



1

ETAPA

PROGRAMA DE HABILIDADES PARA LA VIDA Y EDUCACIÓN FINANCIERA

6 a 7 años

Implementada por:

AflaTown



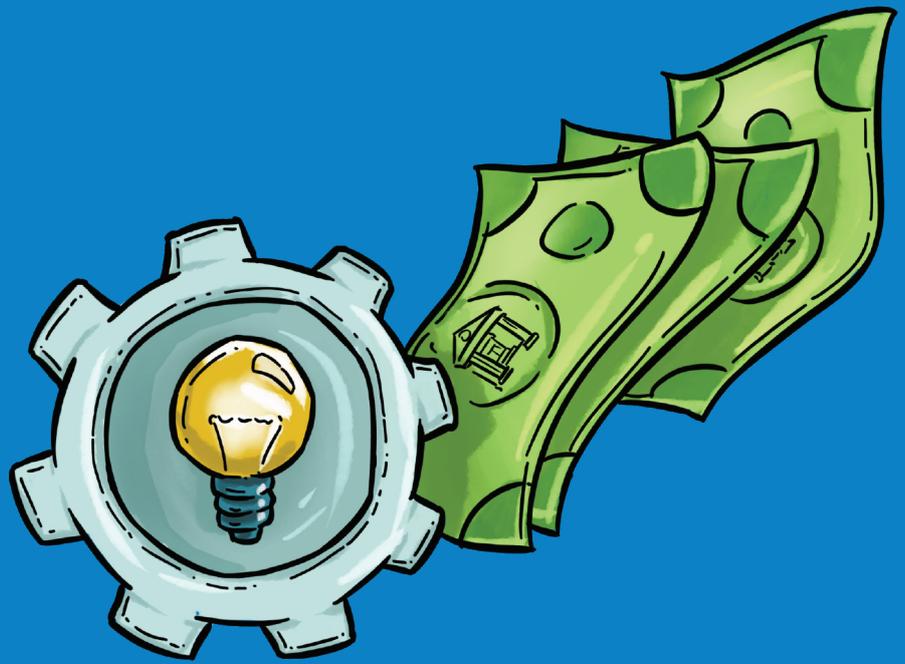
Agradecimientos

Historia del plan de estudios: El currículo Aflatoun de Educación Social y Financiera para la Infancia se originó con la Primera Edición Global basada en la experiencia que se tuvo en la India. La dedicación y el apoyo de Jeroo Billimoria y Meljol han sido fundamentales en este sentido. Después de probarlo en otros países, se adaptó y dio lugar a la Segunda Edición Global del plan de estudios. A continuación, el plan de estudios se adaptó para satisfacer las necesidades de las distintas regiones, lo que dio lugar a la Primera y Segunda Edición Regional en 2009 y 2013. La presente publicación representa la Tercera Edición Global del currículo de Aflatoun, que se ha construido sobre un marco curricular global y regional actualizado. Todas las ediciones han sido sometidas a talleres de desarrollo con socios y partes interesadas con experiencia en pedagogía y desarrollo curricular.

Stichting Aflatoun International™ 2024

Esta obra puede ser reproducida y redistribuida, total o parcialmente, sin alteración y previa autorización por escrito, únicamente por instituciones educativas con fines administrativos o educativos no lucrativos, siempre que todas las copias contengan la siguiente declaración:

Copyright © 2024, Stichting Aflatoun International. Esta obra se reproduce y distribuye con el permiso de Aflatoun International. No se permite ningún otro uso sin la previa autorización expresa por escrito de Aflatoun International. Para obtener el permiso, póngase en contacto con info@aflatoun.org.



1

**Aprender
sobre recursos
y dinero**

Lección 1.1 ¿Cuáles son nuestros recursos naturales más importantes?



Resultado específico

Los participantes entienden que el mundo tiene recursos finitos que sustentan la vida interdependiente en el planeta.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar los recursos naturales importantes.
- Comprender que los recursos son finitos.
- Comprender la necesidad de un uso responsable de los recursos.



Estrategias

- **Inicio:** Pensar-emparejar-compartir
- **Aprendizaje:** Paseo por la galería
- **Reflexiona:** Hacer un libro



Materiales

- Rotafolios;
- Hojas de papel en blanco para cada participante;
- Lápices;
- Materiales para colorear.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Recursos naturales
- Finitos



Notas para el facilitador

En esta lección, los participantes hablarán de los distintos recursos naturales que

utilizamos las personas y de cómo es nuestra responsabilidad cuidarlos y utilizarlos con prudencia. Estos recursos son finitos, es decir, tienen un fin o un límite definido. Puedes explicarlo diciendo: "Es como cuando terminas de contar tus dedos: sólo hay un número determinado de dedos y no puedes seguir contando eternamente". "Finito significa cuando algo tiene un final claro y definido".

Empezará pidiendo a los participantes que piensen en lo que necesitan para vivir y señalando que gran parte de lo que necesitamos procede de los recursos naturales. El objetivo del recorrido por la galería es ofrecer una visión general de los distintos recursos naturales, cómo se utilizan en la vida cotidiana y hacer hincapié en el hecho de que son limitados. Para esta actividad, puedes dibujar, colgar un cuadro o anotar los recursos naturales en un rotafolio o pizarra. La creación de un libro dará a los participantes la oportunidad de reflexión sobre la utilidad de los recursos naturales. Esto les animará a apreciarlos más.

Inicio |10 minutos|

Pensar-emparejar-compartir

1. Pregunte a los participantes:
 - ¿Qué cosas necesitan los niños para vivir?
 - ¿Qué pensarías y sentirías si una de esas cosas se acabara?
2. Dé a los participantes unos minutos para reflexionar e invíteles a formar parejas para compartir sus ideas con un compañero.
3. Recuerde a los participantes que escuchen con atención porque pedirá a algunos que compartan lo que ha dicho su compañero.
4. Dé a algunos participantes la oportunidad de compartir lo que han oído de su compañero.

Aprendizaje |20 minutos|

Paseo por la galería

1. Explica que nuestras necesidades físicas básicas incluyen comida, ropa y cobijo. Todas estas cosas proceden de los recursos naturales. Los recursos naturales son cosas que proceden de la naturaleza y son útiles para las personas. Pide a los participantes algunos ejemplos y espera las respuestas. Algunos ejemplos pueden ser el agua, el aire, el suelo, los árboles, las plantas y los minerales como las rocas y los metales. Algunos se tratarán en las siguientes lecciones.
2. Haga hincapié en que estos recursos naturales son limitados, es decir, "finitos". Pregunte a los participantes: "Cuando oyen la palabra "finito", ¿qué les viene a la mente?".

Discuta en los siguientes términos:

"Imagina que tienes una gran caja de crayones. Te encanta dibujar y colorear con ellos, ¿verdad? Pero sabes que, cuando se acaben, no te quedará ninguno."

Los recursos naturales son como esos crayones. Son cosas que obtenemos de la naturaleza, como el agua, el aire, los árboles e incluso cosas como las rocas y los minerales. Pero, al igual que los crayones, estos recursos pueden agotarse si los usamos demasiado.

Por ejemplo, si tálamos demasiados árboles para hacer papel, no quedarán suficientes para que vivan los animales y los pájaros y para que disfrutemos nosotros. Así que debemos tener cuidado y utilizar nuestros recursos naturales con prudencia, igual que utilizamos nuestros lápices de colores con prudencia.

Así nos aseguramos de que haya suficiente para que todo el mundo disfrute ahora y durante mucho, mucho tiempo".

3. Haz la pregunta: "¿Cuáles son algunos ejemplos de cosas que usas y que se acaban?". Espera las respuestas.
4. Hable con los participantes sobre los dibujos/imágenes del rotafolio. Repase los ejemplos. Anímelos a pensar en sus casas, iglesias, escuelas, mercados, parques, zonas de juego o cualquier otro lugar al que vayan habitualmente. Al pensar en estos lugares, pídale que consideren los artículos u objetos que están hechos con los recursos naturales expuestos. Por ejemplo, en casa, las mesas y sillas pueden estar hechas de madera, las cucharas suelen ser de metal y los alimentos proceden de plantas y animales. En la escuela, las paredes pueden ser de arcilla, el asta de la bandera de metal, etc.

Reflexión |20 minutos|

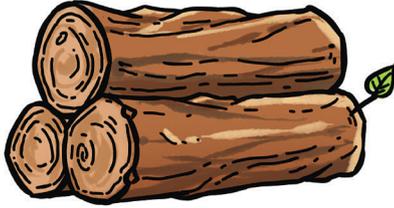
Hacer un libro

1. Explique a los participantes que van a confeccionar un libro de recursos y productos. Entregue a cada participante una hoja de papel y dígales que la doblen en dos partes.
2. Crea una página para cada recurso natural, por ejemplo, plantas, árboles, agua y animales. En la otra página, pide a los participantes que hagan dibujos de los productos que se obtienen de cada recurso natural.



Lo que hacemos con los recursos naturales

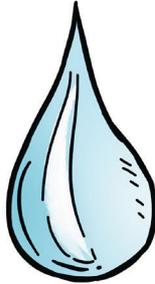
Madera: sillas, mesas, armarios



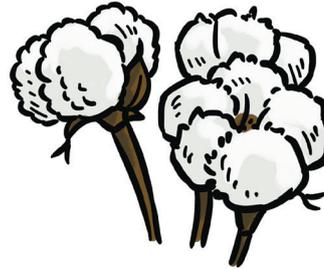
Carbón: electricidad, fuego



Agua: zumos, cultivo de plantas



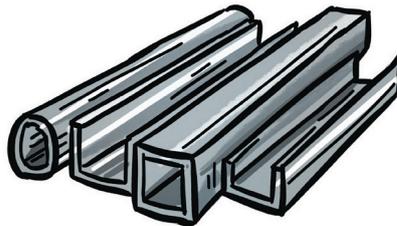
Algodón: camisetas, calcetines, toallas



Petróleo: gasolina para coches, plástico para juguetes



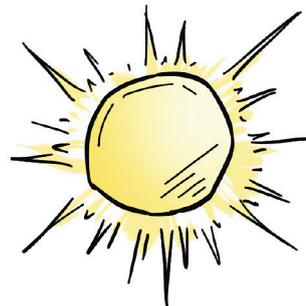
Metal: bicicletas, ordenadores, coches



Arcilla: cerámica, ladrillos



Luz solar: plantas, energía



Lección 1.2 Ahorrar agua: ¿cuánto vale?



Resultado específico

Los participantes valoran el agua y comprenden que es un recurso finito que sustenta la vida interdependiente en el planeta.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Entender por qué el agua es importante para nosotros.
- Reconocer la necesidad y el valor de la conservación del agua.
- Explorar varias formas de ahorrar agua.



Estrategias

- **Inicio:** Imagina que...
- **Aprendizaje:** Toma partido; historia de "Agua, agua"¹²
- **Reflexión:** 3, 2, 1



Materiales

- Papel;
- Lápices o herramientas para colorear;
- Historia de "Agua, agua"



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Agua
- Conservación



Notas para el facilitador

En esta lección, los participantes aprenderán que el agua limpia es un recurso finito y que cada alumno puede desempeñar un papel activo en su buen uso.

Empiece preguntando a los participantes qué recuerdan de la lección anterior. Trate de hacer surgir la idea de que todos los recursos naturales son finitos. Abra la lección pidiendo a los participantes que beban un poco de agua. Proporcione agua potable. Si es posible, el día anterior a la clase, pida a los participantes que traigan su propia agua. Involucre a los estudiantes en un debate sobre lo útil que es el agua para todos. Los participantes aprenderán más sobre el agua a través de un sencillo juego. Con el cuento "Agua, agua", los participantes verán cómo pueden ayudar a ahorrar agua. Para terminar, anima a los participantes a reflexión sobre todo lo que han aprendido y a decidir qué pueden hacer para ahorrar agua.

Inicio [15 minutos]

Imagina que...

1. Invita a los participantes a beber un vaso de agua. Formule las siguientes preguntas: "¿Cómo te has sentido?" y "¿Por qué es importante el agua?". A continuación, puedes pedirles que piensen en otras formas de utilizar el agua en sus casas y pueblos. Espera las respuestas. Explica lo siguiente: "¡El agua es importante porque nos mantiene vivos! En un día caluroso, nos refresca. Cuando estamos enfermos, puede ayudarnos a mejorar". Resume las ideas compartidas.
2. Pida a los participantes que imaginen diferentes escenarios, haciendo una breve pausa para debatir después de cada pregunta:
 - ¿Qué pasaría si se acabara el agua?
 - ¿Qué pasaría si nuestra agua se volviera contaminada o insalubre?
 - ¿Cómo te sentirías?

Aprendizaje [30 minutos]

Toma una posición; historia de "Agua, agua"

1. Di a los participantes: "Hoy vamos a aprender sobre el agua y su importancia. Pero antes, vamos a jugar a un juego para averiguar cuánto sabemos sobre ella. Nuestro juego se llama 'adopta una postura'".
2. Explica cómo funciona el juego en los siguientes términos: "Diré algo sobre el agua y ustedes decidirán si es verdadero o falso. [Asigna un lado de la habitación para VERDADERO y otro para FALSO]. Ve al lado de la habitación que coincida con tu respuesta".
3. Lea en voz alta los siguientes datos sobre el agua:
 - El cuerpo humano está compuesto por un 25% de agua. [F: ¡el cuerpo humano está formado por un 60% de agua!]
 - Un niño debe beber entre 6 y 8 vasos de agua al día. (V)
 - Sin agua, la Tierra no tendría vida. Toda la vida en nuestro planeta -humanos, plantas y animales- depende del agua. (V)
 - Cerca del 70% de la superficie terrestre está cubierta de agua. Esto incluye océanos, ríos, lagos e incluso el agua del subsuelo. (V)

- Las plantas necesitan agua para crecer. Les ayuda a obtener nutrientes de la tierra y las hace fuertes y sanas. (V)
 - Todo el mundo tiene agua potable para beber. [F: Casi mil millones de personas en la Tierra no tienen acceso a agua potable segura].
 - Una vez que cae del cielo en forma de lluvia, el agua permanece estancada en la Tierra. [F: El agua se mueve continuamente alrededor de la Tierra en un proceso llamado ciclo del agua. Se evapora de los océanos, forma nubes y luego vuelve a caer al suelo en forma de lluvia].
 - La calidad del agua en todo el mundo está empeorando debido sobre todo a diversas actividades humanas que causan contaminación. (V)
 - El agua no se agotará. [V: Sin embargo, muchas regiones del mundo se enfrentan a una grave escasez de agua dulce limpia y segura].
 - Es importante ahorrar agua. Podemos hacerlo cerrando los grifos cuando no los usemos y arreglando las fugas. (V)
4. Pida a los participantes que vuelvan a sus asientos y dígales que van a escuchar un cuento titulado "Agua, agua" sobre un niño llamado Ramu que aprendió el valor del agua y cómo esto salvó a su familia.
5. Haga las siguientes preguntas:
- ¿Qué recuerdas de la historia? Anima a los participantes a responder con sus propias palabras. Pida a alguien que vuelva a contar la historia mencionando uno o dos elementos. Permita que los demás continúen diciendo: "Gracias. ¿Puede continuar otra persona?". Continúe hasta que la historia haya sido contada de nuevo.
 - Si tú fueras Ramu, ¿habrías hecho lo mismo? ¿Por qué? Si no, ¿qué habrías hecho de forma diferente?
 - ¿De qué otras formas se puede ahorrar agua?
6. Resume el debate señalando otras formas de conservar el agua, eligiendo las soluciones más adecuadas para tu contexto:
- Cierra el grifo: Cuando te laves los dientes o las manos, cierra el grifo cuando no estés utilizando el agua.
 - Arregla las goteras: Si ves un grifo que gotea, pide ayuda a un adulto para arreglarlo.
 - Utiliza un cubo: Cuando te estés bañando, puedes utilizar un cubo para recoger parte del agua y utilizarla después para regar las plantas.
 - Duchas más cortas: Cuando te duches, procura que sea poco tiempo. Puedes incluso utilizar un temporizador para llevar la cuenta.
 - Recoge agua de lluvia: Si llueve, puedes poner un cubo en el exterior para recoger el agua de lluvia. Después, puedes utilizarla para regar las plantas.
 - Utiliza una regadera: En lugar de utilizar una manguera para regar las plantas, utiliza una regadera.
 - Utiliza una escoba: A la hora de limpiar la calzada o la acera, utiliza una escoba en lugar de una manguera.
 - Pon el lavavajillas sólo cuando esté lleno: Si tienes lavavajillas, intenta esperar a que esté lleno antes de ponerlo en marcha.
 - Reutiliza el agua: Si te sobra agua en un vaso, úsala para regar las plantas en lugar de tirarla por el fregadero.
 - Conoce las plantas que ahorran agua: Algunas plantas necesitan menos agua para crecer. Pide a un adulto que te ayude a elegir plantas que no necesiten mucha agua.

Reflexión [15 minutos]

3, 2, 1

1. Pide a los participantes que escriban o dibujen lo siguiente en una pequeña hoja de papel:
 - 3 cosas que han aprendido sobre el agua;
 - 2 cosas que quieren aprender sobre el agua;
 - 1 cosa que harán para ayudar a ahorrar agua.
2. Invite a los participantes a compartir una de sus respuestas con la clase.





“Agua agua” por Pratul Gupta

"Debo usar menos agua. No desperdiciaré nada de agua", pensó Ramu mientras se preparaba para ir al colegio. Su profesor había estado enseñando a los alumnos la importancia de conservar el agua. "Si no conservamos el agua hoy, mañana puede que no tengamos suficiente para beber", dijo su profesor. "El agua es muy valiosa".

Cuando se iba a la escuela, Ramu le dijo a su madre que usara el agua con precaución. "No te preocupes, Ramu. Utilizaré el agua con mucho cuidado. Fregaré el suelo con el agua que uso para lavar la ropa. No lavaré la fruta ni la verdura con agua corriente". "Gracias, mami", dijo Ramu, despidiéndose de su madre con un beso.

"Tío, no malgastes el agua", gritó Ramu cuando vio al tío Rajesh lavando la bicicleta con una manguera. "Dada, no malgastes el agua", dijo cuando vio al abuelo de su amigo Rohan regando las plantas con la manguera del jardín. "En mi pueblo todo el mundo derrocha agua", murmuró Ramu.

Aquella tarde, su padre le regañó. "¿Por qué vas por ahí enseñando a todo el mundo la importancia del agua?", le dijo. "Nuestro pueblo tiene toneladas de agua. No quiero que sermonees a todo el mundo. Vuelve a tus estudios".

Ramu estaba triste. Su padre no entendía que un día no habría agua.

Ramu se fue a dormir, perturbado. Se levantó de repente por la noche. Tuvo una idea. Tenía que enseñar a todos la importancia del agua. Salió silenciosamente de casa sin que nadie le viera. Fue a casa del sarpanch¹³ y le contó el plan.

Al día siguiente, el sarpanch informó a los aldeanos de que el pozo que suministraba agua estaba roto y tardaría al menos siete días en repararse. "AGUA, AGUA, ¿dónde estás?", gritaban todos los aldeanos. No tenían agua para bañarse, lavarse, beber ni cocinar. Sólo una casa seguía teniendo agua: La casa de Ramu. "Todo el pueblo está sin agua. ¿Cómo es posible que aún tengamos toneladas de agua en nuestros tanques elevados?", preguntó el padre de Ramu. "Todo gracias a que Ramu no deja de insistirnos para que ahorremos agua", respondió la madre de Ramu. Hemos estado usando el agua con prudencia durante las últimas semanas.

El padre de Ramu comprendió por fin la importancia de ahorrar agua. Fue y se lo contó a los demás habitantes del pueblo. También se enteraron de que no habían pensado en las consecuencias de desperdiciar un bien tan preciado.

Mientras tanto, el sarpanch informó a todos de que el pozo había vuelto a funcionar. "Pero tenemos que tener CUIDADO de no malgastar el agua", dijo a los aldeanos. "Ramu nos ha dado a todos una lección muy importante: valorar lo que tenemos antes de que desaparezca".

Así que, amigos: ¡a ahorrar agua, agua!

¹³ Fuente: El jefe de una aldea en algunos países del sur de Asia.

Lección 1.3 Ahorrar electricidad: ¿cuánto vale?



Resultado específico

Los participantes valoran la electricidad y comprenden que es un recurso finito que sustenta la vida interdependiente en el planeta.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Apreciar cómo la electricidad sustenta nuestro modo de vida.
- Identificar las diferentes fuentes de electricidad.
- Elegir una forma en la que puedan ayudar a ahorrar electricidad.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de la electricidad; y Tabla SQA - electricidad
- **Aprendizaje:** Pictogramas
- **Reflexión:** Dos preguntas



Materiales

- Una moneda;
- Un objeto que los equipos pueden agarrar (pelota, peluche, botella de agua, etc.);
- Pictogramas (1. Fuentes de electricidad; 2. Cómo el ahorro de electricidad ayuda a la Tierra);
- Tabla SQA (rotafolio);
- Lápices.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Entrada
- Salida



Notas para el facilitador

Comienza pidiendo a los participantes que compartan algo que hayan hecho para ahorrar agua.

En esta lección, guiarás a los participantes para que comprendan que la electricidad se obtiene de recursos naturales y que sirve para la vida cotidiana. A través del juego de la electricidad, los participantes comprenderán que la electricidad implica una entrada y una salida. Siempre que utilizamos electricidad, participamos en ese proceso. Como usuarios de la energía eléctrica, es importante apreciarla y utilizarla con prudencia. Aprender sobre las diferentes fuentes de electricidad, comprender el proceso de cómo se aprovecha y apreciar que tiene un costo nos ayuda a respetarla más. Haz hincapié en que utilizar la electricidad con prudencia ayuda a ahorrar recursos naturales.

Inicio |20 minutos|

Juego de la electricidad; Tabla SQA- electricidad

1. Forme dos grupos con el mismo número de participantes.
2. Explica a los participantes que vais a jugar al "Juego de la electricidad": Un concurso entre los dos equipos para ver qué equipo agarra primero "el objeto". Habrá varias rondas para que los equipos tengan muchas oportunidades de ganar.
3. Haga que ambos equipos se alineen en líneas paralelas. Al final de la fila, coloque un objeto a un metro y medio de distancia (a igual distancia de ambos extremos de la fila). Debe ser un objeto que los participantes puedan agarrar fácilmente con una mano (por ejemplo, una botella de plástico). Tú estarás a la cabeza de la fila.
4. Explica las normas:
 - Todos los de la fila deberán cogerse de la mano y cerrar los ojos. Solo la primera persona de ambas filas podrá abrir los ojos.
 - Lanza una moneda al aire, cógela y revela la moneda a la primera persona de ambos equipos.
 - Si la moneda sale cara, la primera persona aprieta la mano de la siguiente. La segunda persona debe apretar la mano de la siguiente, y así sucesivamente. Al final de la fila, la última persona debe correr a coger el objeto una vez que su mano ha sido apretada. El equipo que primero agarre el objeto gana un punto para la ronda.
 - Si la moneda sale "cruz", nadie aprieta la mano de nadie y ningún equipo debe coger el objeto. Si hay un apretón de manos "accidental" que lleva al último participante a coger el objeto, el equipo que lo haya cogido accidentalmente pierde un punto para la ronda.
 - En cada nueva ronda, la persona que encabeza la fila debe pasar al final de la misma y el juego continúa. El primer equipo que llegue a 5 puntos gana el juego.
5. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Fue fácil o difícil para la última persona de la fila decidir si debía coger el objeto?
 - ¿Qué ayudó a que el "mensaje" o la conexión fueran más rápidos o claros?
6. Comunique que, hoy, los participantes aprenderán sobre otro tipo de conexión: la electricidad. Consulte la Tabla SQA y complételo en grupo. Pida a los participantes que expresen sus ideas y escríbelas en la pizarra. Rellena las dos primeras columnas de la tabla. Para la primera columna, pregunta: "¿Qué sabes sobre la electricidad?". Para la segunda columna, pregunta: "¿Qué quieres saber sobre la electricidad?".

