

# TASINTI EL ASTRONAUTA

AVENTURAS DE TAZAS PODEROSAS

GUÍA PARA DOCENTES



BanRep  
Educa

Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario



Introducción



Objetivos



Recursos



Metodología



Fases



Vocabulario



## INTRODUCCIÓN

Esta es una actividad propuesta por el Banco de la República, en el marco de su programa **BanRep Educa**, que busca utilizar la educación como un mecanismo para dar a conocer conceptos económicos. Este es el segundo de cinco talleres propuestos en el proyecto **ECONOLANDIA**, los cuales están encaminados a lograr la comprensión de la naturaleza del Banco, su objeto, fines y funciones, por parte de estudiantes de colegio, desde el grado primero hasta undécimo, por medio de juegos digitales.



## OBJETIVO GENERAL

Guiar a estudiantes de cuarto y quinto grado en su comprensión sobre la forma en que las tasas de interés pueden influir sobre las decisiones de ahorro y gasto que toman diferentes agentes dentro de un sistema económico.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Definir el concepto general de tasa de interés y realizar su cálculo.
- Diferenciar las tasas de interés de captación y colocación.
- Reconocer el impacto de las tasas de interés sobre las decisiones de ahorro y crédito.

Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario



## PÚBLICO OBJETIVO

**Nivel educativo:** colegio, grados 4.° y 5.° de primaria.

**Rango de edades:** entre 9 y 12 años.

**Conformación de los grupos:** grupos de aproximadamente 25 estudiantes que deben estar en compañía de un(a) docente o un(a) adulto(a).



## ÁREA DE CONOCIMIENTO

### Principios de economía

Principios de economía: comprender conceptos básicos de economía que están relacionados con la tasa de interés y el sistema financiero. Específicamente, los conceptos de tasas de captación y colocación, ahorro, crédito y el papel que cumplen los bancos comerciales.

## MATERIALES Y RECURSOS

Presentación Genially:

[Tasinti el astronauta. Aventuras de tazas poderosas](#)

Videos para niños por partes:

[Las tasas de interés 1](#)

[Las tasas de interés 2](#)

[Las tasas de interés 3](#)

Video completo para niños:

[Las tasas de interés](#)

## TIEMPO ESTIMADO

El desarrollo de las actividades está estimado para llevarse a cabo en un lapso de una hora. Sin embargo, los recursos han sido diseñados con cierta flexibilidad, para ajustarse a las exigencias de los diferentes horarios escolares.



Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario

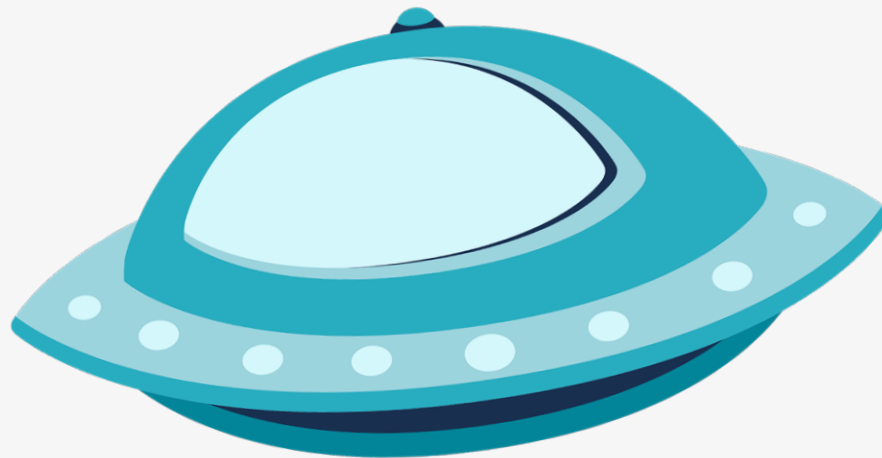


## METODOLOGÍA

Este taller es de educación no formal virtual o presencial; se puede realizar físicamente o por medio de plataformas de comunicación como Microsoft Teams, Google Meets, Webex, Zoom, entre otras. Además, se utiliza la gamificación y participación grupal para generar experiencias significativas que permitan la comprensión de conceptos, y, por tanto, se hacen las siguientes recomendaciones:



- Incentivar la participación constante de las personas que asisten al taller. Si la actividad se hace de manera virtual, invitar a los niños y niñas a escribir por el chat o abrir sus micrófonos, y, si la actividad se hace de manera presencial, invitarles a levantar la mano para participar de manera organizada.
- Hacer preguntas explícitas e incluso preguntar a participantes específicos para mantener activa su concentración.
- Felicitar públicamente de manera individual y grupal cuando se tengan aciertos y motivar a continuar cuando haya desaciertos.
- Usar elementos o criterios regionales como parte de los ejemplos para acercar a los niños y niñas a los conceptos.
- Pedir a quienes participan que lean las preguntas y posibles respuestas de cada actividad, para generar mayor interacción con el público.





