



SUEÑA | AHORRA | ALCANZA
Fortalecimiento Financiero para Familias



EDUCANDO

SUEÑOS

Guía para educadores



Una creación de:

sesameworkshop

Sesame Workshop, con el apoyo de MetLife Foundation, lanzó Sueña, Ahorra, Alcanza: Fortalecimiento Financiero para Familias que es una iniciativa global para ayudar a niños, niñas y adultos que les cuidan, a definir sus metas y aspiraciones, hacer planes y entender que las elecciones que hagan cada día pueden ayudarles a cumplir sus sueños. Esta iniciativa, diseñada para niños pequeños y sus familias, utiliza el contenido de entrenamiento de Sésamo, provee un lenguaje adecuado para facilitar el diálogo y ofrece estrategias efectivas para gastar, ahorrar, compartir y donar.



Patrocinado por:

 **MetLife** Foundation

MetLife Foundation fue creada en 1976 para continuar con la larga tradición de MetLife en sus contribuciones corporativas, e involucramiento con la comunidad. Hoy en día, la Fundación está dedicada a promover la inclusión financiera, invirtiendo 200 millones de dólares en los próximos 5 años, para ayudar a asegurar un mejor futuro para los individuos y las comunidades alrededor del mundo. MetLife Foundation está afiliada a MetLife Inc., una aseguradora líder a nivel global que provee seguros, pensiones y programas de beneficios para empleados, sirviendo a más de 100 millones de clientes. A través de sus subsidiarias y filiales, MetLife mantiene una posición líder en el mercado de Estados Unidos, Japón, Latinoamérica, Asia, Europa y el Oriente Medio. Para saber más acerca de MetLife Foundation, visita www.metlife.org.



©2017 Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.



¡Hola! Bienvenida/o a
Sueña, Ahorra, Alcanza

YO SOY
LOLA.

YO SOY
ARCHIBALDO.

YO SOY
COMEGALLETAS.

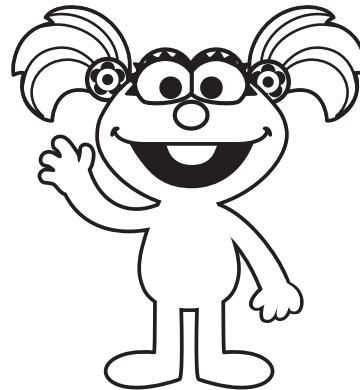
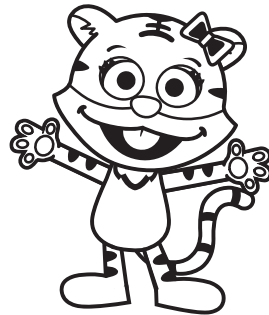
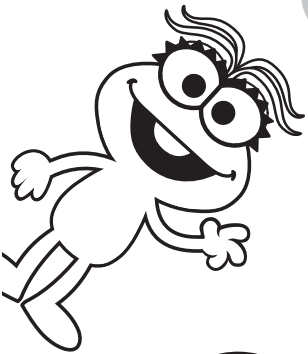
YO SOY
LILY.

YO SOY
BEL.

YO SOY
LOUIE,
el papá
de Elmo.

YO SOY
MAE,
la mamá
de Elmo.

YO SOY
ELMO.



Índice

1. Sueña, Ahorra, Alcanza	4
1.1 Sobre esta iniciativa	4
1.2 Materiales disponibles	5
1.3 Amigos de Sésamo	7
2. Empoderamiento financiero y la educación preescolar	10
2.1 El empoderamiento financiero	10
2.2 Educación preescolar	11
3. Actividades para soñar, ahorrar, alcanzar	15
3.1 Soñar	15
3.2 Planear y elegir	18
3.3 Alcanzar	23
4. Actividades complementarias	31
4.1 Actividad para escuelas con equipo de computo y conexión a Internet	31
4.2 Actividades para realizar con padres de familia o cuidadores	32
5. Actividades para realizar en colectivo con la comunidad	34
5.1 La gran fiesta	34
6. Para saber más...	36
6.1 Al navegar	36
6.2 Al leer	36

I. Sueña, Ahorra, Alcanza

I.1 Sobre esta iniciativa

¡Hola!

Bienvenidos a Sueña, Ahorra, Alcanza: Empoderamiento financiero para familias. Este programa, creado por Sésamo con el apoyo de la Fundación MetLife, tiene el propósito de promover los conocimientos, las habilidades y las prácticas necesarias para que los niños, las niñas y sus familias tomen decisiones financieras que les permitan alcanzar sus metas, como por ejemplo, reflexionar sobre sus necesidades y deseos, así como aprender a ahorrar, gastar y compartir.

Tu labor como educador en este programa es de gran importancia, ya que organizarás, conducirás y abrirás la reflexión con tus alumnos para trabajar los distintos conceptos. La educación preescolar constituye una etapa esencial en el proceso de formación de las personas, y es por esta razón que tu rol como agente educativo resulta fundamental para el éxito de este programa.

Con esta guía podrás:

- **Ayudar** a los niños a reflexionar sobre las decisiones diarias que les permitirán alcanzar sus metas, tanto financieras como de otro tipo.
- **Ofrecer** estrategias lúdicas para hablar con los niños sobre sus sueños y sobre el significado de planear y administrar su dinero y sus recursos con conciencia.
- **Introducir** los recursos y materiales de este programa para estimular el desarrollo de los niños de manera creativa.
- **Sugerir** juegos y actividades a los niños para que reflexionen sobre los conceptos de gastar, ahorrar, compartir, intercambiar y donar, y puedan así reinventar el mundo que les rodea de una manera simbólica y significativa.
- **Contribuir** a la organización de un evento en tu localidad, utilizando estrategias para la planeación, la creación de presupuestos, administración, promoción, registro y evaluación.

¡Manos a la obra!



1.2 Materiales disponibles

Para este programa, contarás con los siguientes materiales:

TAPETE DE HISTORIAS



Es un recurso que permite a los niños identificar sus sueños, establecer metas, planear, tomar decisiones y entender la diferencia entre necesidades y deseos.

Se muestran, identifican y describen imágenes y se reconocen formas y colores. También se cuentan objetos, se elaboran enunciados y se crean historias.

LIBRO DE ACTIVIDADES



Este libro ofrece actividades para que los niños jueguen y se diviertan a través de retos que estimulan el pensamiento crítico y la creatividad para alcanzar sus sueños.

Se encuentran consejos y actividades, basadas en experiencias de la vida cotidiana para fomentar la reflexión. Los niños aprenden con el juego lo que significa gastar, ahorrar y compartir.

LIBRO DE CUENTOS



Ayuda a que los niños identifiquen y alcancen sus metas, además de acercarlos al universo de la literatura infantil.

En el cuento se invita a los niños a aprender, junto a la familia de Elmo, la planeación necesaria para cosechar sus propios vegetales y alimentarse sanamente.

