe y comprometidas verdaderamente con los demás. Por otro lado, me posibilitó el aplicar los conocimientos que adquirí en la carrera de Pedagogía y en el contacto con los adolescentes. Así mismo, el poder aportar algo de valor que ayude a la reflexión y a la búsqueda de una mejor calidad de vida enfocada no en el egoísmo, sino en una visión altruista hacia la comunidad, me llenó de gran satisfacción

---

<sup>12</sup> FERNÁNDEZ DE CORDOVA, M. "Artículo", p. 235

### III. CONCLUSIONES

A manera de conclusión resulta importante mencionar los siguientes aspectos:

1. El **IMDOSOC** es una institución idónea para realizar tareas cuya preocupación sea el desarrollo de las personas y la superación de los problemas sociales. La experiencia que tienen, además del positivo ambiente de trabajo resultan un gran apoyo para quienes desean trabajar en esta área.
2. Hoy más que nunca resulta imperioso el fomentar el hábito del ahorro como una virtud, en este caso, entre los jóvenes, ya que muchas veces impulsados por la presión de sus compañeros y de un entorno consumista derrochan lo poco que tienen o anhelan objetos caros pero de poco valor, tergiversando así los valores, pensando en que es en el tener y no en el ser en donde radica la calidad de vida.
3. El programa de la Caja de Ahorro se lleva a cabo en las escuelas interesadas en fomentar el hábito del ahorro en sus alumnos. Este programa permite no sólo desarrollar el hábito del ahorro sino fortalecer la constancia y desarrollar valores como la solidaridad y el apoyo mutuo, ya que el dinero que se obtiene a través de este programa sirve para apoyar a

personas que viven en comunidades marginadas, otorgándoles préstamos que les ayuden a mejorar las condiciones en las que viven, con intereses bajos.

4. Es durante la adolescencia cuando el grupo de amigos absorbe la mayor parte de los principales intereses sociales y de la energía del adolescente. Se debe aprovechar esta, así como su preocupación por el futuro y la conciencia de que todos sus actos tendrán una repercusión en el mismo para llevarlo a reflexionar, discutir con sus iguales acerca de las decisiones que lo van a llevar a tener una mejor calidad de vida logrando el balance entre lo que tiene y cómo lo utiliza, descubriendo el valor de la amistad, la solidaridad y el bien común.
5. El juego es un recurso didáctico que propicia el desarrollo de actitudes, habilidades, destrezas y conocimientos al mismo tiempo que reafirma el carácter y personalidad. Pone a los jugadores en contacto con situaciones reales permitiéndoles analizarlas desde un punto de vista más objetivo y preparándolos para tomar las decisiones necesarias cuando estas situaciones se presenten en la vida. Así, este juego los prepara para la toma de decisiones.
6. Aunque difícil, es posible encontrar el equilibrio entre el ahorrar y al gastar y al mismo tiempo lograr una mejor calidad de vida, entendida esta como todo aquello que nos ayuda a sentirnos amados, importantes y útiles para

nosotros mismos y para los demás en una época de nuestras vidas, la adolescencia, en donde la presión social, el cuestionamiento de reglas y normas establecidas, la búsqueda de la independencia, y los conflictos entre la autoridad nos llevan a una rebeldía, en ocasiones, por la rebeldía misma. Y esto se puede lograr proporcionando a los adolescentes las herramientas necesarias, escuchándolos, confiando en ellos, aprovechando sus grandes cualidades como: la energía, el idealismo, el altruismo, el deseo de luchar por alcanzar una vida mejor.

7. El juego "BALANZA" pretende ser uno entre muchos otros medios útiles para alcanzar este objetivo. Sería irreal pretender que con sólo este juego se logran en su totalidad los objetivos planteados por la Caja de Ahorro. Sin embargo considero que es un buen complemento para lograrlos dadas sus características. Lleva a la reflexión de una manera lúdica y participativa.

## OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del juego es ayudarte a aprender a tomar decisiones que contribuyan a mejorar tu calidad de vida, es decir, todo aquello que nos ayuda a sentirnos amados, importantes y útiles para nosotros mismos y para los demás. En conclusión, hacernos mejores personas mediante la búsqueda de un equilibrio entre lo que tienes y cómo lo utilizas, descubriendo el valor de la amistad, la preparación y el ahorro.