Aprendizaje |20 minutos|

Pictogramas

1. Pregunta a los participantes: "¿Has estado alguna vez en un lugar oscuro? ¿Cómo te hizo sentir?". (Espere las respuestas)
2. A continuación, pídeles que cierren los ojos durante unos segundos y luego vuelve a abrirlos. Diga: "La luz es sólo una de las muchas cosas que nos proporciona la electricidad". Pregunte: "¿De qué formas nos ayuda la electricidad en nuestra vida? ¿Cómo se utiliza la electricidad en tu casa, pueblo, escuela o lugar de culto?". (Haz una lista de sus ideas en la pizarra o en el rotafolio).
3. Elabore un resumen al tiempo que añade algunas ideas que no se hayan mencionado.
4. Pregunte: "¿Cómo nos llega la electricidad?". Recuerda a los participantes que, en el juego de la electricidad, sólo apretábamos la mano de otro compañero cuando la moneda tenía cara; "cruz" significaba no apretar. La electricidad implica entrada y salida. Se produce a partir de distintas fuentes y se nos envía de determinadas maneras. En el juego, la moneda cara arriba es la entrada que inicia la salida del apretón, que fluye a través de todos los miembros del equipo.
5. Describe el proceso del flujo de las distintas fuentes de electricidad utilizando el pictograma 1 ("Fuentes de electricidad"). Después de leer la información, entabla un debate con la clase. Pídeles que compartan qué fuente de electricidad les parece más interesante y por qué.
6. Explica que la electricidad es un recurso limitado y que es importante utilizarla con prudencia.
7. Dirígeles al pictograma 2 ("Cómo el ahorro de electricidad ayuda a la Tierra"). Recuerde a los participantes que cada pequeña contribución ayuda y que, ahorrando electricidad, contribuimos a cuidar nuestro planeta.
8. Haga estas preguntas a la clase:
 - ¿Es fácil o difícil ahorrar electricidad? ¿Por qué?
 - ¿Cuáles son algunas formas en que las personas pueden ahorrar electricidad?
9. Resume los puntos principales. También puede añadir los siguientes puntos, seleccionando los que mejor se apliquen a su contexto:
 - Apaga las luces: Cuando salgas de una habitación, asegúrate de apagar las luces.
 - Utiliza la luz natural: En los días soleados, intenta utilizar la luz natural de las ventanas.
 - Desenchufa los cargadores: Cuando no estés utilizando un cargador para tus juguetes o aparatos, desenchúfalos. Los cargadores siguen consumiendo un poco de electricidad aunque no se esté cargando nada.
 - Cierra las puertas del frigorífico: Cuando vayas a sacar algo del frigorífico, procura cerrar la puerta rápidamente. Esto ayuda a mantener el aire frío en el interior para que el frigorífico no tenga que trabajar tanto.
 - Pide ayuda: Si no estás seguro de cómo utilizar algo, como un televisor o un ordenador, pregunta a un adulto. Pueden enseñarte a utilizarlo y a apagarlo correctamente.
 - Utiliza una manta: En lugar de encender la calefacción, puedes usar una manta acogedora para estar calentito.
 - Secar la ropa al aire: Cuando laves la ropa, pregunta a un adulto si puedes colgarla para que se seque en lugar de utilizar una máquina para secarla.
 - Juega al aire libre: En lugar de jugar a videojuegos o ver la tele todo el día, pasa un rato jugando al aire libre. Es divertido y no consume electricidad.
 - Cierra las cortinas por la noche: Cuando esté oscuro, cierra las cortinas para mantener el aire caliente dentro y el frío fuera.
 - Comparte dispositivos: Si tienes una tableta o un ordenador, intenta compartirlo con otras personas en lugar de utilizar varios dispositivos al mismo tiempo.

Reflexión |20 minutos|

Tabla SQA y dos preguntas

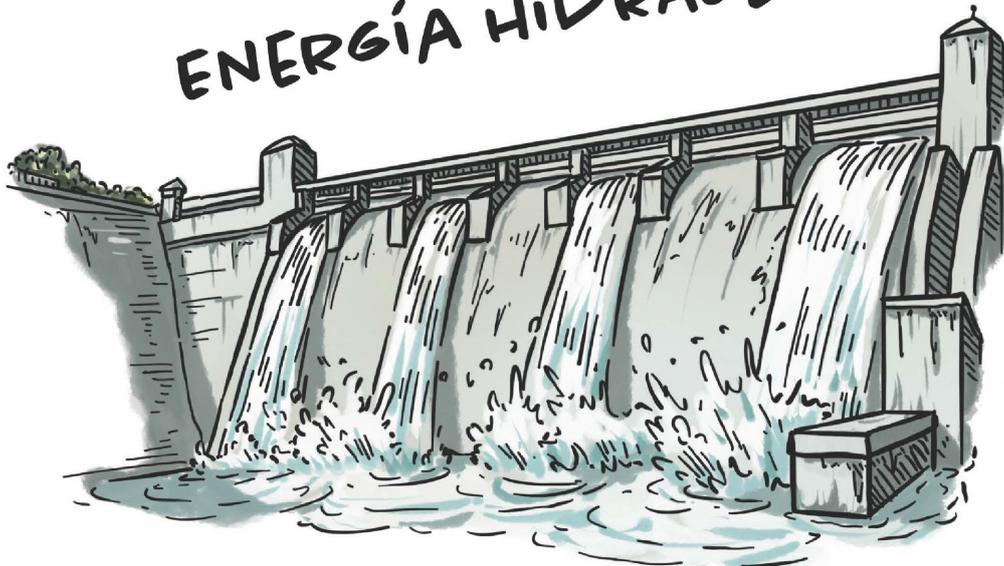
1. Vuelve a la Tabla SQA y recuerda a los participantes lo que han dicho en las dos primeras columnas.
2. Pregunta a los participantes qué han aprendido y rellena la última columna con sus aportaciones.
3. Puede añadir una o dos preguntas más para reflexionar sobre el contenido de la lección:
 - ¿Qué cosa nueva aprendí hoy?
 - ¿Qué es una cosa que puedo hacer para ayudar a ahorrar electricidad?



COMBUSTIBLES FÓSILES



ENERGÍA HIDRÁULICA

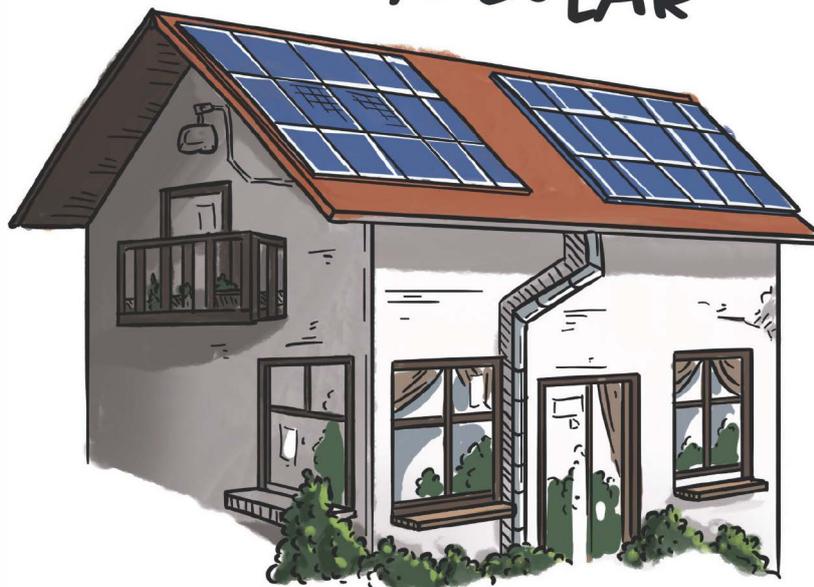




ENERGÍA EÓLICA



ENERGÍA SOLAR

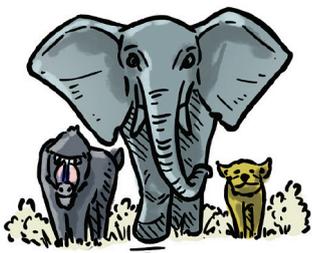




Cómo ahorrar electricidad ayuda a la Tierra

¡Ahorrar electricidad es como ser un superhéroe para la Tierra!
Cuando usamos menos electricidad, ayudamos a nuestro planeta de estas maneras especiales:

Menos contaminación: Cuando usamos mucha electricidad, el aire puede volverse un poco sucio. Si usamos menos, mantenemos el aire más limpio y agradable para respirar.



Ayudamos a los animales: Usar menos electricidad significa que no necesitamos extraer tantos recursos de la tierra. Esto ayuda a que los hogares de los animales se mantengan seguros y cómodos.

Ahorramos agua: Producir electricidad a veces usa mucha agua. Cuando ahorramos electricidad, también ahorramos agua para los ríos y lagos.



Mantener la Tierra fresca: Usar demasiada electricidad puede hacer que nuestro planeta se caliente más. Ahorrando energía, ayudamos a mantener la temperatura de la Tierra en equilibrio.



Ahorro de dinero: Cuando usamos menos electricidad, pagamos menos en la factura. ¡Eso significa que podemos gastar nuestro dinero en otras cosas divertidas!



Ser un buen amigo de la Tierra: Así como cuidamos nuestros juguetes y mascotas, también debemos cuidar la Tierra. Es nuestro hogar, y queremos que sea un lugar feliz y saludable.

Lección 1.4 Salvar árboles: ¿cuánto vale?



Resultado específico

Los participantes valoran los árboles y comprenden que son recursos finitos que sustentan la vida interdependiente en el planeta.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar las distintas formas en que utilizamos los árboles.
- Comprender la importancia de conservar los árboles.
- Comprender las soluciones para la conservación de los árboles.



Estrategias

- **Inicio:** "Adivina lo que soy" y "Ver, pensar, yo, nosotros"
- **Aprendizaje:** Partes, perspectivas y yo
- **Reflexión:** Empieza por la letra...



Materiales

- 4-5 fotos de la deforestación;
- Foto de un cocotero (u otro árbol de su elección);
- Fotos/ilustraciones de los subproductos del árbol o de productos reales (si están disponibles).



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Deforestación



Notas para el facilitador

Antes de empezar esta lección, pregunta a los participantes qué recuerdan sobre la electricidad.

Los árboles pueden ser el recurso natural más familiar para los participantes. Por ello, es una buena idea centrarse en ayudar a los participantes a comprender las funciones de los árboles en los ecosistemas y cómo el uso adecuado de sus subproductos y los cuidados que les damos pueden contribuir a su conservación. Al hablar de los problemas a los que se enfrenta este recurso natural, guíe a los participantes para que comprendan cómo pueden participar en la solución de estos problemas.

Para la sección "Inicio", proporcione a cada grupo una foto para que puedan ver más de cerca la deforestación o disponga el aula de modo que todos puedan ver bien una sola foto.

Para la sección "Aprendizaje", puede elegir cualquier árbol autóctono de su zona. Puede mostrar una foto o dibujar uno en un rotafolio antes de enumerar las formas en que el árbol ayuda a la gente de su comunidad.

Inicio |20 minutos|

Ver, pensar, yo, nosotros

1. Comienza la lección haciendo que la clase adivine quién eres, basándose en la siguiente descripción: "Puedo ser muy alto. Mi cuerpo puede ser muy delgado o muy grueso. A algunos animales les encanta tenerme como hogar. A la gente también le gusta pasar por debajo de mis brazos para tener sombra en un día muy soleado. También hago muchos regalos. Una de las cosas que más me gusta hacer es limpiar el aire que respira la gente. ¿Qué soy?" Espera las respuestas y responde: "¡Sí, soy un árbol! Hoy hablaremos de los árboles: de las formas positivas en que nos afectan y de cómo podemos ser buenos con ellos".
2. Divida la clase en pequeños grupos de 3-4 participantes.
3. Explica: "Lo triste es que muchos de nosotros no somos buenos con los árboles". Entregue a cada grupo una imagen de la deforestación (véanse los Recursos para facilitadores) para que la observen detenidamente. Pide a los grupos que describan detalladamente lo que ven.
4. Invite a los participantes a volver al gran grupo. Anímeles a compartir sus ideas sobre el dibujo. Pregunte: "¿Qué ocurre en la imagen? ¿Qué te hace pensar?".
5. Pida a los participantes que establezcan conexiones personales con la imagen. Para mostrarles cómo, puede compartir primero su propia respuesta. Por ejemplo, puede decir: "Vengo de un pueblo donde talaron los árboles. Me entristecía mucho porque la mejor parte de mis mañanas era cuando veía a un tipo concreto de pájaro posarse en las ramas de los árboles, cantar y hacer sus nidos...". Si trabajas con un grupo grande, puede ser útil hacer este paso en parejas o grupos de tres.
6. Por último, explica a los participantes que hay "historias más grandes", es decir, que nuestras experiencias pueden estar conectadas con otras cosas que ocurren en el mundo. Modele una respuesta compartiendo sus propias reflexiones. Por ejemplo: "Si pienso en cómo se talan los árboles de los bosques, me pregunto cómo tantos tipos diferentes de aves pierden su hábitat y qué les ocurre como consecuencia de ello. Me pregunto qué países del mundo se enfrentan a este problema". Puedes pedir voluntarios, pero también puedes simplemente terminar el debate compartiendo tu propia experiencia.

Aprendizaje |20 minutos|

Partes, perspectivas y yo

1. Introduce el tema diciendo: "Los árboles siempre nos han proporcionado dos cosas básicas: alimento y oxígeno. Los árboles producen oxígeno, el aire que respiramos, para que podamos vivir. No sólo eso, sino que muchos árboles también nos dan comida".
2. En este punto, pida a los participantes que griten ejemplos de otros regalos que brindan los árboles. Espere las respuestas.
3. Di: "Veamos lo que da a la gente un árbol en particular. Se trata del cocotero". Muestra la imagen y lee en voz alta los siguientes datos:

Los cocoteros pueden crecer hasta 30 metros de altura -lo que equivale a cinco jirafas adultas apiladas una encima de otra o a la longitud de una cancha de baloncesto- y dar hasta 75 frutos al año (aunque lo normal es que den menos de 30). Crecen en lugares donde llueve y da el sol, como la India, Indonesia y Filipinas. Los cocoteros nos dan mucho:

- La pulpa proporciona alimento, leche y harina.
 - El agua proporciona una bebida sana y refrescante.
 - El aceite puede utilizarse para cocinar, para el cuidado de la piel y el cabello, y como combustible para vehículos y máquinas.
 - Las cáscaras se pueden utilizar para cocer al vapor alimentos y para hacer manualidades.
 - Las cáscaras pueden utilizarse como estropajo natural y material de artesanía, o para fabricar cuerdas.
 - Las hojas se pueden utilizar para techos de paja, cestas o esteras.
 - Las frondas se pueden utilizar para hacer escobas.
 - La madera puede utilizarse para construir casas, hacer fuego en cocinas tradicionales o fabricar muebles.
 - Las flores pueden utilizarse como medicina.
4. Presenta el siguiente escenario: "Si vivieras en un pueblo que depende del cocotero -digamos que tu madre es una de las muchas cultivadoras de coco del pueblo-, ¿cómo te sentirías si, un día, llegara un grupo y dijera que necesitan talar árboles para poder construir un hotel en la zona? ¿Qué le pasaría a la comunidad? ¿A quién más afectaría?".
 5. Plantea la pregunta: "¿Cuáles son las diferentes formas en que los árboles influyen en tu vida? ¿O en tu pueblo?".
 6. Di: "Los árboles nos ayudan y los árboles necesitan nuestra ayuda. ¿Cuáles son algunas formas sencillas de ayudarles?". Enumera las siguientes ideas:
 - **Utilizar el papel con prudencia:**
"Utilizar el papel con prudencia significa no usar demasiado. Si usamos mucho papel, puede que tengamos que talar más árboles".
 - **Jugar y crear con la basura:**
"Cuando reutilizamos cosas, es como darles una segunda oportunidad para que sean útiles y divertidas. Por ejemplo, podemos hacer manualidades divertidas con cajas de cartón o construir cosas divertidas con envases viejos".
 - **Plantar un árbol:**
"Plantar un árbol es como hacer un regalo a la Tierra. Los árboles son el hogar de los animales y nos dan aire fresco para respirar".
 - **Cuéntale a alguien lo que has aprendido hoy:**

- "Compartir lo que aprendemos es una forma estupenda de ayudar a los demás a entender por qué es importante cuidar de los árboles y de nuestro planeta. Puedes contar a tu familia, a tus amigos o incluso a tu profesor lo especiales que son los árboles y cómo todos podemos poner de nuestra parte para protegerlos."
7. Termina diciendo: "¡Recuerda que cada pequeña cosa que hacemos para ayudar a los árboles y al medio ambiente marca una gran diferencia!".

Reflexión [20 minutos]

Empieza por la letra...

1. Diga una letra en voz alta y diga a los participantes que tienen que decir algo que hayan aprendido en la lección que empiece por esa letra.
2. Tras pronunciar la palabra, los participantes deben decir una frase sobre ella. Varios participantes pueden intentar definir la palabra en una frase antes de pasar a la siguiente.
3. Utilice las siguientes letras, en cualquier orden:
 - T (talar)
 - A (árboles, aire)
 - P (papel, planta)
 - F (fuego)
 - D (deforestación, dióxido de carbono)
 - C (comida, construir, contarle a los demás, crear)
 - B (basura, bosques)
 - R (respirar)
 - L (limpiar)
 - J (jugar)

No dudes en añadir más letras relacionadas con lo que los participantes hayan aprendido en la lección. También puedes elegir a los participantes que dirijan el juego pidiéndoles que sugieran letras mientras los demás adivinan palabras.

4. Para resumir la lección, pide a los participantes que mencionen algunas formas en que los árboles nos ayudan y cómo podemos ayudarlos.

ADAPTACIONES

Si esta actividad "Reflexión" te resulta demasiado difícil, puedes convertirla en un juego de adivinanzas, añadiendo pistas para los participantes. Elige palabras o cosas que estén relacionadas con los árboles. Si la palabra es "Papel", por ejemplo, puedes decir: "Empiezo por la letra "P". Tú escribes sobre mí".



Lección 1.5. Salvar insectos y animales: ¿cuánto vale?



Resultado específico

Los participantes valoran a los seres vivos, como los insectos y los animales, y comprenden que desempeñan un papel esencial en la vida interdependiente del planeta.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Describir las formas en que un tipo de criatura pequeña, como las abejas, sustenta la vida.
- Identificar formas de ayudar a salvar a las abejas.



Estrategias

- **Inicio:** Juego "Adivina lo que soy"
- **Aprendizaje:** La historia de "El misterio de las abejas desaparecidas"
- **Reflexión:** Dos preguntas



Materiales

- Ninguna



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Abejas
- Ecosistemas



Notas para el facilitador

Antes de empezar la lección, pregunte a los participantes qué recuerdan de los árboles. También es un buen momento para que compartan cualquier esfuerzo que hayan hecho para cuidar los árboles desde la última lección.

En esta lección, los participantes verán cómo las pequeñas cosas de la naturaleza pueden desempeñar grandes papeles en los ecosistemas. A veces, las abejas pasan desapercibidas, pero son insectos muy importantes y esenciales para la vida. La historia sobre estos insectos puede ser una poderosa herramienta para ayudar a los participantes a apreciar mejor a las abejas y a comprender lo que pueden hacer para evitar su desaparición.

Consulte el proceso de volver a contar una historia en la "Lección 3.2" sobre el ahorro de agua. Si se hace correctamente, esta tarea puede animar a los niños a expresarse libremente. Haga preguntas para fomentar un debate después de volver a contar la historia.

Inicio [20 minutos]

Adivina lo que soy

1. Pida a los participantes que reflexionen sobre lo siguiente: "Piensa en tu fruta o verdura favorita. ¿Cómo te sentirías si de repente se volviera escasa? Imagina que a partir de ahora sólo puedes comerla una vez al año. ¿Te gustaría saber por qué? Para obtener las respuestas, ¡juguemos a las adivinanzas!".
2. Divide la clase en dos y pídeles que inventen un nombre para el equipo. Dale un minuto para que se decidan. A continuación, deja que los participantes elijan quiénes harán de actores y quiénes de adivinos.
3. Diga: "Voy a pedir a un actor de cada equipo que represente una palabra al mismo tiempo durante un minuto. La ronda termina cuando un equipo adivina la palabra. El juego continuará durante cuatro rondas más". Las palabras a representar son: flores, morir, mirar, rociar y abejas.
4. Al final del juego, lea en voz alta todas las palabras.
5. Explique a los participantes que las abejas nos ayudan cada día sin que lo sepamos. Viajan desde sus hogares, o colmenas, hasta las plantas en flor para recoger polen para su alimentación y recolectar néctar para fabricar miel. Mientras lo hacen, también capturan polen y lo esparcen por otras plantas. Esto ayuda a las plantas a formar semillas que les permiten dar frutos. Sin abejas, nuestra dieta sería muy sosa y aburrida.
6. Compartir la historia del "Misterio de las abejas desaparecidas".

Aprendizaje [30 minutos]

La historia de "El misterio de las abejas desaparecidas"

1. Comience anunciando lo siguiente: "¿Creen que los niños pueden marcar la diferencia? Hoy escucharán la historia de Mia y Max, que sabían que podían hacer algo para ayudar a resolver un misterio. Esta historia está basada en un suceso real que ocurrió en un lugar llamado California en 2006, donde unas colonias de abejas desaparecieron de repente."
2. Lea el cuento "El misterio de las abejas desaparecidas". Asegúrate de hacer preguntas a los participantes durante la historia.
3. Una vez terminada la historia, haz las siguientes preguntas:

- ¿Qué recuerdas de la historia? Anima a los participantes a decir lo que recuerden con sus propias palabras.
 - ¿Cuál fue la causa de la desaparición de las abejas?
 - Si tú fueras Mia y Max, ¿habrías hecho otra cosa? ¿Hay otras formas de ayudar a las abejas?
 - ¿Qué pasaría si las abejas siguieran desapareciendo por completo?
4. Luego puedes explicar: "Si las abejas desaparecieran por completo, ¡sería un gran problema! Las abejas ayudan a las plantas a crecer esparciendo el polen. Sin ellas, muchas plantas no podrían producir frutos ni semillas. Esto significa que muchos de los alimentos que nos gustan, como frutas, verduras y frutos secos, serían muy difíciles de encontrar. Es muy importante cuidar a las abejas".
 5. Abra un debate sobre las aves y otros animales. Pregunte: "¿Qué importancia tienen las aves y otros animales en nuestros ecosistemas?". Espere las respuestas y pregunte: "¿Qué pasaría si desaparecieran las aves?".
 6. Puedes añadir que las aves también ayudan a los ecosistemas porque se encargan de sembrar semillas y trasladarlas de un lugar a otro. Estas semillas luego se convierten en nuevas plantas en diferentes lugares.
 7. Resume el debate explicando que las abejas, los pájaros y los animales son como los ayudantes de la naturaleza. Ayudan a las plantas a crecer, mantienen las cosas limpias y garantizan que todos tengamos un hogar en la Tierra.

Reflexión |15 minutos|

Dos preguntas

1. Pregunte a los participantes sobre:
 - Una cosa nueva que han aprendido hoy.
 - Una cosa que quieren empezar a hacer o seguir haciendo para ayudar a salvar a las abejas.



El misterio de las abejas desaparecidas

Érase una vez, en un pueblo llamado Villa Soleada, un curioso misterio comenzó a desvelarse. En los hermosos valles donde florecían frutas y flores, surgió un extraño problema: ¡las abejas estaban desapareciendo! Las granjas y los jardines, antes llenos de zumbidos y flores, ahora estaban extrañamente silenciosos.

A dos jóvenes amigos, Mia y Max, les encantaba explorar la naturaleza y resolver misterios. Decidieron resolver el caso de las abejas desaparecidas. Armados con lupas y una mochila llena de tentempiés, se lanzaron a la aventura. Mia y Max visitaron granjas locales y charlaron con granjeros preocupados. Les contaron que las abejas abandonaban las colmenas y dejaban tras de sí flores tristes y caídas. Sin duda, algo iba mal.

Mientras examinaban un jardín lleno de girasoles, Mia y Max tropezaron con una pista: una pequeña botella con un líquido misterioso. Preguntándose qué podría ser, decidieron pedir ayuda a la abuela Rose, una sabia jardinera con años de experiencia.

La abuela Rose escuchó atentamente los descubrimientos de los niños y examinó la botella. Les explicó que el líquido era en realidad un pesticida, una sustancia utilizada para proteger las plantas de las plagas. Sin embargo, algunos pesticidas estaban enfermando y confundiendo a las abejas, razón por la cual estaban desapareciendo.

Mia, Max y la abuela Rose sabían que tenían que actuar. Reunieron a amigos, familiares y a todos los habitantes de Sunnyville que se preocupaban por las abejas. Se llamaron a sí mismos "La brigada de las abejas". Juntos idearon un ingenioso plan.

La Brigada de las Abejas empezó a plantar flores de colores que encantaban a las abejas. Pintaron carteles que decían "Refugio de abejas" para guiar a las abejas a lugares seguros. También enseñaron a todos a utilizar pesticidas respetuosos con las abejas que no dañaran a sus zumbadoras amigas.

Pasaron las semanas y, poco a poco, las abejas empezaron a volver. Mia, Max y la Brigada de las Abejas vieron cómo los jardines volvían a bullir de vida. Las abejas danzaban de flor en flor, esparciendo polen y fabricando miel.

Su historia se difundió e inspiró a más ciudades a crear refugios seguros para las abejas. La determinación de Mia y Max no sólo había resuelto el misterio de la desaparición de las abejas, sino que también había demostrado a todo el mundo que cuando los amigos y las comunidades trabajan juntos, pueden marcar una verdadera diferencia para el planeta. Y así, en Sunnyville y más allá, las abejas siguieron prosperando, recordando a todos que incluso los detectives más pequeños pueden tener el mayor impacto.

Lección 1.6 Reducir, reutilizar y reciclar



Resultado específico

Los participantes aprecian la necesidad de reducir, reutilizar y reciclar y son capaces de poner en práctica estos principios en la vida cotidiana.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Definir "reducir, reutilizar y reciclar" y explicar cómo estos principios pueden ayudar a sus familias y a sus comunidades.
- Identificar formas de reducir, reutilizar o reciclar distintos objetos (incluido el cuidado con las propias posesiones).