- Introducción
- Objetivos
- Recursos
- Metodología
- Fases
- Vocabulario

PREPARACIÓN DESARROLLO PARTES SALAS



## FASES DEL TALLER

### 1. PREPARACIÓN

Si el taller se hace bajo la modalidad virtual, se recomienda adoptar los siguientes pasos previos al desarrollo de esta:

-  **Programar la reunión/clase** virtual en la plataforma de preferencia, facilitando la conexión de quienes deseen participar.
-  **Enviar el vínculo** de conexión con anterioridad (mínimo un día de anticipación) y solicitar permisos de ingreso para evitar que personas inescrupulosas ingresen a la reunión/clase.
-  **Entrar diez minutos antes** de la hora prevista para hacer pruebas de sonido, compartir la animación con los niños y niñas participantes, y dar acceso a quienes vayan ingresando.

Si el taller se hace bajo la modalidad virtual, se recomienda adoptar los siguientes pasos previos al desarrollo de esta:

-  **Programar la reunión/clase** mínimo con una semana de anticipación y prever la cantidad de participantes que formarán parte de la actividad.
-  **Llegar diez minutos antes** de la hora prevista para hacer pruebas de proyección, específicamente de sonido e imagen.

- ▲  
[Introducción](#)
- ▲  
[Objetivos](#)
- ▲  
[Recursos](#)
- ▲  
[Metodología](#)
- ▼  
[Fases](#)
- ▼  
[Vocabulario](#)
- ☞

[PREPARACIÓN](#)   [DESARROLLO](#)   [PARTES](#)   [SALAS](#)

## 2. DESARROLLO

El segundo taller de Econolandia: **Tasinti el astronauta. Aventuras de tazas poderosas** narra el cuento de un astronauta llamado Tasinti, a quien se le ha asignado la misión de transportar cuatro tazas para mantener el equilibrio universal. Sin embargo, estas tazas fueron escondidas en cada una de las salas de la nave espacial por el malvado Inflanoides. En ese sentido, este taller fue diseñado como un **“juego de escape”**, en el que se deben resolver retos en cada una de las salas, con el fin de recuperar las tazas poderosas. Asimismo, el taller utiliza un juego de palabras, en el que se explican las **tasas** de interés, su cálculo y aplicaciones en la toma de decisiones, por medio de un objetivo final en la narrativa, que es la obtención de las cuatro **tasas** poderosas que permiten el equilibrio universal.

Cada sala de la nave espacial cuenta con:

- Un video (este aparece únicamente en las últimas tres salas), que da herramientas para resolver los retos.
- Unas instrucciones a las que se puede acceder al iniciar los retos, que explican por medio de imágenes, textos y ejemplos, los conceptos a aplicar en cada una de las actividades a realizar.



- Cuatro retos que contienen preguntas y ejercicios sobre los conceptos correspondientes a cada sala, a los que se puede acceder de manera consecutiva. Es decir, cada reto aparece una vez se haya solucionado de manera correcta el reto anterior. De igual manera, cada que se solucione un reto correctamente, aparecerá una gema para recolectar.
- Una taza, que se recupera únicamente cuando se recolectan las cuatro gemas de cada sala y que viene acompañada de una conclusión de lo que allí se ha aprendido. Una vez aparezca la taza, se sabe que los conceptos correspondientes se explicaron y se evaluaron, y que, por tanto, se pasará a la siguiente sala.

- Introducción
- Objetivos
- Recursos
- Metodología
- Fases
  - PREPARACIÓN
  - DESARROLLO
  - PARTES**
  - SALAS
- Vocabulario

## 3. PARTES DEL TALLER

Cuando vayan ingresado quienes van a participar de la reunión/clase virtual, dar la bienvenida comentando que esta actividad fue diseñada por el Banco de la República. Poner énfasis en que las opiniones expresadas son propias de la persona a cargo de su presentación y no del Banco.



Si la actividad se hace bajo modalidad virtual, solicitar que se mantengan apagados los micrófonos. De igual forma, si se hace bajo modalidad presencial, pedir silencio. En ambos casos, hay que informar que las intervenciones se podrán realizar cuando se indique.

Presentar la actividad de manera general, teniendo en cuenta que se puede observar el nombre de los personajes al pasar el cursor por encima de ellos (esto se puede hacer en esta primera diapositiva y en cada una de las salas).

Hacer clic en la **flecha** ubicada en la parte central derecha, para continuar con la siguiente diapositiva. En la siguiente diapositiva se presentará la misión de la actividad y luego se puede volver a hacer clic en el botón de **avance**.