## MATERIAL:

1 tablero con dos pistas. Una central que tienes que recorrer totalmente para poder pasar a la pista exterior, esta última la puedes recorrer cuantas veces quieras según vayas avanzando con los números que marquen los dados. En cada casilla se te dice lo que debes hacer, los cursos que puedes tomar, etc. La primera vez que pases por la casilla SALIDA/ DIA DE PAGO, cobra \$300. Y cada vez que vuelvas a pasar por ella, cobra tu sueldo si tienes empleo. Si tienes un negocio, paga a tus empleados y tu préstamo y cobra tus utilidades.

2 dados. La suma de los números que indiquen son las casillas que debes avanzar en tu turno.

6 fichas. Una para cada jugador.

Tarjetas de GASTO/ AHORRO. Toma una si así lo dice la casilla a la que llegaste y haz lo que ahí se te indica.

Tarjetas de EMPLEO. Cuando llegues a una casilla de empleo, puedes pedir la tarjeta que corresponda según el empleo que escojas, siempre y cuando cumplas con los requisitos. Puedes cambiar de empleo al volver a caer en alguna casilla de empleo, siempre y cuando también cumplas con los requisitos.

Tarjetas de NEGOCIO. Si decides comprar un negocio al caer en la casilla de negocio, recibirás la tarjeta correspondiente.

Tarjetas de BENEFICIO. Estas tarjetas te dicen cuanto han ahorrado entre todos los jugadores y los beneficios que por ese ahorro se dan a tu escuela o a tu comunidad.

Diplomas de CURSO. Se te dará el diploma si tomas el curso cuando caigas en esas casillas.

Hojas de REGISTRO. Se te dará una al empezar a jugar. En ella debes escribir lo que ahorras y lo que gastas, los cursos que tomes, el empleo, los préstamos, ahorro y puntos de calidad de vida que vayas ganando.

Tarjeta de AHORRO. Esta la tendrá el moderador y en ella se anotará lo ahorrado por los jugadores y los préstamos.

## REGLAS

- 1) De dos a seis jugadores.
- 2) Cada jugador tira un dado y el que tenga el número más alto es el que empieza a jugar y le sigue el jugador que esté a su derecha y así sucesivamente.
- 3) Cada jugador en su turno moverá su ficha el número de casillas que indiquen los números en los dados, avanzando siempre hacia la derecha y realizando lo que se indique en la casilla en la que caiga.
- 4) Si algún jugador no puede pagar su deuda por el préstamo o de su negocio, deberá salirse del juego.
- 5) Ningún jugador que no sea el moderador podrá prestar dinero a otro jugador.
- 6) Si a algún jugador se le acaba su dinero, puede pedir sus ahorros a la Caja de Ahorro. Si también estos se le terminan, deberá salirse del juego.

## INSTRUCCIONES PARA EL MODERADOR

El moderador debe:

- 1) Llevar el control del juego revisando que cada jugador llene correctamente las Hojas de Registro, sumando los ingresos y restando los egresos así como anotando todos los datos que se indiquen.
- 2) Asegurarse que los jugadores realicen lo que se indica en las casillas en las que caigan (tomar tarjetas, decidir sobre opciones, etc).
- 3) Llevar la tarjeta de Caja de Ahorro, en donde deberá anotar el monto de lo ahorrado por cada jugador así como los intereses generados (10% por cada vuelta completada).
- 4) Llevar el control de los préstamos y pagos de los mismos hechos por cada jugador.
- 5) Hacer entrega de los Diplomas de Curso cuando el jugador así lo amerite.
- 6) Hacer entrega de las Licencias de Conducir cuando el jugador lo amerite.
- 7) Propiciar la discusión y toma de decisiones cuando la situación se preste para ello, asegurándose de que se lleve a cabo de una forma correcta y respetando siempre las decisiones de los jugadores.
- 8) Hacer hincapié en los beneficios generados a partir del monto ahorrado en la CAJA DE AHORRO.

