



2

ETAPA

PROGRAMA DE HABILIDADES PARA LA VIDA Y EDUCACIÓN FINANCIERA

8 a 9 años

Implementada por:

AflaTown



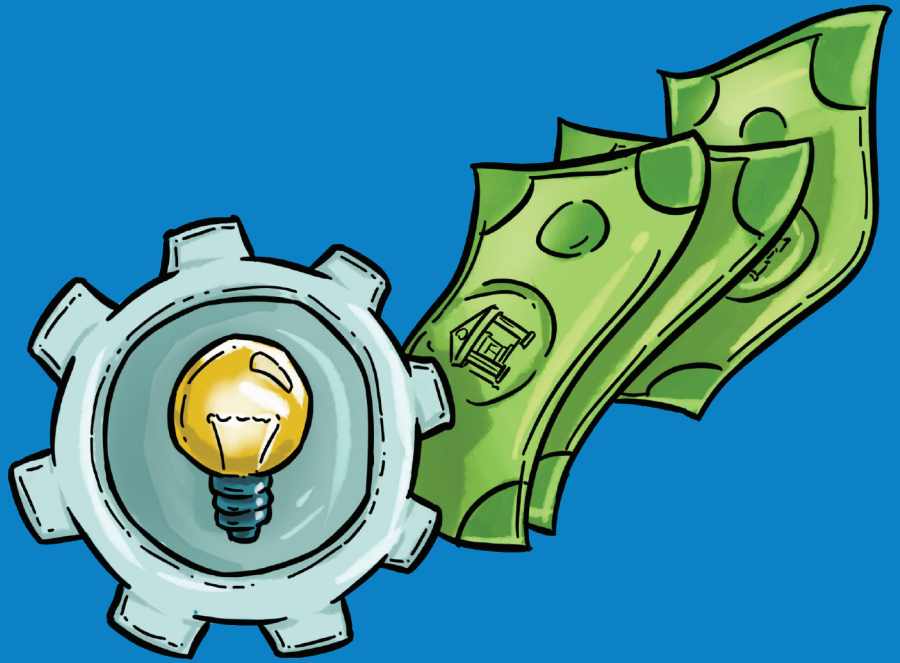
Agradecimientos

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 Jerroo Billimoria y Meljol han sido fundamentales en este sentido. Después de pilotarlo en países adicionales, se adaptó y dio lugar a la Segunda Edición Global del plan de estudios. El plan de estudios se adaptó luego 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@afatoun.org.



1

**Aprender sobre
los recursos y el
dinero**

Lección 1.1. ¿Qué es la sostenibilidad?



Resultado específico

Los participantes podrán identificar los problemas a los que se enfrenta actualmente el mundo debido al abuso, mal uso y sobreexplotación de diferentes recursos naturales.



Objetivos de aprendizaje

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

- Definir qué es la sostenibilidad.
- Comprender la importancia de la sostenibilidad.



Estrategias

- **Inicio:** El juego de las explicaciones
- **Aprendizaje:** Dictado "en marcha"
- **Reflexión:** Elaborando un cartel



Materiales

- Vaso/botella transparente de agua potable;
- Papelógrafos y rotuladores.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Sostenibilidad
- Responsable
- Despilfarro
- Recursos
- Administrador



Notas para el facilitador

Para la actividad "Inicio", es importante llevar un recipiente transparente para el agua potable.

Para la actividad "Aprendizaje", escriba las frases en trozos de papel y cuélguelos aleatoriamente por la sala antes de la sesión. También puede escribir las frases desordenadas en un papelógrafo. No olvide asignarle un número a cada frase. Dos números consecutivos forman una idea; por ejemplo, 1 y 2 van juntos.

Para la actividad "Reflexión", los participantes pueden optar por trabajar individualmente o en parejas.

Las siguientes definiciones pueden servirle de referencia:

- a. **Sostenibilidad:** Satisfacción las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades.
- b. **Responsable:** Es la obligación de hacer algo o el deber de cuidar de alguien o algo como parte de su trabajo o función.
- c. **Despilfarrar:** Utilizar algo de valor de forma descuidada, extravagante o inútil.
- d. **Recursos:** Todos los materiales disponibles en nuestro entorno.
- e. **Administrador:** Encargado de la gestión o cuidado de algo.

Inicio |20 minutos|

El juego de las explicaciones

1. Empiece mostrándoles un vaso de agua transparente a los participantes. Pregúnteles qué les llama la atención. Espere las respuestas. Asegúrese de comentar la claridad, limpieza y frescura del agua.
2. Explíqueles a los participantes que el vaso de agua representa uno de nuestros recursos más importantes: el agua limpia y fresca. Pregúnteles a los participantes para qué utilizan el agua en su vida cotidiana (beber, bañarse, regar las plantas, etc.). Subraye que el agua es vital para todos y para todo en la Tierra.
3. Beba unos sorbos del vaso de agua y vierta el resto en el suelo. Deles a los participantes la oportunidad de reaccionar, preguntándoles: "¿Qué piensan de lo que acabo de hacer? ¿Por qué creen que lo hice?". Espere las respuestas antes de subrayar que la acción fue un ejemplo de despilfarrar. Señale que el resto del agua podría haberse utilizado más adelante.
4. Pídale a los participantes que se pongan en parejas y designe a una persona A y a una persona B en sus parejas. Explíqueles que tendrán que examinar los detalles de una imagen que va a mostrarles en breve.
5. Exponga la imagen de un pozo seco (véase los Recursos para facilitadores) y deles a los participantes un minuto para que la observen en silencio. Pídale a la persona A de cada pareja que complete la frase "Me he dado cuenta de que...". A continuación, la persona A puede hacerle preguntas a la persona B como: "¿Qué le ha pasado al pozo? ¿Por qué ha ocurrido?".
6. Deje que la persona B de cada pareja responda lo mejor que pueda a las preguntas.
7. Invite a los participantes a reunirse en grupo y a compartir sus ideas con toda la clase.
8. Levante el vaso que ha utilizado antes. Escriba la palabra "Sostenibilidad" en una nota adhesiva o utilice un rotulador para escribirla en un trozo de papel. Péguela al vaso de agua. Explíqueles a los participantes que la sostenibilidad implica utilizar los recursos, como el agua, de forma que no se dañen ni se agoten demasiado rápido para garantizar que haya suficiente para nosotros y para las generaciones futuras. Señale que esto se aplica a todos los demás recursos naturales.

9. Pregúntele a los participantes: "¿Qué otros recursos debemos utilizar de forma inteligente?" Espere las respuestas. Resuma nombrando algunos recursos, como los árboles y la electricidad.
10. Formule la siguiente pregunta: "¿Qué podría ocurrir si no utilizamos estos recursos de forma inteligente?". Concédale a los participantes tiempo para responder.
11. Resuma las respuestas de los participantes.

Aprendizaje |20 minutos|

Dictado "en marcha"

1. Indíqueles a los participantes que vuelvan a reunirse con sus parejas.
2. Presente la actividad de la siguiente manera: "Por toda la sala hay trozos de papel con frases sobre la sostenibilidad. Pero estas frases están cortadas por la mitad. Su trabajo consiste en unir las ideas para que podamos hacernos una idea más clara de lo que significa la sostenibilidad. Uno de ustedes buscará los trozos de papel mientras el otro escribe cada frase completa".
3. Explique que cada trozo de papel tendrá un número. Dos números consecutivos forman una idea; por ejemplo, 1 y 2 van juntos. Infórmeles a los participantes de que hay cinco ideas en total y diez trozos de papel.
4. Pídale al "escritor" que escriba los números del 1 al 5 en una hoja de papel.
5. Infórmeles a los "cazadores" que pueden empezar con el número que quieran, pero que deben leerles en voz alta las palabras a sus compañeros con precisión para formar una idea coherente. Ambos participantes pueden moverse por la sala.
6. He aquí las 10 frases divididas que definen la sostenibilidad:
 - 1- La sostenibilidad es la idea de tomar decisiones y actuar
 - 2- para ayudar a nuestro planeta a mantenerse saludable durante mucho tiempo.
 - 3- Significa utilizar los recursos de la Tierra, como el agua, el aire, los árboles y la energía,
 - 4- de forma que no les perjudique ni se agoten demasiado rápido.
 - 5- Sostenibilidad significa ser un buen administrador de nuestro medio ambiente,
 - 6- para que tengamos recursos suficientes para nosotros hoy y para los niños del futuro.
 - 7- Sostenibilidad significa ser responsable sobre cómo usamos las cosas y tomar decisiones
 - 8- que son buenas para la Tierra y todos los seres vivos que la comparten con nosotros.
 - 9- Sostenibilidad significa cuidar nuestro planeta y asegurarnos de que no desperdiciamos cosas
 - 10- para que haya suficiente para todos durante mucho tiempo.
7. Después de que todos hayan escrito algunas frases, desles tiempo a los participantes para que comprueben su trabajo mostrándoles el papelógrafo que contiene la definición de sostenibilidad.

ADAPTACIÓN

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de otra manera. Por ejemplo, escriba las frases segmentadas en un papelógrafo en orden desordenado (con los números asignados escritos antes de cada frase). Pídale a los participantes que se pongan en parejas con la persona que tengan al lado. Una persona debe dictar mientras la otra escribe las ideas completas.

Reflexión [20 minutos]

Elaborando un cartel

1. Pídeles a los participantes que piensen en quién necesita aprender sobre sostenibilidad. Resuma sus respuestas.
2. Pídeles a los participantes que elaboren un cartel dibujando la imagen que mejor represente la sostenibilidad. También deben elaborar una o dos frases para explicar su dibujo. Pídeles que expongan su trabajo en el aula.



Recursos para facilitadores



Lección 1.2. ¿Cuáles son los problemas de sostenibilidad de mi comunidad?



Resultado específico

Los participantes podrán identificar varios problemas a los que se enfrenta el mundo debido al abuso, mal uso y uso excesivo de diferentes recursos naturales.



Objetivos de aprendizaje

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

- Identificar preocupaciones ambientales y de sostenibilidad relevantes en su comunidad.
- Describir cómo estas preocupaciones pueden afectar a su familia en la actualidad y en el futuro.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de “dar la vuelta al mantel”
- **Aprendizaje:** Rompecabezas
- **Reflexión:** Mirando a tu alrededor



Materiales

- Mantales (o trozos de tela);
- Sacos;
- Hojas de papel en blanco;
- Lápices;
- Materiales para colorear.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Sostenible
- Recursos naturales
- Conservar



Notas para el facilitador

Para la actividad "Inicio", el tamaño del mantel dependerá del tamaño del aula. Si el espacio es pequeño, puede utilizar un mantel grande en el que quepan todos los participantes. Si el espacio es grande, puede optar por utilizar varios manteles más pequeños para que los utilicen grupos pequeños. A lo largo del juego, asegúrese de que los participantes se escuchan unos a otros y de que todos juegan con seguridad.

Para la actividad "Aprendizaje", implementará la técnica del rompecabezas. Esta puede ser una técnica poderosa que les permite a los participantes aprender y trabajar juntos como grupo. Para esta actividad, los participantes trabajarán en pequeños grupos debatiendo respuestas a preguntas sobre un recurso asignado. Cada recurso irá acompañado de una breve descripción.

Para la actividad "Reflexión", prepárese para dar ejemplos de cosas de su entorno que pueden servir para conservar recursos, como lavamanos, las luces de las aulas, etc.

Inicio |15 minutos|

Juego de "dar la vuelta al mantel"

1. Presénteles el juego a los participantes formulando las siguientes preguntas:
 - ¿Alguna vez han trabajado con alguien para resolver un problema? Por ejemplo, digamos que quieren construir un fuerte y tienen que encontrar materiales con su amigo para construirlo. Ese sería un ejemplo de trabajar con alguien para resolver un problema.
 - ¿Cómo trabajaron en equipo para conseguir lo que querían en esa situación?
2. Espere algunas respuestas y luego explique: "Ahora vamos a jugar a un juego en el que tendrán que trabajar en equipo. El objetivo es voltear un mantel sin que nadie toque el suelo".
3. Coloque el mantel en una zona de juego abierta y segura.
4. Invite a los participantes a buscarse un sitio en el mantel.
5. Todos deben trabajar juntos para intentar darle la vuelta al mantel sin que nadie toque el suelo (es decir, la zona exterior del mantel). Si alguien toca el suelo, el grupo debe volver a empezar.
6. Anime a los participantes a ser creativos, a probar ideas diferentes y a escucharse unos a otros.
7. Invite a los participantes a compartir sus ideas sobre cómo jugar de forma diferente en la siguiente ronda.
8. Al final del juego, pregunte: "¿Qué estrategias han utilizado para darle la vuelta al mantel? ¿Qué ha funcionado mejor?" Espere las respuestas.
9. Resúmalo de la siguiente forma: "Este juego nos enseñó que podemos resolver un problema trabajando juntos. Vimos cómo las acciones de una persona pueden afectar a todos los demás".
10. Explique los pasos siguientes de la siguiente manera: "Hoy pensaremos en los problemas de sostenibilidad del lugar donde vivimos y en cómo podemos ayudar a resolverlos".

ADAPTACIONES

Si dispone de poco espacio, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, puede realizarse fuera del aula o incluso en el patio, si el tiempo lo permite. Como alternativa, puede realizar la actividad que se indica a continuación, en la que participará un grupo de alumnos cada vez.

Aprendizaje [15 minutos]

Manteniendo el globo

1. Divida a los participantes en grupos de 8-10 personas.
2. Dígales a los participantes que su objetivo es mantener un globo en el aire sin que toque el suelo.
3. Proporcione las siguientes reglas:
 - Los participantes solo pueden utilizar las manos y los pies para golpear el globo.
 - Los participantes no pueden sujetar ni agarrar el globo.
4. Haga que los participantes formen un círculo.
5. Comience colocando un globo en el centro del círculo. Los participantes deben colaborar para evitar que el globo toque el suelo.
6. Concédales a los participantes unos minutos para elaborar estrategias. Anímeles a comunicarse entre sí. Pueden utilizar indicaciones verbales, señales manuales o cualquier otro medio para coordinar sus movimientos.
7. Puede fijar un límite de tiempo para añadirle una sensación de urgencia al juego y animar a los participantes a trabajar juntos de forma eficaz.
8. Dele a otro grupo la oportunidad de intentar el reto.
9. Después de la actividad, reúnalos a todos y mantenga un debate sobre la experiencia. Haga preguntas como:
 - ¿Qué estrategias han utilizado para mantener el globo en el aire?
 - ¿Cómo se comunicaban entre ustedes?
 - ¿Se enfrentaron a algún problema? ¿Cómo lo superaron?
 - ¿Cómo se siente trabajar en equipo en un espacio reducido?
10. Resuma la actividad de la siguiente manera: "Este juego nos ha enseñado que podemos resolver un problema trabajando juntos. También hemos visto cómo las acciones de una persona pueden afectar a todos los demás. Hoy pensaremos en los problemas de sostenibilidad del lugar donde vivimos y en cómo podemos ayudar a resolverlos entre todos".

Aprendizaje [35 minutos]

Rompecabezas

1. Presente la actividad del rompecabezas de la siguiente manera: "En este juego armaremos un rompecabezas en el que cada grupo tiene una pieza de conocimiento. Al compartir lo que sabemos, podemos completar el cuadro y comprender mejor todo el tema. Aprender unos de otros puede ser divertido y eficaz".
2. Invite a los participantes a formar pequeños grupos de cuatro.
3. Reparta las hojas de los recursos (véase Recursos para facilitadores). Los participantes deben leer sobre el recurso que les ha tocado y debatir las respuestas a las preguntas sobre estos recursos. Más adelante, tendrán la oportunidad de compartir lo que han aprendido con

los participantes de otros grupos. Para esta lección, actuarán como "expertos" de un recurso específico.

4. Pídeles a los participantes que le asignen a alguien la tarea de leer en voz alta la breve descripción del recurso. Una vez hecho esto, pídeles a los que han escuchado que vuelvan a contar lo que oyeron. Dele a cada persona del grupo un minuto para compartir lo que recuerda.
5. A continuación, anime al grupo a leer las preguntas por turnos y deles tiempo a todos para responder. Si los participantes no tienen conocimientos avanzados de lectura, una opción podría ser que una persona segura de sí misma en cada grupo lea las preguntas mientras los demás ofrecen respuestas.
6. Pídeles a dos personas que permanezcan en su grupo mientras otros dos miembros se marchan para unirse a otro grupo. Pueden unirse a un grupo que haya hablado del mismo recurso o a uno que haya hablado de un recurso diferente. Tras un par de minutos, indíqueles a los participantes que se trasladen a otro grupo.
7. Resuma la actividad diciendo: "Hemos aprendido que, cuando nos enfrentamos a ciertos problemas, conviene unirnos. Pensar en soluciones y cooperar en grupo puede ayudarnos a resolver nuestros problemas".

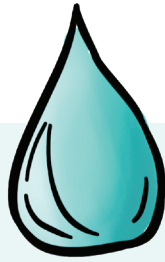
Reflexión [10 minutos]

Mirando a tu alrededor

1. Observar nuestro entorno puede ser una excelente manera de identificar formas de practicar la sostenibilidad.
2. Pídeles a los participantes que miren a su alrededor e identifiquen formas de ahorrar los recursos. Invite a algunos participantes a que contribuyan. Algunos ejemplos podrían ser: utilizar sabiamente el agua de las instalaciones para lavarse las manos o apagar las luces del aula cuando se es la última persona en salir.
3. Resuma la sesión diciendo: "Todos tenemos un papel que desempeñar en la práctica de la sostenibilidad. Cada uno de nosotros tiene la capacidad de cambiar las cosas a través de nuestras acciones individuales".



Agua



Sin agua, la Tierra estaría sin vida. Toda la vida en nuestro planeta —humanos, plantas y animales— depende del agua.

Tristemente, el mundo enfrenta estos problemas graves con el agua:

Falta de agua: En algunas partes del mundo, no hay suficiente agua limpia para todos. Esto puede suceder debido a la falta de lluvia o porque las personas usan más agua de la que se puede reponer.

Agua contaminada: A veces, el agua se ensucia debido a las acciones humanas, como arrojar basura a los ríos o usar productos químicos en los jardines. Esto puede ser muy dañino para los animales y plantas que viven en el agua.

Protección de las fuentes de agua: Es importante cuidar los lugares de donde proviene nuestra agua, como ríos, lagos y pozos subterráneos. Esto significa no contaminarlos y plantar árboles para mantener el agua limpia.

1. **¿De dónde obtenemos el agua que usamos todos los días?**
2. **¿Cómo usas el agua en tu hogar y comunidad? ¿Haces un buen uso o un uso derrochador?**
3. **¿Qué puedes hacer para asegurarte de que utilices el agua de manera adecuada?**





Electricidad



La electricidad es importante porque alimenta las cosas que usamos en nuestros hogares, escuelas y comunidades, haciéndolos lugares cómodos y divertidos para estar.

Tristemente, el mundo enfrenta algunos problemas con este recurso:

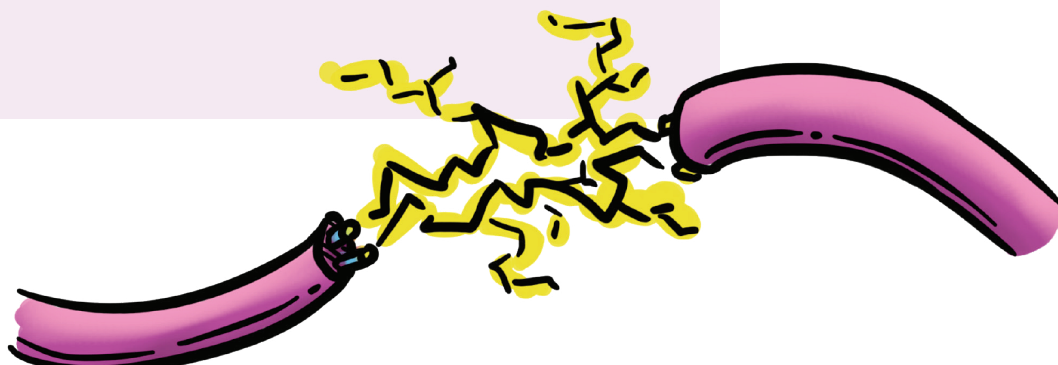
Usar demasiada electricidad: Cuando usamos demasiada electricidad, puede ser perjudicial para el medio ambiente. Es como comer demasiados dulces: no es bueno para nuestro cuerpo, y usar demasiada electricidad no es bueno para la Tierra.

Generar electricidad de maneras sucias: Algunas formas de producir electricidad ensucian el aire. Es como cuando un coche saca humo, pero a mayor escala. Queremos usar formas más limpias de producir electricidad.

Desperdiciar energía: A veces, dejamos encendidas luces o electrodomésticos cuando no los necesitamos. Es como dejar un grifo abierto sin usar el agua. Esto desperdicia electricidad.

Consumir demasiados recursos: Producir electricidad puede gastar recursos naturales como el carbón o el gas. Es como comerse todos los bocadillos demasiado rápido y luego no tener más.

1. ¿De dónde obtenemos la electricidad que usamos todos los días?
2. ¿Cómo usas la electricidad en tu hogar y comunidad? ¿Haces un buen uso o un uso derrochador?
3. ¿Qué puedes hacer para asegurarte de que estás usando la electricidad de manera responsable?





Árboles



Los árboles siempre han dado mucho a los humanos y animales de muchas maneras.

Tristemente, las personas no están cuidándolos bien y están haciendo cosas que los ponen en peligro, como:

Talar demasiados árboles: Cuando las personas cortan demasiados árboles, es perjudicial para el medio ambiente. Los árboles ayudan a limpiar el aire y a mantener el suelo en su lugar.

Destruir los hogares de los animales: Los árboles son como apartamentos para los animales. Cuando los tamos, muchos animales pierden sus hogares.

Calentar demasiado la Tierra: Los árboles ayudan a mantener la Tierra fresca. Si los cortamos en exceso, el planeta puede volverse demasiado caliente.

Desperdiciar papel: El papel proviene de los árboles. Si usamos demasiado papel y no lo reciclamos, estamos gastando muchos árboles innecesariamente.

1. **¿Se beneficia tu comunidad de los árboles? ¿Cómo son útiles en el lugar donde vives?**
2. **¿Cómo están en peligro los árboles en tu comunidad?**
3. **¿Qué puedes hacer para ayudar a salvar los árboles?**





Aire



El aire está a nuestro alrededor y es algo que necesitamos para vivir. Es como una manta invisible que cubre la Tierra.

Tristemente, a menudo ignoramos la importancia del aire, y aquí hay algunos problemas que enfrenta el mundo:

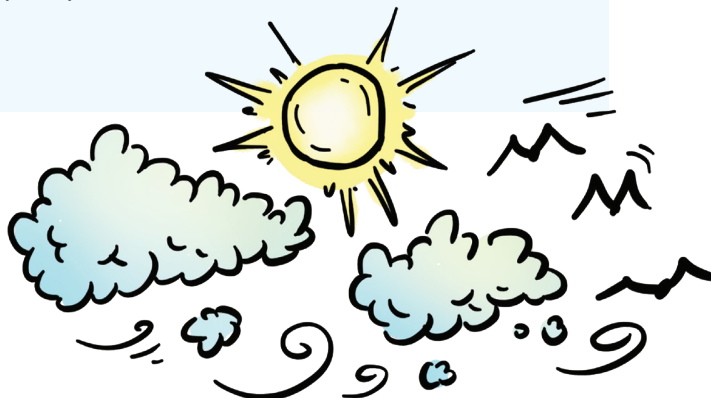
Aire sucio: A veces, el aire a nuestro alrededor se llena de cosas que no son buenas para respirar, como humo o productos químicos. Esto puede hacer que las personas y los animales se enfermen.

