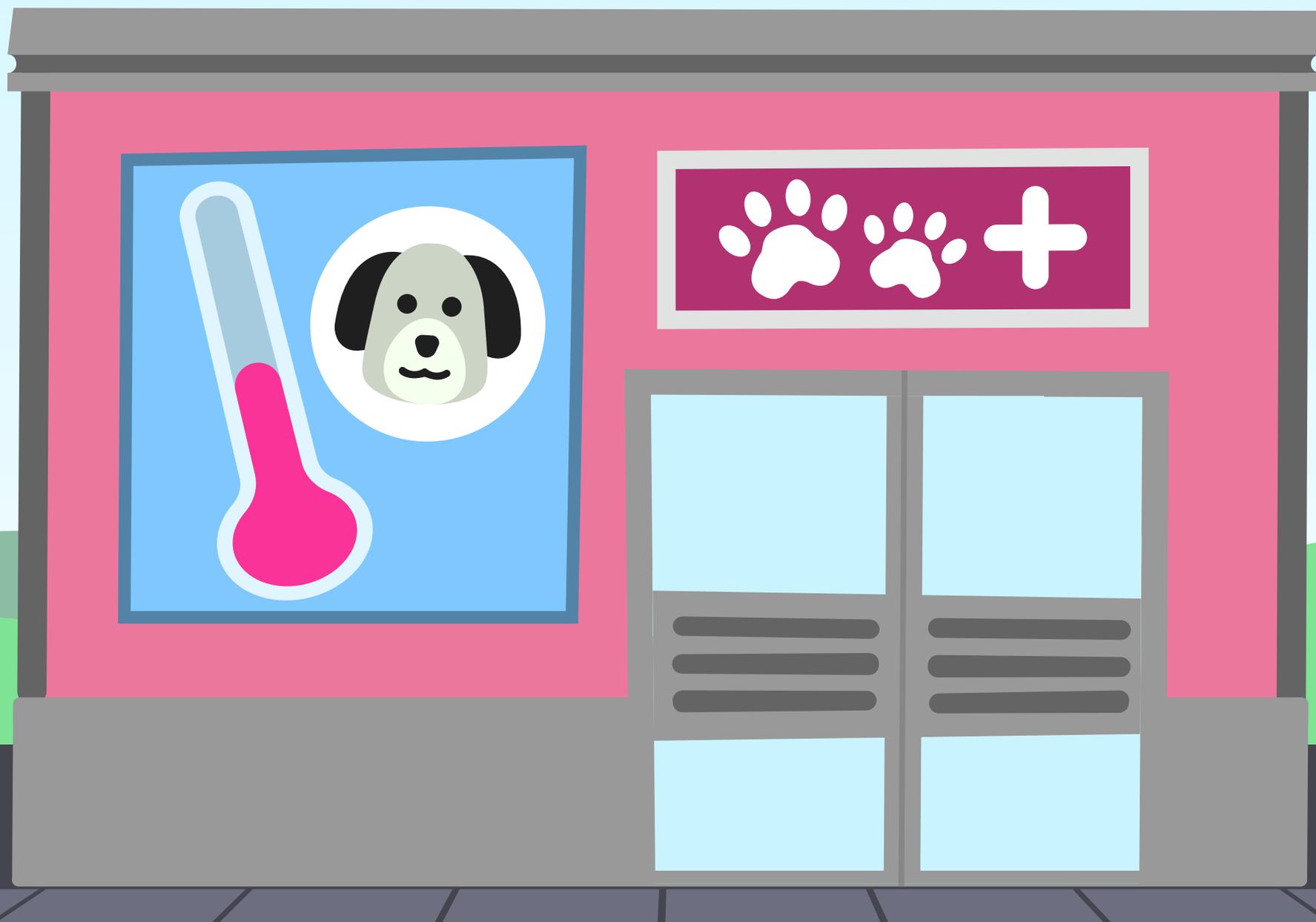




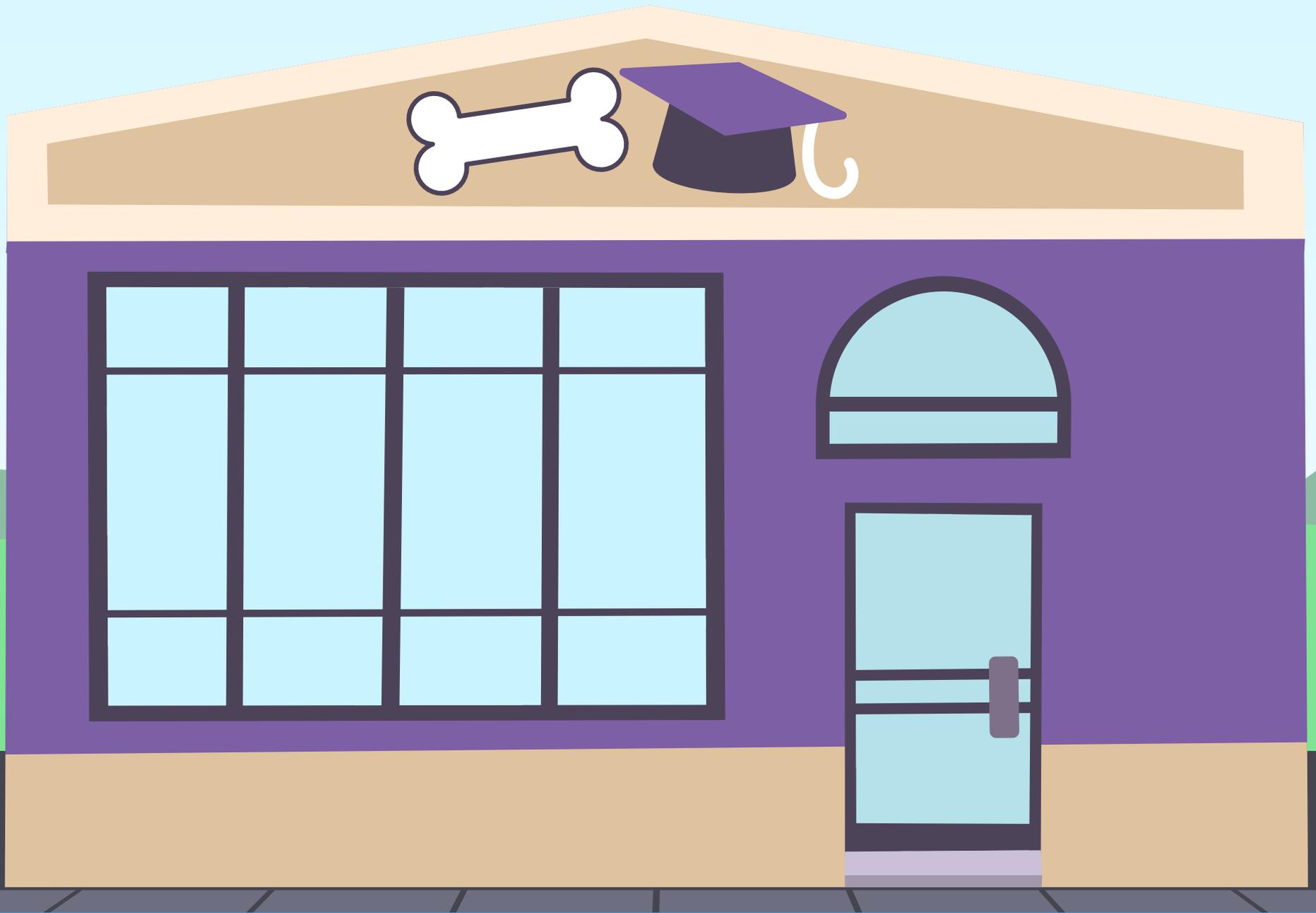
Centro de adopción



Tienda de alimentos



Consultorio veterinario



Escuela de obediencia



Suministros para mascotas

\$\$\$



\$\$\$



Estación de ganar

DIÁLOGOS DEL GUÍA

Centavos para mascotas (o “Pet Cents”)

¿Alguien aquí tiene una mascota?

*(Espere a que los niños respondan.
Confirme las respuestas).*

¿Qué tipo de mascota tienen?

*(Espere a que los niños respondan.
Confirme las respuestas).*

¿Tienen alguna responsabilidad relacionada con su mascota? ¿Tienen que alimentarla?
¿Pasearla?

(Espere a que los niños respondan. Confirme las respuestas).

¿Qué pasa cuando hay que pagar por cosas para su mascota? ¿Quién paga por las cosas que su mascota necesita y quiere?

(Espere a que los niños respondan. Confirme las respuestas).

Esas cosas son **GASTOS**, es decir, dinero que tienen que gastar para conseguir algo. Pensemos en algunos de los gastos que conlleva tener una mascota.

(Espere a que los niños respondan. Confirme las respuestas).

Bien. ¿Adivinen qué? ¡Hoy todos reciben una mascota! Pero hay una condición. Tienen que cuidar de la mascota... lo que significa que tienen que pagar los gastos de la mascota.

Su primera parada será el Centro de adopción, donde adoptarán a su mascota y recibirán \$150 en dinero de juguete. Eso significa que su **PRESUPUESTO** es de \$150; esa es la cantidad total que tienen para gastar.

¿Alguien ha adoptado alguna vez una mascota? ¡Eso cuesta dinero! Entonces, lo primero que necesitarán hacer es pagar una tarifa de adopción. La tarifa de adopción se encuentra en la parte de arriba de su tarjeta de mascota. Es distinta para cada mascota.

Anverso (arriba) y reverso (abajo) de un ejemplo de tarjeta de mascota, con la tarifa de adopción



A continuación, caminarán por el salón hacia diferentes lugares para comprar las cosas que su mascota necesita y quiere: un Consultorio veterinario, una Tienda de alimentos, una Escuela de obediencia y una Tienda de artículos para mascotas. Pueden visitar las estaciones en cualquier orden. Cuando lleguen a una estación, vean las opciones y decidan qué quieren comprar.