Estrategias

- **Inicio:** Juego "Carrera a la papelera"
- **Aprendizaje:** Debate en clase y actividad en grupo
- **Reflexión:** Hacer un libro



Materiales

- Si es posible, objetos reales o fotos de objetos que puedan reducirse, reutilizarse o reciclarse (véase la lista más abajo);
- Señales con las indicaciones "Papel", "Plástico", "Vidrio", "No reciclable";
- Cuatro hojas de rotafolio;
- Notas adhesivas/hojas pequeñas de papel y cinta adhesiva;
- Lápices.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Reducir
- Reutilizar
- Reciclar



Notas para el facilitador

Antes de comenzar la lección, pida a los participantes que recuerden lo que han aprendido sobre los recursos naturales y cómo se sienten al respecto. Explícales que ahora aprenderán sobre las 3R, es decir, reducir, reutilizar y reciclar, y cómo estas prácticas pueden ayudar a proteger recursos naturales como los árboles y los hogares de los animales. Por ejemplo, reciclar papel significa que no necesitamos talar tantos árboles. Al final de la clase, los participantes identificarán formas concretas de poner en práctica las 3Rs.

Para la actividad "Inicio", asigne una zona de la sala a cada una de las siguientes palabras: papel, vidrio, plástico y no reciclable. Puede etiquetar cada zona con antelación.

Inicio |20 minutos|

Juego "Carrera a la papelera"

1. Pregunte a los participantes: "¿En qué pensáis cuando oís la palabra 'reciclar'?" Espere las respuestas y luego diga: "'Reciclar' significa convertir algo viejo e inservible (como las jarras de leche de plástico) en algo nuevo y útil (como juguetes, envases y otros objetos)". Explica que el reciclaje empieza por clasificar la basura.
 - Muestra un envoltorio de regalo usado (o cualquier otro objeto que tengas). Di: "Si tuvieras dos contenedores delante -reciclable y no reciclable-, ¿dónde debería ir esto?". Espera las respuestas.
 - Diga a los participantes que ahora van a jugar a un juego de clasificación. Para este juego, dirá los objetos de uno en uno. Los participantes deben correr y colocarse debajo de la señal del contenedor de reciclaje correspondiente a cada artículo. Algunos artículos no se pueden reciclar, pero aún así puede mencionarlos (en este caso, los participantes deben ir a "no reciclable").
 - Aquí tienes una lista de elementos para que los digas en voz alta (puedes modificarla o completarla según el contexto). Puedes hacer que el juego sea más divertido pidiendo a los participantes que digan más cosas.

RECICLABLE	NO RECICLABLE
Jarra de leche	Papel de burbujas
Tarro de pepinillos	Material de poliestireno (Styrofoam), como tazas de café, vasos y envases de comida para llevar.
Revistas	Cristales rotos, bombillas, cristales de espejos
Periódico	Residuos médicos
Correo basura	Utensilios de plástico de un solo uso
Tarro de gelatina	Bidones de aceite de motor
Caja de cereales	Cerámica, cristal
Botella de agua	
Botella de ketchup	
Papel de seda, toallas de papel	

2. Después del juego, anota: "Hay basura que no se puede reciclar. ¿Qué crees que ocurre con esta basura?". Espera las respuestas y luego explica: "Esta basura no reciclable se queda en la Tierra y contamina nuestro medio ambiente".
3. Continúe la explicación de la siguiente manera "Reciclar es una buena forma de tratar la basura, pero cuesta mucho dinero hacerlo. No todos los lugares del mundo tienen medios para procesar la basura. Lo bueno es que no es la única manera. Vamos a conocer las otras dos "R" que podemos utilizar para ayudar a salvaguardar los recursos naturales de la Tierra, preservar nuestros ecosistemas y el medio ambiente y reducir los residuos al mínimo."

Aprendizaje |20 minutos|

Debate en clase y lluvia de ideas en grupo

1. Muestre un periódico (o cualquier otro artículo reciclable). Pregunte: "¿Se puede reducir, reutilizar o reciclar?". Espera las respuestas y luego di: "¡En realidad puedes hacer las tres cosas!".
2. Pregunte: "¿Alguien puede recordarme qué es el reciclaje?". Espere las respuestas y resúmalas de la siguiente manera "Reciclar significa crear cosas nuevas a partir de materiales viejos, rotos o usados. De esta forma, no tenemos que utilizar tantos materiales nuevos, lo que ayuda a preservar los recursos naturales."
3. Di: "Además de reciclar la basura, podemos hacer otras dos cosas: reducir y reutilizar". Define estos términos de la siguiente manera:
 - **"REDUCIR"** significa limitar los residuos que generamos reduciendo lo que compramos y consumimos. Significa utilizar menos cosas. Cuando usamos menos, no necesitamos tomar tanto de la naturaleza. Por ejemplo, si utilizamos menos papel, ¡salvaremos más árboles!
 - **"REUTILIZAR"** significa usar un mismo objeto varias veces y de distintas maneras. En lugar de tirar las cosas después de usarlas una sola vez, podemos encontrar formas de volver a utilizarlas. Así no tenemos que fabricar cosas nuevas a partir de materias primas, lo que ahorra recursos naturales.
4. Enfatice que el objetivo principal es reducir la cantidad de basura que generamos en primer lugar. Algunas preguntas importantes que debemos hacernos son:
 - **Reducir:** ¿Necesitamos realmente lo que compramos? ¿Contiene sustancias nocivas? ¿Se puede eliminar de nuestra vida? ¿Puede sustituirse por algo sostenible, es decir, algo que pueda reutilizarse o reciclarse más adelante?
 - **Reutilización:** ¿Cómo puedo convertir este objeto en otra cosa? ¿Cómo puedo utilizarlo una y otra vez, o de otra manera? ¿Hay alguien más que pueda utilizarlo?
5. Pida a los participantes que formen grupos de tres o cuatro personas. Asigne un objeto a cada grupo y déjeles decidir cómo pueden reducir, reutilizar y/o reciclar el objeto. Los artículos pueden incluir una lata de frijoles, una botella de plástico, revistas, un frasco de vidrio o una camiseta vieja.
6. Pide voluntarios a cada grupo para que expongan sus ideas al resto de la clase.

Reflexión |20 minutos|

Presentación de las 3R

1. Explícales a los participantes que más adelante realizarán una breve presentación. Para comenzar, discutirán las 3R, o solo una de las "R", en parejas. Presente los objetos a los participantes. Los objetos pueden ser periódicos viejos, papel usado, bolsas de papel, tarros de cristal vacíos y botellas de plástico. Elige materiales que se ajusten a tu contexto.
2. Pide a los participantes que se pongan en parejas y dales tiempo para elegir un objeto en el que centrarse. Pregunta: "¿Cómo puedes explicar las 3R a tus amigos utilizando el objeto que has elegido?".
3. Puede proporcionar la siguiente secuencia de comandos:
 - Esto es un [nombre del objeto]. Si se tira, puede dañar el medio ambiente.
 - En cambio, podemos [reducirla, reutilizarla o reciclarla].
 - ¿Cómo? (Dé 2-3 ejemplos)
4. Una vez que hayan elaborado su presentación, pida a las parejas que busquen otra pareja a la que informar. También puede pedir a algunas parejas que presenten delante de toda la clase si el tiempo lo permite.



Lección 1.7 ¿Qué es el dinero?



Resultado específico

Los participantes comprenden el concepto y el valor del dinero.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Definir el trueque como una forma de intercambiar bienes y servicios.
- Describir cómo se creó el dinero para facilitar el sistema de trueque.



Estrategias

- **Inicio:** Baile congelado y Tabla SQA
- **Aprendizaje:** Historia y debate abierto
- **Reflexión:** Tabla SQA



Materiales

- Tabla SQA (opcional, puede escribirse en la pizarra);
- Historia y efectos visuales para la historia.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Trueque
- Dinero
- Historia



Notas para el facilitador

Al comenzar la nueva lección, pregunte a los participantes qué recuerdan de las 3Rs y si han empezado a practicar los principios en casa. Recuérdeles que durante las últimas lecciones han estado hablando sobre los diferentes recursos naturales que necesitamos para vivir y que hemos aprendido a cuidarlos utilizándolos, junto con sus subproductos, de manera inteligente. Menciona que ahora vamos a aprender sobre otro recurso: el dinero. Explique que el dinero es un recurso

limitado, al igual que los otros que hemos discutido. Antes de la clase, prepare la Tabla SQA en forma de rotafolio o escribiéndola en la pizarra.

Prepara los elementos visuales de la historia imprimiéndolos o haciendo un dibujo sencillo similar a los ejemplos siguientes. Practica la lectura del cuento utilizando los elementos visuales adecuados y haciendo preguntas.

Inicio |20 minutos|

Baile congelado y Tabla SQA

1. Pide a los participantes que se pongan de pie y formen un círculo.
2. Explica que pondrás música (o cantarás una canción) y que los participantes pueden bailar con ella. Cuando pare la música o la canción, gritarás una acción. Los participantes tendrán que hacer la mímica de la acción y "congelarse" como una estatua. Por ejemplo, puedes decir "dormir" y los participantes deben hacer la mímica del sueño. Sólo tienen que posar entre 5 y 10 segundos.
3. Vuelve a poner la música (o canta la canción) y grita otra acción.
4. Puedes elegir diferentes acciones para gritar. Aquí tienes algunas opciones:
 - Comer
 - Jugando a
 - Bañarse
 - Comprar* (obligatorio)
 - Pagar* (obligatorio, asegúrese de que es la última acción)
5. Pida a los participantes que vuelvan a sus asientos.
6. Pregúntales lo siguiente:
 - ¿Cuáles han sido las últimas acciones que has llevado a cabo? (Respuesta: comprar y pagar)
 - ¿Qué necesitas para comprar y pagar? (Respuesta: dinero)
7. Presente la Tabla SQA y explique que hoy van a aprender sobre el dinero, preguntando:
 - ¿Qué sabes sobre el dinero? (escriba unas 5 respuestas bajo la "S" de "Saber")
 - ¿Qué quieres aprender sobre el dinero? (escriba unas 5 respuestas bajo la "Q" de "Querer")
8. Explique que la columna "A - Aprender" se rellenará al final de la lección.
9. Comparta que estarán escuchando una historia sobre cómo se creó el dinero.

ADAPTACIONES

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, los participantes pueden sentarse en círculo y demostrar las acciones con gestos de las manos.

Aprendizaje [20 minutos]

Relato y debate abierto

1. Habla brevemente de las lecciones anteriores diciendo: "Hemos estado aprendiendo sobre los recursos naturales y cómo podemos utilizarlos para fabricar cosas que necesitamos, como juguetes, casas e incluso comida. Antes de que existiera el dinero, ¿cómo crees que la gente conseguía estas cosas?".
2. Pregunta a los niños:
 - ¿Cómo se inventó el dinero? Invita a adivinar.
 - ¿Qué significa "trueque"?
3. Diga a los niños que va a leer un cuento sobre cómo se inventó el dinero.
4. Lea "La historia del dinero: Un viaje mágico en el tiempo". Mientras lees, fíjate en que hay preguntas dentro de la historia escritas en cursiva.

ADAPTACIONES

Asegúrate de que los niños con deficiencias auditivas estén sentados más cerca de ti y puedan oír la historia y ver las ayudas visuales con claridad.

Reflexión [10 minutos]

Tabla SQA

1. Revise la Tabla SQA.
2. Revise la lista de preguntas en la sección "Q – quiero saber" e invite a los participantes a que proporcionen las respuestas ellos mismos. Si hay preguntas que no se respondieron, asegúreles a los participantes que intentará responderlas en lecciones futuras.
3. Para la sección "A – aprendido", invite a los participantes a compartir las cosas nuevas que aprendieron de la historia. Escriba sus respuestas debajo de la parte "A – aprendido" de la Tabla SQA.
4. Termina la clase diciendo a los participantes que el dinero tiene una historia interesante. Se inventó para facilitar el trueque.



La historia del dinero: Un viaje mágico a través del tiempo

Érase una vez, en una tierra no muy lejana, donde no había monedas ni billetes. Cuando la gente necesitaba comprar algo a alguien, lo intercambiaban directamente. Esto se llamaba trueque. La gente intercambiaba bienes como frutas, verduras y otros artículos por las cosas que necesitaban. Por ejemplo, un panadero daba pan a un agricultor a cambio de unas deliciosas manzanas maduras.

Pregunta a los niños: ¿Qué otras cosas se pueden trocar o intercambiar?

Era un poco complicado porque a veces la panadera podía no necesitar manzanas de inmediato, pero aun así quería intercambiar su pan. Así surgió el invento llamado "dinero". Facilitó mucho el comercio.

La gente decidió utilizar piezas brillantes de metal como forma de comerciar. Estas piezas de metal brillante se llamaban "monedas". Ahora, la panadera podía cambiar su pan por unas monedas. Más tarde, cuando necesitaba algo de otra persona, podía darle las monedas en lugar del pan. Así, el comercio era mucho más sencillo y justo para todos.

Pregunta a los niños: ¿Habéis visto monedas en el mercado? ¿Qué tipo de monedas conoces? ¿Puedes describirlas? Al cabo de un tiempo, el uso de las monedas ya no era tan fácil para la gente, ¿adivinas por qué?

Con el paso de los años, la gente se dio cuenta de que llevar pesadas monedas de metal todo el tiempo no era muy fácil. Pesan mucho. Así que pensaron en un nuevo invento: ¡el papel moneda! El papel moneda era ligero y más fácil de transportar. Se imprimieron diferentes cantidades en el papel moneda, como 1, 5, 10 y 20. De este modo, la gente podía utilizar el papel moneda para comprar cosas sin preocuparse por el peso de las pesadas monedas.

Pregunta a los niños: ¿Qué tipo de papel moneda habéis visto? ¿Puedes describirlo?

Hoy en día, ¡tenemos tantas formas de utilizar el dinero! Podemos pagar con monedas y con papel moneda. Pero independientemente de cómo lo utilicemos, la historia del dinero nos enseña una lección esencial: es una herramienta que nos ayuda a conseguir lo que necesitamos y queremos.



Lección 1.8 ¿Quién sabe de nuestro dinero?



Resultado específico

Los participantes comprenden el valor de las distintas denominaciones.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar y describir la moneda local.
- Apreciar cómo cada moneda y cada billete representan un valor.



Estrategias

- **Inicio:** Búsqueda del tesoro
- **Aprendizaje:** Frotar monedas - Fichas y lección objetiva
- **Reflexión:** Resumen rápido



Materiales

- Rotafolio con muestras de su moneda local;
- Moneda local en monedas y billetes (auténticos o falsos);
- Temporizador;
- Hoja de ejercicios para la actividad de frotar monedas.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Monedas
- Billetes
- Moneda



Notas para el facilitador

Al comenzar la nueva lección, pregunte a los participantes qué recuerdan de la última lección sobre el dinero. Explique que, en la lección anterior, aprendieron cómo se desarrolló el dinero para facilitar el trueque.

Antes de la clase, prepare todo el material, incluidas las monedas de muestra y los billetes.

Asegúrese de que cada participante tenga una copia de la hoja de trabajo para la actividad de frotar monedas. Si no es posible imprimir copias, dibuje una plantilla que los participantes puedan copiar en sus propios cuadernos o blocs.

Familiarícese con los distintos tipos de monedas y billetes de su moneda.

Inicio [20 minutos]

Búsqueda del tesoro

1. Pida a la clase que forme grupos de 3-4 participantes.
2. Exponga las distintas formas de su moneda local delante de la clase. Empieza mostrando a los alumnos diferentes monedas y billetes. Pregúntales si saben lo que son y si los han visto antes.
3. Nombra cada grupo según la moneda específica (por ejemplo, Equipo de 1 Peso).
4. Diga a los participantes que cada grupo debe buscar la moneda o el billete que se le ha asignado en la parte delantera de la clase. No deben coger los billetes o monedas asignados a otro grupo.
5. Una vez que hayan encontrado su moneda o billete, pueden volver a sus asientos.
6. Explica lo siguiente: "Hoy vamos a conocer nuestro dinero local, o moneda. ¿Alguien tiene idea de lo que significa la palabra 'moneda'?". Espera las respuestas. Luego explica: "La moneda es un tipo especial de dinero que se utiliza en un lugar o país concreto. Se utiliza para comprar cosas. Viene en dos formas: monedas y billetes".

Aprendizaje [20 minutos]

Frotar monedas

1. Muestre de nuevo a los alumnos diferentes monedas y billetes. Pídeles que identifiquen los valores de cada uno.
2. Explica que cada moneda y cada billete tienen un valor determinado. Este valor nos dice cuánto vale y qué podemos comprar con él.
3. Comenta algunas cosas comunes que pueden comprar con diferentes monedas y billetes, como caramelos con 1 peso o un juguete pequeño con un billete de veinte pesos.
4. Distribuye las hojas de trabajo para la actividad de "frotar monedas", repartiendo una por participante.
5. Guíe a los participantes en la tarea. Explíqueles que tienen que frotar el anverso y el reverso de cada una de sus monedas en el lugar correcto de la tabla. Para ello, coloca las monedas debajo de la ficha en el lugar correcto y frota sobre la moneda utilizando la mina de un lápiz. Intenta animar a los participantes a que describan un poco más las monedas. Por ejemplo, ¿hay crestas? ¿Cuál es la más pequeña? Si los participantes saben escribir, pueden añadir notas debajo de la imagen de la moneda frotada.

Reflexión [20 minutos]

Resumen rápido

1. Pida a los participantes que formen parejas.
2. Dile a la pareja A que diga el nombre de una moneda y a la pareja B que la describa. Las parejas deben turnarse hasta que hayan descrito cada moneda.
3. Deje que los participantes completen la frase: "Hoy he aprendido que...".



Ficha: Actividad para frotar monedas

Ficha: Actividad para frotar monedas				
	Moneda: (por ejemplo, 5 céntimos)	Moneda:	Moneda:	Moneda:
Frente	 ejemplo			
Reverso				

Lección 1.9 ¿Por qué ahorrar dinero?



Resultado específico

Los participantes valoran la importancia de ahorrar dinero para diferentes objetivos personales (ahorrar, compartir y gastar).



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Explicar por qué es importante ahorrar dinero.
- Discutir diferentes razones para ahorrar dinero.



Estrategias

- **Inicio:** Imagina si
- **Aprendizaje:** La historia de “Ellos lo necesitan más”
- **Reflexión:** Pasar la pelota



Materiales

- Foto del cofre del tesoro;
- Billetes falsos;
- Hojas de papel en blanco (una para cada participante para el Tabla SQA);
- Lápices.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Ahorro



Notas para el facilitador

Para la actividad "Inicio", imprime billetes falsos.

Inicio |10 minutos|

Imagina si...

1. Muestre la imagen de un cofre del tesoro. Diga: "Imagina que este cofre está lleno de todo el dinero que existe. El dueño del cofre les dice a ustedes -y a muchas otras personas- que saquen lo que quieran de él. ¿Qué crees que ocurrirá tarde o temprano?".
2. Explica: "Al igual que ocurre con la comida, los juguetes o los caramelos, sólo hay una cierta cantidad de dinero para repartir. Cuando la gente quiera comprar cosas como juguetes, comida o ropa, utilizará parte de este dinero. Pero como sólo hay una cantidad limitada de dinero en el cofre, no podemos coger mucho. Por eso tenemos que elegir cómo utilizar nuestro dinero y decidir qué cosas son las más importantes para comprar".
3. Explique que va a preparar un escenario. Pida un voluntario y proporciónale una cierta cantidad de dinero falso; por ejemplo, 10 [inserte la moneda local].
4. Informe al participante de que recibirá esta cantidad una vez al día. Pueden hacer dos visitas a la tienda de golosinas y una visita a una papelería. Pregunte: "Si deciden gastar sólo 2 billetes en una tienda, ¿cuánto les queda?".
5. Explícales que ahorrar significa guardar una parte de nuestro dinero en lugar de gastarlo inmediatamente. Es como mantenerlo seguro para más tarde.
6. Pregunte: "¿De qué manera puede [nombre del voluntario] ahorrar más dinero?". Anime a los participantes a compartir sus ideas con la clase.
7. Diga: "El dinero es un recurso limitado y debe usarse sabiamente. Podemos usarlo para gastarlo en nuestras necesidades y deseos, pero también podemos ahorrarlo y compartirlo."

Aprendizaje |30 minutos|

Historia de "Ellos lo necesitan más" y debate abierto

1. Empieza preguntando: "Si hay algo que realmente necesitas o quieres tener, ¿qué harías?". Espera las respuestas.
2. Explique lo siguiente: "Hoy escucharemos la historia de Daniel, un niño que sabía lo que quería e hizo algo al respecto. Escuchen con mucha atención porque se ayudarán entre sí a volver a contar su historia". Lea la historia a la clase.
3. Tras leer la historia en voz alta, pida voluntarios que empiecen a contarla. Anime a los participantes a contar la historia con sus propias palabras, permitiéndoles expresarse libremente.
4. Invite a los participantes a responder a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué significa ahorrar?
 - ¿Por qué Daniel guardó su dinero?
 - ¿Cómo ahorró dinero?
 - Si fueras Daniel y te sobrara tanto dinero, ¿qué habrías hecho con él?
 - ¿Qué te parece su decisión de regalar todo su dinero?
 - ¿Cuáles serían sus motivos para ahorrar dinero? ¿Hay algo en lo que quieras gastar tu dinero?
5. Termina la lección diciendo: "Ahorrar significa no gastar el dinero de inmediato, sino guardarlo para un uso específico, ya sea para gastarlo más adelante o para compartirlo con otras personas". ¿Por qué ahorrar? Porque tú tienes necesidades y los demás también. Ahorrar también nos ayuda a recordar que, por mucho o poco dinero que tengamos, puede ser una poderosa herramienta para mejorar nuestra vida y la de los demás."

Reflexión |20 minutos|

Pasar el balón

1. Divida al grupo en parejas y proporcíeles preguntas para que se las hagan unos a otros. Dígales a los participantes que pronto pasará una pelota entre ellos. Quien atrape la pelota compartirá la respuesta de su compañero a las preguntas.
2. Da tiempo a los participantes para que piensen en estas preguntas en parejas antes de empezar el juego:
 - ¿Qué significa ahorrar?
 - ¿Cuáles son las posibles razones para ahorrar?
 - ¿Para qué le gustaría ahorrar?
3. Formule una pregunta en voz alta y lance la pelota. Repítelo varias veces antes de pasar a la siguiente pregunta.



Recursos para facilitadores

"Ellos lo necesitan más: el niño que lo dio todo"

Desde que tenía 10 años, Daniel había estado ahorrando dinero para comprarse una bicicleta cuando cumpliera 13 años. Trabajaba duro para conseguirlo, haciendo tareas en el barrio y vendiendo comida y cosas viejas para que otros las usaran. También era un gastador muy consciente, que sólo compraba cosas que realmente necesitaba. Sin que él lo supiera, su padre y su madre también ahorraban para añadir a lo que él mismo conseguía ahorrar. Al cabo de tres años, consiguió ahorrar lo suficiente. Sus padres también le dieron algo de dinero, como habían planeado. Pero la bicicleta que quería costaba menos de lo que pensaba, así que aún le quedaba algo de dinero en sus ahorros.

Un día, Daniel se enteró de que un pueblo cercano había sido duramente golpeado por una tormenta. Necesitaban ayuda para reconstruir su comunidad, así que decidió regalar el dinero que le sobraba. Cuando se lo contó a su padre, éste no se sorprendió: "Hijo, ¿estás seguro de que quieres regalarlo?". A lo que Daniel contestó: "Ellos lo necesitan más, papá".

Puede parecer una decisión difícil para un niño de 13 años. Pero Daniel había tomado una decisión y su corazón estaba dispuesto a dar. Sabía que su dinero no era suyo para simplemente conservarlo: también era libre de dar.



2

**Vivir con
inteligencia,
vivir de forma
sostenible**

Lección 2.1 Necesidades y deseos



Resultado específico

Los participantes comprenden y pueden distinguir entre necesidades y deseos.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Describir la diferencia entre necesidades y deseos.
- Distinguir las cosas que son necesidades y deseos, y las que pueden ser ambas cosas.



Estrategias

- **Inicio:** Vota con los pies
- **Aprendizaje:** Trabajo en parejas con la hoja de actividades
- **Reflexión:** Dos preguntas



Materiales

- Hoja de trabajo "Tu elección al comprar";
- Carteles de "necesidades" y "deseos".



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Necesidades
- Deseos



Notas para el facilitador

Si es necesario, cambie los precios/cantidades en la hoja de trabajo para que sean relevantes para su contexto. Asegúrese de que la cantidad total que se da a los participantes en las instrucciones es realista para la actividad de presupuestación.

Antes de la clase, crea dos carteles: uno con la palabra "Necesidades" y otro con la palabra "Deseos". Coloca los dos carteles en las paredes de lados opuestos de la clase.