Demasiado calor: Algunas acciones humanas pueden hacer que la Tierra se caliente más. El calor atrapado provoca el derretimiento del hielo y cambios en el clima.

Difícil de ver con claridad: En algunos lugares, el aire puede estar tan contaminado que es difícil ver a lo lejos, como tratar de mirar a través de una ventana empañada.

Problemas para respirar: Para algunas personas, especialmente los niños, el aire sucio puede dificultar la respiración. Es como tener la nariz tapada, pero puede suceder con más frecuencia.

1. **¿Cuáles son algunas cosas en tu comunidad que contaminan el aire?**
2. **¿Cómo puedes ayudar a mantener el aire limpio en nuestra comunidad?**



Lección 1.3. ¿Por qué es difícil practicar las 3R?



Resultado específico

Los participantes apreciarán cómo las acciones colectivas de reducir, reutilizar y reciclar tienen un gran impacto a la hora de ayudar al planeta.



Objetivos de aprendizaje

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

- Identificar las razones más comunes por las que a las personas les puede resultar difícil practicar las 3R.
- Proporcionar sugerencias sobre cómo abordar estos retos.



Estrategias

- **Inicio:** Pensando, emparejando y compartiendo
- **Aprendizaje:** Adoptando una postura
- **Reflexión:** Dos preguntas



Materiales

- Artículos que pueden reducirse, reutilizarse o reciclarse (periódicos, botellas, etc.);
- Papel y bolígrafo para cada participante.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Reducir
- Reutilizar
- Reciclar



Notas para el facilitador

Para la actividad "Inicio", traiga dos objetos que pueda reducir, reutilizar o reciclar. Por ejemplo, una botella de detergente (reducir: se puede rellenar), una bolsa de papel (reciclar: se puede utilizar como papel para escribir), una camiseta vieja (reutilizar: donarla; si no se puede usar, puede convertirla en un trapo).

La actividad "Aprendizaje" ofrece la oportunidad de asegurarse de que los participantes comprenden el concepto de las 3Rs, proporcionando sus propias razones de por qué puede resultarles difícil ponerlas en práctica.

Inicio |20 minutos|

Pensando, emparejando y compartiendo

1. Comience la sesión preguntando: "¿Qué saben sobre reducir, reutilizar y reciclar?" Espere las respuestas. Resuma las 3Rs presentando un papelógrafo con los conceptos. Explique brevemente:
 - "Reducir" significa utilizar menos cantidad de algo.
 - "Reutilizar" significa encontrar nuevas formas de usar objetos viejos en lugar de botarlos.
 - "Reciclar" significa convertir cosas viejas en cosas nuevas.
2. Invite a los participantes a mirar uno de los objetos que ha traído. Haga preguntas como: "¿Debo botarlo?", "¿Qué puedo hacer con esto?", "¿Puedo reutilizarlo?", "¿Se puede reciclar?", "¿Cómo puedo reducir el uso de este tipo de objetos?". Espere las respuestas y ofrezca algunas sugerencias; por ejemplo, una lata puede convertirse en un portalápices o en un portavelas (haciendo agujeros en los laterales).
3. Muestre el otro objeto y pregunte: "Si no quiero botar este objeto, ¿qué puedo hacer con él?" Pídale a los participantes que escriban una lista o dibujen varias formas en que el objeto podría reutilizarse en sus casas o pueblos.
4. Una vez hecho esto, invite a los participantes a compartir sus pensamientos o dibujos con un compañero. A continuación, pídale que respondan por turnos a las siguientes preguntas: "¿Te resultó fácil o difícil pensar en ideas para reducir, reutilizar y reciclar el objeto?", "¿Qué lo hizo fácil?" "¿Qué lo hizo difícil?".
5. Una vez que todos hayan tenido tiempo de debatir, pida voluntarios para que hablen sobre lo que ha dicho su compañero.
6. Resuma sus respuestas y explique: "Hoy aprenderemos más sobre las 3R: los beneficios de practicar las 3R y cómo podemos superar los retos de practicar las 3R".

Aprendizaje |20 minutos|

Adoptando una postura

1. Presente la actividad diciendo: "Vamos a jugar a un juego para aprender más sobre las 3R. Se llama 'Adoptando una postura'".
2. Explique cómo funciona el juego de la siguiente manera: "Yo diré algo sobre las 3R y ustedes decidirán si es verdadero o falso. (Marque un lado de la sala con un Verdadero y otro con un Falso). Cuando les diga, vayan al lado de la sala que mejor represente su elección".
3. Lea en voz alta las siguientes afirmaciones. Puede pedirles a algunos participantes que expliquen brevemente sus respuestas:
 - Verdadero o Falso: Practicar las 3R ayuda a ahorrar los recursos naturales. (V)
"Utilizamos menos materias primas como árboles, minerales metálicos y petróleo, lo que contribuye a proteger nuestro medio ambiente".

- Verdadero o Falso: Reutilizar objetos puede ser una forma divertida y creativa de ayudar al medio ambiente. (V)
"Pintar botellas en casa para hacer bonitos floreros o agujerear latas para hacer portavelas puede ser una experiencia divertida, sobre todo cuando lo haces con otras personas".
- Verdadero o Falso: Reutilizar objetos puede ayudar a ahorrar dinero. (V)
"Volver a utilizar las cosas y elegir productos fabricados con materiales reciclados a veces permite ahorrar dinero. Implica aprovechar al máximo las cosas".
- Verdadero o Falso: Las 3R ayudan a mantener seguros a los animales, protegiendo sus hogares. (V)
"Los entornos limpios mejoran el hábitat de los animales y las plantas".
- Verdadero o Falso: El reciclaje contribuye a reducir la contaminación. (V)
"Fabricar cosas nuevas a partir de materias primas puede crear contaminación. Cuando reutilizamos y reciclamos, reducimos la contaminación derivada de la fabricación de nuevos productos.
- Verdadero o Falso: Las 3R nos enseñan a ser ciudadanos responsables y solidarios con la Tierra. (V)
"Las 3R demuestran que cada cosa pequeña que hacemos puede marcar la diferencia".
- Verdadero o Falso: Las instrucciones sencillas pueden ayudar a los niños a comprender y practicar las 3R con mayor facilidad. (V)
"Es posible educar y concienciar a través de lecciones, historias y actividades divertidas e interactivas".
- Verdadero o Falso: Involucrar a los niños en actividades prácticas, como la clasificación de materiales reciclables, puede facilitar la comprensión de los conceptos de las 3R. (V)
"Todos podemos hacer pequeños cambios a lo largo del tiempo. Podemos empezar con objetivos sencillos y alcanzables y celebrar los esfuerzos realizados para practicar las 3R".
- Verdadero o Falso: Trabajar en equipo con compañeros en proyectos ecológicos puede hacer que practicar las 3R sea más divertido que trabajar solo. (V)
"Trabajar en equipo significa apoyarse y motivarse mutuamente para practicar las 3R. Podemos recordarnos unos a otros cómo nuestras acciones pueden tener un impacto positivo en el medio ambiente".
- Verdadero o Falso: Aplicar las 3R es fácil para los niños. (F)
"Los padres o cuidadores suelen gestionar el dinero en los hogares. Eligen qué comprar, en función de cuánto tienen y de cuántos artículos tienen que comprar o reservar para los objetivos de ahorro, etc.".
- Verdadero o Falso: Puede ser difícil convencer a todos los miembros de una familia o comunidad para que reciclen. (V)
"Puede que algunas personas no entiendan del todo por qué es importante reducir, reutilizar y reciclar. Podemos ayudarles a entender el impacto medioambiental de sus acciones y los beneficios de las 3R".

- Verdadero o Falso: Podemos hablar con nuestras familias sobre las 3R y animarles a adoptar estas prácticas. (V)

"¡Sí, podemos! Podemos compartir las historias y los hechos que hemos aprendido durante las clases y hacer preguntas para iniciar una conversación sobre el tema. He aquí algunos ejemplos:

- a. ¿Han notado cambios en nuestro entorno recientemente? ¿A qué creen que se deben?
- b. ¿Qué pequeños cambios podemos hacer para generar menos residuos?
- c. ¿De qué formas creativas podemos reutilizar objetos viejos en nuestras casas?
- d. ¿Qué objetos de la casa pueden reciclarse?
- e. ¿Qué tipo de proyectos divertidos relacionados con las 3R podemos hacer juntos?

ADAPTACIÓN

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, puede indicarles a los participantes que levanten la mano derecha para Verdadero y la izquierda para Falso.

Reflexión [20 minutos]

Dos preguntas

1. Pídale a los participantes que dibujen o escriban las respuestas a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué han aprendido hoy sobre las 3R?
 - ¿Qué es una cosa que te resulta difícil al practicar las 3R y qué es una cosa que continuarás haciendo, comenzarás a hacer o dejarás de hacer?
2. Dele a los participantes la oportunidad de compartir sus respuestas con todos o con otra persona del grupo.
3. Resuma la lección de la siguiente manera: "La Tierra es nuestro hogar. Cuando practicamos las 3R, ayudamos a mantenerla limpia, feliz y sana. Cada uno de nosotros puede poner de nuestra parte. Reduciendo, reutilizando y reciclando, hacemos de nuestro planeta un lugar mejor para nosotros, para todos los animales y para las generaciones futuras".

Lección 1.4. El poder de practicar las 3R



Resultado específico

Los participantes apreciarán cómo las acciones colectivas de reducir, reutilizar y reciclar tienen un gran impacto a la hora de ayudar al planeta.



Objetivos de aprendizaje

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

- Describir las ventajas de la acción colectiva cuando muchas personas practican las 3R.
- Identificar diferentes ejemplos de cómo las personas pueden trabajar juntas para poner en práctica las 3R.



Estrategias

- **Inicio:** Malabares en grupo
- **Aprendizaje:** Paseo por la galería "Esfuerzos comunitarios para la práctica de las 3R"
 - Casos prácticos
- **Reflexión:** Los dedos de mis manos



Materiales

- 12-18 pelotas (o cualquier cosa que se pueda convertir en una pelota, como calcetines enrollados o papel arrugado);
- Hojas con historias de casos (véase Recursos para facilitadores);
- Hoja de papel en blanco para cada participante;
- Material para colorear y escribir.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Trabajo en equipo
- Comunidad
- 3R



Notas para el facilitador

Para la actividad "Inicio", prepare 2-3 pelotas (o cualquier cosa que pueda convertirse en una pelota, como calcetines enrollados o papel arrugado) para que cada equipo trabaje con ellas.

Para la actividad "Aprendizaje", si el espacio lo permite, puede colgar las historias en la pared y proporcionar otra hoja de papel para que los participantes escriban en ella. También puede repartir hojas individuales.

Inicio |15 minutos|

Malabares en grupo

1. Forme grupos de 3-5 participantes y pídale a cada grupo que forme un círculo.
2. Repártale a cada grupo 2-3 de las pelotas.
3. Haga que los participantes creen una secuencia lanzando una pelota de persona a persona. Algunas estrategias podrían ser: empezar y terminar con la misma persona, pasarles la pelota a todos una vez, no pasarle la pelota a la persona de al lado, etc. Concédales a los participantes algo de tiempo para planificar sus reglas.
4. Proporcione las siguientes instrucciones: "Empiecen pasando una pelota en la secuencia elegida. Pueden añadir otra pelota a la secuencia después de una ronda exitosa si todo el equipo está de acuerdo. Si alguna de las pelotas se cae, deben empezar de nuevo con una sola pelota".
5. Hagan "malabarismos" con tantas pelotas como puedan siguiendo la misma secuencia. Los participantes pueden lanzar 2-3 pelotas alrededor del círculo al mismo tiempo.
6. Después de unos minutos, fórmúeles a los participantes las siguientes preguntas:
 - ¿A quién le resultó fácil la actividad? ¿A quién le resultó difícil? ¿Por qué?
 - ¿Cómo se sintieron?
 - ¿Qué podrían hacer mejor? (Deles tiempo para que piensen en otra estrategia)
7. Deles tiempo para que vuelvan a intentar la actividad. Demuestre la actividad de forma que destaque el trabajo en equipo, la comunicación y el ánimo. A continuación, pregúnteles: "¿Qué creen que intenta enseñarnos el juego?". Espere las respuestas.
8. Termine la actividad diciendo: "Este juego nos ha enseñado que la acción de una persona afecta a todos los demás, y que podemos ayudarnos mutuamente trabajando bien juntos".
9. Relacione esta afirmación con la lección de la siguiente manera: "Este tipo de trabajo en equipo es necesario en la vida real. ¿Creen que podemos aplicar el trabajo en equipo al practicar las 3R? Reducir, reutilizar y reciclar los residuos puede ser una tarea enorme que requiere mucha motivación y ánimo, ¡pero haciéndola juntos puede ser divertido y gratificante! Hoy aprenderemos cómo podemos trabajar juntos para hacer que las cosas sucedan".

Aprendizaje |25 minutos|

Paseo por la galería

1. Indíqueles a los participantes que permanezcan en sus grupos.
2. Infórmeles de que van a leer diferentes historias sobre cómo la gente se unió para practicar las 3R. Repártale hojas con las historias a cada grupo.
3. Pídale a los participantes que le asignen a alguien de cada grupo la tarea de leer en voz alta. Después, deje que cada uno comparta lo que recuerda de las historias en su grupo.
4. Pídale a una persona de cada grupo que se ofrezca como voluntaria para escribir o dibujar las respuestas a las siguientes preguntas:
 - ¿Con qué tipo de residuos ha trabajado la comunidad y qué ha hecho con ellos?
 - ¿Qué objetivo han conseguido: reducir, reutilizar o reciclar?
 - ¿Qué podemos aprender de ellos?
5. Pídale a los participantes que le pasen su historia y sus hojas de respuestas a otro grupo.
6. Deje que los grupos examinen las respuestas y luego discutan:
 - ¿Sus respuestas son similares o diferentes a las de los otros grupos? ¿En qué sentido?
 - ¿Qué han aprendido de los otros grupos?
 - ¿Qué es lo nuevo que van a añadir a sus ideas?
7. Termine la lección con el siguiente resumen: "Estas historias trataban sobre la creación de tesoros a partir de la basura. Pueden inspirarnos para mirar más allá del problema de los residuos y ver qué oportunidades son posibles cuando no tenemos miedo de intentarlas. Cuando nos enfrentemos al tema de los residuos, hagamos una pausa y pensemos: "¿Puedo reducir, reutilizar o reciclar?". Preguntémonos: "¿Qué puedo hacer para ayudar a resolver este problema? ¿Con quién puedo afrontar el problema? Nunca sabes a qué lugar puede llevarte la respuesta".

Reflexión |20 minutos|

Círculos de acción y "los dedos de mi mano"

1. Indíqueles a los participantes que formen un círculo con sus respectivos grupos.
2. Guíeles a través de este sencillo ejercicio diciendo: "Piensen en nuestra comunidad. ¿Qué problemas tenemos con la basura?". Pídale a los participantes que cierren los ojos y piensen en la comunidad de sus sueños.
3. Pídale que planifiquen cómo podrían contribuir a crear esa comunidad de ensueño en la vida real.
4. Entréguele a cada grupo una hoja de papelógrafo y pídale que formen un círculo colocando las manos una al lado de la otra. A continuación, deben dibujar el contorno de sus manos.
5. Dígales a los participantes que cada mano representa una parte de un plan para marcar la diferencia. En el centro del círculo, los participantes pueden escribir sus respuestas a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué (queremos cambiar)?
 - ¿Cuándo (queremos hacer este cambio)?
 - ¿Cómo (realizaremos este cambio)?
 - ¿Por qué (queremos cambiar esto)?
 - ¿Con quién (queremos cambiar esto)?

Recursos para facilitadores



Cocinando con cocos: Sierra Leona, África Occidental

Alhaji era un niño cuya familia adoptiva fue aniquilada por una gran corriente de lodo que se movía rápidamente. Su trágico destino despertó en él una fuerte pasión por encontrar soluciones al problema de la deforestación en Sierra Leona. Allí la gente usa leña para cocinar, así que él quería encontrar un combustible alternativo. Investigó y aprendió cómo la gente puede crear energía a partir de materiales naturales, como desechos animales y plantas, sin causarle daños al medio ambiente. Alhaji vio cómo la gente convertía estos materiales en pequeños cubos oscuros que pueden utilizarse en lugar de la leña y el carbón. Entonces ahorró el dinero necesario para comprar la máquina con la que fabricar estos cubos de productos de desecho. Echándole un vistazo a su comunidad, se

dio cuenta de que las cáscaras de coco podían servir. En su comunidad, la gente come y bebe cocos todos los días. Alhaji ayudaría a los vendedores de cocos a limpiar y ahorrar dinero; a ellos les cuesta dinero botar las cáscaras, ¡así que Alhaji las conseguiría gratis!



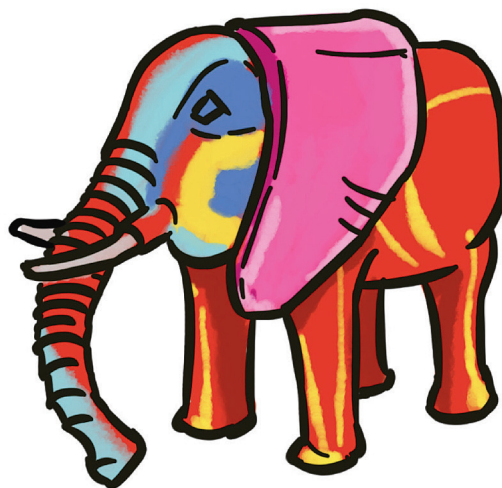
Los residuos de la cáscara de coco tienen que pasar por un proceso. Se limpian, se secan, se queman, se pulverizan, se mezclan y se convierten en pulpa. Se bombea en palitos blandos y se seca para que se endurezca. El resultado es una fuente alternativa de combustible. A pesar del reto que supone convencer a la gente de que comience a usar este combustible sostenible, Alhaji tiene grandes esperanzas. Ahora, Sierra Leona tiene una solución. No solo los árboles se salvan del peligro, ¡también los animales que viven en ellos!

Arte en sandalias: Nairobi, Kenia

En 1997, la conservacionista de la naturaleza Julie Church paseaba por la costa de Kenia cuando vio que unos niños fabricaban juguetes con sandalias desechadas. Esto la hizo pensar: "¡Quizá podríamos convertir estas sandalias en algo bonito!" Entonces se propuso cambiar las cosas.

Pero no lo hizo sola. Creó la empresa social Ocean Sole para hacer algo con la basura recogida en la costa. Los habitantes de la zona limpian las playas semanalmente y recogen unos 1.000 kilos de basura cada vez. Los artistas trabajan con las sandalias de plástico encontradas en la basura, esculpiéndolas en maravillosas obras de arte: tortugas, ballenas, jirafas y elefantes. Otros convierten las sandalias en virutas y las utilizan para fabricar colchones que donan a los necesitados.

Este proceso de hacer tesoros a partir de la basura es un gran ejemplo de cómo podemos mejorar las cosas juntos.





Cartones de leche que construyen: Bangkok, Tailandia

En Tailandia, los estudiantes más jóvenes ayudan a transformar los cartones de leche en materiales de construcción para casas! En realidad, los niños no fabrican los materiales, pero ayudan a poner en marcha el proceso. Tetra Pak, una empresa que fabrica envases de cartón de leche, puso en marcha una campaña de recogida en las escuelas, donde se les enseñó a los alumnos cómo recoger los envases y a deshacerse de ellos correctamente. ¡Una sola escuela recogió unos 5.000 envases en un mes! Alrededor de 400 escuelas de Bangkok participan en este programa y hay unos 150 puntos de recogida en la ciudad.



Los cartones de leche son difíciles de reciclar, ya que están formados por seis capas que contienen tres tipos diferentes de materiales: papel, plástico y aluminio. Una vez descompuesta, la pasta de papel se lleva a un lugar donde puede convertirse en papel higiénico y cartón. El resto de la mezcla se tritura hasta que queda muy fina. Después se calienta y se moldea en ladrillos. Se necesitan unos 500 cartones para fabricar un solo ladrillo.

¡Eso equivale a unos 10 ladrillos fabricados con toda la colección de una escuela! Puede parecer una cifra pequeña, pero ningún esfuerzo es demasiado pequeño cuando se trata de mantener al mundo libre de basura.

Arena de cristal: Luisiana, EE.UU.

La ciudad de Nueva Orleans, en Luisiana, se construyó por encima del nivel del mar a principios del siglo XVIII, pero hoy la mitad de ella está por debajo del nivel del mar. Como consecuencia del calentamiento global, las tormentas son cada vez más fuertes y el nivel de los océanos está subiendo. Esta ciudad necesita toda la protección posible contra tormentas e inundaciones. Una de las cosas que hacen los habitantes de Luisiana para solucionar ese problema es convertir el vidrio en arena. Esta arena se utiliza después para rellenar sacos de arena destinados a paliar catástrofes y restaurar las costas erosionadas.

A un par de residentes de Luisiana se les ocurrió esa brillante idea en 2020. Se hicieron llamar "Glass Half-Full" y empezaron a darle a conocer su plan a la comunidad. Los residentes no solo empezaron a traer botellas y tarros, sino que también ayudaron a recaudar fondos para las máquinas necesarias para procesar el vidrio en distintas formas. El vidrio de mayor tamaño se vende como grava y algunos lo utilizan para crear suelos. El tipo más pequeño de arena es un polvo fino que la empresa regala. Esto es lo que la gente de Luisiana está utilizando ahora para ayudar a restaurar su costa. Y lo que es aún más interesante, a medida que la arena se extiende por la costa, crecen plantas acuáticas. ¡A su vez, sus raíces mantienen la arena en su sitio!

Todo empezó cuando alguien miró una botella y se preguntó: "¿Reducir, reutilizar o reciclar?" ¡La respuesta a esa pequeña pregunta puede hacer mucho bien en todas partes!



Recursos para facilitadores



Basura por arroz: Manila, Filipinas

El gobierno local de la ciudad de Muntinlupa puso en marcha el programa "Bigas sa Basura" (Basura por arroz) en septiembre de 2023 para animar a los residentes a separar los materiales reciclables de sus residuos a cambio de sacos de arroz.



La iniciativa se coordinó en el marco del programa de Género y Desarrollo (GAD) de la ciudad. Este programa se llama Women Eco Warriors y pretende capacitar a las mujeres para que ganen dinero.

El objetivo de Bigas sa Basura es recoger los residuos domésticos. Se anima a las mujeres a separar los materiales reciclables de sus residuos y llevarlos a un Centro de Saneamiento Medioambiental local a cambio de arroz.

Plástico por el arroz: Pampanga, Filipinas

En enero de 2023, el gobierno local de Angeles City, Pampanga, estableció una caseta de canje en el ayuntamiento para su proyecto "Plastik Palit Bigas".

El proyecto consiste en pedirles a los vecinos que recojan productos de plástico de sus hogares y cubos de basura a cambio de arroz. Un kilo de productos de plástico recogidos, como botellas viejas, equivale a un kilo de arroz.