Necesitarán tomar decisiones, ¡algunas cosas costarán más que otras! Piensen antes de comprar. Den su dinero al ayudante y reciban el cambio. Cuenten su cambio para asegurarse de que recibieron la cantidad correcta y anoten en su tarjeta de mascota lo que compraron.

Al igual que en la vida real, si necesitan más dinero, tendrán que ganarlo. Si les queda poco dinero, pueden pasar por la Estación de ganar para ganar dinero extra.

El objetivo es conseguir todo lo que está en la lista de su mascota sin gastar todo su dinero.



Ejemplo de tarjeta de ganar (izquierda) y ejemplo de tarjeta de evento (derecha)

En la vida real suceden cosas inesperadas. En este juego también sucederán cosas inesperadas. De vez en cuando, gritaré “¡QUIETOS!” Cuando lo haga, dejarán de hacer lo que estén haciendo y leeré en voz alta una tarjeta de evento. Estos eventos pueden ser buenos o malos.

El juego termina cuando se haya agotado el tiempo que programé en mi temporizador. ¿Tienen alguna pregunta?

Preguntas para análisis/reflexión

Los participantes toman sus tarjetas de mascota y el dinero restante y se sientan en círculo. Revise las tarjetas de mascota para ver si están completas y cuente cuánto dinero le queda a cada jugador. Concilie la cantidad de dinero de juguete que cada participante tiene con la cantidad indicada en el reverso de la tarjeta de mascota del participante. Involucre a los participantes en una conversación breve utilizando las preguntas que siguen:



- ¿Fue difícil pagar los gastos de su mascota?
- ¿Algunas mascotas les dieron más problemas o fueron más caras que otras?
- ¿Qué pasó cuando se leyeron en voz alta las tarjetas de evento?
- ¿Alguien tuvo que ganar dinero extra para pagar los gastos de su mascota?
- ¿Les gustaría tener la misma mascota si volvieran a jugar?
- Si fueran a adoptar una mascota real, ¿qué gastos incluirían en su presupuesto?