La tercera diapositiva presenta el mapa de la nave espacial, indicando cada una de las salas por las que se debe pasar para recolectar las cuatro gemas (superando correctamente los retos) que permiten obtener cada una de las tazas. Para avanzar, se debe hacer clic sobre el **botón** rojo que está sobre la primera sala.

Durante los retos, si se desea volver a ver el mapa, se puede hacer clic en el **botón** en la parte superior izquierda de la pantalla, aunque esto causará que se pierda el avance de la sala.

|                     |                  |                 |                    |                    |                     |
|---------------------|------------------|-----------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| <b>Introducción</b> | <b>Objetivos</b> | <b>Recursos</b> | <b>Metodología</b> | <b>Fases</b>       | <b>Vocabulario</b>  |
|                     |                  |                 |                    |                    |                     |
|                     |                  |                 |                    | <b>PREPARACIÓN</b> | <b>DESARROLLO</b>   |
|                     |                  |                 |                    | <b>PARTES</b>      | <b><u>SALAS</u></b> |



## PRIMERA SALA: COMEDOR

En esta sala, se explicarán dos conceptos base, fracciones y porcentajes, para aprender a calcular una tasa, y realizar dos ejercicios aplicados.



Para completar cada uno de los retos de esta sala, se debe hacer clic en las **instrucciones** en el botón de la parte superior derecha, cada que se recolecte una gema y se comience un nuevo reto.

Luego, para volver a cada reto, se debe hacer clic en la **"X"** de la esquina superior derecha.



Introducción

Objetivos

Recursos

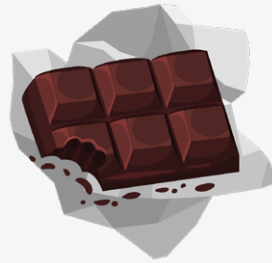
Metodología

Fases

Vocabulario



1 Las preguntas para responder en el primer reto del comedor, con sus respectivas respuestas, son las siguientes:



A ¿Qué fracción de la chocolatina dejó sin morder Inflanoide?

Respuesta:  $5/6$

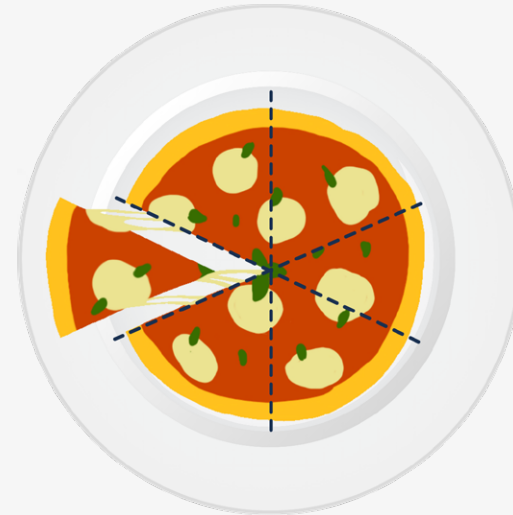
B ¿A qué fracción de plantas atacó Inflanoide para quitarles el color verde?

Respuesta:  $2/3$



C ¿A qué fracción de los pastelitos galácticos les puso Inflanoide una pócima azul?

Respuesta:  $7/15$



PARA OBTENER LA PRIMERA **GEMA**



Es necesario escribir correctamente todos los numeradores y denominadores de las fracciones, es decir, deben aparecer en pantalla seis **chulitos**. Si no se escribe correctamente algún número, no saldrá ningún aviso que indique el error, sin embargo, no aparecerá el chulito y no se podrá continuar al siguiente reto.

SALAS 1 2 3 4



Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario

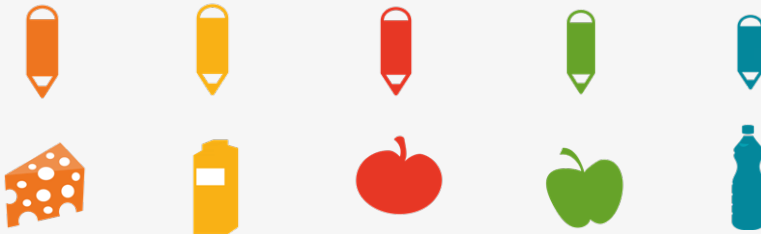


## 2 PARA OBTENER LA SEGUNDA GEMA

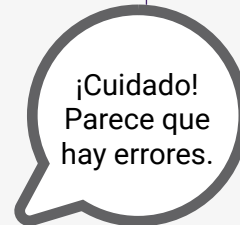


Se debe hacer clic en el lápiz de color que acompaña a la fracción que se elige, y luego hacer un segundo clic en el elemento comestible que tenga el porcentaje equivalente, para darle color.