El gobierno municipal les informa a los residentes de que quienes deseen canjear el plástico recogido por arroz deben llevar consigo documentos de identidad válidos que demuestren que son residentes. La caseta de canje está abierta de lunes a jueves entre las 8:00 y las 17:00 horas.

El objetivo del proyecto es animar a los hogares a separar los residuos en el momento adecuado y reducir, o incluso eliminar, el uso de plásticos.



Lección 1.5. El poder de la solidaridad: ayudando a los demás en la comunidad



Resultado específico

Los participantes valorarán la importancia de compartir el dinero y los recursos con los demás.



Objetivos de aprendizaje

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

- Identificar los momentos en que las familias necesitan apoyo adicional (por ejemplo, accidentes, fallecimientos).
- Describir cómo la comunidad es más fuerte cuando las personas se cuidan y apoyan mutuamente.



Estrategias

- **Inicio:** La historia de "El poder de uno"
- **Aprendizaje:** Nombrando, describiendo, actuando
- **Reflexión:** Dos preguntas



Materiales

- Historia de "El poder de uno"⁵;
- Fotos de personas que se unen para lograr un objetivo común;
- Pequeño objeto para pasar de mano en mano



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Equipo
- Solidaridad
- Permanecer unidos
- Apoyo



Notas para el facilitador

Para la actividad de narración de la sección "Inicio", prepare un objeto que los participantes puedan pasarse, como una pelota o un libro, y elija una canción que se adapte al contexto.

Inicio [20 minutos]

La historia de "El poder de uno"

1. Comience la lección preguntando: "¿Conocen alguna historia sobre una persona necesitada que recibió ayuda de los demás?". Espere las respuestas y luego explique: "Hoy escucharemos una breve historia sobre un grupo de niños que se unieron para ayudar a alguien necesitado. Veamos cómo lo hicieron".
2. Lea en voz alta la historia "El poder de uno" (véase los Recursos para facilitadores).
3. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué recuerdan de la historia? (Anime a los participantes a decir lo que recuerden con sus propias palabras)
 - Pídale a un voluntario que resuma la historia. A continuación, deje que los demás amplíen su resumen.
 - ¿Cómo Pragati pudo pagar todos los viajes?
 - ¿Por qué Ajay estaba triste? ¿Estás de acuerdo con lo que hizo con su dinero? ¿Habrían hecho lo mismo?
 - ¿Tú también le habrías ayudado? ¿Por qué sí o por qué no?
 - ¿Qué pasaría si pusiéramos todo nuestro dinero en el mismo sitio?
4. Explíqueles: "Cuando utilizamos nuestros recursos y nuestro dinero sabiamente, aunque tengamos poco dinero o los recursos justos, estamos mejor preparados para compartir lo que tenemos con los necesitados. A cambio, cuando llegue el momento en que tengamos necesidades, podemos esperar que los demás también puedan ayudarnos".
5. En una pizarra o un papelógrafo, escriba el acrónimo "T. E. A. M". Pregúnteles a los participantes qué significa. Espere las respuestas y luego escriba:

T-ogether (Juntos)

E-veryone (Todos)

A-chieves (Logramos)

M-ore (Más)

Aprendizaje [20 minutos]

Nombrando, describiendo, actuando

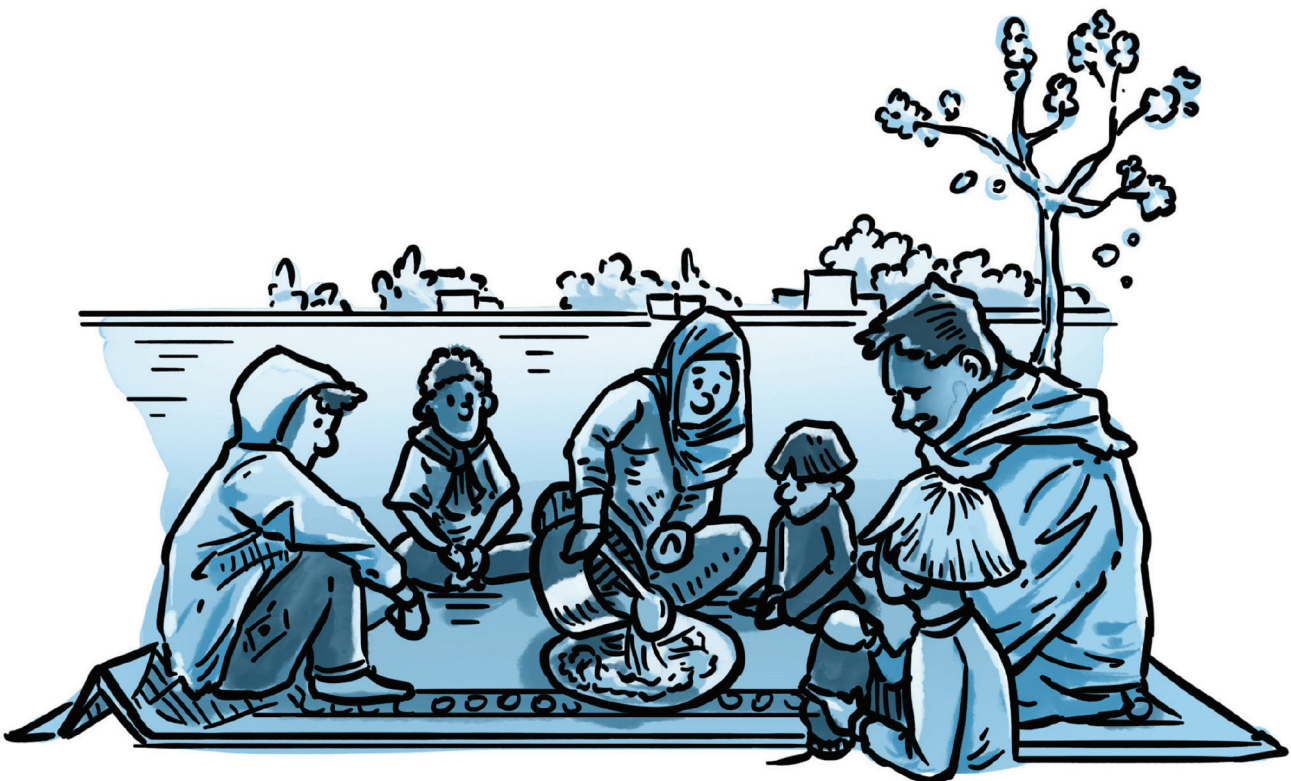
1. Indíqueles a los participantes que formen pequeños grupos de 3-4 personas.
2. Dígales: "Aquí hay algunas fotos de personas que se unen para lograr un objetivo común" (véase los Recursos para facilitadores). Entréguele una foto a cada grupo. Pídale a todos los miembros del grupo que observen detenidamente la foto antes de darle la vuelta. Pídale a los participantes que escriban de memoria los siguientes detalles.
 - **Nombre:** Hagan una lista de todas las cosas que recuerden de la foto. Pueden nombrar personas, lugares o cosas.

- **Descripción:** Para cada una de las cosas que han nombrado, añadan una descripción. ¿Qué adjetivos les añadirían a los sustantivos que han enumerado? Por ejemplo, para "personas", podrían escribir "viejas" o "jóvenes".
 - **Acción:** Describan cómo actuaban las personas de la foto. ¿Qué hacían? ¿Cuál era su papel? ¿Cómo contribuían al grupo en su conjunto? Por ejemplo, "los ancianos y los jóvenes estaban plantando juntos".
3. Resuma la actividad preguntando: "¿Qué es lo que significa T.E.A.M.?". Espere las respuestas antes de hacer énfasis en lo siguiente: "Estos dibujos muestran una palabra importante, 'solidaridad', que significa permanecer juntos y apoyarse mutuamente. Cuando las personas se unen, pueden lograr cosas más grandes y mejores".

Reflexión [20 minutos]

Dos preguntas

1. Pídale a los participantes que dibujen o escriban sus respuestas a las siguientes dos preguntas:
 - ¿Qué han aprendido hoy sobre la solidaridad?
 - ¿Qué van a empezar a hacer o a seguir haciendo para ayudar a sus familias o a sus comunidades?





"El poder de uno"⁶

¡Tring, tring, tringggg!

Era el último día de clase. Los alumnos de la clase 6 se reunieron alrededor de la mesa de Didi para comer. Se pasaban la comida y se mojaban en las dabbas (fiambreras) de los demás. Ajay comió un roti (pan) y le dio al perro de la escuela, Gundu.

"¿Qué planes tienen para las vacaciones de verano?", les preguntó Didi a los alumnos.

"Practicaré mis habilidades futbolísticas, como Messi", dijo Anita.

"Voy a hacer muchos juguetes", dijo Rafiq.

"Voy a comer vada-pav, samosa y kachori (aperitivos locales) todos los días", dijo Vivek.

"Voy a ir al Parque de Aventuras de Lonavala", dice Pragati.

"Tienen muchas atracciones. Como el tobogán de agua y el tren que sube y baja", dijo Thomas.

"Y Pragati va a montarlos a todos."

"Pero las entradas cuestan 60 rupias", dijo Faiza. "Eres tan rico, Pragati".

"No", respondió Pragati. "Solo estoy gastando el dinero que ahorré".

"También puedes ir al parque de atracciones", dijo Didi, sonriendo. "Solo tienes que ahorrar como hizo Pragati".

"Sí", Pragati está de acuerdo. "Si ahorramos una rupia cada día, podemos sumar una gran cantidad".

"Ahorrar una rupia al día es fácil", dijo Seema. "¿Lo intentamos?"

"Entonces quizá podamos ir todos al parque de aventuras".

Todos estaban de acuerdo. Cuando acabaran las vacaciones, irían juntos al parque de aventuras.

Las vacaciones de verano estuvieron llenas de diversión.

Rafiq hacía juguetes con lo que encontraba por ahí. Les vendía algunos a sus primos y ahorraba una rupia por cada día de vacaciones.

Prasad le enseñaba matemáticas a su hermano pequeño y ahorraba una rupia diaria del dinero que su padre le daba por ello.



⁶ Fuente: StoryWeaver. Disponible en: <https://storyweaver.org.in/en/stories/130189-the-power-of-one>

Recursos para facilitadores



Devi ahorra cada día una rupia del dinero de los helados que su maim (tía) le daba.

El padre de Ajay era el jardinero encargado de los jardines municipales. Le daba una rupia por cada retoño que le ayudaba a plantar.

Era el primer día de clase. Didi ayudó a la clase a sumar el dinero que habían ahorrado.

Cada alumno había ahorrado lo suficiente para comprarse una entrada.

Todos lo celebraron, excepto Ajay.

"¿Qué ha pasado, Ajay? ¿No estás contento con lo que has ahorrado?", preguntó Anjali.

"No he ahorrado nada", contesta Ajay. "Gundu se enfermó la semana pasada, así que me gasté todos mis ahorros en comprarle medicinas. Y ahora no tengo dinero para el parque de aventuras".

La clase se quedó en silencio. Finalmente, Nimbaram tomó la palabra.

"No te preocupes, Ajay. Podemos ahorrar un poco más entre todos y comprarte un billete".

Nimbaram tenía razón. En una semana, la clase 6 había ahorrado suficiente dinero para el billete de Ajay.

Finalmente, la clase 6 estaba en el parque de atracciones.

"¡Ahhh!", chillaron Rafiq y Prasad desde la rueda gigante.

¡Whoosh! Faiza salió salpicando del tobogán de agua.

¡Schoop! Ajay y Anita salieron disparados de la montaña rusa acuática.

Toda la clase 6 disfrutó muchísimo, ¡y todo porque habían ahorrado una rupia al día!



Fotos de personas unidas para lograr un objetivo común



Lección 1.6 Lo que puedo comprar, lo que pueden comprar mis cuidadores



Resultado específico

Los participantes comprenderán que hay cosas que pueden comprar ellos mismos y cosas que necesitan que les proporcionen sus cuidadores.



Objetivos de aprendizaje

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

- Identificar artículos que puedan comprar por sí mismos.
- Identificar los elementos que los cuidadores tienen la responsabilidad de proporcionarles.



Estrategias

- **Inicio:** Imágenes congeladas
- **Aprendizaje:** Juego de "Adivina lo que soy"
- **Reflexión:** Pensando, emparejando y compartiendo



Materiales

- Ninguno.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Necesidades
- Gasto



Notas para el facilitador

Comience la lección ayudando a los participantes a recordar las ideas abordadas en lecciones anteriores. Pídales a los participantes que compartan lo que recuerden. Después de escuchar sus respuestas, haga su propio resumen de la siguiente manera: "Hemos hablado de las cosas que todos necesitamos para vivir y de

cómo estas cosas proceden en gran medida de los recursos naturales. Como estos recursos son limitados, todos tenemos que poner de nuestra parte para conservarlos. Para ello es necesario trabajar en equipo. Las decisiones que toma una persona pueden afectar a toda la comunidad".

Recuérdelos a los participantes lo que han aprendido sobre el dinero. Haga énfasis en que el dinero, al igual que el agua, la electricidad y los árboles, es un recurso finito y que tenemos que colaborar con las personas que nos rodean, o con nuestro cuidador, para utilizarlo adecuadamente. Las decisiones que tomamos con nuestro dinero afectan a los que nos rodean.

En la sección "Aprendizaje", los participantes jugarán a "Adivina lo que soy". En este juego, los participantes deben trabajar en grupo para intentar adivinar la palabra descrita por uno de los miembros del grupo. Esta persona debe describir la palabra sin utilizarla. Por ejemplo, si la palabra es "camiseta", la persona puede decir: "Suelo llevarla puesta todos los días. Tengo cuatro agujeros. Estoy hecha de un tejido suave. ¿Qué soy?".

Prepare dos grupos de 5-7 palabras para este juego: un grupo debe estar formado por elementos de "necesidad" y otro por elementos de "deseo". Puede elegir elementos de la lista que aparece al final de la lección o puede elegir sus propias palabras para adaptarlas a su contexto.

Inicio [20 minutos]

Imágenes congeladas

1. Pídeles a los participantes que piensen en lo siguiente: "¿Qué cosas compran sus cuidadores/ padres? Cuando son niños, no suelen tener su propio dinero, pero, para esta actividad, imaginen que lo tienen. ¿Cómo lo utilizarían? ¿Qué pueden comprar cuando son niños?". Infórmeles a los participantes de que responderán a estas preguntas en la siguiente actividad.
2. Proporcione instrucciones para el juego de las "imágenes congeladas". Dígales a los participantes que trabajarán en pequeños grupos para crear una representación visual rápida de diferentes escenarios utilizando sus propios cuerpos. Proporcione un ejemplo de una situación que se pueda representar, como un padre/madre yendo al mercado a comprar comida.
3. Divida a los participantes en grupos de 4-5 personas. Si dispone de un espacio más grande, un grupo más numeroso puede hacer que la actividad sea más divertida.
4. Deles tiempo a los grupos para que piensen cómo visualizar las respuestas a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué artículos puede comprar un niño? (por ejemplo, golosinas, algo de material escolar, juguetes)
 - ¿Qué artículos pueden comprar sus cuidadores? (por ejemplo, ropa, comidas)
5. Pídeles a los grupos que presenten sus escenarios. Cada grupo se turnará para presentar su imagen a la clase. Antes de que empiecen, recuérdelos que tendrán que mantener sus poses durante un breve periodo de tiempo para darles tiempo a sus compañeros de observar e interpretar la escena.
6. Después de cada presentación, concédales a los demás participantes un momento para comentar lo que han observado. A continuación, pídeles a los demás grupos que compartan lo que estaban demostrando.

Aprendizaje |20 minutos|

Necesidades versus deseos y juego de "Adivina lo que soy"

1. Introduzca el tema de la siguiente manera: "Ahora hablaremos de las cosas que los niños pueden comprar y de las cosas que los cuidadores son responsables de comprar".
2. Divida la clase en dos grupos grandes.
3. Pídeles a los grupos que designen a un miembro de cada grupo para que describa una palabra sin utilizar la propia palabra (véase las "Notas para el facilitador"). Cada grupo dispondrá de tres minutos para adivinar un conjunto de 5-7 palabras.
4. Enumere las palabras que cada equipo ha adivinado correctamente en dos columnas separadas en la pizarra: una para los artículos "necesarios" y otra para los artículos "deseados".
5. Al final del juego, pregúnteles a los participantes: "¿Qué les llama la atención de la lista?". Espere las respuestas. A continuación, marque una columna con "Necesidades" y la otra con "Deseos".
6. Entable un debate con los participantes de la siguiente manera: "Entre estas palabras, ¿cuáles creen que son responsabilidad de sus cuidadores?". Espere las respuestas y escriba "C" junto a las palabras que asocien con los cuidadores.
7. Resuma la actividad de la siguiente manera: "Los cuidadores son responsables de proporcionarnos ciertas cosas. Saber cuáles son estas cosas nos ayuda a gestionar nuestras expectativas. Aunque nuestros cuidadores no puedan comprar nuestros "deseos" todo el tiempo, podemos estar agradecidos de que hagan todo lo posible por satisfacer nuestras necesidades".

NECESIDADES	DESEOS
■ Alimentación ■ Agua ■ Refugio ■ Ropa (para estar abrigado y protegido) ■ Atención sanitaria básica (visitas al médico, medicamentos cuando sean necesarios) ■ Educación (para aprender y crecer) ■ Transporte (para ir a la escuela y a otros lugares importantes) ■ Seguridad (protección contra daños) ■ Aire limpio (para la salud y el bienestar)	■ Juguetes y juegos ■ Aparatos electrónicos ■ Golosinas y aperitivos ■ Ropa elegante ■ Decoración de habitaciones ■ Actividades extraescolares ■ Mascotas

Reflexión |20 minutos|

Pensando, emparejando y compartiendo

1. Pídeles a los participantes que piensen en una cosa que puedan comprarse ellos mismos y otra que deban proporcionarles sus cuidadores.
2. Pídeles que compartan sus ideas con un compañero o que hagan un dibujo de sus artículos. Invíteles a compartir ideas sobre cómo podrían comprar sus artículos "deseados" en el futuro.
3. Anime a los participantes a escribirles una nota de agradecimiento a sus cuidadores para expresar su aprecio por lo que son capaces de proporcionarles.

Lección 1.7. Un lugar seguro para ahorrar



Resultado específico

Los participantes valorarán la necesidad de seguridad y protección a la hora de realizar transacciones monetarias.



Objetivos de aprendizaje

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

- Identificar los riesgos potenciales de ahorrar dinero en lugares específicos.
- Comparar y contrastar diferentes métodos de ahorro en términos de seguridad.
- Identificar formas de mantenerse seguro al ahorrar dinero (opcional: hablar sobre la seguridad al realizar transacciones en línea).



Estrategias

- **Inicio:** Historia de "La ardilla sabia"
- **Aprendizaje:** Tabla SQA y equipos de escucha
- **Reflexión:** Dos preguntas y Tabla SQA (columna final)



Materiales

- Tabla SQA (papelógrafo o pizarra);
- Hoja informativa de "Ahorrar sabiamente" (véase *Recursos para facilitadores*).



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Riesgos
- Seguro
- Ahorrar
- Sabio



Notas para el facilitador

Para esta lección, anime a los participantes a pensar en ahorrar dinero, por poco o mucho que tengan.
Repasen en grupo la Tabla SQA.

Inicio |20 minutos|

Historia de "La ardilla sabia"

1. Presente la lección preguntando: "¿Conocen a alguien que se tome su tiempo para tomar las decisiones correctas?". Espere las respuestas antes de continuar: "En la lección anterior, aprendimos que hay cosas que pueden comprar ustedes mismos y cosas que solo pueden comprar sus cuidadores. Hay ocasiones en que ni siquiera pueden comprar las cosas que necesitan. ¿Por qué creen que ocurre eso?". Espere las respuestas.
2. Puede añadir: "La razón suele ser que no hay suficiente dinero". Algunos cuidadores podrían ahorrar dinero para permitirse comprar o hacer algo en el futuro. Si es posible, es una cosa sabia de hacer. Pero, ¿qué significa ser 'sabio'?". Espere las respuestas.
3. Explique que ser "sabio" significa ser capaz de pensar detenidamente en lo que es correcto, tomando decisiones inteligentes y útiles. Las personas sabias utilizan sus conocimientos y su experiencia para tomar decisiones acertadas en distintas situaciones.
4. Muestreles una alcancía (o cualquier otro elemento que se pueda usar para ahorrar dinero cuando se es niño o adulto). Pregunte: "¿Por qué ahorramos? ¿Sería sabio poner todo mi dinero en este único lugar?". Espere las respuestas antes de decir: "Veamos qué nos cuenta esta historia".

LA ARDILLA SABIA

En un apacible bosque vivía una ardilla muy lista llamada Gupta. A Gupta le encantaba recoger bellotas brillantes y tenía un tocón de árbol especial donde las guardaba donde las guardaba a salvo.

Una luminosa mañana, el Viejo Búho Oliver visitó a Gupta. Se fijó en la colección de Gupta y decidió que era hora de darle una pequeña lección.

"Gupta", dijo el Viejo Búho Oliver, "guardar bellotas es algo sabio. Pero también debes pensar en los riesgos".

Gupta abrió los ojos con curiosidad. Estaba ansiosa por aprender.

"Mira, Gupta", empezó Oliver, "guardar bellotas en el tocón de tu árbol es como esconderlas en una cueva secreta. Están a salvo de otras criaturas, pero ¿y si viene una tormenta y el árbol se cae? Tus bellotas podrían perderse para siempre".

Gupta asintió, consciente de la importancia de tener en cuenta los imprevistos.

"También está la idea de compartir con los demás", continuó Oliver. "Podrías plantar algunas bellotas para que crezcan más árboles. Así inviertes en el futuro, pero también hay un riesgo. No todas las bellotas se convierten en árboles grandes y fuertes".

Gupta reflexionó sobre ello, gustándole la idea de ayudar al bosque a crecer.

Oliver sonrió. "Y luego está la idea de un banco comunitario de bellotas. Es como un lugar especial donde todas las criaturas del bosque guardan sus bellotas. Es muy seguro, pero hay que confiar en que todos jueguen limpio y no se lleven más de lo que ponen".

Gupta imaginó un banco de bellotas grande y robusto que todos compartieran.

"Por último", dijo Oliver, "está la forma aventurera de invertir tus bellotas en el gran Mercado del Roble. Es emocionante porque tus bellotas pueden crecer mucho, pero a veces el mercado puede ser impredecible. Es importante tener cuidado y no poner todas tus bellotas en el mismo sitio".

A Gupta le intrigaba la idea del Mercado del Roble, pero comprendía la necesidad de actuar con cautela.

A medida que avanzaba el día, Gupta y Oliver hablaron de los diferentes riesgos y recompensas de guardar las bellotas. Gupta se sintió más sabia y segura a la hora de tomar decisiones para su preciada colección.

A partir de entonces, Gupta repartió sus ahorros en bellotas, poniendo algunas en su tocón de árbol, plantando otras e incluso contribuyendo al banco de bellotas de la comunidad. Sabía que una mezcla de precaución y un toque de aventura era la clave para un futuro seguro.

Y entonces, en el corazón del bosque, la lección de Gupta sobre los riesgos y el ahorro se convirtió en una historia compartida entre todas las criaturas, recordándoles que debían ser sabios administradores de sus preciadas bellotas.