INSTRUCCIONES

Centavos para mascotas (o “Pet Cents”)

Los jugadores adoptan una mascota (y asumen las responsabilidades financieras de tenerla) a medida que visitan varias estaciones por todo el salón. En cada parada, los jugadores participan en operaciones financieras con un asistente/cajero (es decir, un adulto o un niño de mayor edad), y gastan y reciben dinero hasta que se agota el tiempo. Por el recorrido, se presentan eventos inesperados que podrían dar lugar a una ganancia o gasto financiero. Todas las transacciones se registran en la tarjeta de mascota del jugador. El objetivo del juego es cumplir las necesidades de una mascota y, a la vez, conservar todo el dinero que sea posible.



Componentes de la educación financiera

Los participantes:

- Comprenderán qué es un presupuesto y para qué sirve
- Pensarán en qué significa ser financieramente responsable
- Identificarán gastos esenciales (alimentos, vivienda, atención médica)
- Harán frente a necesidades financieras inesperadas

Miembros del personal/voluntarios que se necesitan

6. El guía del programa puede hacer las veces de asistente del centro de adopción.

Tamaño del grupo

De 5 a 10; hasta 20 si los niños trabajan en pares.

Edad recomendada

De 8 a 11 años. El juego incluye lectura, escritura, suma y resta básicas.

Tiempo de programa recomendado

30 minutos

Materiales

- Diálogos del guía
- 10 tarjetas de mascota de borrado en seco
- 10 marcadores de borrado en seco
- 9 tarjetas de eventos
- 7 tarjetas de ganar
- 6 señales de estación y portalettreros
- 4 tarjetas de estación (que detallen los artículos disponibles para la venta)
- Dinero de juguete
- 6 mesas o sillas (proporcionadas por la biblioteca) para designar cada una de las 6 estaciones
- Temporizador (proporcionado por la biblioteca)
- Certificados de campeón de “Centavos para mascotas” (disponibles en línea)

Preparación

Antes de que lleguen los participantes, instale seis estaciones por toda la sala: 1) Centro de adopción de mascotas, 2) Estación de ganar, 3) Consultorio veterinario, 4) Tienda de alimentos, 5) Escuela de obediencia y 6) Tienda de artículos para mascotas. Cada estación se designa con una mesa/silla y un letrero apoyado sobre la mesa, y la atiende un empleado de la biblioteca o un voluntario.

- **Centro de adopción de mascotas:** coloque las tarjetas de mascota, los marcadores de borrado en seco y el dinero de juguete en fajos de \$150.
- **Estación de ganar:** coloque tarjetas de ganar y dinero de juguete.
- **Consultorio veterinario, Tienda de alimentos, Escuela de obediencia y Tienda de artículos para mascotas:** coloque las tarjetas correspondientes a cada estación.

Antes de que comience el programa, dé instrucciones al personal de la biblioteca o a los voluntarios que atiendan las estaciones.

Instrucciones

- **Los jugadores comienzan por visitar el Centro de adopción,** donde 1) reciben una tarjeta de mascota y \$150 en dinero de juguete, 2) pagan la tarifa de adopción de su mascota y 3) le ponen un nombre.
- **Una vez que todos los jugadores hayan adoptado una mascota, el guía programa un temporizador** de 15 a 20 minutos.
- Durante el resto del juego, los jugadores toman su dinero restante y caminan hasta el Consultorio veterinario, la Tienda de alimentos, la Escuela de obediencia y la Tienda de artículos para mascotas (en cualquier orden) para comprar cosas que sus mascotas necesitan o quieren. En cada estación, los asistentes intercambian el dinero de los jugadores por bienes o servicios y actualizan su tarjeta de mascota. Los jugadores pueden elegir entre tres artículos distintos para su mascota en cada estación y deben visitar cada estación al menos una vez durante el tiempo asignado.
- **Cada cierta cantidad de minutos, el guía toca una campana o grita “¡QUIETOS!”. El juego entra en pausa mientras se lee en voz alta la tarjeta de evento y se realizan las transacciones.**
 - **Una tarjeta de evento puede tener un efecto financiero positivo o negativo** para un jugador. Por ejemplo, una tarjeta de evento podría decir: “Se restan \$10 para todas las mascotas que no hayan ido al veterinario”. El guía revisa las tarjetas de mascota de los jugadores para ver a quiénes afecta e intercambia dinero según corresponda. Los jugadores actualizan su tarjeta de mascota con sus ganancias inesperadas o gastos.
 - **El guía puede decidir cuántas tarjetas de evento leer y cuándo,** hasta tres veces por juego.
- **Si los participantes se quedan con poco dinero o se les acaba el dinero,** pueden visitar la Estación de ganar, donde sacarán una tarjeta de ganar. Cada jugador puede visitar la

Estación de ganar hasta tres veces por juego. Las tarjetas de ganar deben registrarse en las tarjetas de mascota de cada participante. Las tarjetas de ganar deben devolverse al mazo después de sacarlas, ya que se reutilizarán durante todo el juego.

- **Avisé a los participantes cuando el juego esté por terminar.** Haga una cuenta regresiva y finalice las rondas por las estaciones.
- **Los participantes cuentan cuánto dinero de juguete tienen cuando concluye el juego.** Los participantes concilian la información en sus tarjetas de mascota completadas con la cantidad de dinero de juguete que tienen. Los voluntarios pueden ayudar a los participantes a hacer los cálculos.
- **Los participantes son elegibles para ser campeones de Centavos para mascotas si cumplen con *todos* los criterios que siguen:**
 - Han cumplido las necesidades de sus mascotas haciendo compras en cada estación (Consultorio veterinario, Tienda de alimentos, Escuela de obediencia y Tienda de artículos para mascotas).
 - Tienen dinero de juguete sobrante al final de las rotaciones por las estaciones.
 - Han conciliado la cantidad de dinero de juguete que tienen con las cantidades que figuran en el reverso de su tarjeta de mascota completada.