Puede añadir más elementos a la lista en la actividad "Inicio".

Para la actividad "Aprendizaje", puedes utilizar las siguientes instrucciones para los participantes: *Imagina que empieza un nuevo curso escolar y te dispones a comprar material escolar con tus padres. Has ahorrado algo de dinero. En total tienes 100 pesos. A continuación tienes una lista de posibles cosas para comprar. Decide para cada artículo si debe ir en "Necesidades" o en "Deseos" y marca la casilla que mejor corresponda. Una vez hecho esto, rodea con un círculo las cosas que comprarías con tu dinero.*

Imprime una hoja de trabajo 'Tu elección al comprar' para cada pareja. Si no es posible imprimir copias, dibuja una plantilla de la hoja de trabajo en la pizarra para que los participantes la copien en sus cuadernos o libretas.

Inicio |10 minutos|

Vota con los pies

1. Pregunte a los participantes: ¿Cuál es la diferencia entre necesidades y deseos?
2. Señala los dos carteles, "Necesidades" y "Deseos", colocados en las paredes. Explícales que vas a leer en voz alta algunos artículos y que tienen que decidir si cada uno de ellos es una "necesidad" o un "deseo". Van a "votar con los pies" para mostrar lo que piensan. Si creen que el artículo es una necesidad, deben colocarse cerca del cartel de "Necesidades"; si creen que es algo que quieren, en lugar de necesitarlo, deben dirigirse a del cartel de "Deseos". Lea uno a uno los siguientes puntos. Cuando los participantes estén junto a los carteles, pida voluntarios que expliquen las razones de su elección. Los elementos pueden ser los siguientes
 - Aperitivos y bebidas para el recreo escolar
 - Patatas fritas
 - Agua embotellada
 - Cuaderno escolar
 - Bolígrafos o lápices
 - Bolígrafo multicolor de lujo (u otro artículo apropiado para su contexto)
 - Bicicleta para ir al colegio
3. Si dispone de tiempo, puede profundizar en el debate incluyendo preguntas de seguimiento cada vez que observe que un gran número de chicos o chicas se dirigen a "Necesidades" o a "Deseos". Puede preguntar: "Me he dado cuenta de que aquí hay muchas chicas y muchos chicos. ¿A qué se debe? Prepárate para recordarles que a los chicos y a las chicas les pueden gustar cosas diferentes y similares.
4. Explica que es posible que tengamos ideas diferentes sobre las necesidades y los deseos. Las necesidades son cosas que hay que tener para sobrevivir y desarrollarse. Son esenciales para tu bienestar y pueden incluir cosas como comida, agua, cobijo y ropa. Los deseos son cosas que quieres o deseas, pero que no son necesarias para tu supervivencia básica. También es posible que un artículo sea una necesidad y un deseo. Por ejemplo, necesitamos bolígrafos y lápices para aprender en la escuela, pero también podemos querer más colores para tener diferentes opciones.

ADAPTACIONES

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, los participantes pueden levantar la mano izquierda para indicar una "necesidad" y la derecha para indicar un "deseo".

Aprendizaje |35 minutos|

Trabajo en parejas de la hoja de ejercicios "Tu elección al comprar"

1. Pida a los participantes que formen parejas.
2. Entregue a cada pareja una hoja de trabajo "Tu elección al comprar" y lean juntos las instrucciones.
3. Dale unos 10 minutos para completar la actividad.
4. Cuando hayan terminado, pide a los participantes que se junten con otra pareja para formar grupos de cuatro. Pide a cada pareja que compare sus hojas de trabajo con la otra pareja.
5. Una vez hecho esto, pide a todos los participantes que se reúnan para discutir la hoja de trabajo. Si hay desacuerdo sobre si un elemento es una necesidad o un deseo, tengan una breve discusión.
6. Pregunte a los participantes si han optado por comprar algo clasificado como "deseo" cuando trabajaban por parejas en la hoja de ejercicios. Pregúntales por qué.
7. Haz hincapié en que si algo es un "deseo", no significa necesariamente que no deba comprarse. Está bien comprar algo que es un deseo, sobre todo si:
 - Ya has comprado todo lo que necesitas y te queda dinero.
 - Puedes permitirte con el dinero que tienes.
 - Es algo para lo que te has esforzado en ahorrar.
 - Es algo que te hará feliz.

ADAPTACIONES

Si tu grupo aún no tiene conocimientos sólidos de aritmética y lectoescritura, puedes plantear esta tarea como una actividad de juego de rol en grupo. Forme grupos de cinco participantes en los que dos harán de "vendedores" y tres de "compradores". También puedes utilizar judías, tapones de botella o trozos de papel como dinero de juego.

Reflexión |10 minutos|

Una palabra

1. Entregue a cada participante dos hojas de papel (1/4 de una hoja A4 normal). Pide a los participantes que dibujen una cosa que sea una "necesidad" en un papel y una cosa que sea un "deseo" en el otro.
2. Explique a los participantes que, en cuanto terminen de dibujar, deben colocar rápidamente los dos dibujos bajo las respectivas etiquetas de "Necesidades" y "Deseos" en la pared.
3. Intenta hacerlo lo más rápido posible para que sea más divertido.
4. Termina diciendo a los participantes que han aprendido a diferenciar entre necesidades y deseos. Resume que las necesidades son cosas que hay que tener para sobrevivir y desarrollarse. Son esenciales para tu bienestar e incluyen cosas como comida, agua, cobijo y ropa. Los deseos son cosas que quieres o deseas, pero que no son necesarias para tu supervivencia básica. Algunos ejemplos son los juguetes, los artilugios o los lujos; estas cosas pueden hacer la vida más agradable, pero en general no son necesarias para existir.



"Tu elección al comprar"

Imagina que empieza un nuevo curso escolar y te dispones a comprar material escolar con tus padres. Has ahorrado algo de dinero. En total tienes 100 pesos.

A continuación encontrarás una lista de posibles cosas que puedes comprar. Decide para cada artículo si debe ir en "Necesidades" o en "Deseos" y marca la casilla que mejor corresponda. Una vez hecho esto, rodea con un círculo las cosas que comprarías con tu dinero.

MATERIAL ESCOLAR	PRECIO	NECESIDAD	DESEO
		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Nuevo cuaderno	10		
Estuche para lápices	8		
Lápices	1		
Crayones	10		
Mochila escolar	60		
Reloj	100		
Borrador	3		
Sacapuntas	2		
Lonchera	45		
Jarra de agua	20		

ADAPTACIONES

Si los participantes aún no son capaces de calcular con números hasta 100, puede simplificar el ejercicio utilizando símbolos. Por ejemplo, puede explicar que cada participante sólo tiene 10 estrellas (*) y asignar los siguientes símbolos a los elementos:

- ★ costo bajo
- ★★ costo medio
- ★★★ costo alto

Lección 2.2 ¿Por qué es tan difícil ahorrar?



Resultado específico

Los participantes pueden identificar y superar los retos relacionados con el ahorro de dinero.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar diferentes retos relacionados con el ahorro de dinero.
- Sugerir formas de superar o abordar los retos relacionados con el ahorro de dinero.
- Crear su propio "tablero de visión" para sus cajas de ahorro.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de la "Ensalada de frutas"
- **Aprendizaje:** Historia de "Nora, la niña que no podía ahorrar"
- **Reflexión:** Actividad artística individual



Materiales

- Hojas de papel y material de dibujo para cada participante;
- Un tarro o una caja vacía para cada participante, que se convertirá en una caja de ahorros.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Objetivos de ahorro
- Tarro de ahorro



Notas para el facilitador

Para el juego de la "macedonia", anime a los participantes a contar la historia. Si nadie se ofrece voluntario, prepárese para contar una historia sencilla que incluya las distintas frutas mencionadas por los participantes. Puede ser una simple historia sin



sentido que simplemente mencione los nombres de las frutas. Las instrucciones para la actividad pueden encontrarse en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=IXanjv-Io0Y>

Para la actividad artística, es importante que los participantes lleven tarros o cajas vacíos para convertirlos en sus cajas o tarros de ahorro individuales. Sus dibujos serán sus "tableros de visión".

Inicio |10 minutos|

Juego de la "Ensalada de frutas"

1. Presente el juego a los participantes formulando las siguientes preguntas:
 - ¿Hay momentos en tu vida en los que tienes que concentrarte mucho? ¿Cuáles son algunos ejemplos de estos momentos o tareas?
 - ¿Qué haces para centrarte en las tareas de tu vida?
 - ¿Por qué es importante mantener la concentración?
2. Explique que van a jugar a un juego que nos ayuda a mantener la concentración. Invite a los participantes a nombrar sus frutas favoritas. Pídales que creen acciones tontas para cada fruta. Por ejemplo, un mango podría significar agitar las manos; un plátano podría significar saltar hacia arriba y hacia abajo.
3. A continuación, pida a un voluntario que empiece a contar una historia sobre las frutas mencionadas. Anímelos a usar su imaginación e incluir tantas frutas como sea posible. Usted también puede contar la historia como facilitador.
4. Cuando los demás jugadores oigan una fruta, deberán realizar la acción correspondiente a esa fruta tan rápido como puedan.
5. Si alguien realiza la acción incorrecta, es su turno para continuar contando la historia. Invita a los niños a compartir sus ideas para continuar la historia si están dispuestos.
6. Haz las siguientes preguntas al final del juego:
 - ¿En qué otros aspectos de tu vida es importante mantener la concentración?
 - ¿Qué te ayudó a mantener la concentración en el juego?
 - Hace poco aprendimos a ahorrar dinero. ¿Es también importante mantener la concentración a la hora de ahorrar? ¿Por qué lo crees?

ADAPTACIONES

Para espacios más pequeños, considere la posibilidad de utilizar sólo los movimientos de las manos para esta actividad. Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden reducir el número de acciones utilizando menos frutas. Si el juego es demasiado fácil, pueden añadir un reto adicional, como realizar las acciones de todas las frutas excepto una. Por ejemplo, cuando los niños oyen "plátano", no actúan. Puedes ver la actividad aquí como referencia:

<https://www.youtube.com/watch?v=IXanjv-Io0Y>



Aprendizaje |30 minutos|

Lectura de cuentos

1. Explique a los participantes que van a leer una historia sobre una niña llamada Nora que tiene problemas para ahorrar dinero.
2. Pregunte a los participantes: “¿Quién tiene problemas para ahorrar dinero?”. Escuche algunas respuestas.
3. Recuerda a los participantes que escuchen atentamente la historia para conocer las dificultades de Nora y cómo las superó..
4. Lea el cuento “Nora, la niña que no podía ahorrar”. Acuérdate de formular las preguntas incluidas en la historia.
5. Al final de la historia, formule a los participantes las preguntas que se indican a continuación. En la medida de lo posible, acepta respuestas tanto de chicos como de chicas:
 - ¿Por qué a Nora le costaba tanto ahorrar? (Posibles respuestas: seguía comprando diferentes “deseos”; no podía concentrarse en su objetivo de ahorro).
 - ¿Cómo superó sus dificultades? ¿Qué le ayudó a concentrarse? (Posibles respuestas: hizo un frasco de ahorros especial para ahorrar para una bicicleta; se mantuvo concentrada; dijo “no” a otras golosinas).
 - ¿Y a ti? ¿Te resulta difícil ahorrar dinero?
 - ¿Cuáles son algunos de los desafíos que te impiden ahorrar dinero? ¿Existen desafíos que estén bajo tu control?
 - ¿Cuáles son algunas formas en las que puedes ahorrar dinero?
6. Si los participantes no mencionan las estrategias que figuran a continuación, puedes compartirlas tú mismo:
 - Empieza pronto: Empieza a ahorrar en cuanto puedas.
 - Establece metas claras: ten metas de ahorro específicas. Ya sea un juguete, un juego o un obsequio especial, tener una meta en mente puede motivarte a ahorrar.
 - Utiliza imágenes visuales: considera usar un frasco de ahorro que te permita ver cómo aumentan sus ahorros. Visualizar el progreso puede ser muy gratificante.
 - Controla el progreso: revisa periódicamente el progreso de tus ahorros.

Reflexión |20 minutos|

Actividad de arte

1. Invita a los participantes a hacer sus propios tarros o cajas de ahorro especiales, como Nora. Pídeles que piensen también en sus propios objetivos de ahorro y en cuáles podrían ser sus propios retos. Dale unos minutos para que reflexionen.
2. Distribuya pequeñas hojas de papel a todos los participantes. Pídeles que dibujen algo para lo que están ahorrando, es decir, su objetivo de ahorro. Este dibujo puede ser su "tablero de visión". En él debe figurar un objetivo principal y puede servir para que los participantes lo recuerden.
3. Dé a los participantes unos 10-15 minutos para dibujar sus objetivos.
4. Una vez que hayan terminado, invite a algunos participantes a compartir sus dibujos o sus objetivos de ahorro. Cuando sea posible, intenta encontrar a una chica y a un chico que tengan los mismos objetivos de ahorro y haz hincapié en que chicos y chicas pueden tener los mismos objetivos de ahorro.
5. Pídeles que compartan también cuáles podrían ser sus retos, si se les ha ocurrido alguno, y remítase a las estrategias mencionadas anteriormente.

6. Concluye la sesión diciendo que puede que no sea fácil alcanzar nuestros objetivos de ahorro inmediatamente. Resulta útil centrarse en el objetivo y reconocer cuándo podemos sentirnos tentados por otros deseos.

Recursos para facilitadores



Nora, la niña que no podía ahorrar

Te presentamos a Nora, una niña curiosa y enérgica con un gran corazón. A Nora le encantaba explorar el mundo que la rodeaba y tenía una lista interminable de cosas que quería comprar: juguetes brillantes, caramelos de colores y aparatos sorprendentes.

Un día soleado, Nora decidió que quería comprarse una bicicleta nueva. Se imaginaba corriendo por las aceras, haciendo trucos geniales y divirtiéndose con sus amigos. Empezó a ahorrar el dinero que le regalaban, su mesada.

Primero, fue un yo-yo brillante. "¡Podría ser una maestra del yo-yo!", pensó. Gastó el dinero que había ahorrado y jugó con el yo-yo todo el día.

Luego, Nora vio una deliciosa frutería. Las frutas se veían tan sabrosas que no podía evitar probarlas. Usó el resto de sus ahorros para darse un gusto y comprarle a sus amigas algunas frutas de temporada, pero la bicicleta seguía siendo su objetivo. Una semana después, una amiga mostró un juguete nuevo con el que todos jugaban. La emoción de Nora pudo más que ella y compró el juguete con el poco dinero que había ahorrado. La bicicleta, una vez más, tuvo que esperar.

Pregunta a los participantes: "¿Creen que Nora podrá comprarse la bicicleta algún día?"

A medida que pasaba el tiempo, Nora se daba cuenta de que no estaba cerca de comprar la bicicleta que realmente quería. Recordó el consejo de su abuelo: "Las cosas buenas llegan a quienes saben esperar".

Con determinación, Nora decidió hacer un cambio. Creó un frasco especial sólo para sus "fondos para la bicicleta". Cada vez que recibía dinero, lo ponía en el frasco, incluso si realmente quería algo más. Un día, la amiga de Nora la invitó a un espectáculo local. Las entradas costaron parte del dinero que tenía ahorrado, pero ella recordó su frasco y su objetivo. Se negó amablemente y explicó: "Estoy ahorrando para algo muy especial".

Pregunta a los participantes: "¿Qué harías si fueras Nora?"

Pasaron los meses y Nora vio cómo su frasco se llenaba poco a poco. No siempre era fácil, sobre todo cuando le tentaban nuevos juguetes y golosinas. Pero recordaba la sensación que le producía montar en bicicleta, y eso la hacía seguir adelante.

Por fin llegó el día en que Nora contó con orgullo sus ahorros. Tenía suficiente para comprarse la bicicleta con la que había soñado tanto tiempo. Mientras rodaba por la calle en su nueva bicicleta, una enorme sonrisa iluminó su rostro. Se dio cuenta de que la paciencia y la concentración la habían ayudado a hacer realidad su sueño.

Lección 2.3 Las cosas tienen un costo



Resultado específico

Los participantes valoran el hecho de que las cosas tienen un costo y pueden utilizar esta información en la toma de decisiones.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Comprender que necesitan dinero para comprar y poseer cosas.
- Revisar el costo de los artículos cotidianos antes de tomar decisiones.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "Alinearse"
- **Aprendizaje:** Trabajo en parejas
- **Reflexiona:** Mira a tu alrededor



Materiales

- Hoja de trabajo "¿Las cosas tienen un costo?"



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Costo
- Valor
- Precio



Notas para el facilitador

En la actividad "Inicio", puedes adaptar las características enumeradas en el juego "Alinearse".

También puedes hacer cambios en la hoja de trabajo "Las cosas tienen un costo". Si no es posible imprimir hojas sueltas, puedes hacer un póster o dibujar en la pizarra para debatir en grupo.

Inicio |10 minutos|

Juego de "Alinearse"

1. Forma grupos de 5-7 participantes y pídeles que formen una fila.
2. Indíqueles que les pedirá que se pongan en fila según determinadas características; por ejemplo, la altura. El primer grupo que se alinee correctamente obtendrá un punto. También puedes "comprobar" la fila pidiendo a los participantes que compartan sus respuestas individuales (por ejemplo, su edad en años y meses si la característica elegida es "edad").
3. Puedes utilizar los ejemplos siguientes y añadir los tuyos propios. Alinearse según:
 - Altura (del más bajo al más alto)
 - Longitud del pelo (del más largo al más corto)
 - Número de hermanos
 - Número de hermanas
4. Pida a los participantes que vuelvan a sus asientos.
5. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Fue fácil o difícil hacer el juego?
 - ¿Cómo decidieron quién se ubicaría al frente, en el medio o al final de la fila?
 - ¿Fue fácil comparar la información?
 - ¿Se te ocurren otras ocasiones en las que puedas comparar medidas o cantidades?
6. Termina resumiendo que en este juego hemos practicado nuestras habilidades para medir y comparar información. Explica que medir es utilizar diferentes métodos para averiguar el tamaño, el peso, la temperatura o la longitud de algo. Nos ayuda a comprender y comparar diferentes cosas utilizando unidades como centímetros, libras, segundos o moneda/dinero. Cuando medimos, calculamos el tamaño o la cantidad de una cosa de forma que tenga sentido para todos. En cuanto al dinero, comparamos precios cuando compramos cosas. El precio es la cantidad de dinero que tienes que dar para conseguir algo que quieres. Así, si quieres un juguete, el precio es la cantidad de dinero que tienes que pagar para llevártelo a casa. Es como una etiqueta especial que te dice cuánto cuesta algo.

ADAPTACIONES

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, los niños pueden utilizar objetos pequeños (lápices, gomas de borrar, etc.) para representarse a sí mismos. A continuación, pueden alinear los objetos en orden sobre una mesa.

Aprendizaje |30 minutos|

Hoja de trabajo en parejas: "¿Cuánto cuesta?"

1. Pida a los participantes que trabajen en parejas. Si hay muchos participantes, también pueden trabajar en grupos de tres. Si es posible, intente emparejar a participantes de distinto sexo.
2. Distribuye las hojas de trabajo de modo que cada pareja/grupo tenga una.
3. Repasen juntos la hoja de ejercicios y explique que hay una lista de artículos con precios. Para este ejercicio, los precios se representan con estrellas (*). Cuantos más símbolos veas, mayor será el precio.
4. Explica que, para este ejercicio, todos fingirán que tienen "dinero" para comprar los artículos de esta lista. Cada participante tiene 5 estrellas. Ese es su "dinero". Basándose en la lista, cada participante debe decidir qué artículos le gustaría comprarse y marcarlos. Lo más importante es que el número total de estrellas utilizadas no supere las 5.

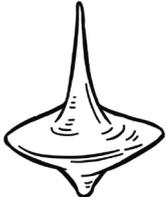
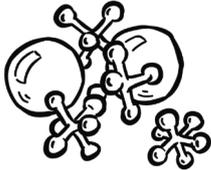
5. Cada participante tiene una columna en la que puede escribir su nombre. En su columna, pueden marcar con una cruz las cosas que decidan comprar.
6. Haz hincapié en que no hay respuestas correctas o incorrectas. Es un ejercicio para que practiquen la toma de decisiones. También pueden pedirse consejo unos a otros y comparar las respuestas. Sin embargo, no es necesario que tengan las mismas respuestas.
7. Concede a los participantes unos 10 minutos para debatir y elegir. Si necesitan más tiempo, dales más tiempo.
8. Cuando estén listos, invite a algunas parejas a compartir sus respuestas.
9. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Fue fácil o difícil tomar las decisiones? ¿Por qué crees que fue así?
 - ¿Qué le ayudó a tomar decisiones?
 - ¿Tuvo opciones similares o diferentes a las de los demás? ¿Por qué crees que es así? (Si has emparejado a participantes de distinto sexo, asegúrate de que puedes hacer hincapié en que es normal que las chicas y los chicos tengan similitudes y diferencias. Prepárate para detectar y abordar los estereotipos).
 - Explica que, como pueden ver los participantes, la mayoría de las cosas tienen un costo o precio. Necesitamos dinero para comprarlas. Pregunte: "Si compras algo hoy y lo rompes o lo pierdes por accidente, ¿puedes recuperar tu dinero? ¿Qué debemos hacer entonces?".
10. Resume que algunas cosas tienen un costo. Necesitamos dinero para comprar esas cosas y hay que cuidarlas para no malgastar el dinero pagado. En lecciones anteriores hemos aprendido que recursos como el agua y la electricidad también tienen un costo. Sin embargo, hay cosas y experiencias que no tienen precio (es decir, que no cuestan nada) y que aún podemos disfrutar, como hacer juegos con cosas que podemos encontrar fácilmente en nuestras casas (piedras, palos, cajas de cartón viejas, etc.).

Reflexión |20 minutos|

Mira a tu alrededor

1. Recuerda a los participantes que has aprendido que la mayoría de las cosas tienen un costo o un precio. Aunque no sepan el precio exacto de las cosas en las tiendas, pueden hacer una estimación de lo caras que pueden ser.
2. Pida a los participantes que miren a su alrededor dondequiera que se encuentren. Señale los objetos y pídale que adivinen entre todos si son de 1 estrella (*), 2 estrellas (**) o 3 estrellas (***), o incluso más. Haz hincapié en que no es necesario acertar el precio exacto: el ejercicio consiste en apreciar que las cosas tienen un costo y que hay que utilizarlas con cuidado para que la gente pueda usarlas el mayor tiempo posible.

Recursos para facilitadores: Las cosas tienen un costo

ARTÍCULO	PRECIO	PARTICIPANTE 1	PARTICIPANTE 2	PARTICIPANTE 3
	
 Lápices	★			
 Cuaderno	★★★			
 Trompo	★★			
 Matatenas	★★			
 Paleta	★			
 Patatas fritas	★★			

★ Menos costoso ★★ Media ★★★ Más caro

Lección 2.4 Flujos monetarios en los mercados



Resultado específico

Los participantes comprenden cómo se utiliza el dinero para comprar bienes y servicios en mercados y tiendas.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Describir cómo se intercambia el dinero en los mercados/tiendas.
- Practicar habilidades numéricas básicas.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "lanzar y correr"
- **Aprendizaje:** Juego del hilo y visita de un tendero
- **Reflexiona:** Los dedos de mi mano



Materiales

- Un ovillo de hilo.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Tiendas
- Mercados



Notas para el facilitador

Si es posible, puede invitar a la clase a un tendero o vendedor del mercado para que responda a las preguntas de los participantes.

Inicio |20 minutos|

Juego de "lanzar y correr"

1. Pide a los participantes que se dividan en dos equipos de tamaño similar. Uno será el Equipo A y el otro el Equipo B.
2. Se trata de dos juegos en uno. El equipo A jugará la "Carrera en círculo" mientras que el Equipo B jugará el "Lanzamiento de pelota". Los equipos cambiarán de juego en cada ronda.
3. Para la "Carrera en círculo", pida a los participantes que formen un círculo y corran por turnos alrededor del exterior del círculo una vez. Una vez que todos los jugadores hayan tenido su turno, el último niño debe gritar "¡Alto!".
4. Para el "Lanzamiento de la pelota", pida a los participantes que formen un círculo y que un voluntario se sitúe en el centro como el "Lanzador". Pida a un voluntario que se sitúe fuera del círculo para ser el "Registrador". El "Lanzador" pasa una pelota a cada jugador del equipo y ellos se la devuelven. Todo el equipo debe llevar un registro de cuántas atrapadas exitosas se producen. El "Registrador" verificará los puntajes.
5. Cuando el Equipo B oye "¡Alto!" del Equipo A, debe detenerse y registrar el número de capturas con éxito.
6. Repite el juego. Esta vez, el Equipo B juega a la "Carrera en círculo". El equipo A hace el "Lanzamiento de pelota". Como alternativa, puedes invitar al equipo A.
7. Una vez que ambos equipos hayan jugado, pregunta lo siguiente:
 - ¿Cómo organizó su equipo el recuento?
 - ¿Has utilizado alguna vez alguna de estas estrategias en la vida cotidiana, es decir, haciendo matemáticas mentales? En caso afirmativo, ¿cuándo?
 - ¿De qué otras formas puedes llevar un registro de la información en tu vida diaria? Por ejemplo, tal vez estés jugando a un deporte como el fútbol y quieras llevar la cuenta del marcador. También puedes utilizar estas estrategias para gestionar el tiempo; por ejemplo, cuando intentas averiguar cuánto tiempo te queda para jugar antes de tener que irte a casa.
8. Resume compartiendo que hacemos matemáticas mentales todo el tiempo y en diferentes lugares. Explica que aprenderás más sobre este tema en las próximas actividades.