-
5. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué recuerdan de la historia? Anime a los participantes a decir lo que recuerden con sus propias palabras. Pídale a alguien que se ofrezca como voluntario para volver a contar la historia desde el principio diciendo una o dos frases. A continuación, permita que los demás continúen diciendo: "Gracias. ¿Puede continuar otra persona?". Continúe hasta que la historia haya sido contada de nuevo.
 - ¿Qué decidió hacer Gupta con las bellotas?
 - Si ustedes fueran Gupta, ¿habrían hecho lo mismo? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?
 - ¿Qué pasaría si guardáramos todo nuestro dinero en el mismo sitio, como en una alcancía de monedas?
 6. Resuma el debate de la siguiente manera: "Ahorrar dinero puede ayudarnos a comprar cosas para nosotros, pero también puede servirnos para ayudar a los demás. Ahorrar dinero es importante. Así que hoy vamos a explorar las diferentes formas en que podemos ahorrar y cómo podemos hacerlo de forma segura y sabia".

Aprendizaje [20 minutos]

Tabla SQA y equipos de escucha

1. Repasen en grupo la Tabla SQA. Pídeles a los participantes que participen y anote sus respuestas en la pizarra:
 - Primera columna: ¿Qué saben sobre ahorrar dinero? ¿Cuáles son las diferentes formas de ahorrar dinero? ¿Cómo podemos ahorrar de forma segura?
 - Segunda columna: ¿Qué quieren aprender sobre cómo ahorrar dinero?

2. Proceda a la actividad de los "equipos de escucha". Infórmeles a los participantes de que les va a compartir diferentes formas de ahorrar dinero de forma segura y sabia. Anime a los participantes a escuchar atentamente para que puedan participar en el debate más adelante.
3. Divida a los participantes en grupos de cuatro. Cada alumno debe asumir uno de los papeles que se describen a continuación:
 - Alumno 1, Proveedor de ejemplos (Facilitador/Tutor): Da ejemplos o aplicaciones de las ideas clave.
 - Alumno 2, Realizador de preguntas (Alumno inquisitivo): Hace dos preguntas para aclarar el material.
 - Alumno 3, Abogado del diablo (Pensador crítico): Identifica una cosa con la que no está de acuerdo dentro del contenido y explica por qué.
 - Alumno 4, Jugador de equipo (Creyente positivo): Señala una cosa con la que está de acuerdo dentro del contenido y explica por qué.
4. Una vez designados los papeles, entréguele a cada alumno un ejemplar de la "ficha de ahorro". Pida voluntarios que les lean la información en voz alta a sus grupos.
5. Una vez hecho esto, deje que los participantes discutan los hechos en grupo durante 5-10 minutos en sus respectivos papeles, compartiendo sus ideas y pensamientos.
6. Los grupos deben compartir ejemplos de ideas clave y hacer preguntas para consolidar su comprensión.

ADAPTACIÓN

En lugar de la actividad del "equipo de escucha", puede simplemente entablar un debate abierto con los participantes. Repasen cada método de ahorro en grupo y deje que los alumnos hagan preguntas aclaratorias. A continuación, pídale a los participantes que describan un punto con el que no estén de acuerdo en relación con un método de ahorro concreto y otro punto con el que estén de acuerdo en relación con un método de ahorro concreto.

Reflexión [20 minutos]

Dos preguntas y Tabla SQA

1. Pídale a los participantes que dibujen o escriban sus respuestas a las siguientes dos preguntas:
 - ¿Qué es una cosa que aprendieron hoy sobre cómo ahorrar dinero?
 - ¿Qué es una cosa que van a empezar a hacer o a seguir haciendo para ahorrar dinero de forma segura y sabia?
2. En grupo, rellene la última columna de la Tabla SQA. Anote las respuestas de los participantes.
3. Puede terminar diciendo: "Ahorrar dinero es beneficioso para nosotros y para los demás. Así que nos conviene ahorrar dinero de forma segura y sabia".



Ahorrar sabiamente ("Aprendizaje")

Alcancía o tarro de ahorro físico

NIVEL DE SEGURIDAD: BAJO A MODERADO

Guardar dinero en una alcancía o en un tarro en casa puede resultar divertido y accesible. Sin embargo, es importante recordar que necesita un escondite seguro.

Cuente sus ahorros con regularidad y lleve un registro. Así sabrá de cuánto dinero dispone y podrá identificar si le falta algo.

Cuenta bancaria de ahorro

NIVEL DE SEGURIDAD: ALTO

Una cuenta bancaria es uno de los lugares más seguros para guardar dinero. Los bancos cuentan con medidas de seguridad para proteger su dinero.

Puede depositar una parte de los ahorros de su alcancía en una cuenta bancaria de vez en cuando.

Cuenta de ahorro digital o en línea

NIVEL DE SEGURIDAD: ALTO

Las cuentas de ahorro en línea son similares a las cuentas de ahorro tradicionales, pero se gestionan electrónicamente. Ofrecen el mismo nivel de seguridad que un banco físico, pero no tendrá que acudir a una sucursal.

Solo usted y sus cuidadores deben conocer la información de su cuenta.

Realice siempre las transacciones en línea bajo la supervisión de sus cuidadores.

Alcancía o cartera con ayuda de los cuidadores

NIVEL DE SEGURIDAD: MODERADO

Si los cuidadores proporcionan orientación sobre la gestión responsable del dinero, una alcancía o cartera personal puede ser una forma razonablemente segura de ahorrar dinero. Sin embargo, es importante no compartir información personal y tampoco es seguro llevar grandes cantidades de dinero.



2

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

Lección 2.1. Gastando dentro de nuestras posibilidades



Resultado específico

Los participantes comprenderán la importancia de vivir dentro de las posibilidades de cada uno y cómo otros pueden encontrar dificultades cuando no tienen suficientes recursos.



Objetivos de aprendizaje

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

- Comprender la importancia de gastar dentro de sus posibilidades y el concepto de escasez.
- Describir las posibles consecuencias de las decisiones financieras.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "Cosas en una bolsa"
- **Aprendizaje:** Historia de "La decisión de Sara al ir de compras" y cuadro de escenarios
- **Reflexión:** Completa la frase



Materiales

- Papelógrafo (o pizarra) para anotar los escenarios;
- Una bolsa llena de artículos como lápices, gomas de borrar, libros, juguetes pequeños, bolígrafos para colorear, etc.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Medios
- Escasez



Notas para el facilitador

Puede adaptar la historia de "La decisión de Sara al ir de compras" a su contexto. Siéntase libre de cambiar detalles siempre que el dilema del personaje siga siendo el mismo.

Prepare el cuadro de escenarios en un papelógrafo o en la pizarra.

Si los participantes no tienen una gran capacidad de comprensión auditiva, también puede proporcionarles la historia en folletos.

En esta lección se discutirán varios conceptos:

- **"Medios"** (en el contexto de "gastar dentro de nuestras posibilidades") se refiere al dinero o los recursos que se tiene o puede permitirse. Se trata de utilizar lo que se tiene sabiamente y no gastar más dinero del que se tiene.
- **"Escasez"** significa que no hay suficiente cantidad de algo. Ocurre cuando la demanda o el deseo de algo es mayor que la cantidad disponible. A veces, la escasez significa tener que tomar decisiones sobre lo que podemos tener y lo que no. A veces, no podemos conseguir todo lo que queremos porque la disponibilidad es limitada.

Inicio |10 minutos|

Juego de "Cosas en una bolsa"⁷

1. Recuérdeles a los participantes que en las lecciones anteriores aprendieron a ser responsables en el uso de los recursos. Infórmeles de que esta lección les enseñará a ser responsables con el dinero.
2. Divida la clase en grupos de 4-5 participantes. Asígnele a cada grupo un número del uno al cuatro/cinco (en función del número de participantes por grupo).
3. Explique que en la mano tiene una bolsa llena de objetos diferentes; todos ellos son cosas que los participantes suelen utilizar en clase. Cuando digan su número, los participantes dispondrán de 30 segundos para tomar el mayor número posible de objetos de la bolsa. Sin embargo, hay algunas reglas:
 - Los objetos deben retirarse uno a uno;
 - La bolsa no puede voltearse;
 - Solo puede haber una mano en la bolsa a la vez.

Cada grupo puede conservar lo que ha recogido hasta el final de la actividad. A medida que el proceso continúe, cada vez habrá menos objetos en la bolsa. Cuando llegue el turno del último grupo, quedarán muy pocos objetos.
4. Haga un resumen rápido de lo que cada grupo ha conseguido sacar de la bolsa. Pregúntele al primer grupo y al último si están contentos o decepcionados con sus elecciones.
5. Haga que los grupos devuelvan todos los objetos a la bolsa. Esta vez, el último grupo sacará primero los objetos y el primer grupo lo hará de último. Al invertir el orden de los grupos, el último grupo saldrá beneficiado frente al primero.
6. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo se sintieron cuando pudieron elegir los objetos de la bolsa al principio del juego?
 - ¿Cómo se sintieron siendo los últimos?
 - ¿Te ha parecido justo este juego? ¿Todos tenían las mismas oportunidades de conseguir los objetos? ¿Por qué sí o por qué no?
 - ¿Pueden sugerir una forma más justa de repartir los objetos?

⁷ Fuente: Right to Play - Adaptado de Play Opportunities for Wellness and Education Resource.

7. Infórmeles a los participantes de que, al igual que los objetos de la bolsa, solo existe una cierta cantidad de recursos en el mundo para que todos los utilicemos y compartamos. Una vez que estos recursos se agotan, desaparecen. Explique que, a menudo, la gente no piensa en los demás cuando usa o toma los objetos. Muchas veces, solo pensamos en nosotros mismos y en lo que queremos. Cuando sacamos los objetos para nosotros, no pensamos en dejar algunos objetos para los otros grupos. Siempre es mejor y más justo pensar en los demás y repartir las cosas lo más equitativamente posible. Entonces, todo el mundo se beneficiará de los objetos, aunque la cantidad disponible sea limitada.
8. En nuestro día a día, también tenemos que asegurarnos de que tenemos el dinero suficiente para las cosas que necesitamos. Pregúnteles a los participantes: "¿Alguna vez han tenido que planificar con antelación para asegurarse de que pueden conseguir las cosas que necesitan?"
 - Pregúnteles: "¿Alguna vez han escuchado la expresión 'gastar dentro de las posibilidades'? ¿Saben lo que significa?". Invite a los participantes a responder antes de explicarles que "gastar dentro de las posibilidades" consiste en utilizar el dinero que se tiene para pagar cosas que podemos permitirnos en este momento sin necesidad de pedir dinero prestado.
9. Explique que "escasez" significa que no hay suficiente cantidad de un determinado recurso. Señale que el dinero puede ser "escaso".
10. Resuma la actividad diciéndoles a los participantes que esta lección se centrará en el concepto de "gastar dentro de nuestras posibilidades".

Aprendizaje |40 minutos|

Historia de "La decisión de Sara al ir de compras" y actividad "cuadro de escenarios"

1. Divida a los participantes en grupos de 4 a 6 personas.
2. Explíqueles que les va a leer en voz alta una historia sobre una niña llamada Sara. Recuérdeles a los participantes que es importante que escuchen con atención porque van a debatir en grupo lo que creen que debería hacer Sara.
3. Lea en voz alta la historia (véase los Recursos para facilitadores).
4. Si le resulta útil, anote algunos datos clave en la pizarra, por ejemplo:
 - Sara ahorró 50 pesos
 - La madre estaba dispuesta a darle 50 pesos
 - Los artículos ideales cuestan 150 pesos
5. Pídeles a los grupos que discutan las distintas opciones que tiene Sara. Explíqueles que no tienen que decidir lo que Sara debe hacer, sino que deben proponer muchas opciones diferentes. Deles cinco minutos para debatir.
6. Invite a los equipos a proponer voluntariamente algunos escenarios de lo que Sara puede hacer.
7. Elija tres posibles escenarios proporcionados por los grupos. Algunos ejemplos podrían ser:
 - Sara puede pedirle dinero prestado a su madre
 - Sara puede volver a la tienda la semana que viene e intentar ganar dinero extra haciendo tareas domésticas.
 - Sara puede elegir otra cosa para comprar
 - Sara puede fijarse un objetivo y empezar a ahorrar dinero
8. Indíqueles a los participantes que discutan las ventajas y desventajas de cada escenario y pídeles que decidan, en grupo, qué escenario elegirían. Remita a los participantes al cuadro de escenarios (escrito en la pizarra o en el papelógrafo) para que les sirva de guía mientras

discuten las ventajas y desventajas de los diferentes escenarios. Deles 10 minutos para debatir.

9. Cuando los grupos estén listos, pídeles que compartan los escenarios que han elegido. Asegúreles que no hay respuestas correctas o incorrectas. Lo importante es que entiendan que las decisiones de gasto pueden tener consecuencias.

Reflexión |10 minutos|

Completa la frase

1. Infórmeles a los participantes de que usted empezará una frase y que ellos deben terminarla. Puede haber muchas formas de terminar la frase, pero solo debe hablar una persona cada vez. Si los participantes quieren tomar su turno, pueden levantar la mano y usted señalará a un participante para que hable.
2. Algunos ejemplos de frases son:
 - Es importante gastar dentro de nuestras posibilidades porque...
 - Cuando gasto de más, me siento...
3. Siéntase libre de proponer otras frases.
4. Resuma la actividad explicando que gastar dentro de nuestras posibilidades es una forma responsable de manejar el dinero. Sin embargo, hacerlo puede resultar difícil por muchas razones. Algunas de ellas, como los precios altos, están fuera de nuestro control. No obstante, saber administrar bien el dinero es una habilidad imprescindible.





La decisión de Sara al ir de compras

Sara fue a la papelería a comprar algunos artículos esenciales como lápices, gomas de borrar y cuadernos para el colegio. Recorrió cuidadosamente las estanterías, inspeccionando los sencillos, pero funcionales, artículos de papelería que su madre le había sugerido.

La madre de Sara había insistido en la importancia de no salirse del presupuesto. El material de papelería básico era práctico y asequible. Sara tenía 50 pesos en total. Su madre dijo que estaba dispuesta a darle 50 pesos más para ayudarla.

Mientras examinaba los lápices normales y las gomas de borrar estándar, los ojos de Sara se desviaron hacia las opciones más elegantes y coloridas de la estantería contigua. Le llamaron la atención los que tenían diseños vivos y adornos brillantes. Sara no pudo evitar admirarlos; parecían tan atractivos en comparación con los sencillos que le había recomendado su madre. Sara tomó un elegante lápiz con estrellas brillantes y una goma de borrar de unicornio que sabía que harían de sus deberes una experiencia un poco más agradable. Estos eran los artículos de papelería que realmente quería. Se imaginó utilizándolos en clase y lo divertido que sería enseñárselos a sus amigos.

Sin embargo, mientras tenía en la mano estos lujosos artículos de papelería, Sara recordó las sabias palabras de su madre sobre ajustarse al presupuesto. Los que a ella le gustaban costaban 150 pesos. Los artículos de papelería sencillos y simples eran, en efecto, más asequibles, y la familia tenía que administrar sus gastos con cuidado. Fue una decisión difícil para Sara, pues sabía que disponía de fondos limitados para gastar.

Con cara triste, Sara volvió a colocar el lápiz de fantasía y la goma de borrar de unicornio en la estantería, junto al material de papelería práctico que había sugerido su madre. Sabía que, aunque los artículos de lujo eran tentadores, era más importante tomar decisiones responsables. Recogió los lápices y las gomas de borrar sencillos y se dirigió a la caja, sabiendo que había tomado la decisión correcta, aunque los artículos de papelería de lujo tenían su encanto...

Cuadro de escenarios

ESCENARIOS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Escenario 1:		
Escenario 2:		
Escenario 3:		

Lección 2.2. ¿Qué es un seguimiento de gastos?



Resultado específico

Los participantes serán capaces de evaluar las consecuencias de las decisiones financieras básicas.



Objetivos de aprendizaje

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

- Definir qué es un seguimiento de gastos.
- Demostrar conocimientos básicos de aritmética utilizando un seguimiento de gastos.



Estrategias

- **Inicio:** Mezclándose en grupo
- **Aprendizaje:** Plantilla de "Seguimiento del gasto"
- **Reflexión:** Debate abierto



Materiales

- Plantilla de "Seguimiento del gasto" dibujada en un papelógrafo.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Ingresos
- Gastos
- Balance



Notas para el facilitador

Asegúrese de preparar una plantilla de "Seguimiento del gasto" en blanco en la pizarra o en el papelógrafo.

Tenga en cuenta que en la actividad "Aprendizaje" construirán juntos la historia. Los detalles del registro de gastos deben ser ofrecidos espontáneamente por los

participantes. No obstante, prepárese para guiar la conversación y demostrar cómo funciona el seguimiento de gastos.

En esta lección se tratarán los siguientes conceptos:

- Los ingresos son el dinero que se recibe.
- Los gastos son el dinero que se gasta.
- El balance es la cantidad de dinero que queda tras sumar las distintas formas de ingresos o restar los gastos de la última transacción.

Inicio |10 minutos|

Mezclándose en grupo

1. Recuérdeles a los participantes que, en la lección anterior, aprendieron el valor de gastar dentro de sus posibilidades. Explíqueles que en esta lección conocerán una herramienta que puede ayudarles con esa práctica.
2. Infórmeles a los participantes de que van a jugar a un juego llamado "Mezclándose en grupo".
3. Pídales a los participantes que caminen por la sala. Explíqueles que cuando usted diga "¡Alto!", los participantes deben formar parejas con el participante que esté a su lado.
4. Una vez con sus parejas, fórmúeles a los grupos una de las siguientes preguntas. Concédales a los participantes un minuto para que compartan sus respuestas a la pregunta con sus parejas:
 - ¿Alguna vez han recibido regalos monetarios por las vacaciones u otras ocasiones especiales?
 - Cuando reciben un regalo monetario, ¿qué hacen con él?
 - ¿Ahorran dinero? ¿Dónde ahorran su dinero?
 - ¿Qué cosas suelen comprar cuando tienen dinero?
 - ¿Les resulta difícil "gastar dentro de sus posibilidades"?
5. Una vez transcurrido el minuto, pídales a los participantes que vuelvan a "mezclarse" y repita el proceso con una pregunta distinta cada vez. Anime a los participantes a formar parejas diferentes cada vez.

ADAPTACIÓN

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, los participantes pueden permanecer sentados y formar parejas con distintos participantes que estén sentados cerca de ellos (es decir, a su derecha, a su izquierda, detrás de ellos, delante, etc.).

Aprendizaje |40 minutos|

Construyendo una historia y Hoja de trabajo

- Explíqueles que, en esta parte de la sesión, van a construir una historia todos juntos. La historia se basa en un niño de 13 años llamado Chico, quien gana dinero haciendo algunos recados en su comunidad. Dígales a los participantes que, mientras construyen la historia, deben llevar la cuenta de los ingresos y gastos de Chico utilizando el registro de gastos.
- Presénteles a los participantes el "registro de gastos" (expuesto en un papelógrafo o en hojas de trabajo individuales). Explique que un registro de gastos es un documento sencillo que nos ayuda a registrar el dinero de forma organizada. Nos ayudará a saber adónde va nuestro dinero y cuánto nos queda. Explique las distintas partes del registro de la siguiente manera:
 - **Fecha:** Cada vez que se recibe o se gasta dinero, podemos anotar la fecha. Esto nos ayudará a recordar cuándo ocurrió el hecho.
 - **Artículo:** Se trata de una breve descripción de dónde recibió el dinero o en qué lo gastó.
 - **Ingresos:** Aquí es donde se pone la cantidad de dinero que se recibe. Si no se trata de un ingreso (es decir, un gasto), basta con poner un guion.
 - **Gastos:** Aquí es donde se pone el dinero que se gasta. Si no se trata de un gasto (es decir, un ingreso), basta con poner un guion.
 - **Balance:** Aquí es donde se escribe cuánto dinero se tiene en total, sumando las diferentes partidas de ingresos o restando los gastos.
- Deje que los participantes hagan algunas preguntas si necesitan que les aclare la plantilla. Asegúreles a los participantes que rellenarán juntos la ficha de trabajo.
- Comience la historia con una introducción como la siguiente: "Chico es un niño de 13 años. Vive con su familia en una comunidad sencilla. Están a punto de celebrar una fiesta local en la que se suelen hacer regalos con dinero".
- Formule las siguientes preguntas para construir el resto de la historia con los participantes. Asegúrese de pedirles a los distintos participantes que aporten sugerencias para la historia. Cuando se produzca una transacción en la que intervenga Chico, anótenla todos juntos en el registro de gastos.
 - ¿Quién creen que le regaló dinero a Chico? ¿Cuánto recibió?
 - ¿Creen que alguien más le dio regalos en dinero? Si es así, ¿cuánto?
 - Chico estaba muy contento de recibir regalos en dinero. ¿Qué creen que fue lo primero que hizo con el dinero?
 - Al día siguiente, los primos de Chico le invitaron a la feria de la comunidad, donde había atracciones y golosinas. ¿Creen que Chico compró o pagó algo? ¿Qué creen que compraría? ¿Y cuánto costaría?
 - Algunos fines de semana, Chico ayuda a sus vecinos con diferentes recados domésticos. A veces le dan una pequeña paga por ello. ¿En qué tipo de tareas domésticas creen que podría ayudar Chico? ¿Cuánto podría ganar haciendo esos trabajos?
- Continúe esta actividad hasta que se agote el tiempo o hasta que considere que los participantes están preparados para terminar.

ADAPTACIÓN

Esta actividad puede llevarse a cabo con billetes y monedas falsos y los participantes pueden representar las transacciones. También puede montar una minitienda en el aula con algunos artículos (cajas vacías, tarros, etc.) para animar a los participantes a practicar la realización de transacciones con dinero falso.

Reflexión |10 minutos|

Debate abierto

1. Para terminar la lección, formule las siguientes preguntas:
 - ¿Cuáles son las diferentes partes de un registro de gastos?
 - ¿Creen que el registro de gastos es útil para ustedes? ¿Por qué sí o por qué no?
 - ¿Cuáles son las ventajas de utilizar un registro de gastos?
2. Resuma diciendo que gastar dentro de nuestras posibilidades puede ser difícil por muchas razones. Una de ellas puede ser que nos cueste calcular exactamente cuánto dinero nos queda. Un registro de gastos puede ser una herramienta útil para controlar nuestro dinero.
3. Si el tiempo lo permite, o si cree que los participantes son capaces de seguir debatiendo este tema, pregunte: "Si Chico apartara dinero para ahorrar, ¿cómo lo registrarían en el registro de gastos?". Invite a los participantes a ofrecer sugerencias y, a continuación, resúmalas de la siguiente manera: "La gente registra sus ahorros de diferentes maneras. Tú decides cuál es la mejor forma de registrar tus ahorros en función de tus hábitos de gasto. A algunas personas les gusta marcar sus ahorros como un gasto. De este modo, los ahorros se apartan inmediatamente y no se tocan. Otras personas registran sus ahorros como ingresos y hacen una nota mental para utilizar el dinero solo cuando lo necesiten".



Recursos para facilitadores

Hoja de trabajo: Seguimiento del gasto

Fecha	Artículo	INGRESOS (Dinero que se recibe)	GASTOS (Dinero que se gasta)	BALANCE (Dinero que queda)
1 de enero de 2025	Ejemplo: Regalos en dinero durante las vacaciones	200	--	200
2 de enero de 2025	Atracciones en la feria	--	25	175
11 de enero de 2025	Ayudar a un vecino a transportar leña	15	--	190

NOTA: Los elementos aquí escritos son solo ejemplos. Asegúrese de rellenar esta hoja de trabajo basándose en la historia que haya construido con los participantes.