ÁRBOL DE ASPIRACIONES



CALENDARIO DE PLANEACIÓN



Ayuda a que los niños identifiquen sus sueños y aspiraciones. El árbol invita a que todos compartan sus sueños y a que en equipo (o en familia) elijan sueños o aspiraciones que tienen en común para que juntos trabajen en una planeación para llevarlos a cabo.

Permite que los niños aprendan sobre los conceptos de tiempo y planeación.

Con este recurso los niños aprenden símbolos que representan eventos importantes y significativos para alcanzar metas.

I.3 Amigos de Sésamo

Estos personajes te acompañarán en las actividades y juegos de este programa, conócelos:



BEL es una pequeña monstruo de tres años, de color rosa brillante, muy divertida, creativa y curiosa. Es energética y muy determinada en hacer y descubrir muchas cosas a la vez.

Siempre busca respuestas y soluciones prácticas para satisfacer su curiosidad y es apasionada por la naturaleza, protege el medio ambiente y no le gusta cuando otros maltratan a los animales.

ELMO es un pequeño monstruo de dos años y medio con voz aguda y risa contagiosa. Con su pelaje rojo habla el lenguaje de los monstruos es muy amigable y siempre está lleno de energía.

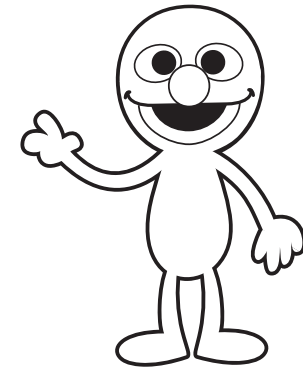
Para él la vida es un gran juego y siempre quiere involucrarse en lo que sucede frente a él, aunque no siempre cuenta con la habilidad y el conocimiento necesarios para hacer lo que quiere. Siempre cuenta con la guía y cariño de sus papás **Mae** y **Louie**.



COME GALLETAS

Es un monstruo azul que habla el idioma de los monstruos de manera muy directa y sencilla. Es grande, algo torpe y adora comer todo, en especial ¡galletas!

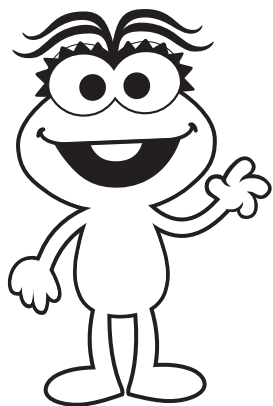
Aún así, con el tiempo, también ha aprendido a comer sanamente. Es muy amado por sus amigos y siempre está dispuesto a ayudar a otros.



ARCHIBALDO

Es un adorable y pequeño monstruo azul con ojos grandes.

Es entusiasta e impulsivo, tiene el ego un poco inflado, pero ama a la gente y siempre está buscando la manera de ayudar. De vez en cuando, al emocionarse demasiado, se convierte en “Súper Archibaldo”, un héroe que se dedica a resolver problemas.



LOLA

Lola es una pequeña monstruo de cuatro años. Es rosa, peluda y segura de sí misma.

Es inteligente, asertiva, curiosa, cuidadosa, proactiva y quiere hacer todo por ella misma. También es bastante amigable, juguetona, cariñosa y le gusta ser la líder del grupo.



LILY

Lily es una tigre amigable de cuatro años a quien le fascinan las artes marciales. Le encanta practicar sus movimientos con sus amigos, especialmente con Elmo.

Lily hace un hermoso rugido y sus garras son tan fuertes que a veces rompe cosas por error. ¡Lily disfruta dibujar, cantar y bailar!

2. Empoderamiento financiero y la educación preescolar

2.1 El empoderamiento financiero

El empoderamiento financiero es el proceso que aumenta las capacidades de individuos o grupos para adquirir confianza en la toma de decisiones financieras que les ayuden a cumplir sus metas.

Las dificultades y retos financieros son una realidad para muchas familias alrededor del mundo, no sólo en México. Se estima que 2,500 millones de personas en el mundo se encuentran en situación de pobreza debido a los bajos ingresos y la ausencia de condiciones óptimas de vida. Esto limita el acceso a servicios y productos financieros que podrían ayudar a estas familias a administrar mejor sus ingresos y gastos, y de esta manera, tener mejores posibilidades de ahorro para el futuro.

Según cifras oficiales, en nuestro país existen alrededor de 55.3 millones de personas que viven en situación de pobreza, lo que representa el 46.2% del total de la población mexicana. La población en pobreza extrema alcanza 11.4 millones, que representan el 9.5% de la población total¹. Con estos datos, se puede apreciar la necesidad de desarrollar estrategias que permitan aumentar el acceso de la población a proyectos y recursos educativos que contribuyan a su empoderamiento financiero.

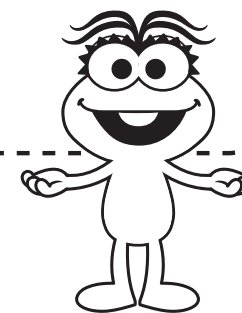
Este programa ofrece una opción para proveer un mejor futuro a niños y niñas al enseñarles a alcanzar sus sueños y a reflexionar sobre las decisiones que toman cada día sobre sus hábitos de consumo, así irán aprendiendo poco a poco estrategias como: ¿qué debo comprar?, ¿qué debo compartir? y ¿cuánto dinero debo ahorrar?

Además ofrece actividades divertidas que permiten a los niños expresarse y reinventar el mundo que los rodea a través de sueños y metas, ya sean materiales o no materiales. Recuerda que tú, como educador o facilitador, puedes desarrollar una atmósfera divertida con actividades lúdicas para que los niños a través de la exploración de los recursos educativos puedan lograrlo.

¿Qué es el empoderamiento financiero en los niños?

Los niños se sienten y están financieramente empoderados cuando:

- Son capaces de determinar sus sueños y, a partir de su toma de decisiones, los pueden alcanzar.
- Se sienten seguros y optimistas acerca de su capacidad para realizar planes y tomar decisiones para alcanzar sus objetivos.
- Cuentan con la capacidad de diferenciar entre sus necesidades y sus deseos.
- Consumen de manera sustentable y consciente.
- Entienden la importancia del trabajo y la relación entre el dinero y los bienes de consumo.
- Están familiarizados con los conceptos de ahorrar, consumir, compartir e intercambiar.



¹ Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL)

2.2 Educación preescolar

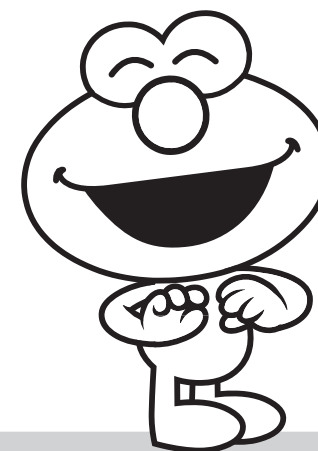
La educación preescolar es el primer paso en la educación básica; apunta hacia el desarrollo integral del niño hasta la edad de seis años y abarca aspectos en los siguientes campos formativos:

- ★ Lenguaje y comunicación
- ★ Pensamiento matemático
- ★ Exploración y conocimiento del mundo
- ★ Desarrollo físico y salud
- ★ Desarrollo personal y social
- ★ Expresión y apreciación artísticas

Esta guía y las actividades están alineadas a los campos formativos.