ADAPTACIONES

Si el juego es demasiado difícil, los niños pueden hacer rodar la pelota, en lugar de lanzarla y atraparla. Si el juego es demasiado fácil, puedes ampliar la duración de cada ronda para que cada niño que juegue a la "Carrera en círculo" se mueva dos veces alrededor de su equipo. Puedes ver el siguiente video como referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=-r1eAKLw-lk>



Aprendizaje |25 minutos|

Debate abierto y juego del hilo de dinero

1. Explique que hay lugares en los que cada día fluye rápidamente mucha información. La gente de estos lugares hace cuentas mentales todo el tiempo para llevar la cuenta de las cosas que se venden y se compran, es decir, del dinero que se paga y se intercambia. ¿Alguien puede adivinar cuáles son estos lugares? (Respuesta: mercados, tiendas)

2. Pregunte a los participantes si han estado alguna vez en el mercado o en una tienda. ¿Cuáles fueron algunas de sus observaciones del lugar y las formas en que la gente interactúa allí?
3. Explique que van a jugar a otro juego para ver cómo el dinero pasa rápidamente de un sitio a otro.
4. Elija entre 10 y 15 participantes. Pídeles que formen un círculo.
5. Entrega a uno de los participantes un ovillo de hilo y pídele que sujete el extremo del hilo o cuerda. Explica a todos que este hilo representa el dinero y que el círculo es un mercado. Todo el mundo en ese círculo es alguien que vende o compra algo.
6. El primer participante (con el ovillo de hilo), pensará en un artículo del mercado que empiece por la letra "A" (por ejemplo, aceituna). Este participante gritará: "Quiero comprar una aceituna", y lanzará el ovillo a otra persona en el círculo mientras todavía sostiene la cuerda.
7. El segundo participante cogerá el ovillo de hilo y sujetará la siguiente sección de cuerda. Esta vez, gritará que quiere comprar un artículo que empiece con la letra B (p. ej., quiero comprar una bolsa) antes de lanzar el ovillo a otro participante. El juego continuará con el siguiente participante lanzando el ovillo de hilo mientras grita otro artículo que empiece por la siguiente letra del abecedario. Todos los participantes deben sujetar un trozo de hilo.
8. Continúe con esto durante unos 5 minutos. Después de un tiempo, debería haber una conexión similar a una red dentro del círculo. Pregunte lo siguiente:
 - ¿Qué ves? (Respuesta: red de hilo)
 - ¿Recuerdas que al principio mencionamos que el hilo representa el dinero? ¿Qué has visto que pasa con el dinero? (Respuesta: se mueve de una persona a otra)
 - ¿Quién participaba en el movimiento del dinero? (Respuesta: todos)
9. Resuma que el dinero se mueve de forma similar en la vida cotidiana: en mercados, tiendas, bancos y transportes públicos. Todos manejamos dinero de una forma u otra. Es importante que nos sintamos cómodos y familiarizados con los lugares donde se intercambia dinero.

Reflexión |15 minutos|

Los dedos de mi mano

1. Mira por la habitación y elige algunos objetos. Para cada objeto, discute las cinco cosas siguientes (cinco preguntas para cinco dedos):
 - ¿De dónde procede este artículo?
 - ¿Quién compró este artículo?
 - ¿Quién vendió este artículo?
 - ¿Por qué se compró este artículo?
 - ¿Durante cuánto tiempo será útil este artículo?
2. Pide a diferentes participantes que respondan e intenta que contribuya el mayor número posible de participantes.
3. Intenta elegir una variedad de objetos en la sala para diferentes tipos de respuestas. Algunos ejemplos podrían ser:
 - Uniforme escolar
 - Escritorios
 - Alimentos
 - Agua
 - Material escolar del participante (por ejemplo, mochila)
4. Explica, una vez más, que las transacciones monetarias son habituales en nuestras vidas. Podemos observar dónde se intercambia dinero en distintos lugares de nuestra comunidad.

Lección 2.5 ¿Qué son los bancos?



Resultado específico

Los participantes entienden cómo las instituciones financieras, como los bancos, ofrecen diferentes servicios y productos para satisfacer las necesidades de las personas.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Definir qué son los bancos.
- Entender cómo los bancos ofrecen diferentes productos y servicios financieros (incluidos los online/digitales).



Estrategias

- **Inicio:** Juego "Contar por encima y por debajo"
- **Aprendizaje:** Debate en grupo sobre casos prácticos
- **Reflexión:** Tabla SQA (bancos)



Materiales

- 2 bolas (o trozos de papel arrugado);
- Tabla SQA;
- Copias impresas de cada caso.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Bancos
- Ahorros
- Préstamos



Notas para el facilitador

Puede adaptar los casos de la actividad "Aprendizaje" a su contexto. Si los participantes están familiarizados con los productos digitales (cajeros automáticos, cuentas en línea), añádalos al debate.

Si conoces a algún otro adulto (profesor o padre) al que le gustaría ayudar en el papel de "director del banco", puedes invitarle también a esta sesión.

Si puede invitar a una persona que sepa de bancos, puede invitarla a esta sesión para que responda a las preguntas de los participantes.

Inicio |20 minutos|

Juego "Contar por encima y por debajo"

1. Invite a los participantes a dividirse en dos equipos de tamaño similar. Pídales que se formen en sus equipos y deles una bola a cada uno. Cada equipo puede decidir si quiere pasarse la bola por encima y por debajo, o de lado a lado, lo que le resulte más cómodo.
2. Si los participantes eligen por encima y por debajo, el primer niño pasa el balón por encima de su cabeza al niño que tiene detrás. El niño que recibe el balón lo pasa a través de sus piernas al siguiente compañero que tiene detrás.
3. Este patrón continúa hasta que la pelota llega al último niño, que la lleva al principio de la fila para empezar de nuevo el patrón. Los niños deben seguir pasándose la pelota hasta que el jugador que empezó con la pelota esté de nuevo al frente de la fila.
4. Mientras los participantes se pasan la pelota, también deben contar en voz alta. Por ejemplo, contando hacia delante o hacia atrás de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5, de 10 en 10, de 25 en 25 o incluso de 100 en 100.
5. En cada ronda, anime a los participantes a establecer su propio patrón de conteo para el juego y a probar otras formas de pasarse la pelota (por ejemplo, pasándosela de lado a lado o haciéndola rodar).

ADAPTACIONES

Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden contar de uno en uno hacia delante o hacia atrás. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden contar en múltiplos con números más difíciles; por ejemplo, de 7 en 7, de 8 en 8 o de 9 en 9. Puedes ver el vídeo aquí como referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=E0AA0ODikdM>



SQA sobre bancos

1. Pide a los participantes que vuelvan a sus asientos. Presente el siguiente juego planteando a los participantes las siguientes preguntas:
 - ¿Qué actividades implican contar mucho? (por ejemplo, contar dinero)
 - Contar dinero es una actividad habitual. ¿En qué lugares se cuenta mucho dinero (por ejemplo, tiendas, bancos, etc.)?
2. Presente la Tabla SQA y explique a los participantes que ahora van a aprender sobre los bancos.
3. Haga las siguientes preguntas mientras trabaja en la Tabla SQA:
 - ¿Qué sabes sobre los bancos? (escribe unas 3-5 respuestas en la sección "S - saber")
 - ¿Qué quieres aprender sobre los bancos? (escribe unas 5 respuestas en la sección "Q - Querer")
4. Explique que la columna "A - Aprender" se rellenará al final de la sesión.

Aprendizaje |30 minutos|

Casos prácticos

1. Explica que los bancos son instituciones o lugares donde la gente guarda su dinero. Puedes darle tu dinero al banco y ellos lo guardarán de forma segura para ti. Los bancos también te ayudan a gestionar tu dinero, por ejemplo, ofreciéndote un lugar donde guardarlo, permitiéndote sacar dinero cuando lo necesites y, a veces, incluso dándote dinero extra (intereses) si se lo dejas durante un tiempo.
2. Pida a los participantes que formen cuatro grupos. Los grupos deben tener un número similar de miembros y estar compuestos por diferentes géneros.
3. Explique que dará a cada grupo un problema. Los grupos tendrán que simular que se trata de su problema y pensar en soluciones para resolverlo. Anima a los participantes a imaginar otros detalles sobre el personaje de la historia.
4. Dirígete a cada grupo, uno por uno, y comparte el problema que se les ha asignado. Si los participantes ya saben leer, puedes darles la versión impresa.
5. Tú harás el papel del director del banco e invitarás a los participantes a compartir sus soluciones. Si conoces a algún otro adulto (profesor o padre) que quiera ayudar en este papel, puedes invitarle también a esta sesión.
6. Concede a los grupos unos 5 minutos para debatir el problema y las posibles soluciones.
7. Como simpático "director del banco", llama a cada grupo por turno para que exponga su problema y las soluciones propuestas sobre cómo puede ayudar el banco. Asegúreles que sólo están fingiendo y que no hay respuestas correctas o incorrectas.
8. Mientras interactúa con cada grupo, formule algunas preguntas. Consulta los "Escenarios: ¿Quién necesita al banco?" de los Recursos para facilitadores, en la sección "Preguntas del director del banco". Sé flexible en el desarrollo de la tarea. Lo más importante es que los participantes entiendan que se trata de opciones y debates que tienen lugar en los bancos. Asegúrate de compartir también los "mensajes clave" una vez que cada grupo haya hecho su presentación.
9. Termina resumiendo que los bancos ofrecen diferentes servicios y que las personas tienen diferentes razones para ir al banco. Los bancos ayudan a guardar el dinero de forma segura y ayudan a la gente a ahorrar y a pedir dinero prestado para comprar cosas que pueden no ser inmediatamente asequibles para ellos.

Reflexión |10 minutos|

Tabla SQA

1. Repasa la Tabla SQA
2. Repasa la lista de preguntas del apartado "Q - quiero saber" e invita a los participantes a responderlas ellos mismos o a dar las respuestas que necesiten. Si hay preguntas que no se han contestado, asegúrales que intentarás responderlas en futuras lecciones.
3. Para la sección "A - aprender", invite a los participantes a compartir qué cosas nuevas han aprendido de la sesión sobre los bancos. Escribe sus respuestas en la parte "A - aprender" de la Tabla SQA.
4. Termina la sesión diciendo a los participantes que los bancos mantienen el dinero seguro y ayudan a la gente a ahorrar y a pedir préstamos.



Escenarios: ¿Quién necesita al banco?

PROBLEMA	PREGUNTAS DEL DIRECTOR DEL BANCO	MENSAJES CLAVE
<p>CASO 1: <i>Nina no tiene un lugar seguro donde guardar su dinero. Lo guarda debajo de la cama y tiene miedo de que se lo roben. ¿Cómo crees que el banco puede ayudar a Nina?</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué necesitas del banco? 2. ¿Con qué frecuencia va a ingresar dinero? 3. ¿Con qué frecuencia vas a sacar dinero? 4. ¿Quieres ir al banco a sacar tu dinero directamente? ¿O prefieres tener una tarjeta? (si está disponible en tu contexto). 	<p>Los bancos son lugares seguros para guardar su dinero. Puedes abrir una cuenta y guardar allí tu dinero. Sólo tú puedes sacar dinero. Las cuentas en línea y los cajeros automáticos son otros servicios que ofrecen los bancos (si hay cuentas digitales disponibles en tu contexto). Las cuentas corrientes también vienen con tarjetas que permiten pagar artículos y servicios sin utilizar dinero real.</p>
<p>CASO 2: <i>Lito está ahorrando dinero para comprarse su propia bicicleta, pero le cuesta controlar sus gastos. No es capaz de ahorrar. ¿Cómo crees que el banco puede ayudar a Lito?</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué necesitas del banco? 2. ¿Con qué frecuencia va a ingresar dinero? 3. ¿Con qué frecuencia vas a sacar dinero? 4. ¿Quieres que te demos una cuenta en la que no puedas sacar dinero durante un tiempo determinado? 	<p>Los bancos pueden ayudarte a ahorrar dinero. Puedes abrir una cuenta de ahorro y llegar a un acuerdo con el banco para que el dinero incluso crezca un poco si no lo sacas demasiado deprisa.</p>
<p>CASO 3: <i>El hermano mayor de Donny no tiene suficiente dinero para abrir una tienda. Necesita que alguien le preste dinero. ¿Cómo crees que el banco puede ayudar a Donny?</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué necesitas del banco? 2. ¿Para qué necesitas el dinero? 3. ¿Crees que podrás devolver el dinero? ¿Cómo? 	<p>Los bancos pueden prestarte dinero. Puedes dirigirte al banco y solicitar un préstamo. Los bancos suelen tener diferentes tipos de préstamos, pero te harán preguntas para decidir si serás capaz de devolver el dinero. A menudo es posible pedir dinero prestado para un negocio.</p>
<p>CASO 4: <i>Kiko quiere celebrar su fiesta de cumpleaños a lo grande, pero no tiene suficiente dinero. ¿Cómo crees que el banco puede ayudar a Kiko?</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué necesitas del banco? 2. ¿Para qué necesitas el dinero? 3. ¿Crees que podrás devolver el dinero? ¿Cómo? 	<p>Los bancos pueden prestarte dinero. Algunos bancos tienen algo llamado "préstamo personal", en el que se pide dinero prestado por motivos personales. Pedir dinero prestado para una fiesta de cumpleaños no es habitual y algunos bancos no lo permiten.</p>

Lección 2.6 Gastar para satisfacer necesidades y deseos



Resultado específico

Los participantes valoran la importancia de un buen comportamiento en el gasto.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Describir el buen comportamiento a la hora de gastar (es decir, gastar dentro de sus posibilidades).
- Practicar las habilidades numéricas cuando gastan.



Estrategias

- **Inicio:** Juego "Me gustan las matemáticas"
- **Aprendizaje:** Ficha "¿Cuál es la mejor compra?" para parejas o grupos
- **Reflexiona:** Terminar una frase



Materiales

- Hoja de trabajo "¿Cuál es la mejor compra?" para cada pareja.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Gasto
- Matemáticas mentales



Notas para el facilitador

Puede adaptar la hoja de ejercicios "¿Cuál es la mejor compra?" para que se adapte mejor al contexto y a las habilidades numéricas de sus participantes.

Puedes escribir los consejos para gastar de forma inteligente en tarjetas y pegarlas en la pizarra mientras los comentas.

Inicio |15 minutos|

Juego "Me gustan las matemáticas"¹⁴

1. Invite a los participantes a formar parejas y a ponerse uno frente al otro. Intente emparejar a participantes de distinto género.
2. Explica y demuestra cómo se juega:
 - Al mismo tiempo, ambos jugadores deben agitar el puño tres veces mientras cantan o corean "Me gustan las matemáticas". En el tercer movimiento, cuando digan "Matemáticas", los jugadores deben mostrar a su compañero el número de dedos que quieran.
 - La pareja debe sumar el número total de dedos (de ambos participantes) mediante cálculo mental.
3. Decida con los participantes cuándo y cómo cambiar de pareja. Anime a los participantes a compartir sus ideas sobre cómo jugar al juego en la siguiente ronda. Tal vez, en lugar de sumar, puedan restar el número menor del mayor. Si están aprendiendo a multiplicar, también pueden hacerlo.
4. Transcurridos unos 5 minutos, formula las siguientes preguntas:
 - ¿Qué has hecho para sumar los números en tu mente?
 - ¿Has tenido que sumar números mentalmente alguna vez? ¿Dónde? ¿Por qué?
5. Recuerde a los participantes que, a veces, las personas necesitan hacer cálculos mentales mientras compran y toman decisiones. Además, recuérdales que en sesiones anteriores aprendieron sobre las necesidades y los deseos. Invítalos a definir las necesidades (artículos necesarios para sobrevivir y desarrollarse, como alimentos y medicinas) y los deseos (artículos que no son necesarios pero que nos gustaría tener, como caramelos o juguetes de lujo).
6. Presente una adaptación del juego. Para las siguientes rondas del juego "Me gustan las matemáticas", pida a los participantes que hagan una pausa después de sumar el número total de dedos de sus parejas.
7. Pida a los participantes que nombren objetos que puedan considerarse "necesidades" y "deseos" en función del número total de dedos que tenían en sus parejas en la última ronda. Por ejemplo, si la pareja tenía un total de 4 dedos en la última ronda, deben nombrar 4 cosas que normalmente se consideran "necesidades" y 4 cosas que normalmente se consideran "deseos".

ADAPTACIONES

Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden resolver los problemas matemáticos juntos. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden trabajar con números más altos utilizando ambas manos. Puedes ver el siguiente video como referencia:

<https://www.youtube.com/watch?v=ti-uXmHluzc>



Aprendizaje |40 minutos|

Debate abierto y ficha de trabajo¹⁵

1. Pregunte a los participantes: "¿Quién de los presentes ha ido alguna vez de compras con un familiar?". Pregúnteles qué artículos han comprado y escriba las respuestas en la pizarra.

¹⁴ Fuente: Play Opportunities for Wellness and Education Resource, Derecho al juego

¹⁵ Fuente: La banca en tus manos: Aprender a ser un comprador inteligente

2. Recuerde a los participantes que ya han aprendido lo que son las necesidades y los deseos. Pídeles que definan las necesidades (artículos necesarios para sobrevivir y desarrollarse, como alimentos y medicinas) y los deseos (artículos que no son necesarios pero que nos gustaría tener, como caramelos o juguetes de lujo). Pregunta al grupo qué elementos de la pizarra son deseos y cuáles son necesidades. Si ya has realizado la sesión anterior sobre necesidades y deseos, puedes repasarla.
3. Explíqueles además que debemos utilizar nuestro dinero de forma inteligente si queremos comprar las cosas que necesitamos y quizás algunas de las que deseamos. Para ello, ¡debemos ser compradores inteligentes!
4. Invite a los participantes a adivinar qué es un "comprador inteligente".
5. Explique que un "comprador inteligente" es alguien que sabe tomar decisiones inteligentes cuando hace compras. Sabe cómo ahorrar dinero, encontrar productos de buena calidad y sacar el máximo partido a su dinero cuando compra cosas.
6. Pregunta a los participantes de qué manera ellos o sus familias han sido compradores inteligentes. Reúne las respuestas y anótalas. A continuación se ofrecen algunos ejemplos de cómo podemos ser compradores inteligentes. Si hay alguna forma que no hayan mencionado los participantes, puedes añadir los siguientes puntos al final:
 - Fíjate bien en el precio y en el producto. ¿El producto está en buen estado o está roto?
 - Compara precios en distintas tiendas. A veces los precios son más bajos en una tienda que en otra.
 - Considera la posibilidad de comprar cosas usadas en lugar de nuevas. Algunas cosas pueden estar en buen estado aunque sean usadas.
 - Reflexiona sobre cuánto deseas el producto. Hay cosas que puede que desee mucho, pero ¿tiene que tenerlas? A veces, en lugar de gastar, podrías ahorrar el dinero para algo aún mejor en el futuro.
7. Reparte la hoja de trabajo "¿Cuál es la mejor compra?" y pide a los participantes que la rellenen individualmente o por parejas. Si trabajan en parejas, deben ponerse de acuerdo sobre qué tienda tiene el mejor artículo para comprar.
8. Repasen juntos las respuestas. Utiliza la hoja de ejercicios como referencia para debatir los aspectos que han tenido en cuenta en sus elecciones.

Reflexión |5 minutos|

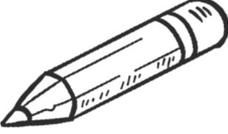
Terminar una frase

1. Diga a los participantes que usted empezará una frase y que ellos deben terminarla. Sólo puede terminar la frase una persona cada vez, pero hay muchas maneras de hacerlo.
2. Explica que si los participantes quieren contribuir pueden levantar la mano. A continuación, señalará a la persona para que tome su turno. Algunos ejemplos pueden ser:
 - Cuando voy de compras, debería...
 - Cuando miro los precios, yo...
 - Un comprador inteligente es...
 - Como comprador inteligente, necesito...
3. Resume que ser un comprador inteligente también requiere práctica. Gastar bien es una habilidad que consiste en comparar los precios y la calidad de los productos antes de tomar una decisión. Es importante practicar esta habilidad.



¿Cuál es la mejor compra?

Imagina que vas a comprar algunas cosas que necesitas o quieres. Estudia la lista que aparece a continuación y rodea con un círculo la mejor opción para cada artículo.

ARTÍCULO	TIENDA A	TIENDA B
 Lápices	10 unidades por 20 monedas	12 unidades por 20 monedas
 Bolsa de canicas	30 monedas (nuevas)	15 monedas (usadas)
 Caja de jugo	25 monedas	20 monedas
 Galletas	1 paquete de 10 monedas	2 paquetes de 10 monedas

Cosas a tener en cuenta:

- Precio: ¿cuánto cuesta?
- Cantidad: ¿cuántos recibe?
- Estado: ¿el artículo se encuentra en buenas condiciones? ¿Es lo suficientemente bueno?

ADAPTACIONES:

Si los participantes aún no saben leer, puedes adaptar esta ficha trabajando en grupo y utilizando objetos reales (por ejemplo, lápices) o dibujos sencillos.

Lección 2.7 ¿Para qué ahorran los chicos y las chicas?



Resultado específico

Los participantes comprenden que las chicas y los chicos pueden tener intereses similares y diferentes y que esto puede reflejarse en su comportamiento de gasto.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Comprender que a las chicas y a los chicos les pueden gustar las mismas cosas y ahorrar para ellas.
- Identificar los estereotipos que limitan a niñas y niños.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "cara a cara"
- **Aprendizaje:** La historia de "Maya, la guerrera"
- **Reflexiona:** Imagina si...



Materiales

- Imágenes de la historia de "Maya, la guerrera";
- Pequeños objetos que puedan encontrarse fácilmente por la habitación.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Gustos
- Estereotipos



Notas para el facilitador

Repasa la historia antes de la lección para asegurarte de que te sientes cómodo haciendo preguntas a los participantes en diferentes momentos de la historia.

Enlace a la historia:

<https://storyweaver.org.in/en/stories/141559-maya-the-warrior>



Si no es posible imprimir todo el libro de cuentos, prueba a elegir algunas imágenes y adapta la actividad contando la historia a tu manera.

Esta lección se centrará en los estereotipos de género. Los estereotipos de género son ideas o creencias que la gente puede tener sobre lo que los chicos o las chicas deberían hacer, gustar o interesarse. A veces, la gente piensa que ciertas cosas son sólo para los niños o que ciertas cosas son sólo para las niñas. Por ejemplo, pueden pensar que sólo los niños deben jugar con camiones y sólo las niñas deben jugar con muñecas. Pero la verdad es que a los niños y a las niñas les pueden gustar y hacer muchas cosas diferentes, y está bien que todos disfruten de lo que les gusta, ¡independientemente de su género!

Inicio |10 minutos|

Juego de “cara a cara”

1. Invite a los participantes a elegir un compañero. Anima a chicos y chicas a formar parejas, si es posible.
2. Pide a un participante de cada pareja que se ofrezca voluntario para hacer primero de "actor".
3. Invite a las parejas a ponerse frente a frente. El actor elegirá un sentimiento para representarlo, sin decir cuál es. Su compañero copiará sus acciones e intentará adivinar el sentimiento. Puedes poner ejemplos como sentirse "triste", "enfadado", "frustrado", "feliz", "alegre" o "avergonzado".
4. Haz que las parejas se turnen para interpretar al actor.
5. Invita a los participantes a compartir sus ideas sobre cómo jugar de forma diferente en las siguientes rondas.
6. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Fue fácil o difícil reconocer los sentimientos que su pareja estaba manifestando?
 - ¿Crees que te resulta fácil sentir o imaginar lo que sienten los demás?
7. Resume que en las sesiones anteriores se ha hablado mucho sobre las opciones de ahorro y de gasto. En esta sesión, aprenderás que puede sorprendernos oír hablar de las cosas que les gustan a los chicos y a las chicas y para las que quieren ahorrar, sobre todo si estas elecciones van en contra de nuestras ideas de lo que creemos que les debe gustar a los chicos y a las chicas. Reflexionaremos sobre el hecho de que, por lo general, estas elecciones no tienen nada que ver con el género; se hacen simplemente porque a cada persona le gustan cosas diferentes.

ADAPTACIONES

Si el juego es demasiado difícil, los actores pueden realizar una acción cada vez. Si el juego es demasiado fácil, los actores pueden hacer pequeños cambios en sus expresiones para ver si sus compañeros se dan cuenta, o pueden elegir dos sentimientos para representar en cada turno.