Tarjeta de mascota completada:



Variaciones del programa

- **Colabore con un refugio local de animales** para conocer mascotas reales que estén disponibles para adopción y analizar las responsabilidades financieras que conlleva tener una mascota.
- **Asóciese con una organización de perros de terapia** para planificar un programa complementario en el cual los niños puedan leerle a perros de terapia para desarrollar habilidades de lectoescritura.
- **Invite a los niños a escribir una historia** sobre su mascota de Centavos para mascotas.





+\$10

**Brindar un servicio
de paseo de
mascotas el sábado
por la tarde.**

THINKING
MONEY

FOR

kids

**TARJETAS DE
GANAR DE CENTAVOS
PARA MASCOTAS**



+\$25

**Reparar las
bicicletas de
tus amigos.**



+\$100

**Cuidar a los niños
pequeños de tu
vecino después de
la escuela todos los
días de este mes.**



+\$75

**Proporcionar un
servicio de baño de
mascotas todos los
fines de semana
durante un mes.**



+\$20

**Rastrillar las hojas
del vecino.**



+\$30

**Reparar las
computadoras de
tus compañeros.**



+\$150

**Desyerbar el
jardín de tu
vecino durante
todo el verano.**



- \$10

**¡Correa rota! Paga \$10 para
obtener una correa nueva.**

THINKING
MONEY

FOR

kids

**TARJETAS DE
EVENTO DE CENTAVOS
PARA MASCOTAS**



¡Vaya! Paga \$15 para obtener
una lámpara nueva.



-\$50

¡Tu mascota está resfriada! Si no has visitado al veterinario, menos \$50 para conseguirle medicamentos y un chequeo a tu mascota.

-\$40



¡Daño por la tormenta! Mascotas que viven al aire libre, paga \$40.



¡Oh, no! Tu mascota destrozó tu
sofá. Paga \$60 por reparaciones.



+\$10



¡Tu mascota encontró
dinero en el sofá! Más \$10.



¡Lo mejor del espectáculo!
Más \$40.



Carrera de voladores a grandes alturas: todas las mascotas con alas o plumas ganan \$50.



+\$100



Fondos de cuento de hadas: las mascotas imaginarias ganan \$100.

Mi nombre es: _____



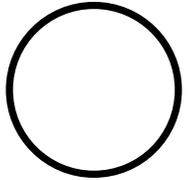
Un campeón de la siesta al que le encanta impresionar a sus amigos con nuevos trucos

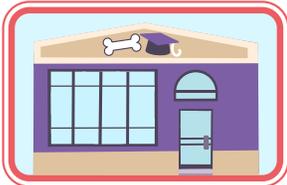
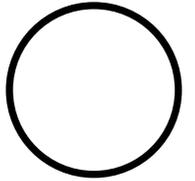
Cantidad inicial: **\$150**

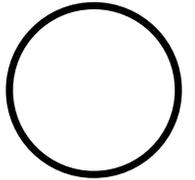
Tarifa de adopción:

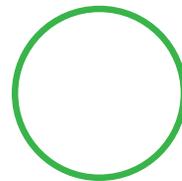
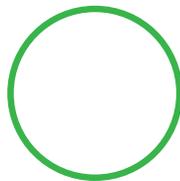
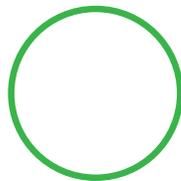
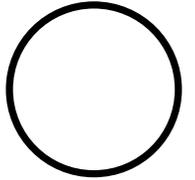
-\$15



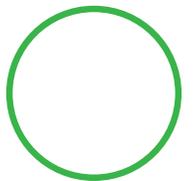




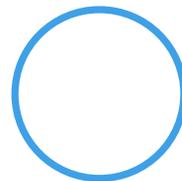
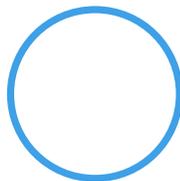
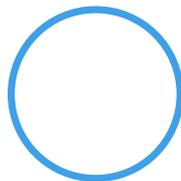




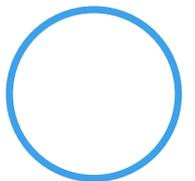
=



Tarjeta de evento



=



Total

Mi nombre es: _____



**Una quisquillosa con la comida cuyas garras
afiladas necesitan atención especial**

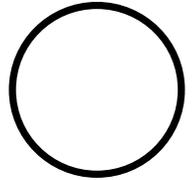
Cantidad inicial:

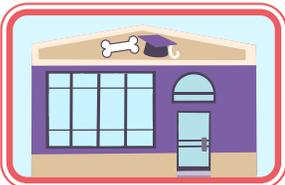
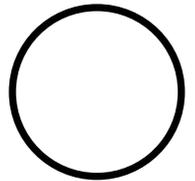
\$150

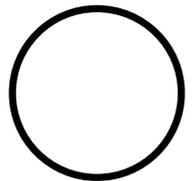
Tarifa de adopción:

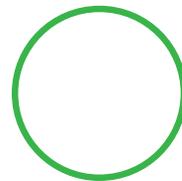
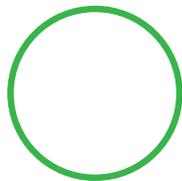
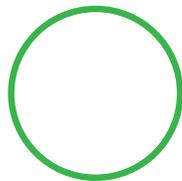
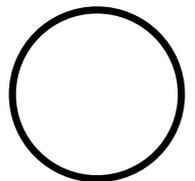
-\$15



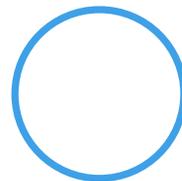
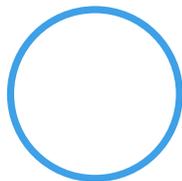
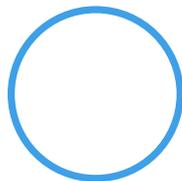
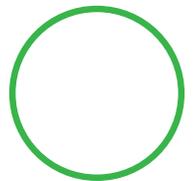