En esta etapa, el juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños. Además, tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

Los juegos permiten que los niños expresen sus sentimientos y percepciones del mundo de una manera autónoma. Cuando juegan, los niños se acercan a su cultura y experimentan con la creatividad; reinventan la realidad; hacen elecciones y toman decisiones mientras que desarrollan sus identidades. También a través del juego construyen relaciones afectivas tanto con sus amigos como con los adultos y aprenden a respetar a los otros a través de pequeñas reglas de los juegos y del intercambio de ideas.



El juego es una actividad fundamental ya que promueve la expresión de los pensamientos, la comunicación y la interacción entre los niños.

Las siguientes estrategias te ayudarán a organizar experiencias lúdicas y recreativas que invitarán a los niños a soñar, planear y alcanzar sus sueños.

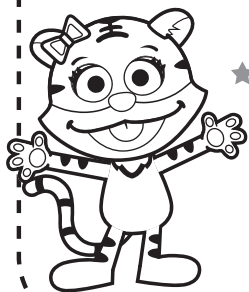
1) Conoce a tu grupo de niños

¿Conoces a tu grupo de niños, sus vidas, sus sueños y aspiraciones? ¿Conoces su curiosidad y conocimiento previo sobre el empoderamiento financiero? Habla con ellos para detectar sus intereses y características.



Recomendaciones- Verifica que los niños:

- ★ Identifiquen sus sueños materiales y no materiales, ya sean individuales o colectivos.
- ★ Hayan tenido experiencias previas, en casa o en la escuela, para tomar decisiones y planear los pasos para alcanzar sus sueños o sus metas.
- ★ Distingan entre una necesidad básica y un deseo.
- ★ Comprendan la importancia del trabajo con relación al dinero y los bienes de consumo.
- ★ Reconocen el consumo sustentable y consciente, e identifican los conceptos básicos de ahorrar, consumir, compartir, donar e intercambiar.
- ★ Conocen la relación que tienen con sus familias, si colaboran con las labores domésticas y si utilizan dinero en sus vidas cotidianas, etc.



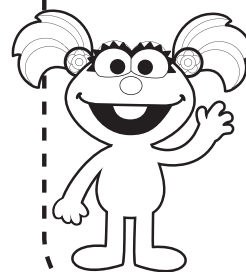
2) Elige actividades y materiales divertidos

Identifica qué recursos desarrollados para este programa pueden ser utilizados y en qué momento dentro de la dinámica diaria. ¿Qué otros materiales y actividades pueden ser mejorados con estos recursos? Escoge los que favorezcan la participación de todos, satisfagan los intereses y curiosidades de los niños y contribuyan al entendimiento del mundo que los rodea.



Recomendaciones- Fomenta que las actividades:

- ★ Mejoren el lenguaje de los niños (juegos, actividades artísticas, movimientos corporales, sentido musical, etc.) y que expandan su conocimiento con base en el empoderamiento financiero.
- ★ Permitan a los niños explorar el material de manera libre (que lo tomen, agiten, examinen, armen, apilen, cuenten, clasifiquen, reconozcan las formas y colores, sientan la textura, consistencia, peso, de qué están hechos, etc.) sobre todo antes de la actividad.
- ★ Permitan realizar una lluvia de ideas, en conjunto con los niños, para proponer nuevas actividades y formas de interacción que los niños disfruten.
- ★ Permitan que los niños organicen el espacio y el material contigo, siempre escogiendo y empleando materiales que sean seguros y no representen un riesgo para ellos.



3) Fomenta la comunicación y la interacción

Permite que las experiencias y actividades den oportunidad a los niños de expresar sus sentimientos y pensamientos además de involucrarse y participar activamente: ¿Cómo están ayudando e interactuando con sus compañeros? ¿Qué dificultades pueden transformarse en retos constructivos?



Recomendaciones- Genera la interacción a través de:

- ★ Acuerdos de coexistencia. Repásalos cada que sea necesario.
- ★ Observar constantemente la manera en que los niños del grupo se expresan.
- ★ Integrar a niños y niñas de diversas edades, con o sin discapacidades.
- ★ Intervenir cuando algún niño esté siendo excluido de una actividad o experiencia, ayúdalos a superar los prejuicios que puedan existir en el grupo.
- ★ Respetar la individualidad de cada niño para que todos contribuyan en las experiencias y actividades.
- ★ Resolución de conflictos entre los niños y su intervención, sólo cuando sea necesario.



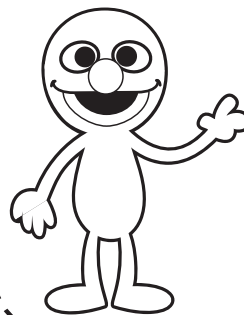
4) Fomenta la reflexión

Al final de las actividades y experiencias propicia momentos de diálogo para compartir experiencias y expresar lo aprendido acerca del empoderamiento financiero. ¿Qué fue lo que más disfrutaron? ¿Qué fue lo que menos disfrutaron? ¿Qué les gustaría volver a realizar? También observa lo que los niños entienden y reproducen del mundo que los rodea.



Recomendaciones- Permite que los niños:

- ★ Relacionen sus aprendizajes sobre empoderamiento financiero con las actividades diarias de la escuela, su casa y su comunidad.
- ★ Analicen sus experiencias, generando momentos para el diálogo en conjunto, por ejemplo, los círculos de discusión.
- ★ Relacionen sus experiencias cuando incorporas las actividades de este programa.



5) Registra la experiencia

Registra en un cuaderno las prácticas que llesves a cabo, señala los retos y las posibilidades a las que te enfrenates con este programa. Así, podrás detectar los recursos más pertinentes e interesantes para los niños. Comparte tus experiencias con otros educadores o facilitadores.



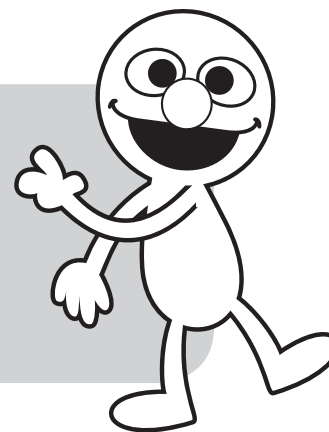
Recomendaciones: Realiza para el seguimiento:

- ★ Un calendario de planeación para reflexionar acerca del empoderamiento financiero.
- ★ Un mural en la escuela, para exhibir el trabajo realizado por los niños sobre empoderamiento financiero, para que todos los niños puedan verlo.
- ★ Un portafolio con las experiencias y aprendizajes del grupo para distribuir a las familias. Puede resultar interesante dejar un espacio para recibir cualquier tipo de retroalimentación, sugerencias y comentarios de los padres/cuidadores u otros educadores o facilitadores.