Lección 2.3. Elaborando un plan de ahorro y gasto



Resultado específico

Los participantes podrán clasificar las prioridades de gasto y elaborar un plan de ahorro.



Objetivos de aprendizaje

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

- Comprender cómo el ahorro de recursos no monetarios también puede ayudarnos a ahorrar dinero.
- Demostrar conocimientos básicos de aritmética creando un plan de ahorro y gasto.



Estrategias

- **Inicio:** Lista de deseos, actividad individual
- **Aprendizaje:** Hoja de trabajo de "Plan de ahorro y gasto"
- **Reflexión:** Pasando la roca



Materiales

- Papelógrafos para cada grupo;
- Pequeños trozos de papel para cada participante.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Texto
- No monetario



Notas para el facilitador

Asegúrese de leer las instrucciones antes de la lección. La actividad "Aprendizaje" requiere cierta preparación. Hay un ejemplo de la hoja de trabajo de "Plan de ahorro y gasto" en los Recursos para facilitadores, donde también encontrará ejemplos de respuestas. Asegúrese de proporcionar una copia de la tabla sin ejemplos para que los participantes tengan una plantilla que seguir.

Prepárese para guiar a los participantes para que comprendan que ahorrar recursos no monetarios (por ejemplo, ahorrar agua) también puede ayudarnos a ahorrar dinero. Señale que, aunque estos actos no les proporcionen dinero directamente a los participantes, ayudarán a sus familias a ahorrar dinero.

Inicio |10 minutos|

Lista de deseos, actividad individual

1. Recuérdeles a los participantes que en las lecciones anteriores aprendieron formas útiles de gastar de forma responsable. Explíqueles que en esta lección aprenderán cómo ahorrar recursos no monetarios puede ayudarnos a ahorrar dinero.
2. Entréguele a cada participante un pequeño trozo de papel y un lápiz.
3. Pídeles que escriban su nombre y un regalo que les gustaría recibir en su próximo cumpleaños.
4. A continuación, pídeles a los participantes que formen grupos de cinco.
5. Pídeles a los grupos que reúnan todos los trozos de papel y los enrollen en un paquete por grupo. Pueden atar los trozos de papel con una goma elástica, un trozo de cuerda o cinta adhesiva.
6. Mientras lo hacen, copie lo siguiente en la pizarra o el papelógrafo:

CONDICIONES

- Un regalo cuesta cinco puntos (o pesos).
- Cada idea de ahorro, como reciclar las latas a cambio de dinero, vale un punto (o un peso).
- Todo el mundo puede comprar tantos regalos como quiera, siempre que tenga suficientes puntos (o pesos) para comprarlos.

Aprendizaje |40 minutos|

Hoja de trabajo de "Plan de ahorro y gasto"

1. Muéstreles a los participantes las condiciones que acaba de escribir en la pizarra o el papelógrafo. Pídeles que lean atentamente la información. Infórmeles de que tendrán que trabajar con sus grupos para debatir y planificar qué hacer para ahorrar el dinero que necesitan para comprar todos los regalos escritos en sus trozos de papel.
2. Entréguele a cada grupo un papelógrafo o una hoja de papel grande y algunos útiles de escritura.
3. Pídeles a los grupos que decidan cuántos regalos quieren comprar. Deles 5 minutos para hacerlo y luego llame la atención de todos.
4. Escriba las siguientes preguntas en la pizarra. Deles a los participantes 5 minutos para debatir cada pregunta en sus grupos. Puede pasearse por el aula para apoyar a los grupos mientras discuten. Una vez que los participantes hayan debatido una pregunta en sus grupos, fórmúele una nueva pregunta a todo el grupo para que los participantes puedan pedir aclaraciones si las necesitan. Las preguntas son las siguientes:

- ¿Cuántos regalos necesitan comprar? (Deles a los grupos 5 minutos para debatir)
 - ¿Cuánto dinero necesitan tener para poder comprar todos estos regalos? (Es decir, la cantidad de regalos necesarios por cinco puntos por regalo. Deles a los grupos 5 minutos para debatir)
 - ¿Cuántos puntos e ideas de ahorro deberá tener cada miembro del grupo para poder comprar su regalo? (Por ejemplo, cinco puntos y cinco ideas de ahorro. Explíqueles a los grupos que cuantas más ideas de ahorro se les ocurran, más puntos tendrán, lo que podría dar lugar a que les sobren puntos una vez que hayan comprado los regalos para todos los miembros de su grupo. Deles a los grupos 5 minutos para debatir)
 - ¿Cuántos puntos e ideas de ahorro necesitará tener cada grupo para poder comprarle regalos a cada miembro del grupo? (Es decir, la cantidad de participantes en el grupo por cinco puntos; la cantidad de participantes por grupo por cinco ideas de ahorro. Deles a los grupos 5 minutos para debatir)
 - ¿Cómo podemos ahorrar dinero? ¿Qué ideas de ahorro tienen? Pídale a los participantes que escriban sus ideas de ahorro en un cartel. (Deles a los grupos 15 minutos para debatir)
5. Pídale a cada grupo que explique sus ideas y sus cálculos.
 6. Una vez que todos los grupos hayan presentado sus carteles, colóquelos en la pizarra y dirija a los alumnos en un debate para comparar y evaluar las ideas.
 7. Explique que esta actividad podría describirse como la elaboración de un presupuesto que implica hacer un seguimiento de los gastos, ingresos y ahorros. El presupuesto también puede utilizarse para mostrar cómo se puede ahorrar dinero cuando se ahorran recursos como agua, electricidad y materiales.

Reflexión |5 minutos|

Pasando la roca

1. Haga que los participantes formen un círculo y reparta diez rocas a participantes al azar.
2. Infórmele al grupo de que van a jugar a "pasar la roca". Para este juego, los participantes se pasarán individualmente las rocas pequeñas alrededor del círculo. Cuando diga "¡Alto!", los diez participantes que tengan una roca en la mano deberán responder por turnos a las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo puedes utilizar lo que has aprendido hoy para hacer un plan de ahorro para algo que quieres o necesitas?
 - ¿Por qué es importante ahorrar otras cosas además del dinero y cómo puede el ahorro de otros recursos ayudarte a ahorrar dinero?



Ejemplo de hoja de trabajo de "Plan de ahorro y gasto"

Nota: Explíqueles a los participantes que este proceso es similar a la elaboración de un presupuesto, pero que también incluye ideas para ahorrar.

	Precio / Puntos para cada artículo (Costo unitario)	Número de artículos (Cantidad)	Total (Costo unitario x Cantidad)
Ingresos: Ideas de ahorro	El costo / puntos de cada idea es: 1	El número de ideas es:	(1 x número de artículos)
Gastos: Regalos	El costo de cada regalo es de: 5	El número de miembros del grupo es:	(5 x número de regalos)
Total general (Ingresos - gastos)			

Ejemplo	Precio / Puntos para cada artículo (Costo unitario)	Número de artículos (Cantidad)	Total (Costo unitario x Cantidad)
Ingresos: Ideas de ahorro - Ahorra dinero en tu cumpleaños - No compres caramelos - Haz juguetes en lugar de comprarlos - Cierra el grifo cuando no lo utilices - Pudele a un familiar que te corte el cabello en vez de al peluquero	El costo / puntos de cada idea es: 1	El número de ideas es: 5	(1 x 5) 5
Gastos: Regalos	El costo de cada regalo es de: 5	Cada miembro del grupo quiere un regalo. Hay 5 miembros	(5 x 5) 25
Total general (Ingresos - gastos)	Ingresos = 5	Gastos = 25	5 - 25 = -20

En este ejemplo, el equipo solo tenía suficientes ideas de ahorro para comprar un regalo de los cinco que tenían previsto comprar. ¡Si hubieran comprado regalos para los cinco miembros del grupo, habrían perdido 20 puntos. ¡No está nada bien! A ver si pueden hacerlo mejor.

Lección 2.4. ¿Cuáles son mis prioridades de gasto?



Resultado específico

Los participantes podrán practicar el gasto dentro de sus posibilidades utilizando prioridades de gasto y planes de ahorro.



Objetivos de aprendizaje

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

- Priorizar los artículos en los que gastar según cómo clasifiquen sus necesidades y deseos.
- Demostrar conocimientos básicos de aritmética calculando posibles planes de gasto.



Estrategias

- **Inicio:** Juego del "Niño en el medio"
- **Aprendizaje:** Actividad individual, Ficha de clasificación
- **Reflexión:** Dos preguntas



Materiales

- Hoja de trabajo para cada participante.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Prioridades



Notas para el facilitador

Para esta lección, cada participante necesita su propia hoja de ejercicios. Puede fotocopiar la ficha o repartir hojas en blanco y pedirles a los participantes que copien la ficha a partir de una plantilla.

Prepárese para escuchar las posibles frustraciones de los participantes relacionadas con la falta de fondos/dinero insuficiente.

Inicio |15 minutos|

Juego del "Niño en el medio"⁸

1. Recuérdeles a los participantes que en las lecciones anteriores aprendieron a gastar el dinero de forma responsable. Explique que en esta lección practicarán cómo establecer prioridades de gasto.
2. Divida a los participantes en grupos de 7-10 personas. Cada grupo debe formar un círculo.
3. Explique que los participantes se pasarán una pelota unos a otros en sus círculos mientras un par de participantes intentan atrapar la pelota desde el centro del círculo.
4. Invite a cada grupo a decidir cuántos participantes estarán en el centro (1 o 2 es lo ideal). Los participantes situados en el centro del círculo intentarán atrapar la pelota mientras se la van pasando.
5. Desafíe a los participantes a pasarse la pelota a través del círculo en lugar de pasársela al participante de al lado.
6. Si el participante del centro atrapa la pelota, deberá cambiar de posición con el participante que la lanzó.
7. Anime a los participantes a probar distintas estrategias. Invíteles a establecer sus propias reglas de juego cada vez que el alumno del centro cambie de rol; por ejemplo, ahora los participantes deben pasarse la pelota en los cinco segundos siguientes a atraparla.
8. Cuando termine el juego, haga las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo se sintieron siendo el niño en el medio?
 - ¿Cómo se sintieron cuando no pudieron atrapar la pelota?
 - En la vida cotidiana, ¿cuáles son algunos ejemplos de momentos en los que se sienten frustrados o confundidos?
 - En lecciones anteriores, hemos hablado de cómo podemos ahorrar y gastar de forma responsable. ¿Les frustra a veces la necesidad de ahorrar y gastar de forma responsable?
9. Asegúrele al grupo que es normal y comprensible sentirse frustrado cuando uno no es capaz de cumplir sus objetivos de ahorro o gasto, o cuando ve a los miembros de su familia luchando con sus objetivos. Explique que va a compartirles algunas estrategias para ayudarles con su comportamiento de gasto.

ADAPTACIÓN

Puede ver un video del juego aquí: <https://youtu.be/rUZpBRhBGDA>. Si el juego resulta demasiado difícil en grupos más grandes, los participantes pueden jugar en grupos de tres. Dos jugadores pueden intentar alejar la pelota del tercer jugador situado en el centro. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden aumentar el número de pelotas o establecer reglas más difíciles; por ejemplo, intentar lanzar la pelota con la mano no dominante.



Aprendizaje |40 minutos|

Actividad "Hoja de trabajo individual"

1. Recuérdeles a los participantes que en las lecciones anteriores aprendieron a distinguir las necesidades de los deseos. Invite a los participantes a definir las necesidades y los deseos.
2. Explíqueles que, incluso después de determinar cuáles son sus necesidades y deseos, pueden tomar la decisión de comprar algo que quieran cuando estén preparados.

⁸ Fuente: Right to Play - Adaptado de Play Opportunities for Wellness and Education Resource.

3. Comparta la hoja de trabajo que se utilizó anteriormente para aprender sobre las necesidades y los deseos. Si su grupo no utilizó esta hoja de ejercicios en una lección anterior, puede repasarla brevemente (véase Recursos para facilitadores).
 - En la columna 1º, titulada "Artículos", pídale a los participantes que enumeren las cosas que les gustaría comprarse.
 - En la columna 2º, titulada "Precio", pídale a los participantes que calculen el precio de su artículo. Si no están seguros, pueden poner su mejor estimación. Si no tienen ni idea, pueden dejarlo en blanco.
 - En la columna 3º y 4º, los participantes deben marcar la opción de necesidad o la de deseo. Pregúntele a los participantes: "¿Un artículo puede ser una necesidad y un deseo al mismo tiempo?". Acepte algunas respuestas y explique que es posible que algo sea a la vez una necesidad y un deseo.
4. Deles a los participantes unos 10 minutos para rellenar las cuatro primeras columnas.
5. Cuando todos los participantes estén listos, remítase a la última columna, titulada "Clasificación". Explique que en esta columna deben clasificar los objetos por orden de prioridad. En otras palabras, el "número 1" es el elemento que intentarían conseguir en primer lugar; el "número 2" es el elemento que intentarían conseguir en segundo lugar, y así sucesivamente.
6. Una vez que todos los participantes hayan completado sus fichas, pídale que se pongan en parejas con un compañero para compartir sus respuestas.
7. Escriba las siguientes preguntas guía para que se las hagan entre ellos:
 - ¿Cómo clasificaron sus artículos?
 - ¿Qué razones les llevaron a elegir el número 1? ¿Y el número 2?
8. Deles a las parejas unos 7-10 minutos para debatir en parejas.
9. Reúna de nuevo a todo el grupo y formule las siguientes preguntas:
 - ¿Hay algo que les haya sorprendido de las respuestas de su compañero?
 - ¿Cuántos de los artículos "deseados" se clasificaron en primer lugar?
 - ¿Cuántos de los artículos "necesitados" fueron clasificados como prioridad?
 - ¿Tu pareja y tú compartieron razones similares para sus clasificaciones?
10. Resumiendo, conviene asegurarse de poder satisfacer las necesidades antes que los deseos. También conviene tener en cuenta los costos junto con otros factores como la asequibilidad y la disponibilidad. Subraye que tener lo que se quiere no es malo. Estos artículos pueden aportarnos felicidad. A la hora de decidir las prioridades de gasto, las decisiones son, en última instancia, nuestras. Puede que no tengamos formas similares de clasificar las cosas. Gastar de forma responsable implica pensar en las razones que nos llevan a comprar cosas y planificar nuestras decisiones para asegurarnos de que gastamos dentro de nuestras posibilidades.

Reflexión |5 minutos|

Dos preguntas

1. Pregúntele a los participantes sobre:
 - Una cosa nueva que hayan aprendido hoy.
 - Una cosa que quieran seguir haciendo en relación con el tema (por ejemplo, poner en práctica las prioridades de gasto y ahorro).



Ficha de "Necesidades y deseos"

ARTÍCULOS	PRECIO	NECESITO	QUIERO	IMPORTANCIA
Tema 1:				
Tema 2:				
Tema 3:				
Tema 4:				
Tema 5:				

Aquí hay un ejemplo para que pueda consultarlo:

ARTÍCULOS	PRECIO	NECESITO	QUIERO	IMPORTANCIA
Tema 1: Cuaderno nuevo	10	☒	☒	1
Tema 2: Rompecabezas	80		☒	5
Tema 3: Mochila escolar	70	☒	☒	3
Tema 4: Paquete gigante de lápices de colores	30		☒	2
Tema 5: Libro favorito	80		☒	4

Lección 2.5. ¿Cómo funcionan los impuestos?



Resultado específico

Los participantes comprenderán que los gobiernos recaudan ingresos para proporcionar bienes y servicios públicos.



Objetivos de aprendizaje

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

- Comprender que los ingresos públicos (es decir, los impuestos) proceden de los ciudadanos.
- Demostrar conocimientos básicos de aritmética.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de “Deletreo corporal” y Tabla SQA de “Impuestos”
- **Aprendizaje:** Juego de la vida
- **Reflexión:** Mira a tu alrededor



Materiales

- Tabla SQA;
- Papelógrafos con cuadros de acción;
- Frijoles (aprox. 30 frijoles para cada grupo pequeño);
- 1 dado (puede hacerse a mano).



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Impuestos
- Ingresos públicos



Notas para el facilitador

Prepare los cuadros de acción antes de la clase. Asegúrese de escribir las acciones lo suficientemente grandes como para que todos los participantes puedan verlas.

También puede cambiar algunas de las acciones por actividades conocidas de su gobierno local o por situaciones con las que los participantes estén familiarizados. Por ejemplo, puede nombrar una festividad concreta en lugar de "temporada de vacaciones". Si el cuadro de acción le parece limitado, puede añadir más acciones y utilizar dos dados en el juego.

En esta lección se tratarán los siguientes conceptos:

- Los impuestos son tasas que las personas y las empresas le pagan al gobierno. Es una forma de que el gobierno recaude el dinero que necesita para hacer su trabajo. Las personas pagan impuestos en función de sus ingresos, sus compras o los bienes que poseen. Estos impuestos ayudan a financiar cosas importantes como escuelas, centros de salud y espacios públicos que benefician a todos los miembros de la comunidad.
- Los ingresos públicos son el dinero que una administración recauda para financiar sus actividades y prestarle servicios al público. Este dinero procede de diversas fuentes, como impuestos, tasas, multas y otras fuentes de ingresos pagados por personas y empresas.

Inicio |15 minutos|

Juego de "Deletreando con el cuerpo"⁹ y Tabla SQA

1. Recuérdeles a los participantes que en lecciones anteriores aprendieron sobre las distintas formas en que los individuos ahorran y gastan dinero. Explíqueles que hoy aprenderán más sobre cómo los gobiernos recaudan dinero, o fondos, a través de algo llamado ingresos públicos o impuestos.
2. Forme grupos de 5-7 participantes.
3. Explique que le pedirá a cada grupo que deletree una palabra utilizando su cuerpo para formar letras. Recuérdeles a los participantes que deben incluir a todos los miembros del equipo al deletrear la palabra. A continuación, el resto de la clase intentará leer la palabra. Explique que todas las palabras están relacionadas con cosas que han aprendido en lecciones anteriores.
4. Estas son algunas palabras que puede utilizar en la actividad: dinero, gastar, comprar, bienes.
5. Una vez adivinada una palabra, invite a los participantes a definirla.
6. Una vez que todos los grupos hayan presentado, pídale al último grupo que deletree la palabra "impuesto".
7. Una vez que hayan adivinado la palabra "impuesto", presente el Tabla SQA y explique que hoy los participantes aprenderán sobre los impuestos. Formule las siguientes preguntas:
 - ¿Qué saben sobre los impuestos? (Escriba unas 3-5 respuestas en la columna "S - Saben")
 - ¿Qué quieren aprender sobre los impuestos? (Escriba unas 5 respuestas en la columna "Q - Quieren")
8. Si los participantes no están familiarizados con los términos "impuestos" o "ingresos públicos", explíqueles brevemente.
9. Explique que la columna "A - Aprendieron" se rellenará al final de la lección.

⁹ Fuente: Right to Play - Adaptado de Play Opportunities for Wellness and Education Resource

ADAPTACIÓN

Puede ver un video del juego de deletreo corporal aquí: <https://youtu.be/sRiHIdINJ28>.

Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden deletrear su palabra en voz alta. Repita la palabra más adelante en la actividad para ver si los participantes recuerdan cómo se deletrea. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden intentar deletrear una palabra cada vez para formar una frase sencilla.



Aprendizaje |40 minutos|

El juego de la vida

1. Asegúrese de tener los frijoles preparados para repartir y un dado listo para usar. Asegúrese de tener el "cuadro de acción" escrito en un papelógrafo o en la pizarra.
2. Forme grupos de 4-5 participantes.
3. Pídale a un grupo que se ofrezca como voluntario para ser el "gobierno". Pídale a este grupo que se sienten en la parte delantera de la sala.
4. Explique que todos los demás grupos son hogares/familias.
5. Reparta los frijoles de la forma más equitativa posible. Lo ideal es que cada grupo tenga al menos 30 frijoles. Explique que estos frijoles representan el dinero que los grupos han ganado como hogar. Asegúrese de que le sobran algunos frijoles.
6. Explique que van a jugar al "juego de la vida" durante los próximos 15-20 minutos. Remítase al cuadro de acción (escrito en la pizarra o en el papelógrafo).
7. Explique que cada familia tirará el dado por turnos. En función de lo que saquen, deberán realizar determinadas acciones según el cuadro de acción. Algunas acciones requerirán que le paguen "frijoles de dinero" al gobierno o a otros servicios, mientras que otras les permitirán recibir "frijoles de dinero".
8. A medida que se anuncia cada acción, también puede invitar a los participantes a resolver problemas matemáticos mentales básicos. Por ejemplo, si todas las familias tienen que pagar 5 frijoles, pregúnteles: "¿Cuántos frijoles en total se lleva el gobierno?".
9. Al final del juego, anuncie quién tiene más frijoles. Felicite al grupo por haber tenido suerte y agradézcales a todos su participación.

1	2	3
Todas las familias le pagan impuestos al gobierno de distintas maneras. Cada vez que compran algo en el mercado, una parte va al gobierno. Todas las familias tienen que pagarle 5 frijoles al gobierno.	¡Impuesto sobre la renta! ¿Sabían que los empleados de entidades oficiales le pagan mensualmente una parte de su sueldo al Estado? Tu familia tiene que pagarle 3 frijoles al gobierno.	¡Ingresos adicionales! Es temporada de vacaciones. Su negocio de restaurante familiar está ganando mucho. Tu familia recibe 5 frijoles (del facilitador), pero le paga 1 frijol al gobierno en concepto de impuestos.

4	5	6
El Gobierno está aumentando el presupuesto destinado a las escuelas. Todas las familias con alguien que lleve algo azul reciben 3 frijoles del gobierno.	El Gobierno ha decidido construir más carreteras, pero necesita más dinero. Todas las familias con alguien que lleve algo rojo le pagan 2 frijoles al gobierno.	Ayudas sociales. El gobierno es responsable de proporcionar apoyo y ayuda a las comunidades en tiempos de catástrofe. Tu familia recibe 5 frijoles del gobierno.

10. Haga las siguientes preguntas:
 - En el juego, ¿cuándo había que pagarle al gobierno?
 - ¿Cuándo han recibido algo del Gobierno?
11. Resuma la actividad de la siguiente manera: "El gobierno es responsable de garantizar que algunos servicios básicos, como las escuelas, la sanidad y las carreteras, estén al alcance de todos. Los impuestos son tasas que las personas y las empresas le pagan al Estado. Es una forma de que el gobierno recaude el dinero que necesita para hacer su trabajo. Las personas pagan impuestos en función de sus ingresos, sus compras o los bienes que poseen. Estos impuestos ayudan a financiar cosas importantes como escuelas, centros de salud y espacios públicos que benefician a todos en la comunidad".

Reflexión |5 minutos|

Mira a tu alrededor

1. Recuérdeles a los participantes que los gobiernos son responsables de prestar servicios y de asegurarse de que estos servicios se organizan adecuadamente en las comunidades. Para ello, las personas, o ciudadanos, deben pagarle impuestos o tasas al gobierno. Este dinero garantiza que el gobierno disponga de fondos. Los impuestos son la principal fuente de ingresos de los gobiernos.
2. Pídales a los participantes que miren a su alrededor (o simplemente que imaginen sus comunidades) y nombren cosas, lugares y actividades que muy probablemente fueron proporcionados u organizados por el gobierno. Algunos ejemplos podrían ser las escuelas, los patios de recreo públicos, los parques públicos, los centros de salud, los mercados públicos, las carreteras, las paradas de autobús y los centros comunitarios, entre muchos otros.