Las respuestas correctas son las siguientes:



Si se hace alguna relación incorrecta, aparecerá un aviso que nos indicará **el error.**



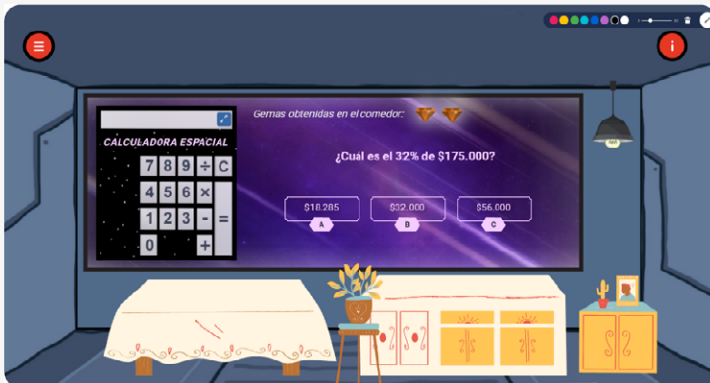
- Y quedarán con color únicamente los elementos que estén correctamente relacionados, por lo que podremos hacer un segundo intento, dando color a los elementos que quedaron en gris, y volviendo a verificar las respuestas.



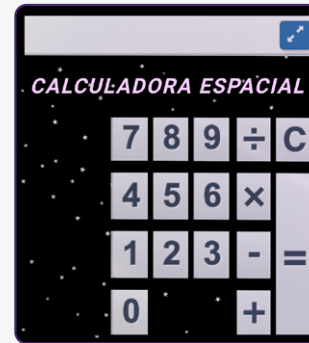
- Después de dar color a cada elemento comestible, se debe hacer clic en el botón de verificar respuestas para recolectar la gema de este segundo reto y continuar.

**3** Se hace un repaso del cálculo de las tasas de interés.

Para ampliar la explicación o hacer anotaciones en este reto y el siguiente, se puede escribir sobre la diapositiva haciendo clic en el **símbolo** en la esquina superior derecha, para que se despliegue una **barra** en la cual se puede elegir el color y grosor del lápiz, además de una opción para borrar todo lo escrito.



PARA OBTENER LA TERCERA GEMA



Se puede utilizar la **calculadora** que aparece en la pantalla y responder a la pregunta:

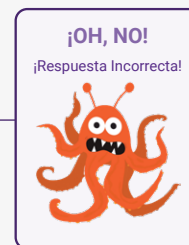
¿Cuál es el 32% de \$175.000?

Respuesta: **\$56.000**

Para realizar el cálculo, se debe escribir en la calculadora la **operación**

**32/100\*175000**

Si se elige una opción **incorrecta**, aparecerá un **aviso** que nos indicará el error:



En este caso, debemos hacer clic en la **flecha** en la esquina superior izquierda para volver a intentarlo.



Si se elige la opción **correcta**, aparecerá la siguiente **gema**, y se debe hacer clic sobre ella para continuar.





Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

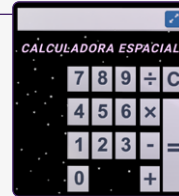
Vocabulario



## 4 PARA OBTENER LA CUARTA GEMA



Nuevamente utilizar la **calculadora** que aparece en la pantalla y responder a la pregunta:



Si Tasinti le presta 80.000 a Inflanoide con una tasa de interés del 12%, al final del año Inflanoide pagará 95.000

**Respuesta: B. Falso.**

Para realizar el cálculo, se debe hacer la operación en la calculadora de la siguiente manera:

Primero, para calcular el monto de interés a pagar:

$$12/100*80000$$

Esto da como resultado **9600.**

Luego, se suma esto al valor inicial:

$$9600+80000$$

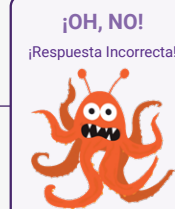
Y se obtiene como resultado **\$89.600.**

Eso quiere decir que si se prestan **\$80.000** a una tasa del **12%**, al final del año se deben pagar **\$89.600** y no **\$95.000** como dice el enunciado.

Es por esta razón que el enunciado es **falso**.



Si se elige una opción **incorrecta**, aparecerá un **aviso** que nos indicará el error:



En este caso, debemos hacer clic en la **flecha** en la esquina superior izquierda para volver a intentarlo.

Si se elige la opción **correcta**, aparecerá la siguiente **gema**, y se debe hacer clic sobre ella para continuar.