¡MANOS A LA OBRA!

Las siguientes actividades son pertinentes para la edad y el nivel de los niños entre 3 y 8 años. Seguramente tú inventarás muchas más.



3. Actividades para soñar, ahorrar, alcanzar



3.1 Soñar

Los sueños son aquellas cosas que deseamos hacer, ser o tener para nosotros mismos, nuestras familias o nuestras comunidades. Podemos soñar con tener cosas materiales como un libro, una bicicleta o una casa; o cosas no materiales como un paseo en el parque, el cariño de alguien que vive lejos, o una nueva amistad. Un sueño puede ser individual, cuando una persona lo desea alcanzar, o colectivo, cuando por ejemplo una familia o una comunidad desean alcanzarlo juntos.

Ayuda a que los niños identifiquen sus sueños para que puedan planear los pasos necesarios para alcanzarlos.



Recuerda: Los sueños deben de ser una prioridad en la vida. Los sueños y trabajar para alcanzarlos generan la motivación para vivir y construir un mundo mejor. ¡Todos tenemos el derecho de soñar!

Para compartir: Ayuda a los niños a diferenciar y entender que un sueño no es solo aquello que nos pasa cuando vamos a dormir, un sueño es también lo que nos gustaría ser, hacer o tener en nuestras vidas. Comunica tus propios sueños y metas con los niños, (regresar a estudiar, aprender un nuevo idioma o visitar a un familiar que vive lejos) y después pídeles que ellos compartan algunos de sus sueños con estas preguntas:

- ★ ¿Qué les gustaría aprender?
- ★ ¿Qué les gustaría ser cuando sean grandes?
- ★ ¿Qué lugares les gustaría visitar?
- ★ ¿Qué les gustaría comprar?
- ★ ¿Qué les gustaría compartir con sus amigos?



ACTIVIDAD I: IDEANDO UN SUEÑO

Objetivo: Ayudar a que los niños identifiquen qué es un sueño, desarrollando su autoestima, identidad y autonomía.

Mensaje: “Sé lo que quiero ser, o hacer”.

Campo Formativo: Desarrollo personal y social.

Aprendizaje esperado: Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo.

Grado de dificultad: Medio-bajo. Sugerido para 2º y 3º grado de preescolar.

A trabajar:

1. Pon tapetes, colchonetas o cobijas y haz que los niños se recuesten.
2. Pon música suave o canta algo muy tranquilo que vaya serenando a los niños.
3. Pide a los niños que cierren sus ojos y piensen en las cosas que les gustaría tener, ser o hacer.
4. Después reparte revistas o periódicos usados y pídeles que recorten imágenes que se parezcan a lo que quieren tener, ser o hacer. En caso de no tener revistas los niños pueden dibujar.
5. Muestran las imágenes escogidas entre todos los niños.
6. Clasifiquen las imágenes específicas en:
 - a) Sueños materiales o no materiales.
 - b) Sueños individuales o colectivos.

! SUEÑA

Materiales indispensables:

- Tapetes, colchonetas o cobijas
- Revistas para recortar o papel y marcadores no tóxicos para dibujar
- Tijeras de punta redonda.

Materiales recomendados:

- Reproductor de música



ACTIVIDAD 2: ÁRBOL DE ASPIRACIONES

Objetivo: Identificar sueños colectivos y desarrollar la confianza y la esperanza de alcanzarlos.

Mensaje: “Sabemos lo que queremos para nuestro grupo”; “Juntos podemos lograrlo”.

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aprendizaje esperado: Elabora explicaciones propias y ve que surge de sus reflexiones, de las de sus compañeros o de otros adultos sobre el mundo que le rodea, cómo funcionan y de qué están hechas las cosas.

Grado de dificultad: Medio-bajo. Sugerido para 2º y 3º grado de preescolar.

A trabajar:

1. Muestra a los niños el Árbol de Aspiraciones y colócalo sobre una pared que sea visible y accesible para todos. Platiquen sobre el agua, la luz y la tierra y lo que necesitan las plantas para sobrevivir y crecer.
2. Pide a los niños que elijan un sueño que sea importante para ellos y que lo dibujen en un papel.
3. Presenten los sueños, y pregúntales a los niños:
 - a) ¿Qué dibujaron?
 - b) ¿Qué me pueden decir de este dibujo?
 - c) ¿Por qué quieren hacer, tener o ser lo que dibujaron?
 - d) ¿Cómo se sentirían si pudieran alcanzar este sueño?
4. Corten sus sueños en forma de hojas de árbol y péguenlas sobre el Árbol de Aspiraciones.
5. De ser posible, una vez terminado coloquen el árbol con todos los sueños en un área común de la escuela.
6. Para concluir, escojan juntos un sueño colectivo y realicen la actividad I del Libro de Actividades “*Nuestro Sueño*”.
7. Encarga a los niños que hagan lo mismo en su casa con su familia, todos los integrantes pueden participar poniendo sueños individuales o familiares. (Actividad I Guía para Madres, padres y cuidadores.)

Otros materiales que puedes utilizar para tratar el tema:

★ Tapete de Historias: Consulta la Guía de Actividades para el Tapete de Historias, páginas 4 y 5

★ Libro de Actividades: Actividad I, “*Nuestro Sueño*”



SUEÑA

Materiales:

- Árbol de Aspiraciones
- Libro de Actividades
- Papel para dibujar
- Marcadores no tóxicos
- Tijeras de punta redonda
- Pegamento

Alternativa

Si no disponen del Árbol de Aspiraciones, pueden producir el suyo. Dibujen sobre una cartulina un árbol grande donde se muestre el tronco y las ramas. Sobre estas ramas pegarán las hojas del árbol una vez que hayan dibujado en ellas los sueños.

Materiales:

- Cartulina
- Pinturas no tóxicas
- Tijeras de punta redonda
- Recortes de papel en forma de hojas
- Pegamento



PLANEAR



ELEGIR

3.2 Planear y elegir

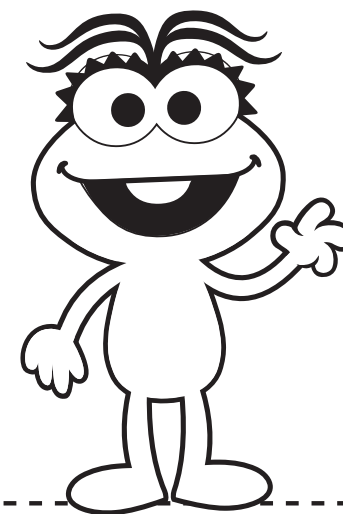
Después que se han identificado los sueños, es tiempo de planear las estrategias que permitan alcanzarlos. Planear es una manera de construir un camino y tomar decisiones. ¿Qué se debe hacer y dónde? ¿Cuánto tiempo será necesario? ¿Qué materiales y recursos serán necesarios? Los niños aprenderán poco a poco a planear y así alcanzar sus metas.