Lección 2.6. Los gobiernos también tienen prioridades de gasto



Resultado específico

Los participantes comprenderán que los gobiernos también tienen que tomar decisiones de gasto cuando hacen uso de los fondos públicos.



Objetivos de aprendizaje

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

- Entender cómo deciden los gobiernos en qué gastar el dinero.
- Hacer preguntas sobre las opciones de gasto del gobierno.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "Construyendo la pirámide"
- **Aprendizaje:** Trabajo en grupo sobre las prioridades del gasto público
- **Reflexión:** Completa la frase



Materiales

- Esponja u otro elemento apilable (por ejemplo, cajas vacías);
- Pequeña ficha de trabajo por grupo;
- Papelógrafo para la clasificación por grupos.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Presupuesto público



Notas para el facilitador

Puede adaptar la hoja de trabajo para debatir proyectos gubernamentales que les resulten más familiares a sus participantes.

Prepare el papelógrafo con un cuadro en blanco de "clasificación por grupos".

Esta actividad puede propiciar debates interesantes, ya que los participantes pueden tener en mente prioridades diferentes. Haga énfasis en que no hay respuestas correctas o incorrectas en este proceso. Destaque y céntrese en los retos que pueden surgir cuando personas diferentes intentan decidir juntas las prioridades de gasto.

Averigüe cuáles son las prioridades de su gobierno en materia de presupuesto nacional para preparar las preguntas de los participantes.

Inicio |15 minutos|

Juego de "Construyendo la pirámide"¹⁰

1. Recuérdeles a los participantes que en la sesión anterior aprendieron que el gobierno recauda dinero de sus ciudadanos a través de los impuestos. Explique que en esta lección aprenderán cómo los gobiernos deciden sus prioridades de gasto.
2. Invite a los participantes a dividirse en dos equipos de tamaño similar y a formar una fila en sus equipos.
3. A continuación, coloque un cubo de esponjas (u objetos apilables similares) junto al primer participante de cada fila. Este participante deberá tomar una esponja y pasársela al siguiente participante de la fila.
4. El equipo pasará las esponjas por la fila hasta el último participante, quien construirá una pirámide utilizando las esponjas.
5. Cambie el orden de los jugadores para la siguiente ronda, de modo que sea otro participante el que construya la pirámide. Anime a los participantes a establecer sus propias reglas para el juego; por ejemplo, a qué distancia se colocan en fila o cómo se pasan las esponjas.
6. Una vez terminado el juego, haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué les ayudó a construir la pirámide?
 - ¿Se les ocurre alguna otra ocasión en sus vidas en la que sea importante que cada uno desempeñe un papel?
 - Recuérdeles a los participantes que, como aprendieron en la lección anterior, todo el mundo le paga impuestos al Estado, incluidos los niños. Esto se debe a que cada vez que compras algo, una parte de lo que pagas va al gobierno. Pregúnteles a los participantes lo siguiente: "¿Están de acuerdo en que, de alguna manera, ustedes también forman parte de la ayuda a la construcción de los proyectos del gobierno, al igual que ayudaron a construir la pirámide?".
 - Pídales a los participantes que piensen en un parque público local o en un patio de recreo. Explique que es posible que el gobierno haya construido el parque y, a continuación, pregunte: "¿Recuerdan de dónde obtiene el gobierno los fondos para llevar a cabo estos planes?".
7. Recuérdeles a los participantes que en la lección anterior aprendieron cómo ayudamos al Estado pagando impuestos. Señáleles a los participantes que, si alguna vez han comprado

¹⁰ Fuente: Right to Play - Adaptado de Play Opportunities for Wellness and Education Resource (Right to Play)

algo, ellos mismos han pagado impuestos, porque las cosas que compramos en el mercado y en las tiendas también están sujetas a impuestos. Teniendo esto en cuenta, mencione que a los participantes puede interesarles saber cómo gasta el dinero su gobierno local, dado que todos contribuimos a los fondos que utilizan los gobiernos.

ADAPTACIÓN

Puede ver un video del juego "Construyendo la pirámide" aquí: <https://youtu.be/CkMIBIAduWU>. Si el juego es demasiado difícil, los equipos pueden construir la forma que quieran con las esponjas; por ejemplo, una línea recta o un círculo. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden pasarse las esponjas unos a otros utilizando los pies.



Aprendizaje [40 minutos]

Trabajo en grupo sobre las prioridades del gasto público

1. Divida a los participantes en grupos de 4-5 personas. Repártale a cada grupo la hoja de trabajo de "Proyecto de gobierno".
2. Explique que la hoja de trabajo de "Proyecto de gobierno" enumera seis proyectos diferentes de los que el gobierno es responsable. Los participantes tendrán que imaginarse que son los funcionarios del gobierno de su zona.
3. En grupo, los participantes deberán determinar cuál sería el costo de cada proyecto utilizando los símbolos * (costo bajo), ** (costo medio) y *** (costo alto). Asegúreles a los participantes que no pasa nada si no están seguros del costo real de estos proyectos. El objetivo es simplemente que imaginen cuáles pueden ser los costos.
4. Los participantes también deben clasificar los proyectos por orden de prioridad, teniendo en cuenta el costo potencial de cada uno y su beneficio para la comunidad. Pueden escribir sus clasificaciones en la última columna, siendo "1" la máxima prioridad.
5. Deles a los grupos entre 10 y 15 minutos para debatir.
6. Mientras los grupos debaten, coloque un papelógrafo con el cuadro de clasificación de los grupos.
7. Cuando los grupos estén listos, pídale que compartan sus clasificaciones. Anote sus clasificaciones en la tabla de clasificación de los grupos. Acepte preguntas de otros grupos. Anime a los participantes a que se pregunten unos a otros las razones de sus clasificaciones.
8. Una vez que todos los grupos hayan hecho su presentación, sume los números para obtener la puntuación final. El proyecto con el número total más bajo es la prioridad número uno del grupo en conjunto.
9. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Les sorprendió algo sobre los resultados o durante la propia actividad?
 - ¿Fue fácil o difícil llegar a un acuerdo como grupo?
 - ¿Creen que los funcionarios del gobierno toman decisiones de forma similar? ¿Por qué sí o por qué no?
10. Resume la actividad explicando que los gobiernos siguen procesos más complicados para tomar decisiones. Al fin y al cabo, el dinero que utilizan procede de los aportes de sus ciudadanos. Los gobiernos tienen que asegurarse de que los fondos públicos se gastan en proyectos que benefician a la gente y de que las decisiones de gasto se toman de forma responsable. La mayoría de los gobiernos tienen un orden general de prioridades a la hora de elaborar los presupuestos nacionales.

Reflexión |5 minutos|

Completa la frase

1. Infórmeles a los participantes de que usted empezará una frase y que ellos deben terminarla.
2. Solo puede intervenir una persona cada vez, pero puede haber muchas formas distintas de terminar la frase. Si los participantes quieren turnarse, pueden levantar la mano y usted seleccionará a un participante para que hable.
3. A continuación, se ofrecen algunas frases de ejemplo con pistas entre paréntesis. Los participantes pueden ofrecer otras respuestas basadas en sus reflexiones personales.
 - Los impuestos son... (tasas que las personas y las empresas le pagan al gobierno; una forma de que el gobierno recaude dinero para hacer su trabajo).
 - Es importante pagar impuestos porque... (los impuestos se utilizan para financiar proyectos de servicios públicos, como carreteras y escuelas)
 - Como mi familia paga impuestos, también es importante que... (podamos influir en la forma en que el gobierno gasta el dinero)
 - Al gastar los fondos públicos, los funcionarios deben... (ser buenos administradores del dinero y asegurarse de que se gasta bien)

Recursos para facilitadores



Proyecto de gobierno	Gastos	Importancia
* costo bajo ** costo medio *** costo alto		
Proyecto 1: Carreteras de concreto en la comunidad		
Proyecto 2: Parques infantiles más grandes en la comunidad		
Proyecto 3: Clínicas de salud más cercanas		
Proyecto 4: Más libros y materiales didácticos en las escuelas		
Proyecto 5: Ferias comunitarias periódicas		
Proyecto 6: Respuesta rápida y apoyo en caso de catástrofes naturales (inundaciones, terremotos, sequía)		

Ejemplo para su referencia:

Clasificación por grupos	Clasificaciones						Puntuación total	Clasificación general
Proyecto de gobierno	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Grupo 6		
Proyecto 1: Carreteras de concreto en la comunidad	6	5	4	5	4	1	25	4
Proyecto 2: Parques infantiles más grandes en la comunidad	1	2	2	1	1	2	9	1
Proyecto 3: Clínicas de salud más cercanas	3	1	3	2	3	4	16	3
Proyecto 4: Más libros y materiales didácticos en las escuelas	2	3	1	3	2	3	14	2
Proyecto 5: Ferias comunitarias periódicas	5	4	5	6	6	5	31	5
Proyecto 6: Respuesta rápida y apoyo en caso de catástrofes naturales (inundaciones, terremotos, sequía)	4	6	6	4	5	6	31	5



3

**Hacer el bien,
emprender**

Lección 3.1. ¿Tu comunidad beneficia a los niños?



Resultado específico

Los participantes entenderán y podrán evaluar qué es una comunidad amigable para los niños.



Objetivos de aprendizaje

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

- Describir una comunidad amigable para los niños.
- Reflexionar sobre qué tan amigable es su comunidad para con los niños.



Estrategias

- **Inicio:** Teatro de imágenes
- **Aprendizaje:** Ejemplo de "Tarjeta de puntuación comunitaria"
- **Reflexión:** Mirando a tu alrededor



Materiales

- Tiras de papel con diferentes lugares de la comunidad escritos en ellas (escuela, mercado, clínica, parque, etc.);
- Papelógrafos/pizarra y rotuladores/tizas;
- Ejemplo de "Tarjeta de puntuación comunitaria" (véase los Recursos para facilitadores).



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Amigable con los niños



Notas para el facilitador

En esta lección, prepárese para identificar lugares específicos que crea que serán familiares para los participantes, como un parque público, un centro comunitario o un mercado público.

Asegúreles a los participantes que pueden compartir sus sentimientos con sinceridad; pueden alabar lo que les gusta y criticar lo que no les gusta de su comunidad.

Inicio |20 minutos|

Teatro de imágenes

1. Recuérdelos a los participantes que en las lecciones anteriores aprendieron sobre la comunidad. También aprendieron cómo los impuestos financian muchos espacios comunitarios. Explique que en esta lección evaluarán qué tan amigable es su comunidad para con los niños.
2. Divida a los participantes en grupos de 4 a 6 personas.
3. Pídale a un representante de cada grupo que tome una tira de papel con un lugar de la comunidad escrito en ella (preparado con antelación). Explique que es el lugar asignado a su grupo y que no deben compartirlo con el resto de la clase.
4. En grupo, tendrán que crear una imagen de este lugar utilizando sus cuerpos.. Pueden representar acciones, pero tendrán que utilizar "poses congeladas", como una estatua. Por ejemplo, si el grupo ha elegido el lugar "campo de fútbol", algunos participantes podrían posar como si estuvieran a punto de patear un balón. Si los participantes quieren ser un poco más creativos, también pueden representar los objetos de la escena.
5. Recuérdelos a todos los grupos que cuando compartan su imagen no debe haber movimiento, ni hablar, ni accesorios.
6. Deles a los grupos unos 10 minutos para crear su escena.
7. Cuando estén listos, pídales a cada grupo que presente su escena e invite a los demás a adivinar lo que se está representando.
8. Puede ayudar a los demás a adivinar preguntando:
 - ¿Qué ven en esta imagen?
 - ¿Qué creen que está pasando?
9. Una vez que todos los grupos hayan presentado su imagen congelada, formule las siguientes preguntas:
 - ¿Qué lugares presentaron los distintos grupos?
 - ¿Estos lugares se encuentran también en sus comunidades?
 - ¿A cuál de estos lugares van a menudo? ¿Qué hacen allí?
 - ¿Dirían que estos lugares son buenos para los niños? ¿Por qué sí o por qué no? (Explique que los buenos lugares son aquellos en los que uno se siente seguro. Estos lugares están limpios y la gente es amable. Puede haber espacios verdes y todo el mundo es bienvenido a jugar en estos lugares)



ADAPTACIÓN

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, en lugar de utilizar sus cuerpos para hacer las imágenes, puede pedirles a voluntarios individuales que dibujen los lugares en un papelógrafo o pizarra.

Aprendizaje |35 minutos|

"Tarjeta de puntuación comunitaria"

1. Explique que acaban de nombrar algunos lugares comunes de la comunidad.
2. Pídales a los participantes que permanezcan en sus grupos originales y que elijan uno de los lugares que se nombraron en la actividad anterior. Lo ideal es que sea un lugar con el que la mayoría de ellos estén familiarizados.
3. Pídales a los participantes que imaginen estar en el lugar elegido y que debatan en sus grupos la siguiente pregunta: "¿Qué haría que ese lugar fuera seguro y agradable para los niños?". Después de unos minutos, explique que un lugar seguro es un sitio en el que uno se siente protegido y libre de daños. Es un lugar o un entorno en el que uno se siente seguro y no tiene que preocuparse por el peligro; es un lugar en el que es probable que no ocurra nada malo.
4. Entréguele a cada grupo una hoja del papelógrafo y comparta el ejemplo de la "tarjeta de puntuación comunitaria". Explique que los participantes elaborarán su propia tarjeta de puntuación en sus grupos.
5. Revisen juntos los criterios de la tarjeta de puntuación:
 - Seguridad: ¿Se sienten seguros los niños?
 - Inclusividad: ¿A todos los niños se les permite ir?
 - Juego y aprendizaje: ¿Todos los niños pueden jugar allí?
 - Limpieza: ¿Está limpio en términos generales?
 - Gente amable: ¿La gente es amable en términos generales?
 - Entorno positivo: ¿Los niños son felices estando allí?
 - Naturaleza: ¿Hay espacios verdes, plantas, flores?
6. Una vez que los grupos hayan escrito todas las características que buscan, pueden darle una puntuación al lugar elegido. Pueden utilizar los siguientes emojis:
 - 😊 - si son felices porque el lugar cumple una característica.
 - 😞 - si están descontentos porque el lugar no cumple una característica.
 - 😐 - si no son ni felices ni infelices porque el lugar está en algún punto intermedio.
7. Dele a los grupos entre 7 y 10 minutos para debatir.
8. Cuando estén listos, pídale a cada grupo que presente su trabajo. Acepte preguntas y comentarios de los demás grupos.
9. Resuma explicando que hay diferentes lugares en la comunidad. Algunos son más adecuados para los niños que otros. Un lugar amigable para los niños es un lugar seguro y agradable para ellos. Si los lugares de los que se habla aún no son amigables con los niños, hay formas en las que nosotros, como miembros de la comunidad, podemos contribuir a que sean más amigables con los niños. Explíqueles a los participantes que aprenderán más sobre este tema en futuras lecciones.

Reflexión |5 minutos|

Mirando a tu alrededor

1. Explique que en esta sesión los participantes han aprendido cómo los distintos lugares de la comunidad pueden ser amigable para los niños.
2. Invite a los participantes a observar su entorno, ya sea en el aula, en un centro comunitario o en el exterior.
3. Planteeles a los participantes las siguientes preguntas para ayudarles a identificar las características que hacen que un lugar amigable para los niños:
 - ¿Cómo podemos hacer que nuestro espacio sea más amigable para los niños?
 - ¿Qué tipo de elementos les gustaría añadir? (Por ejemplo, un espacio de lectura o sala de estar, una mascota, plantas, etc.).

Recursos para facilitadores



Ejemplo de "Tarjeta de puntuación comunitaria" ("Aprendizaje")

CRITERIOS	PUNTUACIÓN	EXPLICACIÓN DE LA PUNTUACIÓN (puede utilizar palabras clave o símbolos)
Seguridad ¿Los niños se sienten seguros allí?		
Inclusividad ¿A todos los niños se les permite ir?		
Jugar y aprender ¿Todos los niños pueden jugar allí?		
Limpieza ¿Está limpio en términos generales?		
Gente amable ¿La gente es amable en términos generales?		
Entorno positivo ¿Los niños son felices estando allí?		
Naturaleza ¿Hay espacios verdes, plantas, flores?		
Otros:		

Lección 3.2. El desafío del cambio climático desde la comunidad



Resultado específico

Los participantes podrán identificar los problemas y las cuestiones básicas de su comunidad y aportar sugerencias sencillas para resolverlos.



Objetivos de aprendizaje

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

- Comprender que el cambio climático es una preocupación compartida.
- Comprender que los problemas (por ejemplo, el cambio climático) tienen causas.
- Demostrar habilidades de resolución de problemas al identificar las causas del cambio climático.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "El barco se hunde"
- **Aprendizaje:** Historia de "Al menos yo estoy bien"¹¹ y trabajo grupal
- **Reflexión:** Completa la frase



Materiales

- Historia de "Al menos yo estoy bien";
- Papelógrafo y rotulador para cada grupo.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Cambio climático
- Causas

11 Fuente: StoryWeaver - Disponible en: <https://storyweaver.org.in/en/stories/5398-at-least-i-m-okay>



Notas para el facilitador

Esta lección introduce el tema del cambio climático. Es posible que algunos participantes ya conozcan este tema, mientras que otros no.

Prepárese para explicar lo que es el cambio climático. El cambio climático se produce cuando los patrones habituales del clima en lugares concretos se alteran o cambian durante un largo periodo. Esto puede implicar que la Tierra se vuelva más cálida o más fría; el clima a largo plazo del planeta se vuelve diferente al que estamos acostumbrados. Esto puede influir en cosas como la cantidad de lluvia o nieve que cae, el calor que hace, y puede repercutir en las plantas, los animales y las personas. El cambio climático es un tema importante porque las actividades humanas, como la quema de combustibles fósiles, pueden contribuir a estos cambios.

Los seres humanos queman cada vez más gases de efecto invernadero (también conocidos como GEI). El dióxido de carbono es el principal gas de efecto invernadero; se emite a través de actividades humanas como la quema de carbón o petróleo. El dióxido de carbono también se libera cuando tálamos árboles. Cuando criamos grandes cantidades de ganado, se libera otro gas de efecto invernadero, llamado metano. Los automóviles y otros vehículos liberan un gas de efecto invernadero llamado óxido nítrico. El calentamiento global y el cambio climático se producen cuando estos gases de efecto invernadero se añaden a la atmósfera. A medida que estos GEI atrapan más calor en la atmósfera, la Tierra se calienta, lo que provoca el deshielo de los polos y la subida del nivel del mar. Todo ello significa que el clima es cada vez más impredecible.

Esto puede significar que no llueva cuando se espera o que llueva demasiado. Puede significar veranos más calurosos e inviernos más fríos. Todos estos cambios se conocen colectivamente como "cambio climático".

Inicio [10 minutos]

Juego de "El barco se hunde"

1. Recuérdelos a los participantes que, en lecciones anteriores, aprendieron a evaluar hasta qué punto su comunidad es amigable con los niños y a identificar preocupaciones o problemas en la comunidad. Explique que algunas comunidades comparten las mismas preocupaciones sobre el cambio climático porque están experimentando cambios difíciles, como tormentas o sequías más frecuentes. Explíqueles que en esta lección aprenderán más sobre estas preocupaciones.
2. Pídale a los participantes que se pongan de pie y formen un círculo.
3. Explique que les va a gritar la siguiente frase, más un número: "El barco se hunde, agrúpense en...". Los participantes deben formar un grupo que contenga el mismo número de miembros que el número que usted ha gritado. Los participantes que no hayan conseguido formar un grupo con el número correcto de miembros quedarán fuera del juego.
4. Empiece con una ronda de prueba utilizando números pequeños para asegurarse de que todos entienden las reglas del juego.
5. Pruebe con una variedad de números pequeños y grandes para que el juego sea más impredecible.

6. Cuando el juego haya durado unos siete minutos, o cuando considere que los participantes están listos para parar, pídeles que se tranquilicen y vuelvan a sus asientos.
7. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué sintieron al intentar formar sus grupos lo más rápido posible?
 - ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué?
 - Para los que fueron eliminados al principio de la partida, ¿qué sintieron?
 - En la vida real, ¿han escuchado hablar de personas que han tenido que mudarse o abandonar un lugar porque ya no podían sobrevivir o arreglárselas para vivir allí? ¿Tal vez porque el cambio climático dificultaba la agricultura o reducía la disponibilidad de alimentos y agua?
8. Resume la actividad explicando que a veces las personas pasan por momentos difíciles. En este juego, algunos participantes tuvieron que abandonarlo antes de tiempo. En la vida, también hay ocasiones en las que la gente se ve obligada a marcharse o se ve afectada por los cambios en la comunidad. Un ejemplo de este tipo de situación es cuando el cambio climático plantea retos a la agricultura y a la disponibilidad de alimentos. Explíqueles que van a leer una historia sobre una situación de este tipo en la siguiente actividad.

Aprendizaje |40 minutos|

Historia de "Al menos yo estoy bien" y mapa mental

1. Introduzca la historia de "Al menos yo estoy bien".
2. Empiece preguntándoles a los participantes: "¿Qué tipo de animales conocen que vivan en las montañas? ¿Y en el mar? ¿Y en el bosque?".
3. Explique que les va a leer una historia sobre las diferentes experiencias de los animales y lo que ocurrió cuando las cosas empezaron a cambiar a su alrededor.
4. Lea la historia de "Al menos yo estoy bien". Recuerde intentar hacer preguntas durante la historia, al igual que en las otras actividades de narración de cuentos. Fíjese en las reacciones de los participantes. Deje de leer la historia justo antes de la última sección titulada "Al menos no soy yo".
5. Después de la historia, formule las siguientes preguntas:
 - ¿Qué ocurría con los hogares de los animales?
 - ¿Los animales hacían algo al respecto? ¿Por qué sí o por qué no?
 - Si algo así estuviera ocurriendo en su comunidad, ¿intentarían hacer algo al respecto? ¿Por qué sí o por qué no?
6. Haga énfasis en que todos compartimos la misma comunidad y el mismo mundo. Nuestras vidas están conectadas y ya se están produciendo cambios en el mundo. Si queremos hacer algo para ayudarnos unos a otros, tenemos que entender por qué están cambiando las cosas.
7. Pídeles a los participantes que formen grupos de 5 a 7 personas.
8. Reparta hojas de papel a cada grupo. Explique que cada grupo hará un mapa mental. Un mapa mental es un diagrama o una representación visual de pensamientos sobre un tema concreto (véase el ejemplo en los Recursos para facilitadores).
9. Pídeles a los participantes que dibujen un círculo en el centro del papel y escriban "¿Por qué existe el cambio climático?" dentro del círculo. Explique que ahora les leerá la última sección de la historia "Al menos no soy yo", que explica un poco más sobre el cambio climático.
10. Mientras usted lee la historia, los participantes deberán identificar las diferentes causas del cambio climático. Los participantes deberán trazar una línea que vaya desde el círculo central del mapa mental hacia nuevos círculos. En estos nuevos círculos pueden escribir las causas del cambio climático. Lea el texto despacio y deles tiempo a los participantes para que

escriban las causas con sus grupos. También puede darles la opción de que los participantes dibujen las razones si alguno aún no es un buen escritor.