SALAS 1 2 3 4



Introducción

Objetivos

Recursos

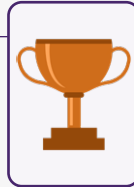
Metodología

Fases

Vocabulario



Al completar los cuatro retos del comedor, **se obtendrá la primera taza, una de bronce**, indicando que ahora sabemos cómo calcular una tasa de interés. Se recomienda hacer lectura del mensaje de conclusión junto con el grupo de estudiantes y realizar cualquier otra retroalimentación adicional que se considere necesaria o pertinente con respecto al aprendizaje adquirido hasta este momento.



Hacer clic en la "X" ubicada en la parte superior derecha para salir



En el mapa, la sala quedará coloreada de verde junto con el **símbolo**, indicando que podemos seguir a la siguiente sala.



Para ello, se debe hacer clic en el **botón** rojo y continuar con la segunda sala: la cocina.

SALAS 1 2 3 4



Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario

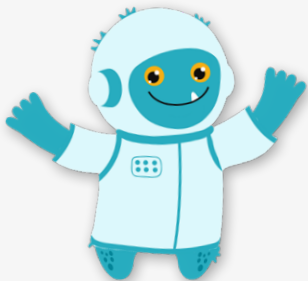


## SEGUNDA SALA: COCINA

Al comienzo de esta sala y de las siguientes, se presenta un corto video. Para iniciarlo, hacer clic en el botón de Play, ubicado en el centro de la diapositiva.



En este video se introducen los conceptos de interés y tasa de captación, demostrando que ahorrar es más beneficioso cuando la tasa es más alta.



Para continuar, se puede hacer clic en la "X" de la esquina superior derecha.



Una vez en esta segunda sala, la cocina, se debe hacer clic en las **instrucciones** para saber cómo superar los cuatro retos. **Sin embargo, a diferencia de la sala anterior**, esta sala y las siguientes, tienen las mismas instrucciones para los cuatro retos, por lo que no es necesario abrirlas cada que se finaliza un reto.



Si se desea volver a visualizar el video en cualquier momento dentro de esta sala, se puede hacer clic en el **botón** que se encuentra en la parte inferior de las instrucciones.



SALAS 1 2 3 4



Introducción

Objetivos

Recursos

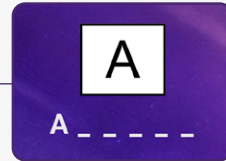
Metodología

Fases

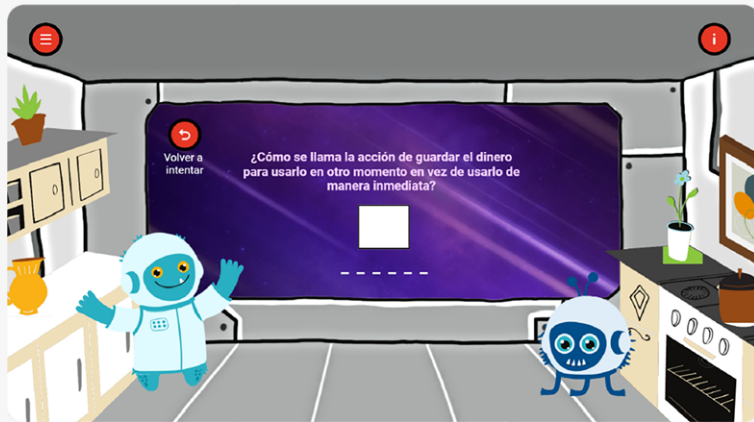
Vocabulario



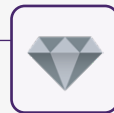
Los retos de esta sala consisten en adivinar cuatro palabras, escribiendo en el **cuadrado** blanco, letra por letra, de acuerdo con la pregunta presentada.



Las preguntas y sus respectivas respuestas para esta sala, son las siguientes:



Con cada respuesta correcta, aparecerá una **gema** a la que se le debe dar clic para continuar con el resto de las palabras.



1. ¿Cómo se llama la acción de guardar el dinero para usarlo en otro momento en vez de usarlo de manera inmediata?

Respuesta: **AHORRO**

2. Cuando dejamos nuestro dinero en el banco por un tiempo, ¿cómo se le llama al dinero adicional que nos dan?

Respuesta: **INTERESES**

3. Si nuestros papás nos preguntan cómo hacer crecer su dinero, podríamos decirles que una opción es poner sus ahorros en el banco que les de la tasa de interés más

Respuesta: **ALTA**

4. Si guardamos 50.000 pesos por un año en el banco y al final de dicho año nos devuelven 55.000 pesos, ¿cuánto fue el interés que nos dieron?

Respuesta: **CINCO MIL**



SALAS 1 2 3 4



Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario



Tener en cuenta que solo se tienen **cinco oportunidades**, y si hay una equivocación en alguna letra, empezarán a aparecer **insectos en la pantalla**, además, no se debe presionar la tecla espacio, o alguna diferente a las letras del abecedario.