En esta etapa se deben identificar cuáles son las necesidades básicas (aquellas cosas de las que la gente depende para sobrevivir) y cuáles son los deseos (aquellas cosas que la gente quisiera tener pero que no son necesarias para sobrevivir).



Recuerda: Los planes pueden cambiar cuando una estrategia no funciona. Se debe ser flexible cuando se planea, no hay problema si cambiamos de curso. Lo importante es continuar abiertos a imaginar y probar otros pasos y posibilidades.

Para compartir: ¿Cuál es el plan del grupo para alcanzar su sueño colectivo?



Ayuda a los niños a expresar sus ideas:

- ★ ¿Cuál es el sueño que tenemos?, ¿Qué haremos para alcanzarlo juntos?
- ★ ¿Qué pasos son necesarios para alcanzar nuestro sueño?
- ★ ¿Qué necesitamos?
- ★ ¿Necesitaremos ayuda de otros?, ¿Quién nos puede ayudar?
- ★ ¿Lograremos alcanzar nuestro sueño?, ¿Cómo?, ¿Por qué?

ACTIVIDAD 3: LA CAJA SENSORIAL

Objetivo: Entender las diferencias entre las necesidades básicas (las cosas que los niños necesitan para vivir) y los deseos (las cosas que los niños quieren, pero que no necesitan para sobrevivir).

Mensaje: “Hay algunas cosas que necesito y algunas cosas que deseo (pero que no necesito).”

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aprendizaje esperado: Observa con atención el objeto o proceso que es motivo de análisis.

Grado de dificultad: Bajo. Sugerido para todos los grados de preescolar.

A trabajar:

1. Muestra a los niños una caja de cartón cerrada con dos agujeros a través de los cuales los niños puedan meter sus manos.
 - a) Coloca objetos necesarios para el bienestar de un niño. Por ejemplo, cepillo de dientes, jabón, botella de agua, fruta, camiseta, libro, calcetines, etc.
 - b) Coloca objetos que no son necesarios y son más bien deseos: dulces, teléfono celular, audífonos, listón para el cabello, etc.
2. Experimenten tocar los objetos e intenten adivinar de qué objeto se trata.
3. Retira los objetos uno a uno y confirma si los identificaron correctamente, platica con ellos y ayúdales a entender la diferencia entre los objetos necesarios y los que representan deseos.
4. Explica que todos necesitamos algunas cosas para vivir y que los objetos que deseamos no son indispensables. ¿Pueden nombrar otras cosas que no hayan estado en la caja que sean necesarias para vivir? ¿Ahora, pueden nombrar algunas cosas que deseen?



PLANEAR



ELEGIR

Materiales:

- Caja de cartón
- Objetos de necesidades básicas que los niños conozcan
- Objetos que no sean necesidades básicas que los niños conozcan



ACTIVIDAD 4: MI MOCHILA

Objetivo: Identificar que todas las personas tienen necesidades básicas; valorar las necesidades de los demás, aún cuando sean distintas a las propias.

Mensaje: “Entiendo quién soy y respeto a quienes son diferentes a mí”; “Podemos vivir sin esto”; “Yo necesito vs. tu necesitas”.

Campo Formativo: Pensamiento matemático.

Aprendizaje esperado: Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”.

Grado de dificultad: Bajo. Sugerido para todos los grados de preescolar.

A trabajar:

1. Pídele a los niños que saquen de sus mochilas todo lo que trajeron a la escuela. Organízalos para que no se mezclen sus cosas.
2. Veán si todo lo que trajeron es necesario para que estén en la escuela. Reflexionen: ¿Para qué se usa cada objeto? ¿Cuándo se utiliza cada objeto?
3. Identifiquen los objetos que comúnmente se encuentran en las mochilas y cuáles son distintos (ejemplifique sólo con una o algunas de las mochilas).
4. Reflexionen sobre lo que es necesario para todos y lo que es específico para algunos. Es importante que los niños identifiquen que algunos de los objetos son necesarios y otros solo nos gustan.
5. Explica a los niños que cuando necesitamos organizar nuestras cosas se llama planear.
6. Pídeles que realicen la actividad “*Lola va a la Escuela*” del Libro de Actividades.



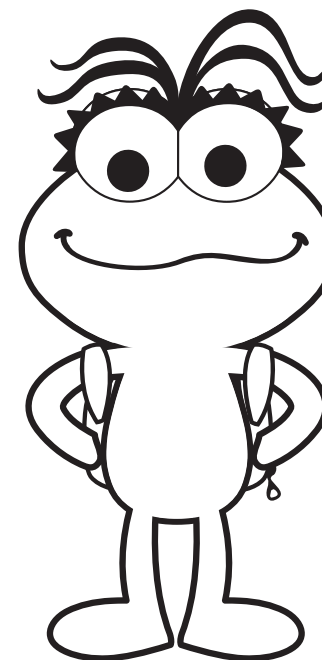
PLANEAR



ELEGIR

Materiales:

- Las mochilas de los niños
- Libro de Actividades



ACTIVIDAD 5: LA GRAN FIESTA



PLANEAR



ELEGIR

Objetivo: Realizar alguna actividad para el *Día del Niño* u otro festejo. Identificar, jerarquizar y establecer metas. Realizar planes para alcanzarlas.

Mensaje: “Podemos realizar un plan”; “Tratamos de tomar buenas decisiones todos los días”; “Nuestras decisiones nos ayudan a alcanzar nuestras metas”; “Mis decisiones afectan las vidas de otros”.

Campo Formativo: Desarrollo personal y social.

Aprendizaje esperado: Muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades.

Grado de dificultad: Bajo. Sugerido para todos los grados de preescolar.

A trabajar:

1. Elige un día especial para celebrar como el Día del Niño, la Navidad u otra fecha importante para la comunidad. Comunícalo a los niños y marca en el calendario la fecha a celebrarse.
2. Muestra distintas imágenes de revistas o periódicos con opciones de actividades para celebrar durante ese día especial: juegos, teatro, películas, proyectos de arte, intercambio de juguetes, contar cuentos, fabricar juguetes de materiales para reciclaje, presentaciones artísticas, realizar un mural, shows de títeres, actuaciones, jardinería, deportes, etc.
3. Voten por la actividad preferida cuidando que cada niño se sienta cómodo con ella.
4. Identifiquen:
 - a) ¿Qué pasos debemos tomar para organizar esta actividad?
 - b) ¿Dónde realizaremos esta actividad?
 - c) ¿Qué usaremos para esta actividad?
 - d) ¿Necesitaremos ayuda? ¿Quién puede ayudarnos?
5. Mientras los niños responden las preguntas, en un lugar visible haz una lista de las respuestas provistas (también puedes dibujar). Verifica que los niños entiendan su significado.
6. Para concluir, los niños dibujarán la celebración seleccionada y la llevarán a casa como invitación para los papás/cuidadores a la fiesta. Ayúdalos a completar la información para la invitación: fecha, hora y lugar.