Aprendizaje |40 minutos|

La historia de "Maya la guerrera"

1. Explica que vas a leer un libro sin palabras sobre una niña llamada Maya, es decir, que sólo hay dibujos. La clase repasará las imágenes para averiguar de qué trata la historia.
2. Para cada imagen, pregunta a los participantes qué ven y qué creen que está ocurriendo. A continuación encontrará una guía para usted como facilitador:

Referencia para "Maya, la guerrera"

- Página 2: Los niños juegan durante una pausa en la escuela.
 - Página 3: El profesor comparte algunos juguetes: escudos, espadas, alas, una corona y una varita. Maya parece confundida.
 - Página 4: Maya está probando la cuerda de saltar pero está confundida. Va al arenero donde están la mayoría de los niños y elige una espada de juguete. Los otros niños se ríen. Pregunta: "**¿Por qué se ríen los niños?**".
 - Página 5: Un niño empuja a Maya. Pregunta: "**¿Por qué ha empujado el niño a Maya?**".
 - Página 6: Maya se sienta sola, lejos de los demás niños. Pregunta: "**¿Qué crees que siente Maya?**".
 - Página 7: Maya comparte su experiencia con sus padres.
 - Página 8: Maya está pensando en las diferentes experiencias que ha tenido en las que se espera que los niños y las niñas actúen de una determinada manera. Pregunta: "**¿Qué crees que está pensando Maya?**".
 - Página 9: Maya se esconde debajo de su cama y encuentra una caja de cosas.
 - Página 10: Maya mira dentro de la caja y es feliz.
 - Página 11: Maya ve diferentes fotos de sus padres haciendo cosas que los chicos y chicas de su país no suelen hacer (como, por ejemplo, su padre llorando, su madre conduciendo la moto). Pregunta: "**¿Qué crees que está sintiendo Maya? ¿Por qué?**".
 - Página 12: Maya está pensando en las fotos. Pregunta: "**¿Qué crees que está pensando Maya mientras mira estas fotos? ¿Por qué?**".
 - Página 13: Maya está hablando con su padre sobre las fotos que ha visto. Pregunta: "**¿Qué crees que se están diciendo?**".
 - Página 14: Maya sueña con ir a la escuela vestida con una capa, una corona y una espada...
 - Página 15: ... en la escuela, se hace amiga de un niño que juega con ella. Los demás les observan y animan.
 - Página 16: Cada vez más niños juegan en grupos mixtos: niños y niñas juegan juntos.
 - Página 17: El sueño hace feliz a Maya mientras duerme.
 - Página 18: Ahora Maya va a la escuela en la vida real (el sueño ha terminado). Pregunta: "**¿Qué crees que hará Maya?**".
 - Página 19: Una colección de fotos y juguetes muestran que Maya disfrutó de la vida haciendo muchas cosas que algunas personas de su comunidad y su país podrían considerar inusuales para una niña. Pero ella las hacía todas y disfrutaba de la vida.
3. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué aprendió de la historia?
 - ¿Conoces a alguna niña a la que le gusten cosas o juguetes que normalmente se consideran para niños? ¿Recuerdas si alguno de tus familiares o amigos ha tenido alguna vez objetivos de ahorro para artículos de este tipo?

- ¿Conoces a algún niño al que le gusten cosas o juguetes que normalmente se consideran para niñas? ¿Recuerdas si alguno de tus familiares o amigos ha tenido alguna vez objetivos de ahorro para artículos de este tipo?
4. Explica que a veces la gente tiene ideas de lo que debe gustar o no a los chicos y a las chicas. A algunos simplemente nos han enseñado a pensar así. Son los llamados estereotipos. Sin embargo, todo el mundo debería poder tener sus propios intereses.

Reflexión [10 minutos]

Imagina si...

1. Repasa el debate sobre cómo a los niños y a las niñas les pueden gustar las mismas cosas. Explica que, aunque la gente pueda pensar que a las niñas les gustan las muñecas o que a los niños les gustan las pelotas, lo cierto es que cada uno puede tener sus propios intereses.
2. Pide a los niños que imaginen lo siguiente:
 - Imagina que eres una niña a la que le gusta jugar al fútbol. Quieres ahorrar para comprarte un balón, pero tu madre te dice que no lo hagas porque es un juego de chicos. ¿Cómo te sentirías?
 - Imagina que eres un chico joven al que le gusta mucho cuidar de las flores. Quieres incluir más plantas con flores en el jardín de tu casa, pero tu padre te dice que no debes hacerlo porque las flores no son para chicos. ¿Cómo te sentirías?
 - En estas situaciones, ¿te sentirías capaz de compartir las cosas que te gustan con los demás?
3. Como cada uno tenemos nuestros propios objetivos individuales de ahorro, es posible que te sorprendan los objetivos de ahorro de algunas chicas y chicos. Por ejemplo, algunas chicas querrán ahorrar para una bicicleta, mientras que otras querrán comprarse un vestido. A algunos chicos les gustaría ahorrar para un cuaderno de dibujo, mientras que otros querrían comprarse un balón de fútbol.



Lección 2.8 Apoyar las necesidades y deseos de los demás compartiendo



Resultado específico

Los participantes valoran la importancia de compartir con los demás para apoyar sus necesidades y deseos.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Debatir las distintas formas en que se puede compartir.
- Nombrar las razones por las que es importante compartir.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de la "bolsa de frijoles congelada"
- **Aprendizaje:** Ver, pensar, preguntarse
- **Reflexión:** Discusión abierta



Materiales

- Imágenes para la actividad "Ver, pensar, maravillarse".



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Compartir



Notas para el facilitador

Prepare las imágenes para la actividad "Ver, pensar, asombrarse" antes de la sesión. Asegúrate de que puedes imprimir o dibujar las imágenes en un tamaño suficientemente grande para que todos los participantes puedan verlas.

Inicio |15 minutos|

Juego de la "bolsa de frijoles congelada"

1. Pida a los participantes que encuentren algo seguro para mantener en equilibrio sobre sus cabezas. Invítales a que coloquen el objeto sobre sus cabezas y a que practiquen moviendo su cuerpo de diferentes maneras sin dejarlo caer.
2. Si el objeto cae, los participantes deben quedarse congelados. Los participantes deben permanecer congelados hasta que venga otro jugador y vuelva a colocar el objeto caído sobre su cabeza, sin que se caiga su propio objeto. Como facilitador, también puedes venir a ayudar a medida que se congelen más y más participantes.
3. Después de practicar un poco, anima a los participantes a crear una competición. Por ejemplo, quién llega más lejos sin que se le caiga el objeto o quién baila más tiempo.
4. Invita a los participantes a compartir ideas sobre cómo jugar en la siguiente ronda.
5. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué decidiste ayudar a alguien cuando se le cayó su objeto?
 - ¿Cómo crees que se sienten otras personas en tu vida cuando las ayudas?
 - ¿Cuáles son las diferentes maneras en que puedes ayudar a las personas en tu vida diaria?
6. Recuerda a los participantes que, en sesiones anteriores, hemos estado aprendiendo sobre nuestras necesidades y deseos personales. En esta sesión, aprenderán cómo otras personas pueden necesitar ayuda para satisfacer sus necesidades o deseos.

ADAPTACIONES

Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden intentar hacer pequeños movimientos en lugar de bailar o caminar. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden intentar equilibrar dos objetos a la vez.

Aprendizaje |30 minutos|

"Ver, pensar, preguntarse"

1. Forme grupos de 3 participantes.
2. Explique que va a mostrar varias imágenes.



Imagen: una familia cuya casa ha sido devastada por una tormenta



Imagen: una niña enfadada a la que se le ha roto un coche de juguete



Imagen: un niño triste que quiere comprar una tarta como regalo, pero no tiene suficiente dinero (como se muestra en la burbuja de pensamiento).



Imagen: un niño intenta vender artesanías hechas a mano durante una feria escolar

3. Comparta las imágenes de las distintas escenas de una en una. Después de mostrar cada imagen, formula las siguientes preguntas:
 - ¿Qué ves? ¿Qué está pasando?
 - ¿Qué es lo que la gente necesita o quiere?
 - ¿Qué piensas de eso? ¿Cómo te hace sentir?
 - ¿Qué te hace preguntarte? ¿Puedes tú u otras personas ayudar a las personas a satisfacer sus necesidades o deseos?
4. En sus grupos, pida a los participantes que discutan lo que ellos u otras personas pueden hacer para ayudar en las diferentes situaciones. Recuérdales que ayudar no siempre significa "dar dinero". Dales de 3 a 5 minutos para debatir.
5. Pida a los participantes que compartan algunas de sus respuestas. Si dispone de tiempo, repase cada imagen e invite a los distintos grupos a dar 2-3 respuestas.

Reflexión |15 minutos|

Discusión abierta

1. Recuerda a los participantes que acaban de ver distintas situaciones en las que las personas pueden necesitar ayuda para cubrir sus propias necesidades y deseos. Algunas formas de ayuda no implican dinero, como pasar tiempo con alguien o ayudarle con una lista de tareas pendientes.
2. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo te sientes cuando ayudas a la gente? ¿Cómo crees que se sienten los demás cuando les ayudas?
 - ¿Por qué es importante ayudar a la gente?
 - ¿Por qué es importante ayudar a los demás a satisfacer también sus necesidades y deseos?
 - A veces, puede que no tengas dinero para ayudar a la gente. ¿Qué puedes hacer entonces? (Posibles respuestas: puedes escuchar a la gente compartir sus sentimientos o puedes ayudar a encontrar a otras personas que les donen dinero, si su necesidad es muy urgente).



3

**Hacer el bien,
emprender**

Lección 3.1 Conociendo mi comunidad



Resultado específico

Los participantes pueden identificar los diferentes lugares, instituciones y grupos de sus comunidades.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Definir qué es una comunidad.
- Identificar diferentes lugares de sus comunidades.



Estrategias

- **Inicio:** Juego "Casa - Niño - Calle" y mapa mental "Definir la comunidad".
- **Aprendizaje:** Actividad artística en grupo (el ejemplo del "Mapa de la comunidad" se encuentra en los Recursos para facilitadores)
- **Reflexión:** Discusión abierta



Materiales

- Marcadores / bolígrafos / materiales de arte;
- Rotafolios para los distintos grupos.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Comunidad



Notas para el facilitador

Prepare los materiales que los participantes utilizarán para confeccionar sus mapas comunitarios.

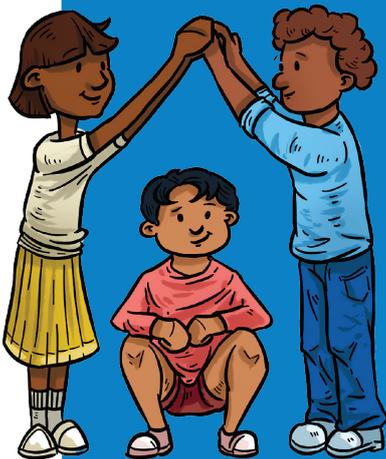
Asegúrate de que conoces las comunidades de tus participantes para poder participar en la conversación y hablar de los lugares y personas que puedan mencionar.

Para la actividad "Inicio", harás un mapa mental. Un mapa mental es una forma especial de organizar información o ideas. Es como hacer un dibujo de tus pensamientos. En el centro, debes poner la idea o el tema principal. A continuación, puedes trazar líneas hacia fuera desde el centro para mostrar ideas o detalles relacionados. Cada idea puede tener su propia rama con más detalles, creando un mapa visual de cómo todo está conectado. Los mapas mentales te ayudan a tener una visión de conjunto y a recordar información de forma divertida y creativa.

Inicio |20 minutos|

Juego "Casa - Niño - Calle" y mapa mental¹⁶

1. Pida a los participantes que formen grupos de tres.
2. Dentro de cada grupo, dos participantes desempeñarán el papel de "Casa". Estos participantes formarán una casa levantando y juntando las manos (véase la imagen de abajo). El participante restante desempeñará el papel de "Niño" y se situará dentro de la "Casa".
 3. Invita a un participante a que se ofrezca voluntario para dirigir el juego.
 4. Explique que el líder del juego dirá diferentes palabras:
 - "Niño" significa que todos los participantes que jueguen "Niño" deben abandonar su "Casa" y encontrar rápidamente una nueva Casa.
 - "Casa" significa que todos los participantes que jueguen a "Casa" deben dejar a su "Niño" y buscar un nuevo "Niño".
 - "Calle" significa que todos los participantes que juegan "Niño" deben dejar a los que juegan "Casa" y moverse sin parar hasta que se diga otra palabra.
 5. Invita a los participantes a alternar los papeles. Asegúrese de que todos participen por igual y de que todos jueguen de manera segura.
 6. Cuando termine el juego, invita a los participantes a volver a sus asientos.
7. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo te sentías cuando ibas de casa en casa en el juego?
 - ¿Conoce otras casas y familias de su comunidad? ¿Se conocen entre sí?
 - ¿Hacen actividades juntos? Si es así, ¿qué tipo de actividades?
8. Llama su atención sobre el rotafolio (o la pizarra), donde está escrita la palabra "Comunidad". Pregúntales: "¿Qué palabras te vienen a la mente cuando piensas en la palabra 'comunidad'?"
9. Anote sus respuestas en un mapa mental con líneas de conexión a partir de la palabra "Comunidad". Anima a los participantes a pensar en lugares de la comunidad con los que estén familiarizados, dándoles pistas si es necesario (por ejemplo, mercado, tiendas, escuelas, iglesia, patios de recreo, polideportivos).
10. Resume esta parte de la clase explicando que las comunidades están formadas por personas y lugares. En esta sesión, pensarás en lo bien que conoces tu comunidad.



¹⁶ Fuente: Adaptado de Oportunidades de juego para el bienestar y la educación (Right to Play)

ADAPTACIONES

Puedes ver las instrucciones sobre cómo jugar aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=w07z6qcVvzY>. Si el juego es demasiado difícil, más participantes pueden asumir el papel de "Casa" y menos el de "Niño". Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden añadir otra regla. Por ejemplo, cuando el director del juego diga "Lluvia", dos grupos de participantes en el papel de "Casa" deben formar un círculo alrededor de dos participantes en el papel de "Niño".



Aprendizaje |30 minutos|

Actividad artística en grupo

1. Forme grupos de 3-4 participantes.
2. Entregue a cada grupo una pizarra y algunos materiales artísticos (por ejemplo, bolígrafos, lápices de colores).
3. Explique que los participantes van a dibujar sus comunidades. Son libres de dibujar en el estilo que deseen (por ejemplo, como un mapa o un cuadro). Anímeles a dibujar lugares que les resulten familiares y que suelen visitar muchas personas.
4. Una vez que hayan dibujado los lugares, pídeles que dibujen algunas personas. Anímales a que se representen a sí mismos en los dibujos. Pídeles que piensen dónde estarían en el mapa y qué estarían haciendo.
5. Dale unos 15 minutos para crear el dibujo en sus grupos.
6. Si el tiempo lo permite, pida a cada grupo que haga una presentación. A medida que presenten, anote los diferentes lugares que se identificaron y las diferentes actividades que se mostraron. De lo contrario, si el tiempo es limitado, pida a dos grupos que se presenten el uno al otro. Camina alrededor e intenta captar una idea de los lugares y actividades que han dibujado mientras trabajan para que luego puedas escribirlos en la pizarra.
7. Una vez terminadas las presentaciones, remítase a la pizarra y resume los lugares y actividades presentados.
8. Pregunte a los participantes: "¿Qué significa para usted "comunidad"? ¿Qué les hace sentir que pertenecen a la comunidad?".
9. Explique que una comunidad es un grupo de personas que viven en la misma zona y suelen hacer cosas juntas. Pueden ser vecinos, amigos, familias o cualquier otro grupo de personas que comparten un espacio y a veces trabajan en objetivos comunes o se ayudan mutuamente. Interactuar positivamente con los demás hace que la comunidad sea feliz y segura. Señala que es posible que los participantes también pertenezcan a otras comunidades. Otros ejemplos de comunidades son la escuela, un club o un grupo religioso. Explica que pertenecer a una comunidad es como formar parte de un gran equipo cuyos miembros se preocupan por el mismo lugar o las mismas cosas.

Reflexión |10 minutos|

Discusión abierta

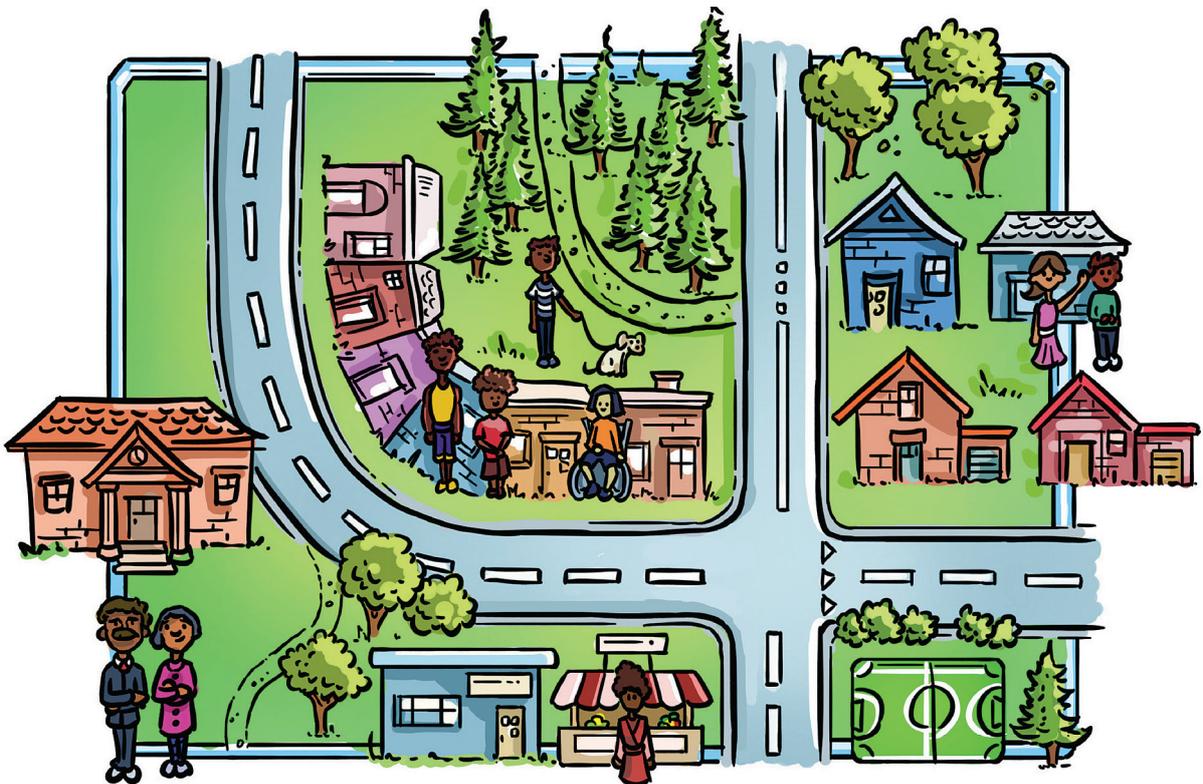
1. Formule las siguientes preguntas a los participantes:
 - En los mapas o dibujos comunitarios que has realizado, ¿cuáles son algunos de los lugares más importantes para ti? ¿Por qué lo dices?

- ¿Quiénes son algunas de las personas más importantes de la comunidad? ¿Por qué lo dices? ¿Qué hacen por la comunidad?
2. Explica que las personas desempeñan distintas funciones en una comunidad. Por lo general, se espera que los niños aprendan, jueguen y ayuden cuando sea posible. Los adultos desempeñan distintas funciones para garantizar que la comunidad sea un lugar feliz y seguro que funcione bien. Los agricultores y pescadores producen gran parte de los alimentos que comemos. Los propietarios de negocios se aseguran de que la gente pueda comprar artículos para satisfacer sus necesidades y deseos. Los líderes electos de la comunidad se aseguran de que el gobierno local pueda proporcionar los servicios básicos. Todos tenemos un papel que desempeñar. Cada papel es importante.



Recursos para facilitadores

Ejemplo de mapa comunitario



Lección 3.2 ¿Qué es un empleo?



Resultado específico

Los participantes son capaces de describir diferentes trabajos en su comunidad y las diversas tareas que conlleva cada uno.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar los distintos empleos que conocen en su comunidad.
- Comprender cómo los empleos proporcionan a una persona ingresos y un papel en la comunidad.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "Pasar la pelota"
- **Aprendizaje:** Actividad "Ver, pensar, preguntarse"
- **Reflexiona:** Adivina mi dibujo



Materiales

- Pelota (o papel arrugado) para lanzar;
- Rotafolios u hojas de trabajo.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Empleo
- Carrera profesional
- Habilidad



Notas para el facilitador

Prepare la pelota para el juego de "Pasar la pelota".

También puedes cambiar las descripciones de los puestos de trabajo utilizadas para este juego por otras que te resulten más familiares en tu contexto.

Para la actividad "Ver, pensar, preguntarse", puede imprimir una hoja de trabajo para cada participante o escribir el marco en la pizarra para que los participantes lo copien en sus cuadernos.

Inicio |10 minutos|

Juego de "Pasar la pelota"

1. Recuerde a los participantes que en la sesión anterior hablaron sobre sus comunidades. Explícales que en esta sesión aprenderán sobre distintos trabajos que contribuyen a las comunidades.
2. Pide a los participantes que formen un círculo. Si el grupo es demasiado grande, puedes formar dos círculos diferentes.
3. Ponte en el centro.
4. Explica que vas a decir descripciones que podrían aplicarse a distintos trabajos. Un ejemplo podría ser: "Trabajos en los que la gente arregla cosas..." Luego lanzará la pelota y la persona que la atrape deberá dar un ejemplo de un trabajo que coincida con la descripción (por ejemplo, plomero, carpintero).
5. A continuación, el participante lanzará la pelota a otra persona, que dará un ejemplo diferente. Cuando los participantes se hayan quedado sin ejemplos, puedes dar una nueva descripción del trabajo.
6. Algunas descripciones que puedes utilizar son:
 - Trabajos en los que se hacen cosas (alfarero, artista, juguetero)
 - Trabajos en los que te llevan a algún sitio (piloto, conductor de autobús)
 - Trabajos en los que se cuida de la salud (médico, enfermero, dentista)
 - Trabajos en los que la gente te ayuda a aprender cosas (maestro, profesor, maestro de guardería, tutor)
 - Empleos en los que se protege a la comunidad (policía, oficial del ejército)
7. Mientras se dan las respuestas, tome nota de algunos ejemplos con los que la mayoría de los niños estarán familiarizados. Escríbelos en la pizarra para utilizarlos en la siguiente actividad.
8. Ten en cuenta los posibles estereotipos de género en sus respuestas y prepárate para abordarlos si es necesario.
9. Termine diciendo que todo el mundo conoce ya los distintos tipos de empleo que existen en las comunidades. Estos empleos contribuyen a que las comunidades sigan prosperando.

ADAPTACIONES

Si el espacio es limitado, en lugar de utilizar una pelota puede utilizar cinco piedras que los participantes pueden pasarse unos a otros en la dirección que deseen (es decir, de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de delante hacia atrás). Cuando diga "Stop", los participantes que tengan las piedras deberán dar una respuesta a la descripción del puesto.

Aprendizaje |35 minutos|

Actividad “Ver, pensar, preguntarse”

1. Forme grupos de 3-4 participantes. Asegúrate de que los grupos estén formados por chicos y chicas.
2. Pide a los grupos que elijan uno de los trabajos que has escrito en la pizarra. Dale unos dos minutos para que se pongan de acuerdo sobre un trabajo en sus grupos.
3. Para el trabajo que hayan elegido, pídeles que discutan las preguntas que se indican a continuación. Lea las preguntas una por una y déles unos 3-5 minutos para debatirlas.
 - ¿Qué hacen las personas que tienen este trabajo?
 - ¿Qué cosas deberían poder hacer bien? ¿Qué habilidades deberían tener? Explique que las habilidades son capacidades o talentos que pueden mejorar con la práctica. Por ejemplo, algunos trabajos requieren la capacidad de comunicarse bien con otras personas, mientras que otros pueden implicar crear cosas con las manos o resolver problemas de matemáticas. Las habilidades pueden estar relacionadas con la forma en que las personas usan su mente, su cuerpo o su creatividad.
 - ¿Este trabajo se encuentra en su comunidad? ¿Cómo ayuda este trabajo a la comunidad?
 - ¿Cómo se paga este trabajo? ¿Quién paga el salario o los ingresos de este trabajo?
4. También puede dibujar el diagrama (ver Recursos para el facilitador) en la pizarra para que los participantes lo sigan. Distribuye papel a todos los grupos. Los participantes pueden dibujar o buscar otras formas de representar sus respuestas en lugar de escribirlas.
5. Cuando todos estén listos, pide a los grupos que presenten sus trabajos. También puede pedir a los participantes que intercambien sus trabajos con otro grupo y se los presenten mutuamente. Si los grupos representan un género para un determinado trabajo (por ejemplo, mujeres para enfermeras), ésta es una buena oportunidad para preguntar a los participantes si conocen a personas con géneros diferentes que desempeñen esos trabajos.
6. Antes de terminar esta actividad, intenta que al menos dos grupos presenten sus trabajos. Invita a los demás participantes a hacer preguntas. Si es necesario, responde tú mismo a las preguntas, pero sólo si el grupo que presenta no puede responder.