11. Una vez terminada la lectura, invite a los participantes a compartir algunas de sus observaciones del mapa mental. Si el tiempo lo permite, puede invitar a estos voluntarios a identificar las causas que puedan estar relacionadas con las otras causas señaladas y a trazar líneas entre ellas.
12. Resuma la lección explicando que el cambio climático está ocurriendo y que es un reto complejo. Al igual que otros retos, hay muchas causas detrás del cambio climático. Algunas de ellas pueden estar relacionadas entre sí. Como muestra el mapa mental, el cambio climático está causado por la actividad humana (por ejemplo, la quema de gases de efecto invernadero en fábricas, la tala de árboles, etc.). Termine invitando a los participantes a compartir posibles soluciones a algunas de las causas identificadas (por ejemplo, minimizar las emisiones de gases de efecto invernadero reduciendo el uso de vehículos, participar en campañas de plantación de árboles, etc.).

ADAPTACIÓN

Si considera que la actividad del mapa mental y la historia es demasiado difícil para los participantes, puede adaptarla para que se centre en los retos de la comunidad que puedan resultarles más familiares a los participantes. Si puede, intente relacionar estos retos con el entorno. Siga todos los pasos hasta el número 9 y, a continuación, proceda como se indica a continuación:

- Pregúnteles a los participantes: "¿Pueden nombrar cambios similares en su comunidad que les planteen problemas a ustedes y a sus vecinos? ¿Llueve menos? ¿O llueve con más frecuencia? ¿Hay más inundaciones? ¿O quizá periodos de sequía más largos?"
- Elijan en grupo un reto principal y escríbalo en forma de pregunta en el centro del mapa mental (por ejemplo: ¿Por qué ahora llueve menos?).
- Pídales a los participantes que identifiquen las posibles causas. Si es necesario, guíe el debate con información sobre cómo estos cambios están causados por el cambio climático. Explique que el cambio climático es el resultado de la actividad humana (por ejemplo, quemar más gases de efecto invernadero, talar árboles, etc.).

Reflexión |5 minutos|

Completa la frase

1. Dígales a los participantes que usted empezará una frase y que ellos deben terminarla. Solo puede participar una persona cada vez, pero puede haber muchas formas de terminar la frase. Si los participantes quieren tomar su turno, pueden levantar la mano. A continuación, usted le indicará a alguien que puede hablar.
2. Aquí tiene algunas frases de ejemplo con las posibles respuestas entre paréntesis:
 - El cambio climático es... (cuando el clima habitual del planeta ha cambiado)
 - Algunas causas del cambio climático son... (quema de gases de efecto invernadero)
 - Nos cuesta abordar el cambio climático porque... (nuestro modo de vida actual depende de algunas de estas actividades causantes del cambio climático, como por ejemplo el abastecimiento de combustible para automóviles y otros vehículos).



Al menos yo estoy bien

Una, la cabra montesa, vivía en Sakulandia. Sakulandia era un país maravilloso. Se extendía desde las orillas del mar hasta los bosques, a través de valles y montañas.

A los animales les encantaba Sakulandia. Había hierba para los conejos y los ciervos, insectos para los pájaros y los osos, peces para los cocodrilos y los gatos salvajes. Había agua clara y fresca para todos.

Una vivía muy por encima de los demás, en lo alto de una montaña. La subida y bajada por los senderos rocosos de la montaña era larga y difícil. No pasaba mucho tiempo con los demás animales y se acostumbró a estar sola. Le gustaba bastante: podía hacer lo que quisiera, cuando quisiera. A veces Una pensaba que los demás eran un poco tontos. "¿Por qué siempre tienen que hacer todo juntos? ¿No pueden ir solos al arroyo? Yo sí...", pensaba Una. Todos los animales tenían maneras de hacer las cosas. Pero Una pensaba que sus maneras eran las mejores.

Poco a poco, el clima de Sakulandia empezó a cambiar, pero los animales no estaban muy atentos. Un día, las ballenas que pasaban la mayor parte del año en las aguas de Sakulandia anunciaron que se iban a vivir a otro lugar.

"¿Por qué?", preguntaron las tortugas. "Aquí se está muy bien". "El agua está demasiado caliente para nosotras", dijeron las ballenas. "Tendremos que ir más al norte, donde hace más fresco". A las ballenas les gustaba vivir en aguas frescas y el agua de Sakulandia estaba ahora demasiado caliente.

Las tortugas echarían de menos las hermosas canciones que cantaban las ballenas. Pero no pensaron demasiado en ello. "Al menos yo estoy bien", pensaron las tortugas. "Quisquillosa, quisquillosa", murmuró Una para sí misma. "¡No me importa si hace mucho frío o calor! Deberían ser más como yo". Pronto todos se olvidaron de las ballenas. Pero un día, las tortugas empezaron a hacer las maletas y a marcharse. "¿Por qué?", preguntaron los gatos salvajes. "Siempre parecieron felices aquí". "Apenas queda arena para nosotras", dijeron las tortugas, quienes pusieron sus huevos en la playa de arena. "¿Adónde se ha ido?", preguntaron los gatos salvajes. "Solo sabemos que la arena llegaba hasta la gran roca", dijo la tortuga vieja y grande. "Pero la gran roca ya no parece tan grande: el agua casi la ha cubierto". "Qué pena por las tortugas", pensaron los gatos salvajes. "Pero al menos yo estoy bien".

Una vio partir a las tortugas y pensó: "¿Qué más me da a mí que la arena desaparezca bajo el agua? Las tortugas deberían haber sido listas como yo a la hora de decidir dónde vivir". Una fue a buscar hierba para picar y se olvidó de todo el asunto.

Entonces los gatos salvajes se fueron. Ya no podían pescar peces bonitos en el arroyo. Se había convertido en un hilillo. El ciervo pensó: "Qué pena por los gatos monteses. Pero al menos yo estoy bien". Una miró hacia el arroyo donde bebía y pensó: "Los gatos monteses son bastante duros, pero no deben ser tan duros como yo".



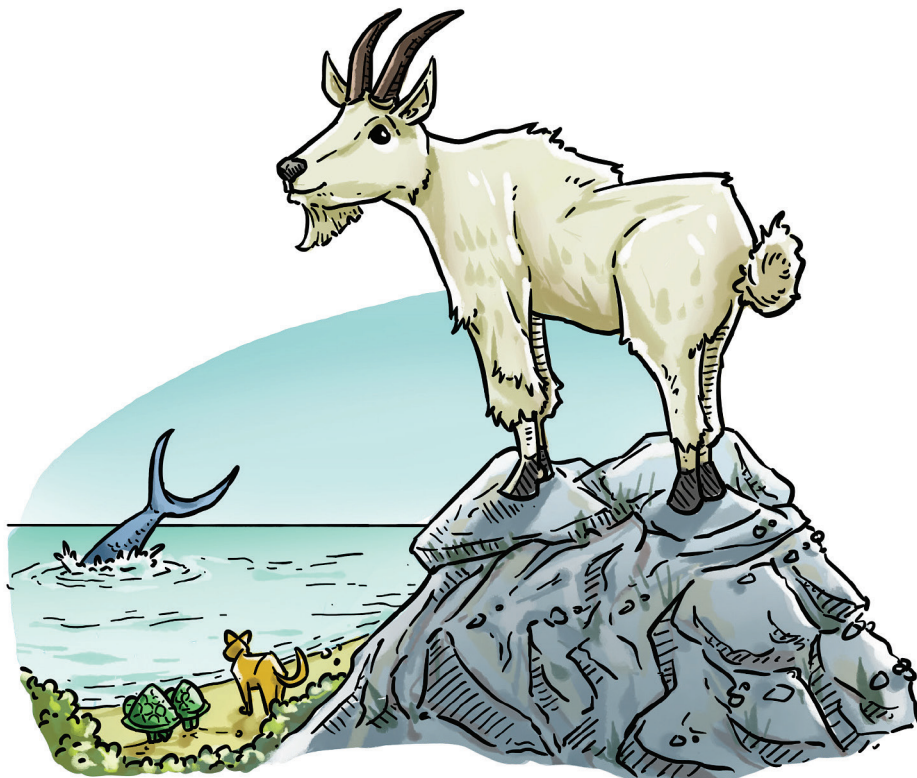
Un día, Una notó algo extraño. Todos los años, la nieve de su montaña se derretía, como un cubito de hielo, y llenaba su arroyo. Pero ahora había menos nieve. Una no estaba muy segura y pensó: "A lo mejor es cosa de hoy".

Pero entonces empezaron a llegar animales extraños a Sakulandia. Todos intentaron ser amables con las vacas. Pero los recién llegados no les hacían mucho caso: seguían masticando la hierba y masticándola y masticándola un poco más. ¡Y eran tantas!

Los ciervos no estaban muy contentos cuando la hierba empezó a desaparecer. Poco a poco, los ciervos tuvieron que salir de Sakulandia para encontrar suficiente hierba de la que les gustaba. "Mmm... deberían ver lo que tengo que comer a veces", pensó Una. "A veces tengo que lamer los líquenes de las rocas. No es nada agradable". Una permaneció en su montaña todo el tiempo que pudo, pero a menudo se encontraba sin suficientes recursos para comer o beber.

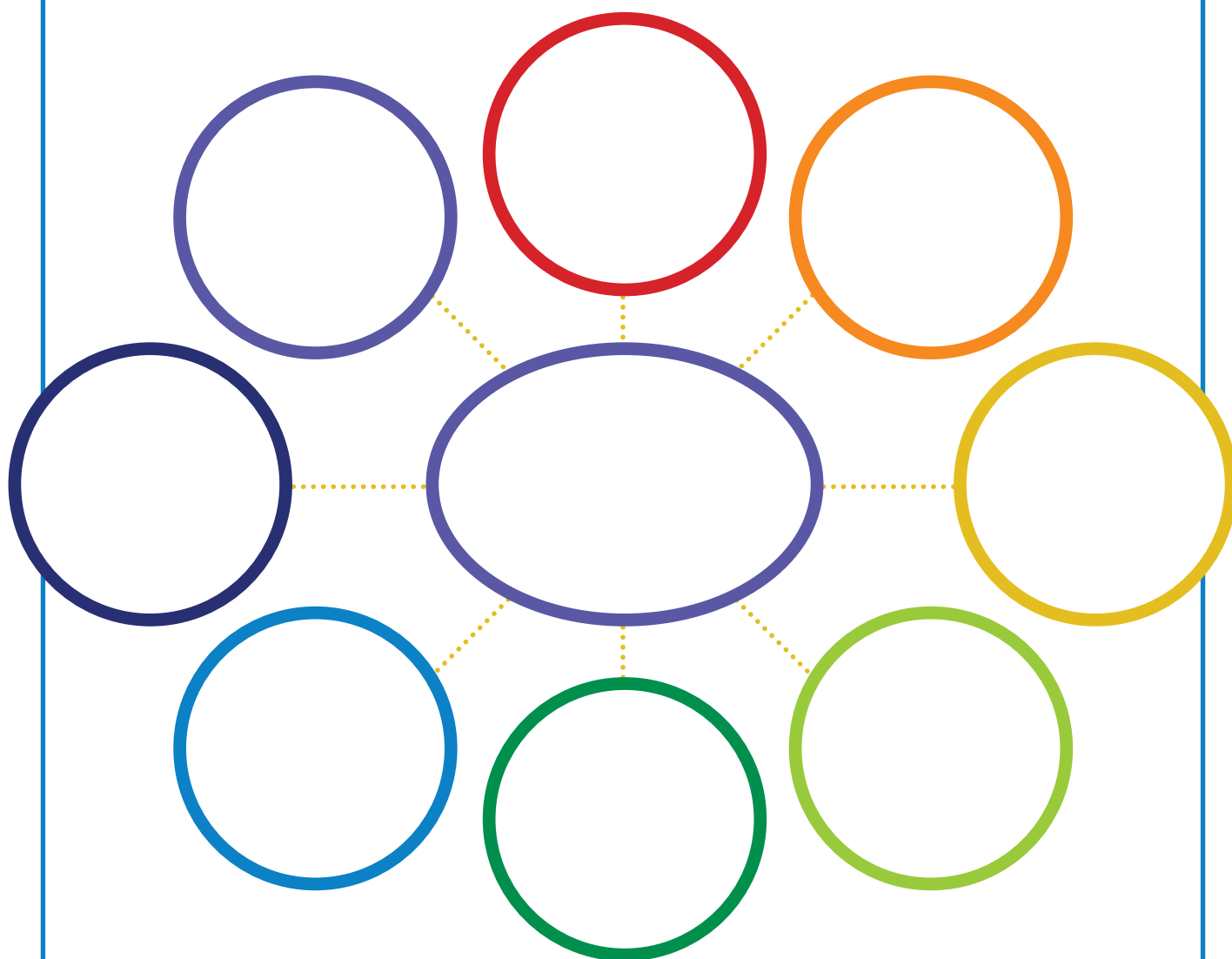
Finalmente, hambrienta y sedienta, Una bajó por el difícil sendero de la montaña. Probó un poco de hierba de las colinas, pero no era la que le gustaba. Encontró un arroyo en un valle, pero el sabor del agua no era tan fresco como estaba acostumbrada. Ahora Una comprendía por qué los demás animales se habían marchado: es muy importante comer lo que más te gusta y tener agua cerca.

Los animales que ella conocía habían abandonado Sakulandia cuando no pudieron encontrar fácilmente su comida favorita, o cuando tuvieron demasiada sed porque el arroyo se había reducido a un hilillo fangoso, o cuando los árboles de su hogar fueron talados para construir casas para otros. Una y sus amigos pensaban: "Al menos no soy yo", cuando los cambios afectaban a otra persona. A medida que los océanos se calentaban, las ballenas se marchaban en busca de un hogar más adecuado. A las tortugas, los ciervos y a Una les daba igual. Pero más tarde, tuvieron que admitir: "Ahora Sí soy yo". Una tuvo que admitir que tener amigos cerca es una necesidad. Ahora, estaba decidida a ir a buscar a los demás.





Mapa mental ("Aprendizaje")



Lección 3.3. ¿Quiénes son los agentes del cambio en nuestras comunidades?



Resultado específico

Los participantes sabrán que todos tenemos la capacidad de ayudar a abordar o resolver los problemas de la comunidad.



Objetivos de aprendizaje

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

- Identificar a los jóvenes agentes de cambio.
- Nombrar ejemplos de cómo los jóvenes agentes de cambio han abordado problemas sociales.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "La esperanza está en el aire"
- **Aprendizaje:** Historias de jóvenes agentes de cambio
- **Reflexión:** Preguntas



Materiales

- Globo;
- Tiza;
- Folletos de casos prácticos;
- Papelógrafo y bolígrafo para cada grupo.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Agente de cambio



Notas para el facilitador

Esta lección introduce la idea de que los jóvenes también pueden ser agentes de cambio. Si se le ocurre algún joven agente de cambio conocido en la localidad por los participantes, no dude en añadirlo como ejemplo. Si es posible, invítelos a la sesión como invitados.

Destaque que, en el programa Aflatoun, siempre se les anima a los participantes a identificar activamente los problemas o preocupaciones de sus comunidades y a explorar formas de abordarlos.

Inicio |10 minutos|

Juego de "La esperanza está en el aire"¹²

1. Recuérdeles a los participantes que en la lección anterior aprendieron sobre los retos de la comunidad; por ejemplo, el cambio climático. Explíqueles que en esta lección aprenderán cómo los individuos comunes también pueden hacer cambios en el mundo.
2. Pídeles a los participantes que formen equipos de 5 a 7 personas.
3. Invite a los equipos a encontrar un lugar para ellos en el suelo. Cada participante debe dibujar un cuadrado a su alrededor con tiza. Este será su lugar para el juego.
4. Invite a los participantes a pensar en una cosa que esperan de la vida. Cuando todos tengan una respuesta, muestre un globo y explique que el globo representa la "esperanza" en este juego.
5. El objetivo del juego es mantener el globo en el aire sin que los participantes abandonen sus casillas. Los participantes pueden golpear el globo con cualquier parte del cuerpo, pero solo pueden hacerlo una vez antes de que otro jugador tome el relevo.
6. Si el globo toca el suelo, el juego vuelve a empezar. Los participantes pueden establecer nuevos retos o reglas para la siguiente ronda. Por ejemplo, pueden intercambiar casillas o fijarse el objetivo de alcanzar un determinado número de aciertos.
7. Haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué sintieron cuando su equipo consiguió mantener el globo en el aire?
 - ¿En qué se parece el globo al sentimiento de esperanza?
 - ¿Qué cosas pueden hacer en sus vidas cotidianas para sentirse esperanzados?
8. Tras escuchar los aportes de los participantes, explique que hay momentos en nuestras vidas en los que podemos sentirnos frustrados, asustados o desesperanzados. También hay momentos en los que encontramos la esperanza; por ejemplo, quizá nos sentimos esperanzados cuando nos va bien en una actividad. También podemos sentirnos esperanzados cuando trabajamos muy bien con los demás. Conocer a personas inspiradoras también puede darnos esperanza.

ADAPTACIÓN

Si el espacio es limitado, puede realizar esta actividad de forma alternativa. Por ejemplo, los participantes pueden permanecer sentados. Si el juego es demasiado difícil, los participantes pueden golpear el globo más de una vez. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden dibujar cuadrados más pequeños o espaciarlos más.

Aprendizaje |30 minutos|**Historias de jóvenes agentes de cambio**

1. Pídale a los participantes que permanezcan en sus grupos. Entréguele a cada grupo una historia de un agente de cambio. Dos o tres grupos pueden recibir la misma historia.
2. Explique que cada grupo tendrá que leer la historia del caso y anotar sus respuestas a las siguientes preguntas en una hoja de papelógrafo. Si algunos participantes no son buenos lectores, asegúrese de que cada grupo tenga un lector designado para leerle el relato en voz alta al resto. Si esto no es posible, puede leer los relatos usted mismo. Los grupos pueden escribir palabras clave o dibujar símbolos para sus respuestas.
 - ¿Qué problema o reto intentaba resolver el niño o el club?
 - ¿Qué actividad realizaron?
 - ¿Creen que tuvieron éxito? ¿Por qué sí o por qué no?
 - ¿Cómo describirían a los agentes de cambio de su historia? ¿Qué características utilizarían para describirlos?
 - ¿Qué han aprendido de esta historia?
3. Deles a los grupos entre 12 y 15 minutos para debatir y escribir sus respuestas.
4. Cuando todos los grupos estén listos, pídale a uno de ellos que presente su caso. Cada caso debe presentarse una sola vez, aunque varios grupos tengan el mismo caso. Elija a un grupo para que presente el relato e invite a los demás grupos a que hagan sus aportes.
5. Agradezca las preguntas y opiniones de los grupos que no se presenten.
6. Resuma la actividad diciendo que ya hemos aprendido sobre jóvenes agentes de cambio que encontraron retos en su comunidad, o en el mundo en general, y decidieron hacer algo al respecto. Como hemos mencionado en nuestros grupos, los agentes de cambio pueden describirse como personas apasionadas, creativas, visionarias y orientadas a la acción. Invite a los participantes a pensar si comparten algunas de estas características.

Reflexión |20 minutos|**Preguntas**

1. Pídale a los participantes que nombren:
 - Una cosa nueva que hayan aprendido hoy.
 - Una palabra para describir a los agentes de cambio.
 - Una característica que creen compartir con los agentes de cambio.
 - Una forma en que ayudarían a abordar los problemas (las respuestas deben ser realistas/alcanzables).



Caso 1: El niño que construyó un molino de viento

A los 14 años, William Kamkwamba, un joven de Malawi, se enfrentó a un gran reto. La sequía había secado el suministro de agua de su pueblo y lo había sumido en la oscuridad. Decidido a cambiar el destino de su comunidad, acudió a la biblioteca local y leyó libros sobre energía y molinos de viento. Sin educación formal y con escasos recursos, empezó a recoger materiales desechados para construir poco a poco un molino de viento improvisado.

Sus vecinos se mostraron escépticos al principio, pero William persistió. Cuando las aspas del molino empezaron a girar, generaron electricidad que iluminó sus casas y transformó sus vidas. El increíble logro de William atrajo la atención mundial y su historia inspiró a otros a soñar a lo grande.

Gracias a su determinación y creatividad, este joven malauí no solo trajo luz y esperanza a su aldea, sino que demostró que la innovación y la perseverancia no tienen límites.

Caso 2: La chica que hizo una huelga

Greta Thunberg era una adolescente sueca decidida a luchar contra el cambio climático. Luego se convirtió en una sensación mundial. Con solo 15 años, Greta inició una huelga climática en solitario frente al Parlamento sueco, con un cartel que rezaba "Huelga por el clima". Su compromiso con el activismo medioambiental no tardó en desencadenar un movimiento mundial liderado por jóvenes.

Los conmovedores discursos de Greta, pronunciados con honestidad, interpelaron a los líderes mundiales, instándoles a tomar medidas inmediatas para hacer frente a la crisis climática. Su grito de guerra, "¿Cómo se atreven?", resonó en millones de personas y la convirtió en un símbolo del activismo climático liderado por jóvenes. Ha inspirado a millones de jóvenes de todo el mundo a unirse a ella para exigir medidas contra el cambio climático. Se ha dirigido a las Naciones Unidas, se ha reunido con líderes mundiales y ha abogado incansablemente por el cambio.





Recursos para facilitadores

Caso 3: Niños que construyeron una casa para una viuda

Sheryl tiene 18 años y es la líder del club Aflateen+ de Kenia. Ella y sus compañeros del club Aflateen+ pusieron en marcha una iniciativa para crear una empresa local de producción de alimentos. El objetivo de esta iniciativa era ayudar al equipo a ahorrar dinero para la universidad y, al mismo tiempo, ayudar a su comunidad.

Durante la pandemia de COVID-19, el equipo también utilizó parte de sus ahorros para construir una casa nueva para una aldeana cuya vivienda estaba en muy malas condiciones. Además, el equipo realiza visitas a ancianos del pueblo para comprobar sus necesidades. En definitiva, ¡es un gran ejemplo de empresa social!

Sheryl afirma: *"Utilizar nuestros ahorros para construir una casa para una viuda es la acción más gratificante que hemos hecho hasta ahora. También nos hace muy felices visitar a los ancianos de nuestra comunidad y darles comida y cariño. Este proyecto une a la gente y refuerza nuestro sentido de comunidad".*



Caso 4: El niño que les enseñó a leer a los demás

Alvian Wardhana, un apasionado defensor de la alfabetización infantil, se embarcó en un viaje transformador conocido como "Literasi Anak Banua" en su Indonesia natal. Con el ferviente deseo de inculcar el amor por la lectura en las mentes jóvenes, Alvian trabajó incansablemente para crear bibliotecas y programas de lectura en aldeas remotas de la región de Banua.

Armados con libros donados y una determinación inquebrantable, Alvian y su equipo atravesaron montañas, cruzaron ríos y escalaron colinas para llegar a comunidades aisladas. Instalaron espacios de lectura coloridos y acogedores, donde los niños podían explorar el mundo a través de los libros.

La iniciativa de Alvian no solo mejoró los índices de alfabetización, sino que también fomentó la curiosidad y el ansia de conocimiento entre los niños. Inspiró a voluntarios, implicó a los padres y dio vida a la alegría de contar historias mediante diversas actividades creativas.