Materiales:

- Calendario de Planeación
- Fotos e imágenes de revistas o periódicos de las actividades propuestas
- Árbol de Aspiraciones (previamente realizado)
- Papel
- Material para dibujar

Nota: Más adelante en esta guía (5.1 La Gran Fiesta, página 34) puedes encontrar información valiosa de cómo involucrar a los padres/cuidadores en el festejo. Te resultará de mucha utilidad para planear y organizar este evento en colaboración con la comunidad.

ACTIVIDAD 6: MI CALENDARIO

Objetivo: Entender que los sueños o metas requieren de tiempo para ser alcanzados. Identificar algunas estrategias para alcanzar los sueños.

Mensaje: “Es necesario esperar y ser paciente para alcanzar nuestras metas.” “Las decisiones personales pueden impactar la vida de otras personas y el mundo que nos rodea.”

Campo Formativo: Pensamiento matemático.

Aprendizaje esperado: Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana.

Grado de dificultad: Medio. Sugerido para 3º grado de preescolar.

A trabajar:

1. Identifica si los niños conocen los calendarios, preguntando: ¿Conocen y han utilizado uno?, ¿Tienen uno en casa o conocen algún lugar dónde lo utilicen?
2. Pregunta a los niños la fecha de sus cumpleaños para explicar que estos se celebran una vez al año y que los calendarios representan los días, las semanas y los meses.
3. Reparte a cada niño un pedazo de papel pequeño para ponerlo en el cuadro de un día en el calendario. Pídeles que dibujen algo que los represente, puede ser un símbolo, la primera letra de su nombre, algún color que les guste, alguna imagen que recorten de una revista, etc.
4. Pega las etiquetas/papeles en los días del calendario que correspondan a los cumpleaños .
5. Marque otras fechas importantes en el calendario, como el “*Picnic con Amigos*” del Libro de Actividades.
6. Recuerda revisar el calendario a diario junto con los niños y hablen sobre cuántos días faltan para los siguientes eventos. Esta es una buena oportunidad para repasar los números y las nociones del tiempo en un contexto real.



PLANEAR



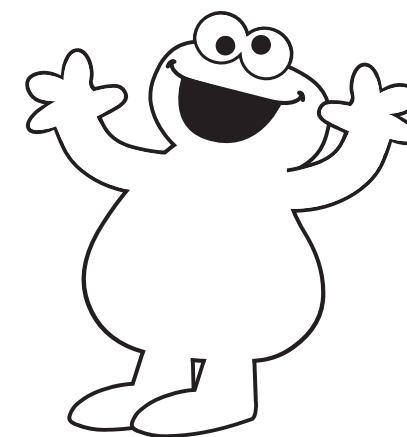
ELEGIR

Materiales:

- Calendario de Planeación en formato grande (previamente hecho)
- Material para dibujar
- Papel

Otros materiales que puedes utilizar para tratar el tema:

- ★ Tapete de Historias. Consulta la Guía de Actividades para el Tapete de Historias, páginas 6, 7, 8 y 9.
- ★ Calendario de Planeación. Úsalo para marcar fechas importantes para el grupo o para la comunidad.



3.3. Alcanzar

ALCANZAR

Muchas veces, parte del plan para alcanzar nuestros sueños implica ahorrar, gastar, donar, compartir e intercambiar dinero por otras cosas.



AHORRAR

Permite a la gente gastar y obtener algo para el futuro si no se tiene suficiente dinero para obtenerlo hoy. Esperar puede ser muy difícil para los niños. No hay nada malo en admitir que a veces no se tiene suficiente dinero para comprar cosas inmediatamente. Recuerda a los niños que ahorrar dinero requiere tiempo y esfuerzo.



MEDIO AMBIENTE

Ahorrar también significa economizar energía y otros recursos naturales como la electricidad y el agua, en casa y en la comunidad. Si apagamos las luces cuando salimos de una habitación, fomentamos el uso responsable de energía; si cerramos la llave del agua mientras nos enjabonamos, ahorramos agua y; si reusamos y reciclamos materiales, tendremos dinero extra para ahorrar cada mes. Aún más importante, estaremos cuidando los recursos naturales y el ambiente.



GASTAR

Significa dar dinero para obtener algo a cambio. El dinero forma parte de la vida. Explícales a los niños que se compran las cosas con dinero, ellos ya seguramente lo saben. Habla con ellos sobre las decisiones que hacemos para hacer compras inteligentes: comparamos precios, calidad, qué tanto necesitamos ese objeto, qué pasa si no lo compramos, existe alguna manera de hacerlo nosotros mismos, etc.



COMPARTIR

INTERCAMBIAR

DONAR

Objetos como juguetes, ropa, libros o DVDs ayudan a evitar gastos y el abuso de los recursos naturales. Esta es, tal vez, una de las estrategias más valiosas, ya que se basan en el amor, la amistad y el deseo de ayudar a otras personas y el medio ambiente. De esta manera, los niños desarrollan el valor de la solidaridad y aprenden a vivir en comunidad.

Recuerda: Los niños también pueden compartir cosas no materiales, como puede ser el amor, el tiempo o el juego. Todas estas cosas son importantes, lo que significa que son valiosas, aún cuando no tienen un precio.

No existen limitantes para las cosas que se pueden hacer sin gastar dinero, como:

- ★ Contar cuentos y chistes
- ★ Cantar la canción favorita
- ★ Leer un libro
- ★ Dar un paseo
- ★ Dibujar y pintar
- ★ Jugar, correr y brincar en el parque
- ★ Abrazar, besar y acurrucarse

ACTIVIDAD 7: PROFESIONES DE LA FAMILIA Y LA COMUNIDAD

Objetivo: Entender que los adultos trabajan para generar dinero y cubrir las necesidades para cuidar de otros. Comprender que un trabajo también puede ser una fuente de satisfacción y auto respeto para una mejor vida en comunidad.

Mensaje: “Un trabajo honesto representa la posibilidad de obtener dinero.” “Trabajar puede ayudarnos a alcanzar nuestros sueños individuales y colectivos.”

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aprendizaje esperado: Representa mediante el juego, la dramatización o el dibujo, diferentes hechos de su historia personal, familiar o comunitaria.

Grado de dificultad: Bajo. Sugerido para 2° y 3° grado de preescolar.

ALCANZAR

Materiales:

- Papel
- Crayones
- Cartulina

Nota: Puedes invitar a los padres/cuidadores a que asistan a la sesión y hablen sobre su trabajo, las herramientas que usan, el lugar en donde lo realizan, y sobre la satisfacción que obtienen de este trabajo.