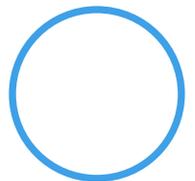




=



=



Total

Mi nombre es: _____



**Habitante de un iglú que sueña con los
cielos soleados del campamento de verano**

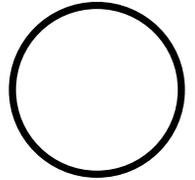
Cantidad inicial:

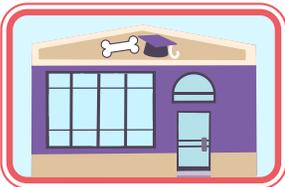
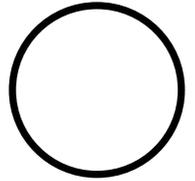
\$150

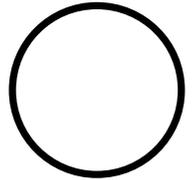
Tarifa de adopción:

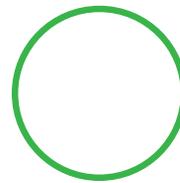
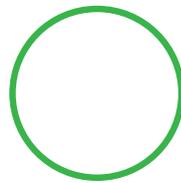
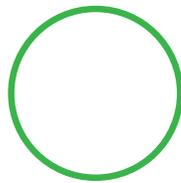
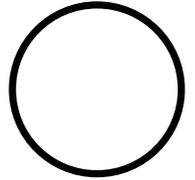
-\$25



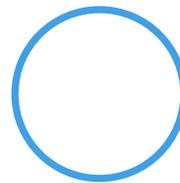
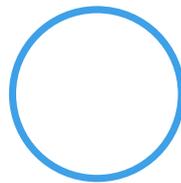
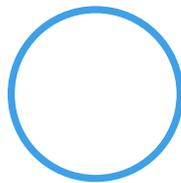
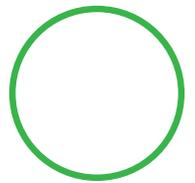




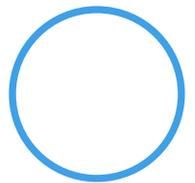




=



=



Total

Mi nombre es: _____



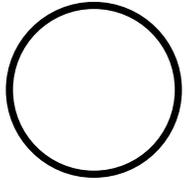
**Vegetariano buscador de emociones al que le encanta
mostrar sus habilidades en la pista de patinetas**

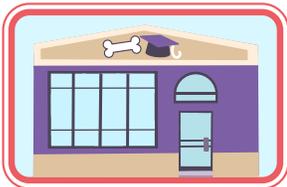
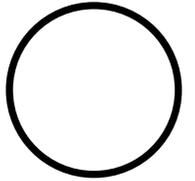
Cantidad inicial: **\$150**

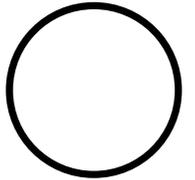
Tarifa de adopción:

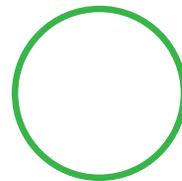
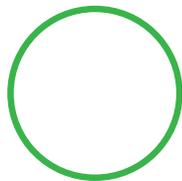
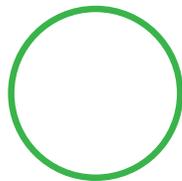
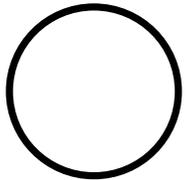
-\$25



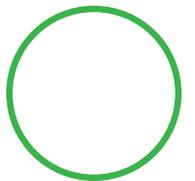




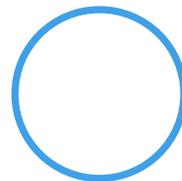
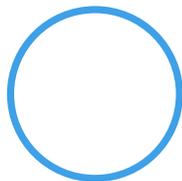
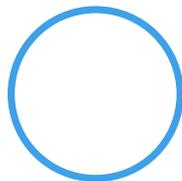




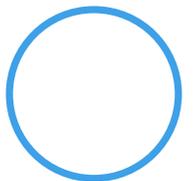
=



Tarjeta de evento



=



Total

Mi nombre es: _____



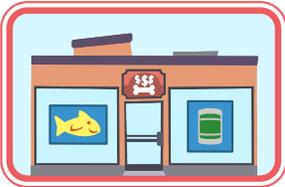
**Ave amante de la arena que quiere
ir a la escuela de belleza**

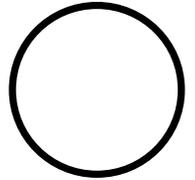
Cantidad inicial:

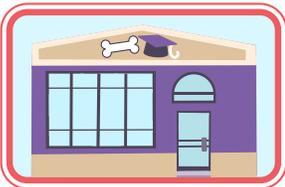
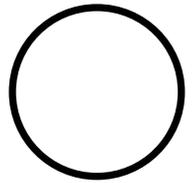
\$150

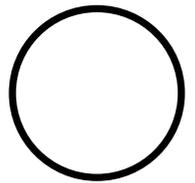
Tarifa de adopción:

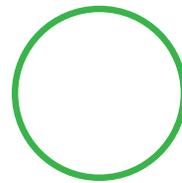
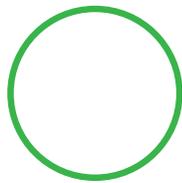
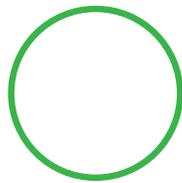
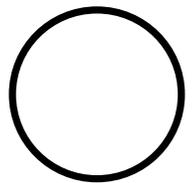
-\$35



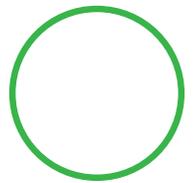




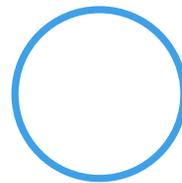
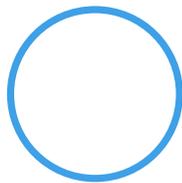
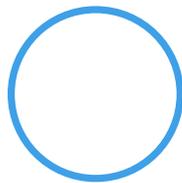