Mientras "Literasi Anak Banua" prosperaba, la dedicación de Alvian Wardhana a la alfabetización infantil brillaba con luz propia, iluminando innumerables vidas jóvenes con el poder de las historias y la promesa de un futuro mejor.



Lección 3.4. Conociendo a los empresarios locales



Resultado específico

Los participantes comprenderán cómo funciona una empresa sencilla que implica un producto o servicio junto con cierto capital y recursos básicos.



Objetivos de aprendizaje

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

- Identificar los diferentes pasos y retos que conlleva la creación de una empresa local.
- Formular preguntas adecuadas para conocer la experiencia de un empresario invitado.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de pares e impares
- **Aprendizaje:** Casos prácticos o visita de invitados
- **Reflexión:** Pensando, emparejando y compartiendo



Materiales

- Tarjetas en blanco para el juego de las Juego de pares e impares



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Negocio
- Emprendedor
- Empresa



Notas para el facilitador

Después de aprender sobre los agentes de cambio, los participantes también pueden estar interesados en aprender sobre los propietarios de negocios, emprendedores y otros trabajadores autónomos.

Para la actividad "Aprendizaje", el grupo leerá diferentes historias de casos. Una actividad alternativa podría ser invitar a un empresario local para que hable en esta sesión o en otra de seguimiento.

También puede hacer que los participantes vean el video "Cómo nace una joven emprendedora"¹³. Asimismo, puede buscar otros jóvenes emprendedores de su país para utilizarlos como ejemplo.

Inicio |20 minutos|

Juego de pares e impares¹⁴

1. Recuérdeles a los participantes que en las lecciones anteriores aprendieron sobre los agentes de cambio. Explíqueles que hoy seguirán aprendiendo más sobre otros agentes clave de la comunidad. Esta sesión se centrará en los propietarios de negocios, los empresarios y otros trabajadores autónomos.
2. Repártales tarjetas en blanco e invite a los participantes a crear sus propios problemas básicos de suma y resta (por ejemplo, $5 + 5 =$) y a escribirlos en una cara de la tarjeta. En la otra cara pueden escribir las respuestas a sus problemas. Recoja las tarjetas cuando hayan terminado.
3. Divida el espacio en cuatro secciones con dos zonas de seguridad (una para cada equipo) y dos áreas de juego.
4. Pídeles a los participantes que formen dos equipos del mismo tamaño y que se coloquen uno frente al otro a lo largo de la línea central. Un equipo se llamará "Pares" y el otro "Impares".
5. Explique que les va a mostrar y leer en voz alta un problema de matemáticas. Si la respuesta es un número par, los "Pares" intentarán marcar a los "Impares" antes de que lleguen a la zona de seguridad asignada. Si la respuesta es un número impar, los "Impares" intentarán marcar a los "Pares". Si un jugador es marcado antes de llegar a su zona de seguridad, deberá cambiar de equipo.
6. Cuando los participantes estén marcados, pídeles que compartan la respuesta al problema matemático.
7. La dificultad de los problemas matemáticos debe aumentar a medida que avanza el juego. Invite a voluntarios a que digan en voz alta los problemas matemáticos y a que compartan sus ideas sobre cómo jugar de forma diferente en la siguiente ronda.
8. Cuando termine el juego, haga las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hacían para sumar y restar números rápidamente en sus cabezas?
 - ¿En qué otro momento de sus vidas necesitan sumar y restar números mentalmente?
 - ¿Pueden nombrar a una persona que a menudo tenga que hacer cuentas rápidamente? (Un ejemplo puede ser un empresario que vende cosas)
 - ¿Creen que las matemáticas mentales son fáciles o difíciles?
9. Explique que los términos "empresario" y "emprendedor" a menudo se utilizan indistintamente, pero hay una diferencia entre ellos. Tanto los "empresarios" como los "emprendedores" poseen y gestionan sus propios negocios; ambos se aseguran de que su organización o empresa funcione bien. Sin embargo, se suele decir que los "emprendedores" tienen

13 Fuente: Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=EblQj_pZFIQ

14 Fuente: Adaptado de Play Opportunities for Wellness and Education Resource (Right to Play)

una mentalidad innovadora y arriesgada. Son conocidos por su capacidad para resolver problemas concretos o satisfacer necesidades no satisfechas hasta entonces, y a menudo les mueve el deseo de marcar la diferencia.

ADAPTACIÓN

Si el juego es demasiado difícil, puede hacer más pequeñas las zonas de juego. Si el juego es demasiado fácil, los participantes pueden crear problemas con cifras dobles. Puede ver un video de cómo se desarrolla el juego aquí: <https://youtu.be/6eRJJlxCHR0>.



Aprendizaje [30 minutos]

Casos prácticos o visita de un empresario invitado

1. Pídale a los participantes que formen grupos de 5 a 7 personas. Entréguele a cada grupo la historia de un joven empresario. Dos de cada tres grupos pueden recibir el mismo caso.
2. Explique que cada grupo deberá leer la historia del caso antes de responder a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué necesidad o servicio abordaron los niños o el club al crear su empresa o negocio?
 - ¿Cuál era su producto o servicio?
 - ¿Cómo pusieron en marcha su empresa? ¿Cuánto dinero o cuántos recursos necesitaron?
 - ¿Creen que tuvieron éxito? ¿Por qué sí o por qué no?
 - ¿Qué han aprendido de esta historia?
3. Deles a los participantes entre 12 y 15 minutos para debatir.
4. Cuando todos los grupos estén listos, pídale a uno de ellos que presente su caso. Cada caso debe presentarse una sola vez. Si varios grupos tienen la misma historia, elija a uno de ellos para que lo presente e invite a los demás grupos a que hagan sus aportes.
5. Agradezca las preguntas y opiniones de los grupos que no se presenten.
6. Termine diciéndoles a los participantes que ahora han aprendido sobre los jóvenes emprendedores.

ADAPTACIÓN

Una alternativa a este ejercicio podría ser invitar a la sesión a uno o dos emprendedores locales / propietarios de negocios. Pídale a los participantes que preparen sus preguntas antes de que lleguen los invitados, pero haga énfasis en que también son libres de plantear nuevas preguntas mientras el invitado habla. También puedes ver el video "Cómo nace una joven emprendedora":

https://www.youtube.com/watch?v=EblQj_pZFIQ.



Reflexión |10 minutos|

Pensando, emparejando, compartiendo

1. Pídeles a los participantes que trabajen en parejas.
2. Haga que todos discutan las siguientes preguntas con sus parejas:
 - ¿Los niños pueden ser emprendedores? ¿Por qué sí o por qué no?
 - ¿Qué necesitamos para convertirnos en emprendedores? (Por ejemplo, una necesidad, una solución, fondos, etc.)
 - ¿Qué riesgos deben tener en cuenta los jóvenes emprendedores? (Por ejemplo, compromisos financieros, exigencias en la gestión del tiempo)
3. Deles a las parejas entre 5 y 7 minutos para debatir.
4. Invite a algunas parejas a compartir sus ideas.



Caso 1: La chisporroteante comida callejera de Manila

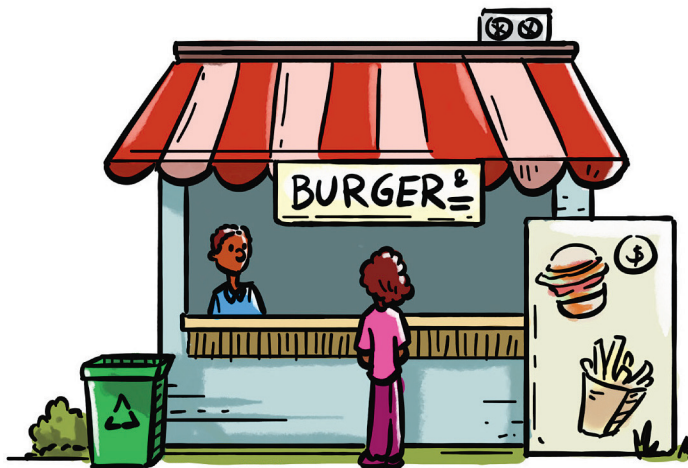
Jonic es un joven filipino de 18 años con una prometedora idea de negocio. Usando las habilidades que aprendió en el programa Aflatoun, implementado por Children International, decidió convertir un pequeño lote vacío en la acera en un negocio pujante.

Ideó un plan para abrir un pequeño puesto de hamburguesas en una concurrida acera de Manila, vendiendo desde hamburguesas y perritos calientes hasta patatas fritas y la popular comida callejera filipina "kwek-kwek": huevos rebozados y fritos con un brillante tono anaranjado.

El programa Aflatoun tuvo un gran impacto en Jonic, ayudándole a adquirir los conocimientos necesarios para hacer realidad su sueño de convertirse en emprendedor.

"Aflatoun me ha ayudado a superarme", afirma Jonic.

Jonic eligió la ubicación de su hamburguesería por su visibilidad y porque mucha gente pasa por ahí todos los días. El negocio va bien. Con el aumento del número de clientes, el emprendedor Aflatoun gana lo suficiente para ganarse la vida y ahorrar dinero. Deseoso de retribuir, espera utilizar las habilidades sociales y financieras que ha adquirido para ayudar a los demás.



Caso 2: Las mejores bicicletas de Bangladesh

Al joven empresario Shafiquil Islam, de Dhaka (Bangladesh), le encanta leer y montar en bicicleta. Como parte de sus clases de Aflatoun en la escuela primaria BRAC, aprendió a ahorrar, a ayudar a los demás y a elaborar un plan que realmente funcione.

Con sus ahorros, Shafiquil compró una bicicleta de segunda mano que alquiló para pagar su educación. Mientras tanto, les enseñaba a otros niños a montar en bicicleta, dándoles una nueva habilidad, pero también convirtiéndolos en clientes potenciales. Pocos años después, su negocio había crecido hasta contar con cuatro bicicletas.

"¡Búsqúenme y tendrán las mejores bicicletas de Bangladesh!" dice Shafiquil.

El niño de Dhaka con el espíritu emprendedor de Aflatoun espera tener algún día su propio taller de reparación de rickshaw mecánicos y, por supuesto, muchas más bicicletas. La educación social y financiera de Aflatoun empodera a Shafiquil y a millones de niños de todo el mundo, convirtiendo la dependencia en independencia.





Caso 3: Jaja Mobile conecta comunidades

Con los conocimientos adquiridos en las sesiones de Aflatoun, Jamshed y Javohir se dieron cuenta de que había un vacío en el mercado local. Se dieron cuenta de que muchos habitantes de su pueblo tenían que ir hasta la ciudad para llamar por teléfono. Dotados de sus propios teléfonos móviles, a los dos alumnos se les ocurrió la idea de permitir que la gente pagara por usar los suyos.



Vendiendo sus minutos a quienes no tenían teléfono o no podían desplazarse fácilmente por un módico precio, nació la idea de JaJa Mobile. Los chicos construyeron un negocio de éxito. Consiguieron minutos extra de su proveedor y lograron destinar sus ganancias a su educación.

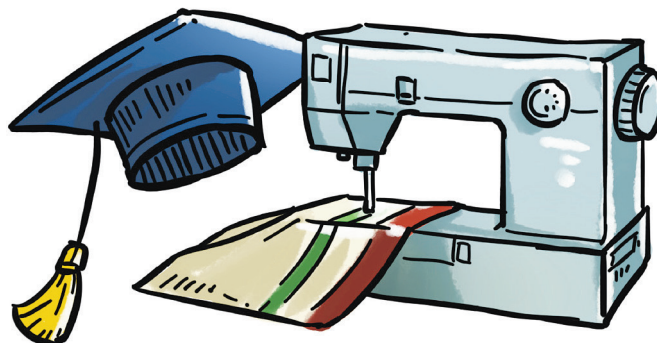
“Cuando quieras hablar, tenemos tiempo”, dicen Jamshed y Javohir.

Esta independencia financiera ayuda a sus familias a planificar y presupuestar. Los padres de los chicos incluso han empezado a apoyar su pequeña empresa. Además de ganar dinero, estos chicos les prestan un servicio a los miembros de su comunidad que más lo necesitan. JaJa Mobile conecta comunidades.

Caso 4: Ropa infantil en Calcuta

Chandrima es una inspiración para muchos, pues ayuda a sus vecinos mientras llega a fin de mes. Esta joven de diecinueve años vive en las laberínticas callejuelas de la barriada urbana de Calcuta, con sus padres y su hermana pequeña. Su padre trabaja en una librería y su madre cuida un pequeño negocio.

Chandrima fue miembro del club de ahorro Aflatoun antes de convertirse ella misma en facilitadora. Gracias a las clases y talleres de formación, aprendió el concepto de gestión del dinero y no tardó en darse cuenta de la importancia del ahorro. Abrió una cuenta bancaria y promovió sus ventajas entre sus compañeros.



Chandrima afirma: *“Aflatoun me enseñó a ser una persona responsable. Estoy ahorrando para financiar mis estudios superiores”.*

Esta joven empresaria siempre intenta poner en práctica lo que ha aprendido sobre el ahorro y la elaboración de presupuestos. Gracias a ello, ha podido comprar una máquina de coser para su pequeña empresa. Chandrima fabrica prendas para niños y las vende con beneficio para ayudar a pagar sus estudios. La licenciada en Comercio espera convertirse en contable de costos cuando acabe la carrera.

Lección 3.5. Conociendo a los empleados



Resultado específico

Los participantes comprenderán que todos merecemos un empleo que nos proporcione un trabajo y un salario dignos.



Objetivos de aprendizaje

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

- Describir el empleo como un contrato entre empresarios y trabajadores.
- Identificar las características de un trabajo digno para aplicarlas a la hora de elegir un empleo.



Estrategias

- **Inicio:** Juego de "Adivina el trabajo"
- **Aprendizaje:** Adoptando una postura
- **Reflexión:** Debate abierto



Materiales

- Papelógrafo.



Duración

60 minutos



Palabras clave

- Empleo
- Trabajo digno



Notas para el facilitador

Puede cambiar los ejemplos de trabajos proporcionados en la actividad "Inicio" por trabajos que les resulten más familiares a los participantes.

Aunque el empleo no parezca una realidad para los participantes en este momento, intente ayudarles a entender que es esencial que comprendan la idea del trabajo digno para que puedan aplicar los principios cuando llegue el momento de buscar empleo.

Inicio |10 minutos|

Adivina el trabajo

1. Recuérdelos a los participantes que ya han aprendido sobre los agentes de cambio, los propietarios de empresas y los emprendedores. Explíqueles que en esta lección también aprenderán sobre algunos de los tipos de trabajo más comunes.
2. Pídeles a los participantes que formen grupos de 5 a 7 personas.
3. Explique que les va a leer en voz alta algunas descripciones. Los participantes tendrán que adivinar qué tipo de trabajo se describe en sus grupos. En cuanto se pongan de acuerdo, el líder del grupo deberá levantar la mano para aventurarse a adivinar. El primer grupo que acierte gana un punto.
4. Lea las siguientes descripciones:
 - Guerrero de bata blanca: Este profesional combate enfermedades y salva vidas mientras viste una característica bata blanca. (Respuesta: médico).
 - Volando alto en el cielo: Estas personas surcan los cielos para garantizar que los pasajeros lleguen sanos y salvos a su destino. (Respuesta: pilotos)
 - Creadores de mentes: Estas personas optimistas tienen la energía suficiente para atender a grupos de niños todos los días. Ayudan a formar la mente y las aptitudes de los jóvenes. (Respuesta: profesores)
 - Visualizadores artísticos: Estas personas utilizan todo tipo de bolígrafos y materiales para crear bellas obras de arte para diferentes tipos de libros. (Respuesta: ilustradores)
 - Alimentadores amistosos: Estas personas hacen magia en la tierra y el mar. Gracias a su arduo trabajo, alimentos como el arroz, la fruta y el pescado llegan a nuestras mesas. (Respuesta: agricultores y pescadores)
 - Protectores y servidores: Estas valientes almas mantienen la seguridad de nuestros barrios y se aseguran de que todos cumplamos la ley. (Respuesta: agentes de policía)
 - Encantadores sobre el escenario: Estos artistas deslumbran al público con sus dotes de interpretación, canto y baile. (Respuesta: artistas)
5. Pregúnteles a los participantes: "¿Qué es el empleo?". Reciba algunas respuestas.
6. Explique el término de la siguiente manera: "Empleo" es cuando las personas adultas tienen un trabajo. A diferencia de los empresarios, los empleados son contratados por una organización, una empresa o un particular para realizar un trabajo. A cambio, esta persona empleada, o empleado, recibe dinero, prestaciones u otras formas de pago. Existe una relación entre un empleador (la entidad o persona que ofrece el trabajo) y un empleado (el individuo que realiza el trabajo)".
7. Haga énfasis en que la mayoría de los países exigen una determinada edad para trabajar. Es la edad legal para trabajar. Aunque los niños pueden ayudar con algún trabajo ligero en casa o con la familia, no se les permite trabajar por cuenta ajena y deben darle prioridad a su tiempo en la escuela.
8. Si dispone de tiempo, repase la lista de trabajos que se han mencionado antes en el juego de adivinanzas e invite a los participantes a que digan quién es el empleador (por ejemplo, los médicos trabajan en hospitales).

Aprendizaje |40 minutos|

Adoptando una postura

1. Pídales a los participantes que imaginen que tienen 15 años. En algunos casos, solo faltan unos años. Explique que, en algunos países, 15 años es la edad legal para trabajar; es decir, la edad en la que un empresario está legalmente autorizado a contratarles.
2. Pregúnteles:
 - ¿Creen que les gustaría tener un trabajo a los 15 años? ¿Por qué?
 - ¿Qué les gustaría obtener de un trabajo? ¿Qué necesidades debería satisfacer un trabajo para ustedes? (Por ejemplo, dinero, sentido de propósito, razones emocionales)
 - ¿Creen que esperarían ciertas condiciones? En caso afirmativo, ¿qué condiciones? (Por ejemplo, un salario suficiente, un horario de trabajo razonable)
3. Explique que existe una organización mundial llamada Organización Internacional del Trabajo, cuya función es garantizar que los empleos puedan considerarse un "trabajo decente".
4. Invite a los participantes a compartir lo que entienden o piensan cuando escuchan el término "trabajo digno".
5. Explíqueles a los participantes que van a realizar una actividad llamada "Adoptando una postura". Dirija su atención a los tres carteles de la sala con las palabras "De acuerdo", "En desacuerdo" e "Indeciso", respectivamente.
6. Explique que ahora les leerá en voz alta algunas afirmaciones. Los participantes deberán pronunciarse sobre si están de acuerdo, en desacuerdo o están "indecisos", dirigiéndose al cartel de su elección.
7. Lea en voz alta las afirmaciones. Después de cada afirmación, deles tiempo a los participantes para que se coloquen junto al cartel de su elección. Invite a las distintas partes a debatir su decisión antes de compartir si la afirmación puede calificarse o no como trabajo digno.
 - Los empresarios pueden optar por pagarte un salario más bajo el mes que viene si no tienen suficiente dinero. (En desacuerdo - No es un trabajo digno)
 - Si tengo que trabajar de noche, mi empleador tiene que asegurarse de que haya suficiente luz para que pueda hacer mi trabajo. (De acuerdo - Trabajo digno)
 - Los trabajadores tienen derecho a quejarse con sus jefes si no están contentos con algo en el trabajo. (De acuerdo - Trabajo digno)
 - Samuel tiene 12 años y, en lugar de ir a la escuela, ha sido contratado por una fábrica para trabajar. (En desacuerdo - No es un trabajo digno - Samuel no tiene la edad legal para trabajar. En muchos países se puede trabajar legalmente un determinado número de horas a partir de los 15 años)
 - Si los trabajadores se enferman, pueden quedarse en casa y seguir cobrando. (De acuerdo - Trabajo digno)
 - Los empresarios pueden negarse a reunirse con los trabajadores que quieran quejarse de algo. (En desacuerdo - No es un trabajo digno)
8. Comparta con los participantes las cuatro características del trabajo digno (véase los Recursos para facilitadores). Puede escribir estos puntos en un papelógrafo o en la pizarra.
9. Divida a los participantes en grupos de 5-7 personas. Asígnele una característica a cada grupo. Si hay muchos grupos, dos de ellos pueden abordar la misma característica.
10. Ya en sus grupos, pídale a los participantes que respondan a las siguientes preguntas:
 - En sus propias palabras, ¿cómo describirían sus características? ¿Pueden dar un ejemplo de un trabajo que se ajuste a esa descripción?
 - ¿Se les ocurre alguna pregunta al leer la definición de su característica?
 - ¿Creen que todos los empleos siguen esta característica? ¿Por qué sí o por qué no?

11. Concédalas a los grupos entre 7 y 10 minutos para debatir. Cuando estén listos, pídale que hagan una presentación.
12. Si el tiempo lo permite, trate de responder a las preguntas que hayan planteado los grupos.
13. Termine explicando que el concepto de "trabajo digno" es una norma ideal que los empresarios deberían seguir. Por desgracia, la realidad es que muchos empleos y empleadores aún no se rigen por las características del trabajo decente. Por eso es importante que los trabajadores conozcan sus derechos cuando buscan empleo.

Reflexión |10 minutos|

Dos preguntas

1. Pídale a los alumnos que respondan a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué es una cosa nueva han aprendido hoy?
 - ¿El trabajo de sus sueños requerirá que sean un empleado? Si es así, ¿cómo deben asegurarse de que sea un trabajo digno?



Características de un "trabajo digno"

La definición de trabajo digno de la Organización Internacional del Trabajo se basa en cuatro características clave (o pilares):

EMPLEO: TODO EL MUNDO PUEDE CONSEGUIR UN EMPLEO – Un trabajo digno implica que todo el que quiera trabajar tendrá la oportunidad de hacerlo en condiciones que sean productivas y proporcionen unos ingresos justos, seguridad en el lugar de trabajo y protección social para las familias.

DERECHOS EN EL TRABAJO: LAS PERSONAS TIENEN DERECHOS EN EL TRABAJO - El trabajo digno defiende los derechos de los trabajadores, incluida la libertad de organizarse / reunirse y tener una voz conjunta contra las malas situaciones en el lugar de trabajo (por ejemplo, el trabajo infantil y la discriminación en el lugar de trabajo).

PROTECCIÓN SOCIAL: LAS PERSONAS ESTÁN PROTEGIDAS CUANDO SE ENFERMAN O SUFREN ACCIDENTES - El trabajo digno incluye el acceso a los sistemas de protección social, que pueden proporcionar seguridad de ingresos, acceso a la asistencia sanitaria y otras prestaciones a los trabajadores y sus familias.

DIÁLOGO SOCIAL: LAS PERSONAS PUEDEN HABLAR CON LOS DEMÁS PARA MEJORAR SU TRABAJO - Esto fomenta el diálogo y la colaboración entre gobiernos, empresarios y trabajadores para abordar cuestiones relacionadas con el trabajo.

El concepto de trabajo digno promueve la idea de que el trabajo no solo debe proporcionar una fuente de ingresos, sino también contribuir al bienestar, la dignidad y la calidad de vida general de las personas. Su objetivo es crear unas condiciones en las que los trabajadores reciban un trato justo, tengan voz en su lugar de trabajo y disfruten de una protección social y unas prestaciones que garanticen un nivel de vida razonable.

AflaToun



2

ETAPA

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

8 a 9 años