A trabajar:

1. Pregunta a los niños lo que significa trabajar y quienes en su familia trabajan: papá, mamá, abuela, abuelo, etc., con las siguientes preguntas:
 - a) ¿Por qué los adultos trabajan?
 - b) ¿Pueden explicar qué actividades realizan en su trabajo? ¿Qué profesiones u oficios existen en su familia?
 - c) ¿Necesitan algún tipo de ropa, equipo o herramientas especiales para ir al trabajo?
2. Explícales que el dinero es el fruto del trabajo y esfuerzo de los adultos. Explica que los adultos necesitan organizar y planear para que puedan trabajar y al mismo tiempo cuidar de su familia y del hogar.
3. Hablen sobre los quehaceres domésticos, que si bien no son remunerados son un trabajo de mucha importancia como comprar los víveres, limpiar la casa, hacer la comida, y es responsabilidad de todos en la familia organizar el tiempo para poder colaborar en estas tareas.
4. Pide a los niños que hagan un dibujo representando algún trabajo dentro de su familia o comunidad. Luego realicen un mural con estos dibujos.

ACTIVIDAD 8: LA TIENDA DE SÉSAMO

Objetivo: Promover el entendimiento de los conceptos matemáticos que están presentes en las actividades cotidianas que los niños realizan (reconocer números y operaciones básicas); desarrollar el entendimiento sobre el valor del dinero y las posesiones, comprender los conceptos de ingresos y egresos.

Mensaje: “El dinero tiene un valor (de manera que lo puedo intercambiar por...)”; “¿Por qué necesito dinero y para qué lo puedo utilizar?”; “Puedo usar las matemáticas todos los días”: Puedo usar los números”.

Campo Formativo: Pensamiento matemático.

Aprendizaje esperado: Utiliza objetos, símbolos propios y números para representar cantidades con distintos propósitos y en diversas situaciones.

Grado de dificultad: Medio-alto. Sugerido para 2° y 3° grado de preescolar.

ALCANZAR

Materiales:

- Productos o empaques vacíos (también pueden ser dibujos)
- Papel para dibujar y recortar billetes y monedas (también disponibles en el Libro de Actividades)
- Caja de cartón
- Crayones o lápices de colores
- Tijeras de punta redonda

A trabajar:

1. Pregunta a los niños si realizan las compras para el hogar con sus papás. Intenta descubrir si participan en la selección de productos o la toma de decisiones de las compras. Averigua si saben que comprar y gastar significa intercambiar dinero por otra cosa. Si es necesario, explícaselos.
2. Muestra a los niños monedas y billetes y explica que los que son del mismo color, diseño y tamaño siempre tienen el mismo valor. Algunos valen más, algunos valen menos.
3. Muestra a los niños algunos productos que les sean familiares: comida, productos de aseo personal o ropa. Señala que cada producto tiene un precio distinto, y que generalmente se indica en la etiqueta. Explícales que los productos más caros no son necesariamente mejores que los baratos.
4. Distribuye los productos. Es importante incluir productos que son necesarios para sobrevivir: alimentos saludables, botella de agua, jabón, etc. Y productos no esenciales: juguetes, dulces, etc. Una alternativa es pedir a los niños que traigan empaques de productos de casa.
5. Organicen una tienda, clasificando los productos por categoría. Luego, marca estos productos con etiquetas asegurándote que correspondan con los valores exactos de los billetes y monedas dentro del Libro de Actividades.
6. Hagan un letrero con el nombre de la tienda y fabriquen una caja registradora de cartón.
7. Dibujen algunos billetes y monedas usando el mismo color para colorear los billetes y las monedas del mismo valor y recórtelas para divertirse comprando. (Si tienen acceso al Libro de Actividades, pueden recortar de ahí algunos billetes y monedas).

ACTIVIDAD 9: PÍCNIC ENTRE AMIGOS

Objetivo: Fomentar el valor de compartir. Promover hábitos de alimentación saludable. Valorar que compartir y vivir buenos momentos no depende del dinero.

Mensaje: “Compartir es un acto muy especial”; “Podemos compartir cosas distintas: objetos, tiempo, lo que podemos hacer, etc.”; “Las cosas que queremos comer no siempre son la opción más saludable.”

Campo Formativo: Desarrollo físico y salud.

Aprendizaje esperado: Aplica las medidas de higiene que están a tu alcance en relación con el consumo de alimentos.

Grado de dificultad: Medio. Sugerido para todos los grados de preescolar.

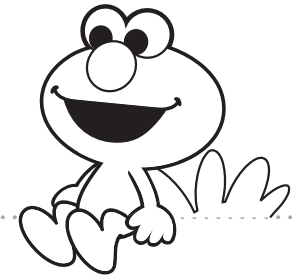
A trabajar:

1. Pregunta a los niños:
 - a) ¿Cuáles son sus comidas favoritas?
 - b) ¿Cuáles comidas deben ser consumidas en pequeñas cantidades y cuales en abundancia para estar sano?
 - c) ¿Alguien ayuda a su familia a cocinar? ¿Qué preparan juntos?
2. Planea un pícnic rico y saludable con los niños. No olvides marcarlo en el calendario.
3. Involucra a los niños en decidir que alimentos pueden preparar que sean fáciles de hacer y de llevar a la escuela, como una ensalada de frutas. Si preparan los alimentos en el salón de clases, cuida a los niños de usar utensilios peligrosos.
4. Escojan un lugar especial en la escuela (el jardín, el patio o el salón de clases), pongan una manta y la comida que usarán para el pícnic.
5. Lávense las manos y disfruten del pícnic.
6. Es muy importante invitar a que los niños compartan los alimentos entre todos; explícales que cuando compartimos algo estamos procurando nuestro bienestar junto con el de otros. Podemos compartir muchas cosas, además de la comida, como el tiempo, el amor y las cosas que hacemos bien. Cita ejemplos de la vida cotidiana de los niños: prestar sus juguetes, abrazar, cantar juntos, etc.

ALCANZAR

Materiales:

- Comida saludable y de fácil acceso para los niños
- Una manta para el pícnic
- Utensilios de cocina, platos, vasos, etc.
- Jabón, agua y toalla



ACTIVIDAD 10: NUESTROS JUGUETES

Objetivo: Fomentar que los niños entiendan los conceptos básicos de compartir.

Mensaje: “Compartir es un acto muy especial”; “Debo cuidar mis pertenencias así como las de otros.”

Campo Formativo: Desarrollo personal y social.

Aprendizaje esperado: Habla sobre experiencias que pueden compartirse y que propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares.

Grado de dificultad: Medio. Sugerido para 2º y 3º grado de preescolar.