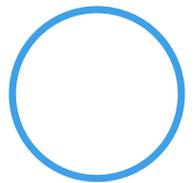
=



Tarjeta de evento



=



Total

Mi nombre es: _____



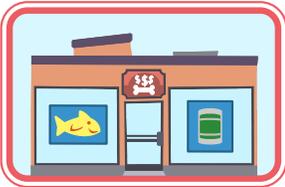
**Participante en concursos de saltos
que puede comerse su peso en heno**

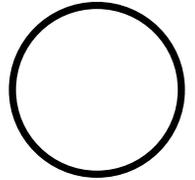
Cantidad inicial:

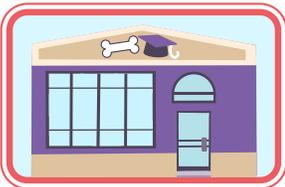
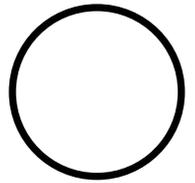
\$150

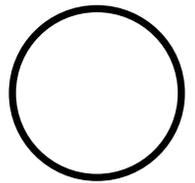
Tarifa de adopción:

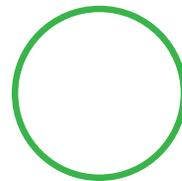
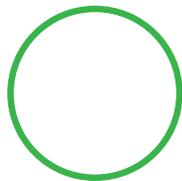
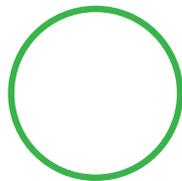
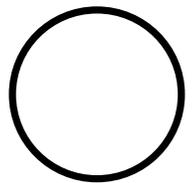
-\$35



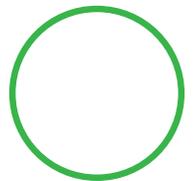




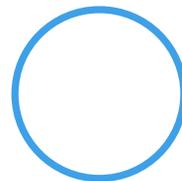
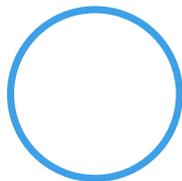
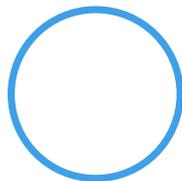




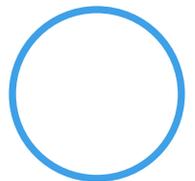
=



Tarjeta de evento

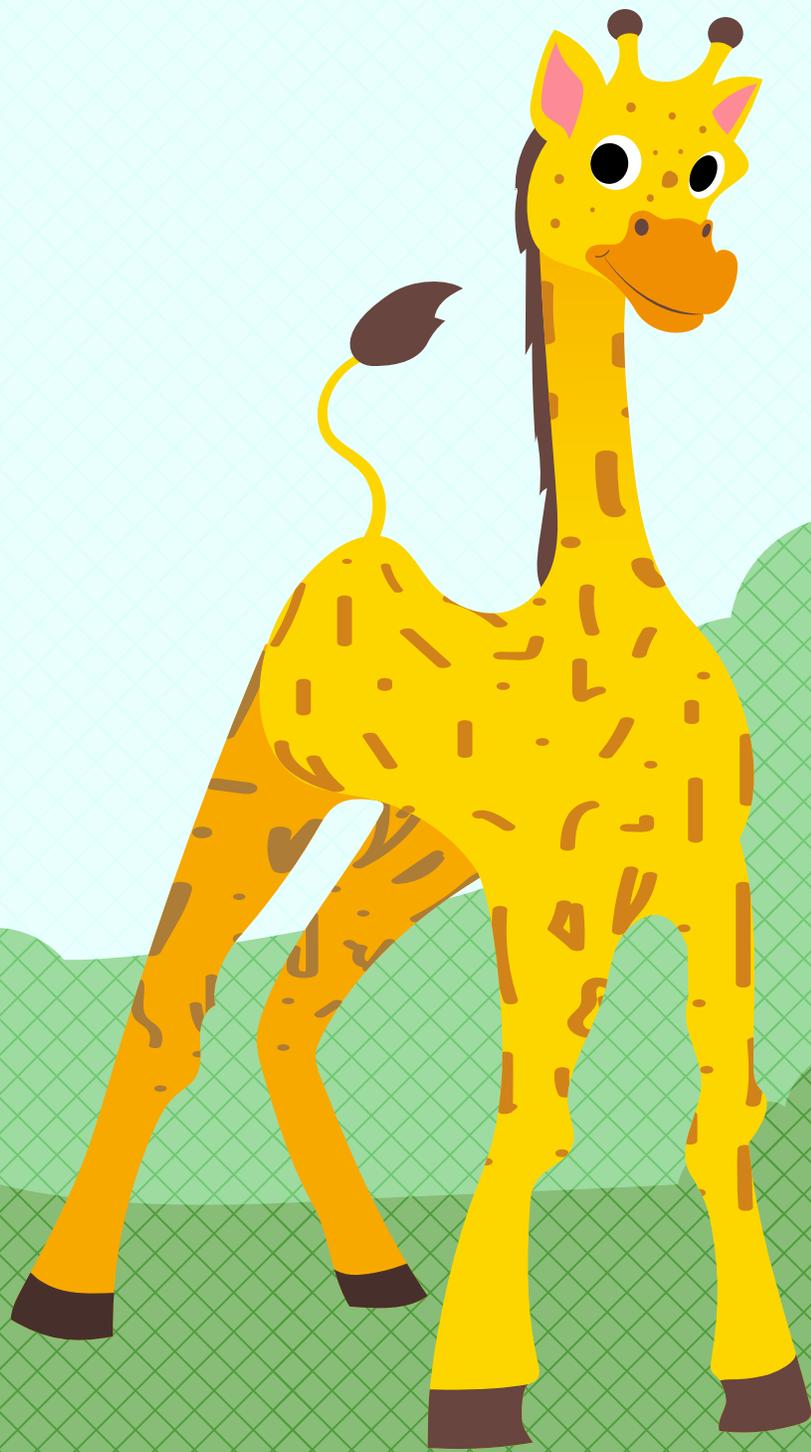


=



Total

Mi nombre es: _____



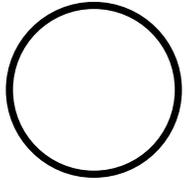
**Amante de las hojas, de cuello largo,
que necesita un quiropráctico**