Si se ocupan las **cinco oportunidades** sin haber llegado a la respuesta correcta, aparecerá un letrero de **error**, por lo cual para volver a intentarlo hay que dar clic en la **flecha** de la parte superior izquierda





Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario



Al completar los cuatro retos de la cocina, **se obtendrá la segunda taza, una de plata**, indicando que ahora sabemos cuál es la mejor tasa para ahorrar. Se recomienda hacer lectura del mensaje de conclusión junto con el grupo de estudiantes y realizar cualquier otra retroalimentación adicional que se considere necesaria o pertinente con respecto al aprendizaje adquirido hasta este momento.



Hacer clic en la **"X"** ubicada en la parte superior derecha para salir



En el mapa, la sala quedará coloreada de verde junto con un **símbolo**, que indica que podemos seguir a la siguiente sala.



Para ello, se debe hacer clic en el **botón** rojo y continuar con la tercera sala: la sala de juego.

SALAS 1 2 3 4



Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario



## TERCERA SALA: LA SALA DE JUEGO

Al comienzo de esta sala, **se presenta la segunda parte del video**, en el que se muestra el beneficio de pedir préstamos cuando la tasa de interés es más baja. Para iniciarlo, se debe hacer clic en el botón de *Play*, ubicado en el centro de la diapositiva.



Una vez finalizado, se puede cerrar la ventana haciendo clic en la **"X"** de la esquina superior derecha y así entrar a la sala de juego.

Si se desea volver a visualizar el video dentro de la sala, se debe hacer clic en el **botón** que se encuentra en la parte inferior de las instrucciones.



Los cuatro retos de esta sala se basan en un juego de **Jenga**, en donde Inflanoide y Tasinti juegan por turnos, removiendo piezas de la estructura. En cada turno, siempre empieza Inflanoide removiendo una pieza, y luego se pasa al turno de Tasinti, en donde aparecerá la pregunta a resolver.



Para elegir la pieza adecuada de la torre de Jenga, se debe responder correctamente a la pregunta eligiendo una entre tres opciones de respuesta, que **se muestran pasando el cursor sobre los botones del control remoto**.



4

3

2

1

SALAS





Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario



Cuando se seleccione la respuesta correcta a cada uno de los cuatro retos de esta sala, se obtendrá automáticamente



una **gema**. Luego, habrá una animación que muestre la pieza removida por Tasinti con su respuesta. Finalmente, habrá que esperar un momento, hasta que Inflanoides vuelva a jugar y aparezca la siguiente pregunta.



¡Cuidado!  
Respuesta incorrecta



Si se responde incorrectamente alguno de los retos, aparecerá un mensaje de **error**

Para volver a intentarlo se debe hacer clic en la **flecha** de la parte superior izquierda.



Las preguntas para responder en la sala de juegos, con sus respectivas respuestas, son las siguientes:

1. ¿Normalmente, la función de los bancos solo está en guardar dinero?

Respuesta: **no.** (Botón azul)



2. ¿Qué puede hacer una persona cuando quiere comprarse hoy algo costoso como una casa o un carro, pero no tiene el dinero?

Respuesta: **pedir un préstamo.** (Botón rojo)



3. Cuando una persona pide prestado dinero en un banco, al momento de devolverlo, ¿qué debe hacer?

Respuesta: **Devolver el dinero que le prestaron más un monto de dinero adicional.** (Botón verde)



4. Si vamos a pedir prestado al banco, ¿qué tasa de interés preferimos?

Respuesta: **4%.** (Botón azul)



SALAS 1 2 3 4



Introducción

Objetivos

Recursos

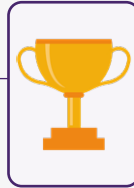
Metodología

Fases

Vocabulario



Al completar los cuatro retos de la sala de juego, **se obtendrá la tercera (y penúltima) taza, una de oro**, indicando que ahora sabemos cuál es la mejor tasa para pedir préstamos. Se recomienda hacer lectura del mensaje de conclusión junto con el grupo de estudiantes y realizar cualquier otra retroalimentación adicional que se considere necesaria o pertinente con respecto al aprendizaje adquirido hasta este momento.



Hacer clic en la "X" ubicada en la parte superior derecha para salir



En el mapa, la sala quedará coloreada de verde junto con un **símbolo**, que indica que podemos seguir a la siguiente sala.



Para ello, se debe hacer clic en el **botón** rojo y continuar con la última sala: la compuerta.

SALAS 1 2 3 4





## ÚLTIMA SALA: COMPUERTA

Al comienzo de esta sala, **se presenta la tercera y última parte del video**, en el que se muestra un resumen de lo aprendido sobre las tasas de interés (más altas son mejores para quienes ahorran y más bajas son mejores para quienes piden prestado).