Reflexión |15 minutos|

Adivina mi dibujo

1. Invite a 5-7 voluntarios a hacer dibujos para un juego de adivinanzas.
2. Pida a los voluntarios que elijan un trabajo que aprendieron hoy sin compartirlo con el resto del grupo. A continuación, dibujen ese trabajo en la pizarra. Anímales a que añadan tantos detalles como sea posible (por ejemplo, acciones, herramientas).
3. Llama a los voluntarios de uno en uno para que todo el grupo pueda adivinar juntos.
4. Después de cada ronda, haz preguntas como
 - ¿Qué hace esta persona?
 - ¿Qué trabajo crees que tiene esta persona?
 - ¿Dónde trabaja esta persona? (ubicación)
5. Resume la sesión diciendo que hay diferentes trabajos en la comunidad. Un trabajo es algo que una persona hace para ganar dinero y ayudar a los demás. Es una tarea específica que se realiza a cambio de un salario u otra forma de pago. Los trabajos son todos diferentes y hacen uso de distintas habilidades. Las personas -hombres y mujeres- suelen elegir un trabajo en función de lo que les gusta o se les da bien hacer. Cada trabajo ayuda a la comunidad a su manera.



<p>A. ¿A qué se dedican?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>B. ¿Qué habilidades deben tener?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>C. ¿Existe este trabajo en tu comunidad? ¿Cómo ayuda este trabajo a la comunidad?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>D. ¿Cómo se paga este trabajo? ¿Quién paga el salario o los ingresos de este trabajo?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>E. Dibujar a la persona</p>	

Lección 3.3 ¿Qué empleos me interesan?



Resultado específico

Los participantes comprenden cómo los distintos puestos de trabajo se ajustan a los talentos, intereses y objetivos de cada persona.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar sus propios objetivos para los trabajos o profesiones que les interesan.
- Describir cómo sus intereses y talentos actuales están relacionados con los trabajos que les gustan.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de estatuas
- **Aprendizaje:** Historia de "Kali Quiere Bailar"
- **Reflexión:** Discusión abierta



Materiales

- Rotafolios o hojas de trabajo "De afuera hacia adentro" (incluidas en los Recursos para facilitadores);
- Historia de "Kali quiere bailar" (incluida en los Recursos para facilitadores)¹⁷.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Intereses
- Aficiones
- Trabajos
- Asignaturas

¹⁷ También disponible en: <https://storyweaver.org.in/en/stories/30972-kali-wants-to-dance>



Notas para el facilitador

Para esta sesión, ten en cuenta que pueden surgir estereotipos de género en los ejemplos dados. Prepárese para abordar estos estereotipos haciendo hincapié en que el género de una persona no determina sus opciones laborales.

Para el juego de las estatuas, prepárate para ofrecer una variedad de trabajos y roles con los que los participantes puedan estar familiarizados. Los roles no tienen por qué ser necesariamente trabajos remunerados; por ejemplo, pueden ser "padre" o "sacerdote".

Como prolongación de esta sesión, también puede celebrar un "Día del trabajo" invitando a invitados especiales (padres u otros miembros de la comunidad) a la sesión para que compartan información sobre sus trabajos y funciones.

Inicio |15 minutos|

Juego de las estatuas

1. Recuerde a los participantes que, en sesiones anteriores, aprendieron sobre distintos trabajos en la comunidad. En esta sesión, se hablará de los trabajos que pueden interesar a los participantes.
2. Forma un círculo con todos los participantes.
3. Pídeles que miren hacia fuera. Explíqueles que va a contar hasta tres. Cuando llegue a tres, los participantes deben saltar para mirar hacia el interior del círculo.
4. A la cuenta de tres, gritarás un trabajo (por ejemplo, enfermero, policía, carpintero). A continuación, los participantes deben hacer una pose que represente el trabajo que has nombrado.
5. Dedicar unos minutos a observar las poses de los distintos participantes. Pide a los que tengan las poses más interesantes que las expliquen.
6. También puedes invitar a algunos participantes a que elijan trabajos para gritarlos y que los demás los imiten.
7. Pregunte a los participantes:
 - ¿Cuáles eran algunos de los trabajos que se gritaban en el juego? ¿Posaron de forma similar o diferente?
 - ¿Qué le ha parecido interesante de las formas en que otros participantes han retratado o representado los puestos de trabajo?
 - ¿Hay trabajos para los que sea más fácil posar que para otros? ¿Por qué?
8. Resume el juego explicando que todos conocemos muchos trabajos diferentes, pero que podemos verlos de forma distinta. Puede que sepamos más o que nos interesen más algunos trabajos.

Aprendizaje |35 minutos|

Historia de "Kali quiere bailar"

1. Explica a los participantes que vas a leer una historia real sobre un chico que quería ser bailarín. Pregunta a los participantes: "¿Qué tan fácil o difícil crees que será para un niño convertirse en bailarín?".
2. Lea el cuento "Kali quiere bailar". Recuerda hacer algunas preguntas durante la historia.
3. Al final de la historia, pregunte a los participantes:
 - ¿Por qué Kali quería ser bailarín? ¿Qué otros trabajos estaba considerando Kali?
 - ¿Cuáles fueron los desafíos que enfrentó Kali para convertirse en bailarín?
 - Algunos niños dicen que Kali no debería ser bailarín porque es un chico. ¿Estás de acuerdo o en desacuerdo? ¿Por qué? (Como facilitador, prepárate para abordar los estereotipos y hacer hincapié en que nuestro género no debe definir lo que podemos o no podemos hacer).
 - ¿Quién ayudó a Kali a realizar su sueño?
 - ¿Qué ha aprendido de esta historia?
4. Pida a los participantes que formen parejas o grupos de tres. Si es posible, pida a los participantes de distinto género que trabajen juntos.
5. En pequeños grupos, pida a los participantes que compartan sus respuestas a estas preguntas:
 - ¿Cuál es el trabajo o trabajos de sus sueños?
 - ¿Qué intereses y talentos tienes que encajen con este trabajo?
6. Deles 5-7 minutos para debatir.
7. Cuando estén preparados, pide a algunas parejas o grupos que compartan algunas de las cosas de las que han hablado.
8. Resume explicando que todos tenemos intereses diferentes. Estos intereses son importantes para lo que somos ahora, pero también pueden influir en lo que seremos más adelante.

Reflexión |10 minutos|

Discusión abierta

1. Formule las siguientes preguntas e invite a los participantes a responder:
 - ¿Qué les ha parecido interesante de la sesión de hoy?
 - ¿Qué les gustaría aprender por su cuenta?
2. Da las gracias a todos por compartir sus ideas sobre el trabajo de sus sueños. Asegúrales que no pasa nada si no tienen muchas ideas y que tampoco pasa nada si tienen muchas ideas diferentes. Pueden estar inseguros y cambiar de opinión. Asegúrales que, como niños pequeños, lo más importante es que estén continuamente aprendiendo y observando el mundo que les rodea.
3. Como preparación para la siguiente lección, explique que aprenderán sobre los propietarios de negocios/emprendedores de su comunidad. Pida a los participantes que piensen en preguntas que les gustaría hacerles. Deben pensar en tantas preguntas como puedan y escribirlas. Si no pueden escribirlas, pueden intentar dibujar símbolos para ellas o intentar recordar al menos 1 ó 2 preguntas.



NOTA: la historia sólo llega hasta la página 14 en el enlace de abajo. Las páginas 15-18 contienen una biografía, referencias y créditos.

Historia de "Kali quiere bailar"¹⁸

En el pueblo pesquero de Kovalam, Kali Veerapathiran es un héroe. No porque sea actor. No porque haya luchado contra villanos. Es un héroe porque aprendió a bailar.

Es el año 2000 y Kali tiene ocho años. Como muchos niños, va al colegio, juega con sus amigos, ve la tele. A diferencia de muchos chicos, Kali también baila. A Kali le encanta ver bailar a Padmini en la tele. Es una famosa actriz y una fantástica bailarina. Él finge usar salangai (campanas en los tobillos) y baila Bharatanatyam (una forma de danza), igual que ella.

Thari thana jonnu thimi

Thaka thari kita thaka

Thathinginathom

Thathinginathom

Thathinginathom

Kali se convierte en un bailarín tan bueno que sus profesores le piden que actúe en los programas escolares. Pronto es conocido en el pequeño pueblo pesquero como bailarín de Bharatanatyam. Un día, Sarah Chanda, que dirige un hospital en Chennai (una ciudad cercana) le ve actuar en el escenario.

Ditheiyum tha thaa thei,

Ditheiyum tha thaa thei

Se asombra de ver a un chico con tanto talento y se emociona de que haya llegado tan lejos por sí mismo.

"¿Te gustaría aprender Bharatanatyam en Kalakshetra?", le pregunta después de la actuación. Kali se ríe al principio. ¿Bailar? La gente de su comunidad rara vez ha tenido la oportunidad de aprender, y mucho menos de dominar, el Bharatanatyam. En la familia de Kali, nunca hay suficiente dinero para gastar clases de baile. ¿Y quién ha oído hablar de chicos que se ganen la vida bailando? Pero Sarah habla en serio. "Debes aprender Bharatanatyam en una escuela adecuada, Kali", dice. "Te pagaré la matrícula".

Sarah organiza una visita de Kali a Kalakshetra, una de las mejores escuelas de danza del país. Es un hermoso lugar de Chennai con muchos árboles. Leela Samson, directora de Kalakshetra y renombrada bailarina de Bharatanatyam, le pide a Kali que actúe para ellos. Kali se ata un sari torcido

¹⁸ Fuente: <https://www.dropbox.com/scl/fi/n9bimpygxwuud4tfe9p2w/30972-kali-wants-to-dance.pdf?rlkey=2p4uw0wn18nfuogskvvginka5&dl=0>

Recursos para facilitadores



sobre los pantalones y baila una canción de película. Los profesores creen que tiene madera de bailarín clásico.

Pero Kali no puede decidir qué quiere ser de mayor. ¿Debería ser actor, coleccionista, profesor, biotecnólogo o bailarín? Sus amigos y su familia no le ayudan. "¿Quién ha aprendido a bailar y ha ganado dinero después? ¡Es una pérdida de tiempo!" gruñe maama (el tío) de Kali. "¡Sólo las niñas bailan! Te volverás una niña", se burlan sus amigos.

Amma (Mamá) le pregunta a Kali qué quiere su corazón. "¿Te gusta bailar? ¿Te hace sentir bien? ¿Es lo que quieres hacer siempre?". "¡Sí! El baile es todo eso y más para mí, Amma", responde. "Entonces no escuches a nadie. Si te hace feliz, aprende a bailar". Como siempre, Amma tiene todas las respuestas.

Así que después de sus exámenes finales de la escuela, Kali empieza a aprender tres tipos de danzas folclóricas en Dakshina Chitra. (una escuela de danza)

Oyilaatam (son formas de danza)

Dimtha nakadi naka dhina dhina Dimtha nakadi naka dhina dhina

Thapattam

Tha kukuku tha kukuku tha kukuku thaa tha

Tha kukuku tha kukuku tha kukuku thaa tha

Karagattam

Datta daguna, daguna Datta daguna, daguna

El mes siguiente, Kali empieza a aprender Bharatanatyam en Kalakshetra. Los primeros días en la escuela son aterradores y tranquilos. Cuando el trabajo es demasiado y le duelen las piernas, llora a Amma. "¿Quieres arrear búfalos?" le pregunta Amma con severidad. "¡No!" "Entonces vuelve y hazlo lo mejor que puedas".

Kali empieza a adaptarse a este nuevo mundo. Hace amigos. Cuando el idioma es un problema -no todos sus compañeros saben tamil (que es la lengua local) - Kali habla utilizando mudras (gestos con las manos). "¿Has ido a casa de vacaciones?". "¿Has comido?"

En Kalakshetra, se convierte en un hábil bailarín. Se vuelve delgado, en forma y lleno de energía. Ahora puede bailar durante horas. Aprende música carnática (una forma de música) también. Hace muchos amigos entre los estudiantes venidos de todo el país y del mundo. Comparten sus esperanzas, sus sueños e incluso la comida que traen de sus casas.

Kali empieza a recibir invitaciones para actuar por toda la India y el mundo. Viaja en autobús, tren y avión a muchos lugares. Sus akkas (hermanas) se burlan de él. "¿Recuerdas que ni siquiera podías sentarte en un autobús sin vomitar?". Kali también se ríe. Es verdad. De niño, llevaba un limón y una bolsa de plástico en los viajes en autobús. Con el paso de los años, Kali gana premios por sus actuaciones. Crea una escuela de danza llamada Koothambalam en Kovalam. (un lugar de la ciudad)

Ahora, Kali está listo para otra actuación. Se maquilla con cuidado. Lleva su traje con facilidad. Se abre el telón de terciopelo. Kali comienza a bailar.

Lección 3.4 ¿Quiénes son los emprendedores de nuestras comunidades?



Resultado específico

Los participantes reconocen a los emprendedores de sus comunidades.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar diferentes emprendimientos o negocios en la comunidad.
- Comprender las alegrías y los retos de dirigir tu propia empresa o negocio.



Estrategias

- **Inicio:** Preguntas creativas
- **Aprendizaje:** Invitados especiales o viaje al mercado
- **Reflexión:** Discusión abierta



Materiales

- Ninguno



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Tienda
- Emprendedor
- Mercado
- Empresa



Notas para el facilitador

Si decide invitar a "invitados especiales", asegúrese de invitar a personas que dirijan empresas con las que los participantes estén familiarizados, tal vez personas con negocios cerca de la escuela. Intente invitar a invitados de diferentes géneros y

asegúrese de que sean amables con los niños. Ayúdeles a prepararse explicándoles los objetivos de aprendizaje y compartiendo algunos ejemplos de preguntas. Anímeles a ser sinceros sobre las alegrías y los retos a los que se enfrentan. Lo ideal es informar a los invitados 1-2 semanas antes de la sesión.

Si decide ir al mercado, asegúrese de coordinarse con los vendedores del mercado para informarles de su visita con antelación. Si existe una asociación de mercados, póngase también en contacto con ellos. Puede pedir a los participantes que piensen en las preguntas antes del viaje o durante su desplazamiento al mercado para ahorrar tiempo. También es importante que consigas los formularios de consentimiento de los padres para la visita al mercado. Asegúrese también de organizar el transporte. Lo ideal es que también haya otros padres voluntarios que se unan para que cada grupo de 3-4 participantes esté acompañado por un adulto.

Inicio |10 minutos|

Preguntas creativas

1. Recuerde a los participantes que, en sesiones anteriores, aprendieron sobre las comunidades y los diferentes empleos que se encuentran en ellas. En esta sesión, aprenderán más sobre un trabajo específico: propietarios de negocios y emprendedores.
2. Forme grupos de 3-4 participantes.
3. Informe a los participantes que se reunirán con emprendedores/propietarios de negocios. En la lección anterior, se les pidió que pensarán en preguntas. Si no están preparados, instrúyales que piensen en todas las preguntas que puedan y que las escriban. Si no pueden escribirlas, pida a cada participante que recuerde al menos 1 ó 2 preguntas.
4. No es necesario compartir las preguntas con todo el grupo. Es importante que los participantes preparen ellos mismos las preguntas.

Aprendizaje |40 minutos|

Invitados especiales o viaje al mercado

Opción 1: Invitados especiales (40 minutos)

1. Explique a los participantes que hoy tienen invitados especiales. Recuérdeles que en las sesiones anteriores estuvieron aprendiendo sobre la comunidad. Los propietarios de las tiendas son personas importantes en la comunidad.
2. Invita a tu orador invitado a hablar del trabajo que hace; por ejemplo, qué vende y cómo empezó su negocio. Concédales hasta 10 minutos para explicarse.
3. Cuando hayan terminado de hablar, invita a los participantes a formular sus preguntas. Si los participantes se muestran tímidos o se quedan sin preguntas, hágalas usted mismo.
4. Algunas posibles preguntas podrían ser:
 - ¿Qué es lo que más te gusta de ser emprendedor/propietario de un negocio?
 - ¿Cuál es el mayor desafío de ser emprendedor/propietario de un negocio?
 - ¿Qué asignaturas te gustaban cuando eras más joven? ¿Cuáles eran sus intereses?
5. No olvide dar las gracias a los invitados especiales al final de la sesión.

Opción 2: Viaje al mercado (50 minutos)

1. Antes de salir en grupo, recuerde a todos los participantes que se desplazarán a un mercado o tienda cercanos. Recuérdeles algunas normas básicas para garantizar su seguridad.
2. Anímeles a formular las preguntas que han preparado mientras están en el mercado.
3. Cuando llegues al mercado, es posible que tengas que asignar pequeños grupos de niños a diferentes propietarios de tiendas o puestos del mercado para que la multitud sea más manejable. Asegúrate de que cada grupo esté acompañado por un voluntario adulto.
4. Cuando los participantes conozcan a los propietarios de las tiendas, presénteles a los participantes.
5. Deje unos minutos para que los participantes observen a los propietarios de las tiendas "en acción", haciendo lo que harían normalmente.
6. Invita a los participantes a formular las preguntas que han preparado. También puedes hacer las preguntas indicadas anteriormente (en la Opción 1).

Reflexión |5-10 minutos|

Discusión abierta

1. Pregunte a los participantes qué han aprendido de la visita. Pregúnteles qué es lo que más les ha sorprendido.
2. Invite a reflexionar al mayor número posible de participantes.
3. Resuma la sesión recordando a los participantes el papel de los dueños de negocios en la comunidad. Explique que los dueños de los negocios se aseguran de que la gente pueda conseguir lo que necesita o desea. Como todo trabajo o función, ser propietario de un negocio conlleva alegrías y retos.

Lección 3.5 Día de compras



Resultado específico

Los participantes entienden cómo se intercambia el dinero en los mercados y se sienten cómodos realizando transacciones sencillas.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Demostrar sus conocimientos sobre el dinero y el valor monetario jugando a comprar.
- Experimentar el reto de vender sus propios productos.
- Demostrar las habilidades numéricas básicas que intervienen en las transacciones.



Estrategias

- **Inicio:** Juego “Historia de los saltos” y discusión abierta
- **Aprendizaje:** Juego de rol (Mercado)
- **Reflexión:** Trabajo en parejas - debate



Materiales

- Carteles y cupones (ejemplos de cupones en Recursos para facilitadores);
- Frijoles (aproximadamente 10 frijoles por participante);
- Envases de productos (cajas, botellas, etc.).



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Mercado



Notas para el facilitador

Prepara una historia tonta y sin sentido para el juego de la “Historia de los saltos”. No hace falta que tenga un argumento lógico ni un personaje principal: lo más importante es repetir las palabras clave.

Para el mercado imaginario, asegúrate de tener suficientes frijoles. También debes preparar carteles y tarjetas de productos como el ejemplo que aparece a continuación en los Recursos para facilitadores.

Puedes pedir a los participantes que traigan algunos envases secos y limpios (como botellas, cajas de zumo, cartones vacíos, etc.) una semana antes de la sesión para disponer de más "productos".

Inicio |10 minutos|

Juego "Historia de los saltos" y discusión abierta

1. Presente la sesión recordando a los participantes que, en lecciones anteriores, aprendieron sobre los mercados y los dueños de negocios. Indique que hoy jugarán a un mercado imaginario.
2. Pida a los participantes que formen un círculo. Van a contar del uno al cuatro, una palabra cada vez, dando vueltas alrededor del círculo. Pero en lugar de utilizar los números "1, 2, 3, 4", pide a los participantes que digan "comprar, vender, plátanos, mangos".
3. Una vez que haya dado la vuelta al círculo, pida a todos los que hayan dicho "comprar" que se agrupen. La misma instrucción se aplica a los que han dicho "vender", "plátanos" y "mangos".
4. Indique a los cuatro grupos que se coloquen juntos, uno al lado del otro, en fila, y que se tomen de los brazos.
5. Recuérdeles que sus grupos tienen asignadas las palabras "comprar", "vender", "mango/s" y "plátano/s".
6. Explique que va a contar una historia. Cada vez que se diga una de las palabras "compra/s", "vende/s", "mango/s" o "plátano/s", el grupo asignado tiene que gritar "¡Hep!" mientras salta. Cada vez que se diga la palabra "mercado", todos los grupos tienen que gritar "¡Hep!" y saltar.
7. A continuación encontrarás un ejemplo de cómo puedes contar la historia. No tiene sentido ni argumento concreto. Lo más importante es repetir las palabras clave para que el juego sea más divertido. Puedes cambiar la historia si quieres; por ejemplo, puedes hacerla más larga.

"Un día, papá fue a comprar fruta. Quería comprar mangos y plátanos. No vendió nada. Un amigo vende los mangos. Otro amigo vende plátanos. Todo el mundo en el mercado está comprando o vendiendo algo. El mercado... el mercado era un lugar caliente. Gente que vende, gente que compra, gente que compra y vende - todos quieren batidos de mango. Pero ¡adiós, adiós! Es hora de que papá se vaya a casa".

8. Una vez terminado el juego, da las gracias a los participantes y pídeles que vuelvan a sus asientos.
9. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué significa "comprar"? ¿Qué necesitas para poder comprar cosas?
 - ¿Qué significa "vender"? ¿Qué necesitas para poder vender cosas?
10. Resuma la sesión explicando que la compra y la venta son transacciones que se realizan constantemente, sobre todo en los mercados. Los distintos artículos tienen costos y precios diferentes. La gente hace constantemente cuentas mentales cuando compra o vende cosas, y es una habilidad importante con la que hay que sentirse cómodo.

ADAPTACIONES

Si el espacio es limitado, puedes realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, los grupos pueden sentarse juntos y aplaudir mientras gritan "¡hep!".

Aprendizaje |40 minutos|

Juego de rol sobre el mercado

1. Explique a los participantes que hoy todos ellos realizarán un juego de roles: el de un "mercado imaginario".
2. Designa al azar a un tercio del grupo como "vendedores"; el resto del grupo serán "compradores". Para ello, asigna números a todos los participantes (1-2-3) y designa a todos los números uno como vendedores. Procura que los vendedores sean una mezcla de chicos y chicas.
3. Reparta las judías de modo que todos los compradores tengan la misma cantidad de judías (idealmente, 10 judías cada uno). Es mejor prepararlo de antemano para evitar retrasos.
4. Reparte los carteles y los cupones a los vendedores. Un vendedor, por ejemplo, podría tener un cartel anunciando helado por el precio de 2 judías y varios cupones con fotos de helados. Los cupones representan el helado.
5. Organice el lugar de manera que los vendedores estén ubicados por toda la sala y puedan exhibir sus artículos (cupones), tal como en el mercado.
6. Explica que los vendedores tienen que hacer todo lo posible por vender tantos cupones como puedan. Indique a los compradores que recorran el mercado y compren como lo harían normalmente. Mientras tengan judías, podrán comprar cupones.
7. Cuando el mercado esté montado, grita: "¡El mercado está abierto!".
8. Recorre el mercado e intenta guiar las conversaciones y transacciones para simular la experiencia del mercado. A los niños se les dan muy bien los juegos de simulación y pronto encontrarán formas de divertirse.
9. Después de unos 25 minutos, explica que el mercado va a cerrar pronto. Al cabo de unos minutos grita: "¡El mercado está cerrado!".