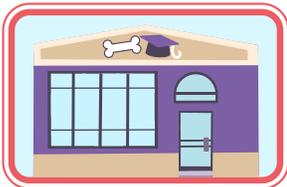
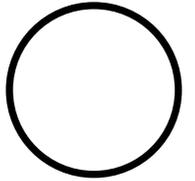
Cantidad inicial: **\$150**

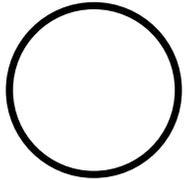
Tarifa de adopción:

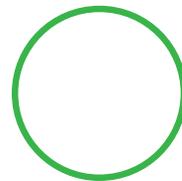
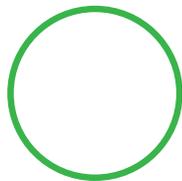
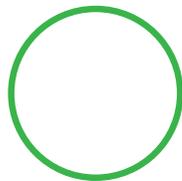
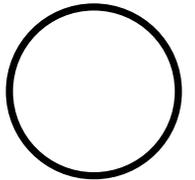
-\$75



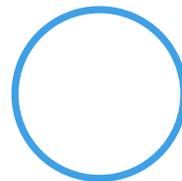
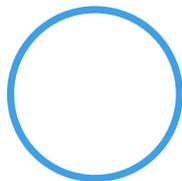
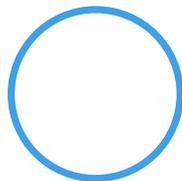
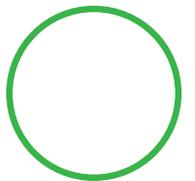




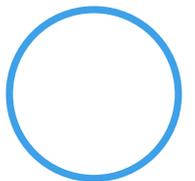




=



=



Total

Mi nombre es: _____



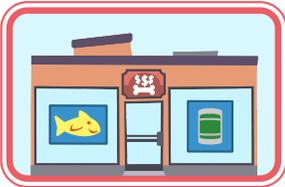
**Caballero de paso firme que
sueña con bailar tap**

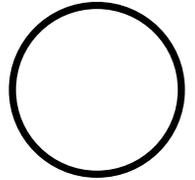
Cantidad inicial:

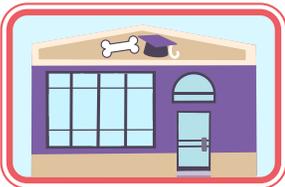
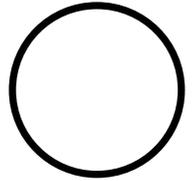
\$150

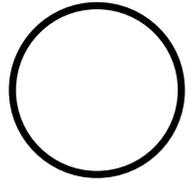
Tarifa de adopción:

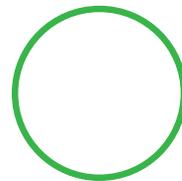
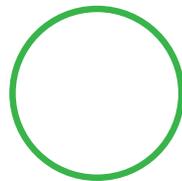
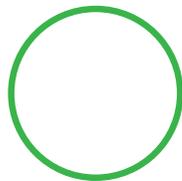
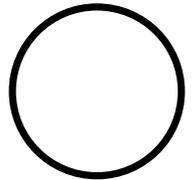
-\$75



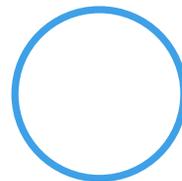
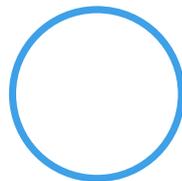
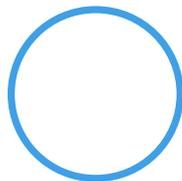
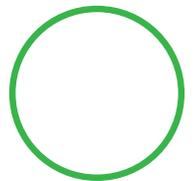




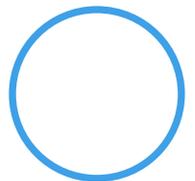




=



=



Total

Mi nombre es: _____



Fantástica devoradora de arcoíris que busca un lugar mullido para dormir

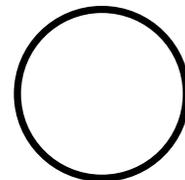
Cantidad inicial:

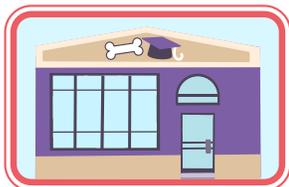
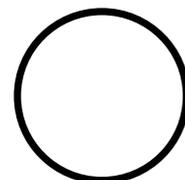
\$150

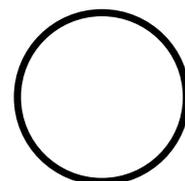
Tarifa de adopción:

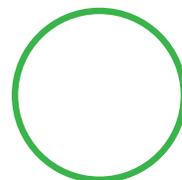
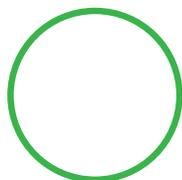
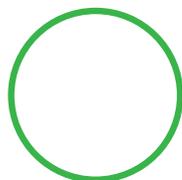
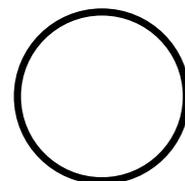
-\$100



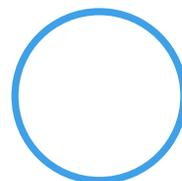
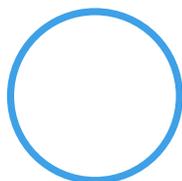
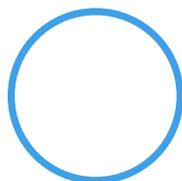
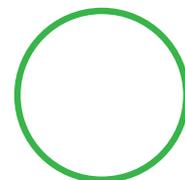




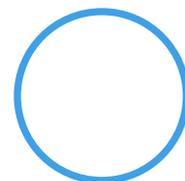




=



=



Total

Mi nombre es: _____



**Amante de la comida picante que
necesita ayuda para aprender a volar**

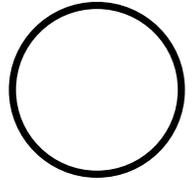
Cantidad inicial:

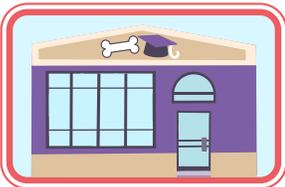
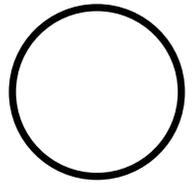
\$150

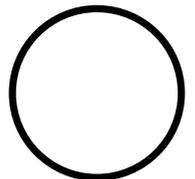
Tarifa de adopción:

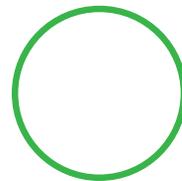
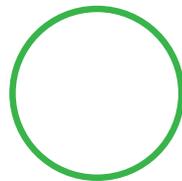
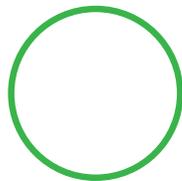
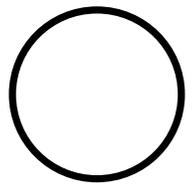
-\$100



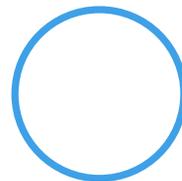
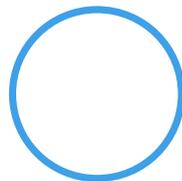
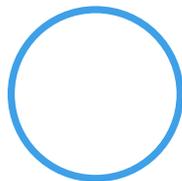
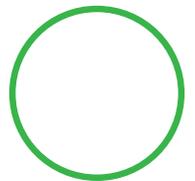




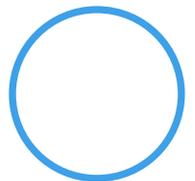




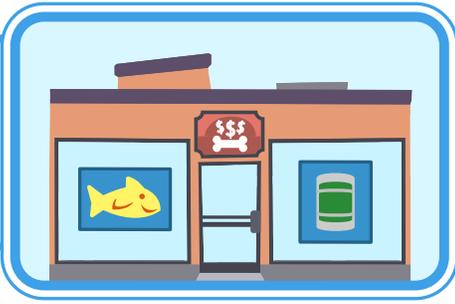
=



=



Total



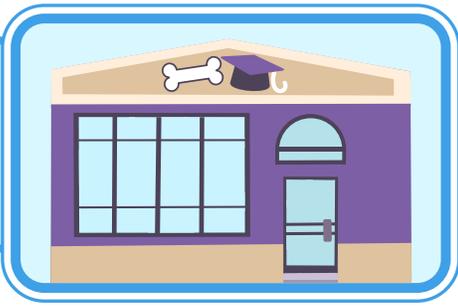
Tienda de alimentos

	\$10	\$15	\$25
 Perro	Comida seca	Comida húmeda	Bistec
 Gato	Comida seca	Comida húmeda	Pescado fresco
 Pingüino	Paletas	Pescado congelado	Pescado fresco
 Tortuga	Lechuga	Gusanos liofilizados	Insectos vivos
 Avestruz	Césped recién cortado	Heno seco	Frutas y bayas frescas
 Caballo	Heno	Avena	Verduras frescas
 Jirafa	Césped	Heno	Hojas frescas
 Rinoceronte	Césped	Flores	Hojas
 Unicornio	Escarcha	Puré de papas	Arcoíris
 Dragón	Salsa picante	Nuggets de pollo	Rocas de lava



Consultorio veterinario

	\$10	\$20	\$30
 Perro	Chequeo	Baño antipulgas	Limpieza de dientes
 Gato	Chequeo	Corte de uñas	Limpieza de dientes
 Pingüino	Chequeo exprés	Pruebas adicionales	Observación durante toda la noche
 Tortuga	Nutricionista	Cera protectora de alto brillo	Prueba de visión
 Avestruz	Chequeo	Champú de plumas de lujo	Radiografías
 Caballo	Chequeo	Recorte de pezuñas	Peinado de melena
 Jirafa	Chequeo	Recorte de pezuñas	Quiropráctico
 Rinoceronte	Chequeo	Masaje de la piel	Pulido de cuerno
 Unicornio	Chequeo	Poción mágica plus	Pulido de cuerno
 Dragón	Chequeo	Radiografías	Revisión de alas



Escuela de obediencia

	\$10	\$15	\$25
 Perro	Modales básicos	Obediencia	Trucos
 Gato	Modales en la mesa	Entrenamiento adicional	Escuela de gatos
 Pingüino	Buceo en aguas profundas	Lecciones de pesca	Campamento de verano
 Tortuga	Lectura	Lecciones de patineta	Licenciatura en línea
 Avestruz	Álgebra	Entrenamiento de danza de plumas	Licenciatura en escuela de belleza
 Caballo	Trote	Entrenamiento en silla de montar	Concurso de saltos
 Jirafa	Modales en la mesa	Lecciones de hula-hula	Academia de moda de jirafas
 Rinoceronte	Clases de tenis	Lecciones de tap	Clases avanzadas de ballet
 Unicornio	Geología	Lecciones de magia	Escuela de teatro
 Dragón	Reverencia	Lecciones de vuelo	Campamento mágico



Suministros para mascotas

	\$20	\$35	\$50
 Perro	Cama para perro	Jaula para perro	Casa para perro
 Gato	Caja de arena	Cama para gato	Torre para gato
 Pingüino	Trineo	Patines de hielo	Iglú
 Tortuga	Casco	Patineta	Rodilleras
 Avestruz	Peine	Bebedero de agua	Arenero
 Caballo	Cepillo	Bolsa de comida	Silla de montar
 Jirafa	Cometa	Aro de baloncesto	Columpio
 Rinoceronte	Bebida deportiva	Bebedero de agua	Piscina de barro
 Unicornio	Cama blanda	Cintas para el cabello	Libro de hechizos mágicos
 Dragón	Tapete de yoga	Bola de bochas	Rueda abdominal