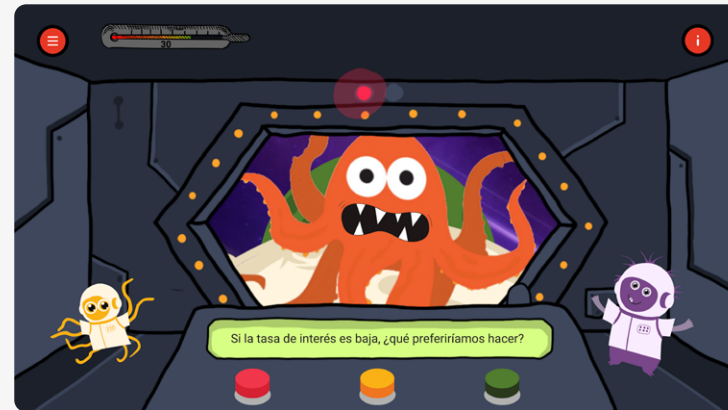


Para iniciarlo, se debe hacer clic en el botón de *Play*, ubicado en el centro de la diapositiva.

Una vez finalizado, se puede cerrar la ventana haciendo clic en la "X" de la esquina superior derecha y así entrar a la compuerta.



Los cuatro retos de esta última sala consisten en responder cuatro preguntas en menos de 45 segundos. Para observar las tres opciones de respuesta se debe pasar el cursor sobre cada **botón del control** de la compuerta y se debe hacer clic en el botón que contenga la respuesta correcta al reto planteado.



El tiempo restante para contestar a la pregunta se podrá observar en un **temporizador** ubicado en la esquina superior izquierda



Introducción

Objetivos

Recursos

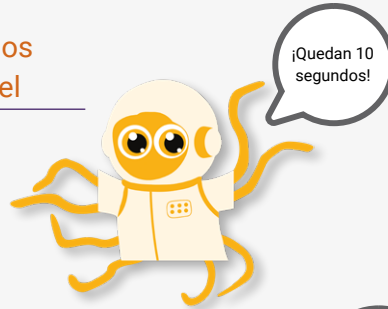
Metodología

Fases

Vocabulario



Quando quedan 10 segundos para responder, aparecerá el siguiente **aviso:**



Si se termina el tiempo o la respuesta no es correcta, alguno de los retos, aparecerá un letrero que indique el **error**



Para volver a intentarlo se debe hacer clic en la **flecha** de la parte superior izquierda.



Los retos que se deben responder en esta última sala y sus respectivas respuestas, son las siguientes:

1. ¿Si la tasa de interés es baja, qué preferiríamos hacer?

**Respuesta: Pedir prestado. (Botón amarillo)**



3. ¿Qué son los intereses?

**Respuesta: Todas las anteriores. (Botón verde)**



2. ¿Para quiénes es bueno que la tasa de interés sea alta?

**Respuesta: Para quienes ahorran. (Botón rojo)**



4. ¿Cómo se llaman las personas que guardan su dinero?

**Respuesta: Ahorradores. (Botón rojo)**



Con cada respuesta correcta, aparecerá una **gema** que se debe recolectar (haciendo clic sobre ella) para continuar con el resto de las preguntas.

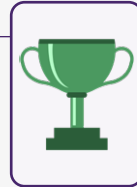


SALAS 1 2 3 4



- ▲  
Introducción
- ▲  
Objetivos
- ▲  
Recursos
- ▲  
Metodología
- ▼  
Fases
- ▼  
Vocabulario

Al completar los cuatro retos de la compuerta, se obtendrá la **última taza, una de esmeralda**, indicando un resumen de lo que se ha aprendido. Se recomienda hacer lectura del mensaje de conclusión junto con el grupo de estudiantes y realizar cualquier otra retroalimentación adicional que se considere necesaria o pertinente con respecto al aprendizaje adquirido hasta este momento.



Hacer clic en la **"X"** ubicada en la parte superior derecha para salir



En el mapa, la sala quedará coloreada de verde junto con un **símbolo**, que indica que podemos seguir a la siguiente sala.



Para salir del mapa, se debe hacer clic en el botón **rojo**

SALAS 1 2 3 4





## CONCLUSIONES

- Para concluir, se exponen de manera resumida las ideas principales de lo aprendido a lo largo del taller. Para ello, se debe hacer clic en las instrucciones en el **botón** de la parte superior derecha.
- Allí se especifica que se debe escribir el nombre de cada personaje en el recuadro que está debajo de la nave. Luego de escribir un nombre, hay que borrarlo y escribir el siguiente, para que vaya apareciendo cada integrante de la tripulación y su mensaje de aprendizaje. Los **nombres** de los seis integrantes se pueden visualizar entrando en las instrucciones cuantas veces se requiera sin que se pierdan los mensajes que ya se hayan mostrado.