## AL FINALIZAR EL JUEGO LOS PARTICIPANTES DEBEN:

- 1) Llegar a la conclusión de que se debe buscar la superación personal no sólo como medio para obtener un mejor empleo, y por lo tanto mejor salario, sino como una forma de ayudar a la comunidad.
- 2) Ver al ahorro como una forma de poder enfrentar situaciones imprevistas y asegurar hasta cierto punto el futuro.
- 3) Ver en la Caja de Ahorro una posibilidad de obtener préstamos a muy bajos intereses (por no ser su objetivo el lucro) para iniciar negocios, pagos imprevistos y para mejorar nuestra calidad de vida.
- 4) Ver al dinero como lo que es, un medio para alcanzar bienes superiores que nos permitan obtener una mejor calidad de vida, no sólo a nosotros, sino a nuestra comunidad y no buscarlo ni atesorarlo como un fin en sí mismo.

## ¿CÓMO SE VA A LOGRAR ESTO?

Mediante la toma de decisiones y discusiones grupales acerca de las mismas, permitiendo que cada jugador sea, en última instancia el que tome su propia decisión.

Al finalizar el juego se deberá hacer una evaluación grupal acerca de las consecuencias de las decisiones de cada jugador, buscando concientizar a los jugadores sobre la importancia de lograr un equilibrio entre el hábito del ahorro y nuestra calidad de vida.

## BIBLIOGRAFÍA

1. ACEVEDO, A. Aprender Jugando. Editorial Acevedo Asociados Consultores en Desarrollo Integral, S.A. de C. V., México 1982, pags. 216.
2. BALTORI, J M. Como Educar Jugando. Editorial Minos, México 1992, pags. 150.
3. BIGGE, M. L., HUNT, M. P., Bases Psicológicas de la Educación. Editorial Trillas, México, 1979, pags. 735
4. BORAN, J., Ver, Juzgar y Actuar, Ediciones Paulinas., Argentina, 1992, pags 102.
5. BRUNELLE, L, J., La Verdadera Naturaleza del Juego, Editorial Kapelusz, Argentina, 1992, pags. 357.
6. Colección Once Grandes Mensajes, Editorial BAC., España, 1997, pags. 84.
7. CONGER, J, Adolescencia Generación Perdida., EIMSA., México 1980, pags. 157.
8. DIAZ, C. Diez Palabras Clave Para Educar en Valores. Editorial IMDOSOC. México, 1998., pags. 210.
9. FLEMING, D, Como Dejar de Pelearse con su Hijo Adolescente. Editorial Paidos., México 1992., pags. 294.
10. HILDEGARD, H. EL Juego y los Juguetes. Editorial Kapelusz., Argentina 1992., pags.112.
11. IMDOSOC, Manual en Doctrina Social de la Iglesia., México, 1989, pags. 179.

12. JUAN PABLO II, Carta Encíclica "Centesimus agnus", Editada por BAC., Ed. IMDOSOC., México 1992, pags. 64.
13. MILLÁN PUELLES, A, Persona Humana y Justicia Social., Editora de revistas Minos., México, 1994. pags. 328.
14. ONU, Informe Sobre el Desarrollo Humano. PNUD, ediciones Mundiprensa, Barcelona, España, 1997. pags. 153.
15. PASQUÉ, H. Un Nuevo Enfoque de la Doctrina Social de la Iglesia., Ed. IMDOSOC., México 1992, pags. 210.
16. URIBE, C. Educación Para la Solidaridad. Editorial Católica de Chile., Santiago de Chile, 1991., pags. 463.
17. WREN, B, Educación para la Justicia. Colección Proyecto, Santander España, 1980. pags. 223.
18. VIDAL, M, El Discernimiento Ético. Ediciones Cristiandad. Madrid, España, 1981 pags. 173.
19. MORALES, J, Filosofía Social de la Propiedad. Editorial Trillas, México, 1988. pags. 170.
20. RAUSHER, A. La Propiedad, IMDOSOC, México, 1990 pags. 76.

## APÉNDICE 1.

### BALANZA