Muestra de cartel

Reflexión |10 minutos|

Debate abierto

1. Pide a los participantes que se acomoden en sus asientos.
2. Haga las siguientes preguntas:

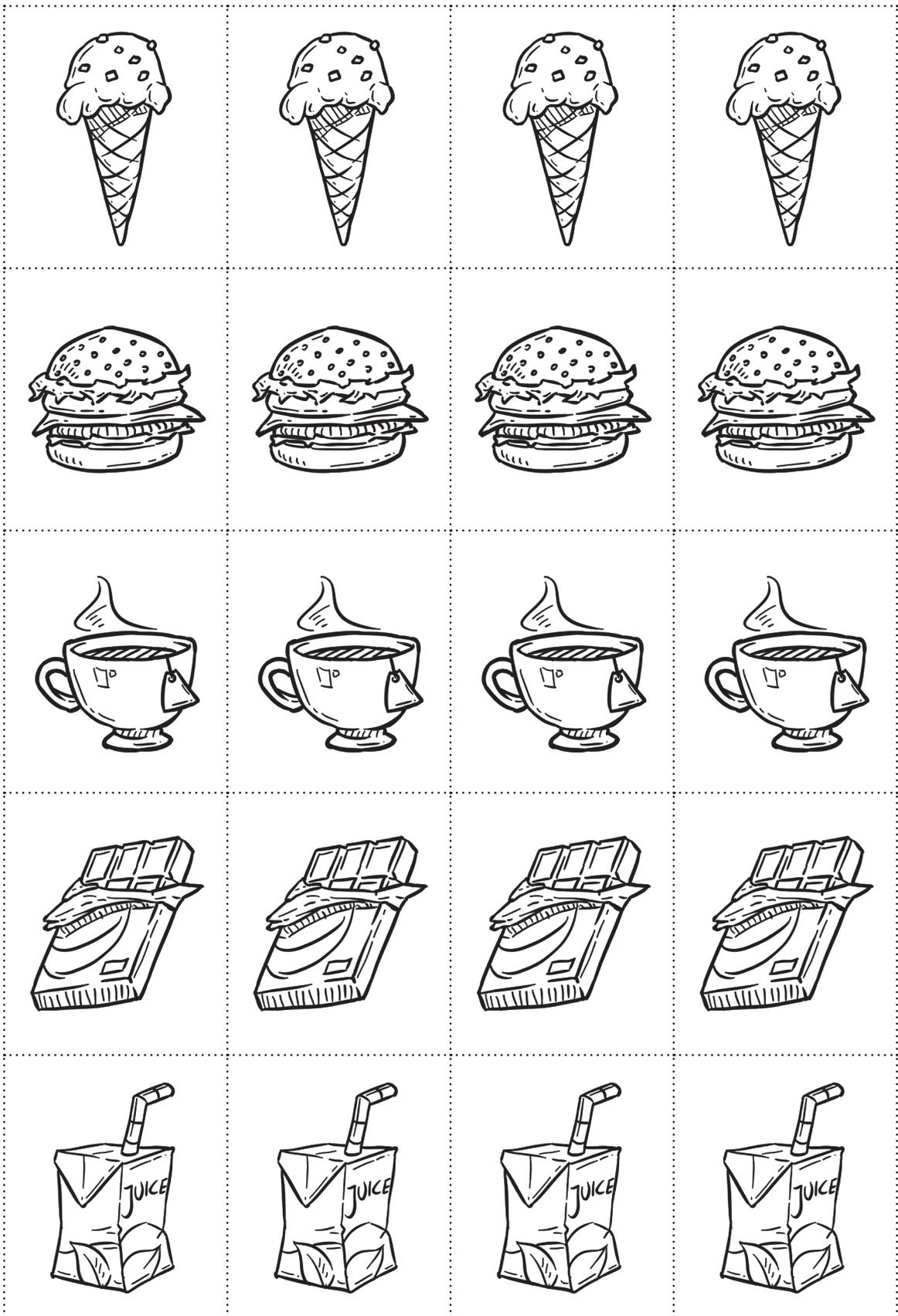
Para los compradores:

- ¿Fue fácil o difícil elegir? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Le pareció que tenía suficiente dinero o que no tenía suficiente?
- ¿Cómo eligió dónde gastar su dinero?

Para los vendedores:

- ¿Fue fácil o difícil gestionar las transacciones monetarias?
- ¿Fue fácil o difícil vender sus artículos? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Quién vendió más artículos? ¿Por qué cree que fue así?

3. Resuma recordando a los participantes que hemos estado aprendiendo sobre la vida de los propietarios de negocios. También hemos aprendido que los mercados y las tiendas son partes importantes de nuestra comunidad. Hoy hemos tenido otra oportunidad de aprender más sobre las alegrías y los retos de dirigir un emprendimiento o un negocio.



Tarjetas de muestra

Lección 3.6 ¿Quiénes son los agentes del cambio en nuestras comunidades?



Resultado específico

Los participantes reconocen y valoran a las personas inspiradoras que han realizado cambios positivos en su comunidad o país.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Identificar a los agentes de cambio, es decir, a las personas de la comunidad que contribuyen a un cambio positivo.
- Describir los problemas que intentan resolver los agentes del cambio.



Estrategias

- **Inicio:** Juego "Boda Boda"
- **Aprendizaje:** La historia de "El caso del agua desaparecida" (texto incluido en los Recursos para facilitadores) y mapa mental.
- **Reflexiona:** Completa la frase



Materiales

- Rotafolio o pizarra;
- La historia de "El caso del agua desaparecida"¹⁹.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Agente de cambio

¹⁹ Fuente: Story Weaver. Disponible en: <https://storyweaver.org.in/en/stories/34911-the-case-of-the-missing-water>



Notas para el facilitador

Identifique a agentes de cambio que pueda incluir como ejemplos en esta lección. Prepárese para utilizarlos como ejemplos en las actividades que se describen a continuación. Estas personas pueden ser conocidas a nivel nacional o internacional. También pueden ser miembros de la comunidad local conocidos por la mayoría de la gente.

Como preparación para el juego 'Boda Boda', puedes ver el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=HmUN7aqOeJ0>



Inicio |15 minutos|

Juego "Boda Boda"²⁰

1. Recuerde a los participantes que en las sesiones anteriores han aprendido sobre la comunidad y las funciones de las distintas personas que la componen. En esta sesión, aprenderán sobre ciertas personas que desempeñan un papel especial para ayudar a la comunidad a mejorar. Estas personas se denominan "agentes de cambio".
2. Invite a los participantes a formar parejas. Si es posible, los participantes de distinto sexo deberán formar parejas. Explique que un miembro de la pareja será el Boda Boda y el otro será el líder que guiará al Boda Boda. El Boda Boda deberá cerrar los ojos.
3. Explique que el líder puede dar cuatro órdenes para ayudar al Boda Boda a moverse con seguridad por la zona de juego. Invite a los participantes a crear su propia señal para cada orden: adelante, atrás, izquierda y derecha. Por ejemplo, un golpecito suave en el hombro podría significar ir hacia adelante. Haga una demostración del juego si es necesario.
4. Invita a los participantes a cambiar los papeles y a compartir sus ideas sobre cómo jugar al juego en la siguiente ronda.
5. Cuando termine el juego, haz las siguientes preguntas:
 - Cuando usted era el líder, ¿qué hizo para facilitar el juego a los Boda Boda?
 - Para los que fueron Boda Bodas, ¿qué hizo su compañero para guiarles bien?
 - Puede que conozcas a algunos líderes en la vida real: un líder de la iglesia, el alcalde de la ciudad u otros cargos electos, o quizá incluso presidentes de clubes. ¿Cómo es un buen líder?

ADAPTACIONES

Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden jugar en grupos de tres (dos líderes y un Boda Boda). Si el juego es demasiado fácil, el Boda Boda puede optar por llevar los ojos vendados.

²⁰ Fuente: Derecho a jugar. Adaptado de Play Opportunities for Wellness and Education Resource.

Aprendizaje |40 minutos|

La historia de "El caso del agua desaparecida" y el mapa mental "Agentes de cambio en tu comunidad"

1. Escriba "agente de cambio" en el centro de un rotafolio o en la pizarra.
2. Pregunte a los participantes qué significa la palabra "agente de cambio". Invite a los participantes a adivinar si es posible.
3. Explique que un agente de cambio es alguien que intenta resolver problemas o mejorar las cosas. Ven cosas a su alrededor que podrían ser mejores e intentan mejorarlas. Del mismo modo que tú intentas evitar que tus hermanos o amigos se peleen, un agente de cambio ayuda a que el mundo que le rodea sea más agradable y feliz para todos.
4. Explica que vas a leer una historia sobre dos niñas que buscan el agua que les falta. Pregunte a los participantes: "Si no hay agua en la comunidad, ¿creen que pueden hacerla aparecer?".
5. Lea la historia "El caso del agua desaparecida". No olvides hacer preguntas a lo largo de la historia para mantener la atención de los participantes.
6. Al final de la historia, pregunte a los participantes:
 - ¿Cuál era el problema en la comunidad de Ranj y Sapna?
 - ¿Qué hicieron para encontrar el agua que faltaba? ¿A qué otros retos se enfrentaron?
 - ¿Creía la gente que podía cambiar las cosas? ¿Por qué sí o por qué no?
 - ¿Cómo describirías a Ranj? ¿Cómo describirías a Sapna? (por ejemplo, decidida, inteligente, apasionada, segura de sí misma)
7. A medida que los participantes respondan a las preguntas, escriba sus respuestas en el rotafolio alrededor de la palabra "agente de cambio". Traza una línea entre las respuestas y la palabra "agente de cambio" para crear un mapa mental.
8. Pregunte a los participantes:
 - ¿Conoces a alguien que consideres un agente de cambio? Esta persona puede ser de tu comunidad.
 - ¿Por qué lo dice? ¿Qué han hecho? ¿O qué hacen?
 - ¿Están de acuerdo los demás?

Reflexión |5 minutos|

Terminar la frase

1. Diga a los participantes que usted empezará una frase y que ellos deben terminarla. Sólo puede terminar la frase una persona cada vez, pero puede haber muchas formas diferentes de hacerlo. Si los participantes quieren contribuir, pueden levantar la mano. Sólo debe hablar el participante que usted elija.
2. Algunos ejemplos de frases pueden ser:
 - Un agente de cambio es alguien que...
 - Los agentes de cambio intentan marcar la diferencia porque...
 - Un ejemplo de agente de cambio es...
3. Resuma compartiendo que un agente de cambio es alguien que resuelve problemas y mejora las cosas. Ven cosas a su alrededor que podrían ser mejores e intentan mejorarlas. Anota en el mapa mental algunos de los ejemplos ofrecidos por el grupo. Haz hincapié en que ser un agente de cambio no es lo mismo que un trabajo. Los agentes de cambio no reciben necesariamente un salario. Estas personas simplemente influyen en el cambio positivo de la comunidad. Esto es lo que les convierte en agentes de cambio.



Cuento "El caso del agua desaparecida"²¹

El tanque de la aldea de Ranj estaba casi seco. Aiji empezó a rezar para que lloviera. Amma recogió todos los cubos, ollas y vasijas de la casa y los llenó. "Tenemos que almacenar toda el agua que podamos", dijo. Appa recogió herramientas para cavar un poco más hondo. "Sólo necesitamos lo suficiente hasta que lleguen las lluvias", dijo.

Ranj sacó su cuaderno y su lápiz. Se puso la gorra de pensar y siguió a sus padres hasta el tanque. Examinó detenidamente el fondo del tanque. Estaba agrietado y polvoriento. Ranj se preguntó: "¿Adónde fue a parar el agua del tanque? ¿Se escapó? ¿Se la robaron? ¡Esto es un misterio!"

A Ranj le encantaba resolver misterios: como aquella vez que Aiji no encontraba sus gafas de leer. Ranj las había encontrado en su libro, marcando la página que estaba leyendo. Y la otra vez: ¿Por qué los elefantes visitaban los campos de raji? Resulta que era porque sus largas trompas podían oler los granos maduros, listos para comer. "Encontraré el agua", murmuró Ranj.

Ranj caminó hacia el otro lado del tanque, pasando junto a peces muertos y juncos secos. "¿Sabe adónde pudo haber ido el agua?". Ranj preguntó a un pescador. "¿Corriente abajo?", sugirió el pescador.

Ranj siguió el lecho seco del arroyo colina abajo. Al fondo había otro tanque. Había muchas cabras, pero no había agua. Ranj preguntó al cabrero: "¿Sabes dónde puede estar el agua?". "Río arriba", sugirió el cabrero. "De ahí es de donde vengo", dijo Ranj. "Allí no hay agua". "¿Más arriba, entonces?" dijo el cabrero. "De ahí es de donde viene tu agua".

Ranj subió hasta el tanque. Luego subió un poco más hasta un tanque más arriba en la colina. No había agua ni pájaros. Sólo había una persona allí. "Sapna, no encuentro agua. ¿Alguna idea de dónde se ha ido?" Ranj la llamó. Conocía a Sapna de la escuela.

"Río abajo" respondió Sapna. Ranj se enfadó de repente. Dio un pisotón. "¡NO!" gritó. "No es así. He buscado y buscado. No está río arriba ni río abajo. ¿Lo has entendido?" "¿Qué tal ahí arriba?" Sapna sugirió. Ranj y Sapna miraron al cielo. El sol les devolvió el resplandor. Todo estaba blanco y polvoriento. "No", coincidieron. "No hay agua allí".

Ranj se desplomó en el bote con Sapna y mordisqueó un tallo de loto. Tenía calor y estaba cansada. "Los padres de Manju se fueron del pueblo", dijo Ranj. "Se fueron a la ciudad donde tienen agua. Quizá deberíamos ir todos".

"Vete tú" espetó Sapna. "Nadie te pidió que estuvieras aquí". "Bien", dijo Ranj. Y se fue a casa. ¡Pero no estaba bien! Todavía no había agua, todavía no llovía. Al día siguiente, Ranj se cepilló los dientes con agua turbia del tanque en un vaso diminuto. "¡Tooo!", escupió. En la escuela, la clase estaba medio vacía. Más familias habían abandonado la zona.

²¹ Fuente: Story Weaver. Disponible en: <https://storyweaver.org.in/en/stories/34911-the-case-of-the-missing-water>

Recursos para facilitadores



Ranj no podía soportarlo. Echaba de menos a todos sus amigos. En plena clase de Estudios ambientales, se dio la vuelta y salió corriendo de la escuela.

Corrió y corrió hasta que quedó sin aliento. Finalmente se sentó a un lado de la carretera. "Tengo que encontrar el agua", resopló. "¿Puedo ayudar?", dijo una voz. Era Sapna, que había visto a Ranj huyendo de la escuela. Ranj sonrió. "¡Sí!" "Tenemos que hacerlo bien", dijo Sapna. "Como verdaderos Ingenieros lo Sanitarios". "¿Como quién...?" Ranj preguntó. "Los Ingenieros Sanitarios construyen tuberías, tanques y desagües. Yo voy a ser uno cuando sea mayor", dijo Sapna. Ranj y Sapna decidieron dibujar un mapa de su pueblo y de todos sus tanques y arroyos, mostrando todos los lugares por donde podría haber fluido el agua.

¿Adónde podría haber ido a parar el agua? Finalmente, se sentaron y estudiaron el mapa. "No hemos visto ese tanque todavía" Ranj señaló uno de los tanques que habían dibujado. "Vamos", aceptó Sapna. Ranj y Sapna comenzaron a subir la colina. El arroyo aquí también estaba seco. "Tal vez no deberíamos haber faltado a la escuela. Probablemente este tanque también esté seco", dijo Sapna con tristeza.

Cuando llegaron al tanque, Ranj y Sapna se dieron cuenta de que estaban equivocados. ¡Este tanque estaba lleno!

Sapna señaló una pequeña bomba al final del lago. Había un camión cisterna justo debajo del terraplén, que recogía el agua a medida que fluía. Un hombre estaba de pie, guiando el camión cisterna. "Misterio resuelto", espetó Ranj. Nunca se había sentido tan enfadada después de resolver un misterio.

"¿A dónde llevas nuestra agua?" Ranj quería saber. "A la ciudad", dijo el hombre. "Tienen más gente, así que necesitan más agua". "¡Eso no es justo!" dijo Sapna. El hombre se encogió de hombros: "Así son las cosas". "Mi amiga es ingeniera sanitaria", gritó Ranj. "Ella sabe lo que es justo". El hombre se rió. "¡Ingeniero Sanitario parece! No sois más que niños!" Sapna dijo en voz baja: "Sí, pero sé que no pueden quitarnos el agua". "Vete a casa", dijo el hombre. "¡No puedes cambiar nada!"

"¡Romperemos tu bomba!" gritó Ranj, corriendo hacia la bomba con un palo. "¡Oh!", dijo el hombre. "¿No deberían los Ingenieros Sanitarios construir bombas, no romperlas?" "Sí... no... así no..." Sapna dijo, infeliz. Pero Ranj dijo: "¡Soy un detective! Puedo hacer lo que quiera".

Ranj tuvo una idea mejor. Abrazó la bomba. "¡No puedes encenderla ahora!" Sapna corrió a abrazar la bomba también. "¡Hey!" dijo el hombre. Ahora estaba realmente enfadado. "Vete a casa", dijo.

Fue entonces cuando se rompieron las nubes. Rugieron los truenos, cayeron rayos y llovió a cántaros. Sapna se echó a reír. "¡El monzón está aquí!" Ranj gritó. "Me voy a casa, aunque tú no te vayas", dijo el hombre de la cisterna. Llovía y llovía.

WOOSH, el dique se desbordó y el arroyo se precipitó, salpicándoles. "¡Se ha encontrado el agua! Misterio resuelto!" Dijo Ranj. "¡WOOOOO!" Aullaron de alegría.

Lección 3.7 ¿Quién soy en la comunidad?



Resultado específico

Los participantes creen que los jóvenes, como ellos, pueden hacer contribuciones valiosas a las comunidades.



Objetivos de aprendizaje

Al final de la lección, los participantes serán capaces de:

- Comprender que todos tenemos un papel que desempeñar en las comunidades.
- Apreciar que sus opiniones como niños también son valiosas para mejorar las comunidades.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de la "Máquina de la diversión"
- **Aprendizaje:** Juego "Nuestro nuevo planeta" (incluido en los Recursos para facilitadores) y debate en grupo.
- **Reflexión:** Debate abierto



Materiales

- Ilustraciones de historias.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Participación



Notas para el facilitador

Practica la lectura del cuento para incluir preguntas antes, durante y después de la historia. Puedes prepararte para el juego de la "máquina de la diversión" viendo el siguiente vídeo:

<https://youtu.be/LbihLQbUWRk>



Inicio |15 minutos|

Juego de la "Máquina de la diversión"²²

1. Recuerde a los participantes que, en sesiones anteriores, han aprendido sobre las distintas personas de la comunidad. En esta sesión, pensarán en sus propios papeles en sus respectivas comunidades.
2. Invita a los participantes a trabajar juntos para crear una "máquina" utilizando sólo sus cuerpos. Una máquina es algo formado por diferentes piezas interconectadas que funcionan juntas para realizar una tarea.
3. Explica que todos los integrantes de la máquina deben permanecer conectados entre sí en todo momento, pero que todos pueden moverse de diferentes maneras. Conceda a los participantes entre 5 y 7 minutos para debatir cómo llevar a cabo la actividad. Consulta la imagen siguiente como referencia:



4. Anima a los niños a que intenten desplazarse lo más rápidamente posible de un extremo a otro de la sala sin separarse.
5. Invita a los niños a compartir sus ideas sobre cómo jugar de forma diferente en la siguiente ronda.
6. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo colaboraron los miembros del equipo para crear la máquina?
 - ¿Puedes nombrar algún momento de tu vida en el que hayas tenido que cooperar con alguien?
 - En tu vida cotidiana, ¿cómo puedes colaborar con los demás para alcanzar un objetivo común?
7. Resume la lección explicando que todos tenemos diferentes papeles en la vida y en las comunidades a las que pertenecemos. Es importante comprender cómo podemos contribuir a nuestras comunidades.

ADAPTACIONES

Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden formar una máquina, pero no tienen que desplazarse por la sala. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden inventar sonidos para su máquina o probar a vendar los ojos a uno de los miembros del grupo.

Aprendizaje |30 minutos|

La historia de "Nuestro nuevo planeta"

1. Explique a los participantes que va a leer una historia sobre un grupo de personas que aterrizan en un nuevo planeta. Pregunte a los participantes. "¿Qué creen que pasaría si llegaran a un nuevo planeta?".
2. Lea el cuento "Nuestro nuevo planeta". Recuerda hacer algunas preguntas durante la historia.
3. Al final de la historia, pregunte a los participantes:
 - ¿Qué aprendió de la historia?
 - Piensa en tu propia comunidad. ¿Qué cosas aprecias de tu comunidad? ¿Qué te hace sentir que perteneces a esta comunidad?
 - ¿Cuál cree que es su papel dentro de la comunidad?
 - ¿Está de acuerdo en que los niños hagan sugerencias sobre el diseño de sus comunidades? ¿Por qué?
 - ¿Tiene alguna sugerencia para hacer de su comunidad un lugar mejor para los niños?
 - ¿Ha tenido alguna vez la experiencia de participar en la mejora de una comunidad? Cuéntenoslo.
4. Resume explicando que, aunque los niños sean pequeños, tienen derecho a participar cuando se toman decisiones a su alrededor. Deben poder expresar sus opiniones sin vacilar, sobre todo cuando las decisiones les afectan directamente. Recuérdales de nuevo que una comunidad no es sólo el lugar donde viven. La comunidad de personas donde viven es muy importante, pero cosas como las escuelas, los clubes y los grupos religiosos también son comunidades a las que podemos pertenecer.

ADAPTACIONES

Si dispone de tiempo, puede pedir a los participantes que dibujen su comunidad ideal, es decir, aquella a la que les gustaría pertenecer.

Reflexión |10 minutos|

Terminar la frase

1. Diga a los participantes que usted empezará una frase y que ellos deben terminarla. Sólo puede terminar la frase una persona cada vez, pero puede haber distintas formas de hacerlo. Si alguien quiere participar, puede levantar la mano. A continuación, usted elegirá a una persona para que tome su turno.
2. Algunos ejemplos de frases podrían ser:
 - Me alegra formar parte de una comunidad porque...
 - Mi papel en la comunidad es...
 - Los niños pueden participar de distintas maneras. Podemos...

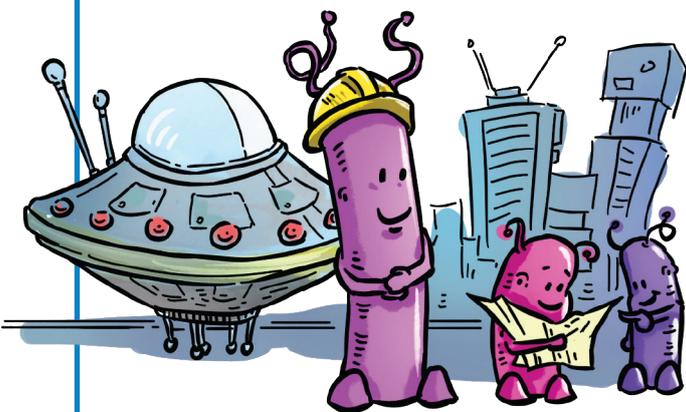


Nuestro nuevo planeta

Los Bugabus estaban muy contentos cuando su gran nave espacial aterrizó en el Planeta Overder. Por fin habían encontrado su nuevo hogar.

"Primero averigüemos si es seguro aquí en el Planeta Overder", dijo un Bugabu anciano. El Bugabu mayor respiró el aire. Vadearon el río. Probaron los frutos de diferentes árboles y plantas. Cuando estuvieron seguros de que era seguro, empezaron a construir una nueva ciudad.

Los expertos celebraron una reunión. Había un experto en puentes. Había un experto en edificios. Había un experto en coches. Había un experto en casas. Hicieron planes para la nueva ciudad. Después de consultar a todos los expertos, los Bugabus mayores empezaron la construcción.



Cuando terminaron de construir la ciudad, todos quedaron maravillados. Todos la admiraban. Todos estaban contentos. Todos, menos los niños. ¿Sabéis por qué?

Sólo había unas pocas escuelas para niños. Todas eran muy altas y estaban muy abarrotadas, y quedaban muy lejos de donde vivían los niños. Tampoco había suficientes parques infantiles. Y los parques infantiles estaban demasiado cerca de las carreteras.

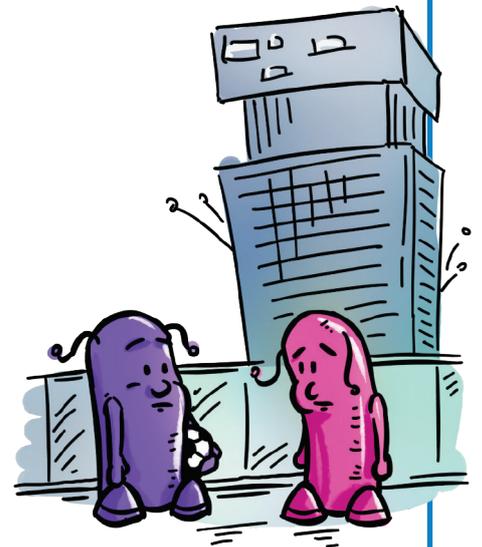
Como había tantos edificios altos, los niños de Bugabu apenas tenían ocasión de jugar bajo el cálido sol o bañarse bajo la lluvia. Sólo podían jugar a sus juegos en los ordenadores en vez de en la calle, así que no sentían ninguna alegría mientras los jugaban. No podían trepar a los árboles ni recoger frutas porque había máquinas que hacían este trabajo.

Los niños discapacitados no podían hacer lo que querían porque siempre estaban dentro de casa o en la escuela. Y, sobre todo, ¡había tantas normas!

"¿Dónde nos hemos equivocado?", se preguntan los expertos en puentes, edificios, carreteras y viviendas.

"Preguntemos a los niños", pensaron. Los expertos aprendieron mucho cuando hablaron con los niños. Los niños tenían muchas ideas para construir una nueva ciudad. Sobre todo, los expertos aprendieron a escuchar a los niños y a pensar en sus necesidades a la hora de planificar la ciudad. Con la ayuda de los niños, los expertos arreglaron la ciudad.

Los niños Bugabu y los Bugabus mayores lo celebraron cuando la ciudad quedó terminada. A partir de entonces, la vida fue feliz y pacífica en el Planeta Overder. Siempre que había nuevos proyectos relacionados con la infancia, los expertos pedían la opinión de los niños.



AflaToun



1

ETAPA

**PROGRAMA DE HABILIDADES PARA LA VIDA
Y EDUCACIÓN FINANCIERA**

6 a 7 años