**i**

- Polimoni**
- Bankyr**
- Expectito**
- Omak**
- Repo**
- Tasinti**



- Se recomienda a los(las) docentes o talleristas hacer retroalimentación de lo aprendido en cada mensaje y solucionar cualquier duda que pueda surgir entre los estudiantes.
- Para finalizar, se debe hacer clic en el botón **rojo**.
- Es importante que el nombre de **Inflanoide** sea el último que se escribe en el recuadro, puesto que es él quien se despide.

- Introducción
- Objetivos
- Recursos
- Metodología
- Fases
- Vocabulario

## DESPEDIDA

Se finaliza el taller con la última diapositiva, agradeciendo por la participación e invitando a seguir formando parte de las actividades de Educación Económica del Banco de la República, así como a contar sobre dichas actividades a otras personas para que también puedan asistir.

Si se desea volver a comenzar la actividad, hacer clic en el **símbolo** en la esquina superior izquierda.





Introducción

Objetivos

Recursos

Metodología

Fases

Vocabulario



De parte del Equipo de Educación Económica del Banco de la República queremos agradecerle por formar parte de nuestros proyectos y por llevar conocimiento a sus aulas de clase. Nos gustaría saber su percepción sobre este taller y por tanto le agradecemos responder esta corta encuesta.

Encuesta



La información que recojamos permite que podamos hacerle seguimiento a la actividad para darle visibilidad, recibir retroalimentación para contar con mejoras en el futuro y enviarle información sobre diferentes actividades de Educación Económica.



Recuerde que si tiene alguna duda conceptual puede utilizar el **Vocabulario Econolandia** o escribirnos un correo electrónico a **BanrepEduca@banrep.gov.co**



  
Introducción  
Objetivos  
Recursos  
Metodología  
Fases  
Vocabulario

## VOCABULARIO

**Interés:** se refiere al monto de dinero adicional que:

1. Debemos pagar cuando solicitamos un préstamo. Es decir, cuando pedimos un préstamo (o crédito) y nos comprometemos a devolverlo en el futuro, debemos pagar aquello que nos prestaron más un monto adicional que representa el costo de haber tomado ese préstamo.
2. Recibimos cuando ahorramos o invertimos en un producto financiero. Es decir, cuando decidimos no gastar en el presente y guardamos parte de nuestro dinero para consumir bienes o servicios en el futuro, recibimos una remuneración por hacerlo.

**Tasa de interés:** es un porcentaje sobre un ahorro, una inversión, o los saldos de un préstamo. Cuando esta tasa es mayor, se deben reconocer más intereses y, si es más baja, menos intereses.

**Tasa de colocación:** es la tasa de interés que las entidades financieras, como los bancos, les cobran a sus clientes por los préstamos o créditos que les conceden. Entre los diferentes tipos de crédito se tienen: créditos de vivienda, tarjetas de crédito, sobregiros, entre otros. Entre más alta la tasa de interés, mayores serán los intereses que deben pagar los clientes por el crédito que están pidiendo, mientras que cuando la tasa de interés es más baja, los clientes deben pagar menos intereses por el crédito que están solicitando.

**Tasa de captación:** es la tasa de interés que las entidades financieras, como los bancos, le reconocen a sus depositantes por ahorros o inversiones en productos financieros. Esta tasa se asocia a distintos tipos de ahorro o instrumentos de inversión como los certificados de depósito a término (CDT), fondos de inversión colectiva, entre otros. Se conoce como tasa de captación porque cuando un cliente deposita dinero en una entidad financiera, dicha entidad está captando su dinero. Entre más alta la tasa de interés, mayores serán los retornos que reciban los clientes por los ahorros que depositan en las entidades financieras, mientras que cuando la tasa de interés es más baja, los clientes recibirán menos intereses por sus depósitos.

**Ahorro:** hace referencia a aquello que no se gasta en el presente, sino que se guarda para el futuro.

**Crédito:** hace referencia a un préstamo. Es la herramienta más comúnmente utilizada ante la necesidad de dinero por parte de las personas, las familias, las organizaciones, las empresas y los gobiernos para poder llevar a cabo sus actividades y proyectos.

**Banco comercial:** es una organización que tiene la función de intermediar entre quienes tienen recursos y quienes los necesitan. Para ello, un banco comercial debe tomar recursos de personas, empresas u otro tipo de organizaciones, y depositarlos en cuentas de ahorro, cuentas corrientes, certificados de depósito a término (CDT), etc., y con estos recursos dar créditos a aquellos que los soliciten.