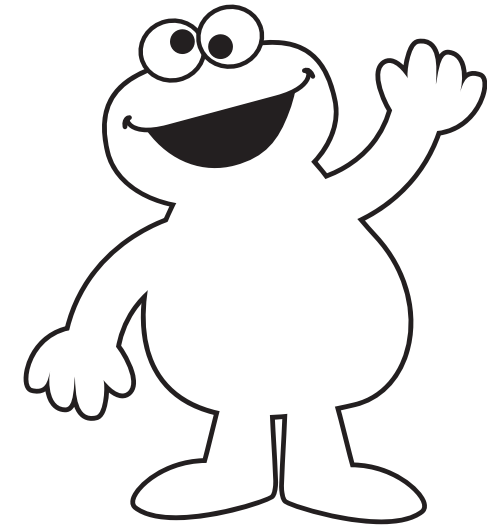
A trabajar:

1. Escojan un juguete u objeto que les gustaría traer a la escuela y compartir con sus amigos. Ayuda a que los niños entiendan que los objetos que ya no usan pueden ser muy útiles para otros niños. Da ejemplos de libros usados o juguetes olvidados. Si es posible, cuéntales una historia de un objeto especial que obtuviste de otra persona que ya no lo utilizaba más.
2. Construyan una caja para guardar estos objetos. Pueden pintar, dibujar y decorar la caja.
3. Muestren el objeto que trajeron y compartan los recuerdos que les trae:
 - a) ¿De quién lo obtuvieron?
 - b) ¿Cómo jugaban con ese objeto?
4. Después cada niño se llevará a casa un juguete u objeto compartido por alguien más por una semana.
5. Acuerda con los niños algunas ideas para cuidar los objetos o juguetes que recibieron en intercambio.

ALCANZAR

Materiales y recursos:

- Juguete u objeto (que pertenezca a los niños)
- Lápices de colores
- Pinturas no tóxicas
- Pinceles
- Caja de cartón



ACTIVIDAD II: LA HISTORIA SECRETA DE MIS JUGUETES

Objetivo: Entender el concepto de donar; fomentar actitudes de respeto hacia el medio ambiente y la sustentabilidad.

Mensaje: “Puedo crear e inventar juguetes con recursos y materiales simples”; “Puedo dar a otros de muchas maneras”; “Mis decisiones afectan al medio ambiente.”

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aprendizaje esperado: Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar.

Grado de dificultad: Bajo. Sugerido para todos los grados de preescolar.

ALCANZAR

Materiales:

- Cajas de cartón
- Botellas PET
- Pegamento
- Hilo
- Pedazos de tela
- Semillas
- Hojas secas
- Piedras
- Etiquetas
- Cartón
- Tijeras de punta redonda
- Hojas de recicladas
- Cinta adherible

* Es necesario preparar juguetes de ejemplo con anticipación.

A trabajar:

1. Muestra materiales que puedan reusarse y que sean seguros para los niños como envases PET, pedazos de tela y cajas de cartón.
2. Explícales que producirán regalos muy especiales utilizando estos materiales.
3. Fabriquen juguetes con el material disponible, fomentando la creatividad. Si es necesario, muestra a los niños juguetes ya fabricados como: sonajas hechas con PET y semillas, trompos con tapas de botellas, muñecos de maíz, aviones de papel periódico, autos fabricados con botes de leche, etc. Los niños más pequeños pueden elaborar un dibujo como regalo.
4. Reparte etiquetas con algún símbolo o inicial que represente a cada niño y pídeles que los peguen al frente de sus camisetas. Los mismos símbolos deberán ser repartidos entre los niños en tarjetas previamente hechas.
5. Distribuye al azar las tarjetas.
6. Hagan un círculo y pasen al centro uno a uno con su juguete. El niño verá la tarjeta que recibió e identificará el símbolo en la camiseta del compañero que obtendrá su juguete.
7. Explícales que existen muchas maneras de hacer regalos a otros, aún sin haber comprado nada. Demuéstrales lo divertido que es usar la creatividad y sus manos para inventar y fabricar sorpresas con materiales reutilizados para cuidar el ambiente.
8. Todos los niños deben recibir un regalo y sólo les resta jugar con él.

ACTIVIDAD 12: UN CUENTO ENTRE AMIGOS

Objetivo: Reflexionar sobre los conceptos: soñar, elegir, planear, ahorrar, gastar y compartir.

Mensaje: “Juntos podemos crear un cuento.”

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo.

Aprendizaje esperado: Imagina su futuro y expresa, con distintos medios, sus ideas de lo que le gustaría ser y hacer como integrante de la sociedad.

Grado de dificultad: Alto. Sugerido para 2° y 3° grado de preescolar.

A trabajar:

* Utiliza el Libro de Actividades durante toda la actividad.

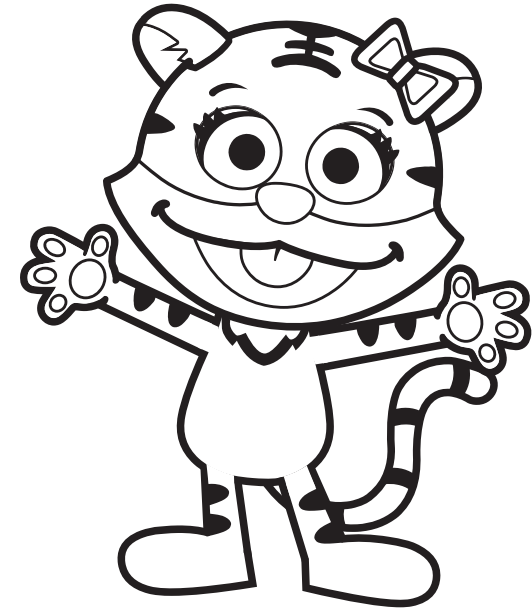
PARTE I : Fabricar cubos

1. Recortar los cubos de las páginas 23, 31, 33 y 35 del Libro de Actividades
2. Cada niño debe dibujar su cara sobre el lado limpio del cubo I.
3. Identifiquen la imagen sobre cada uno de los lados de los cuatro cubos.
4. Coloreen las imágenes que aparecen sobre los lados de los cuatro cubos.
5. Construyan cuatro cubos como se indica (cortar, doblar, pegar...):
 - Cubo 1: Amigos
 - Cubo 2: Planeación
 - Cubo 3: Lugares
 - Cubo 4: Ahorrar, gastar y compartir

Notas:

- La actividad continúa en la siguiente página.
- La actividad se puede elaborar en dos sesiones.

ALCANZAR



Materiales:

- Cubos del Libro de Actividades
- Crayones
- Lápices de colores
- Papel
- Pegamento
- Tijeras de punta redonda

ACTIVIDAD I2: UN CUENTO ENTRE AMIGOS

ALCANZAR

PARTE 2 : Contar cuentos...

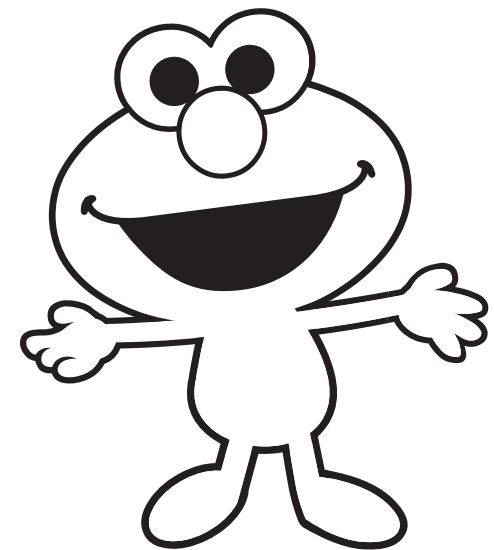
1. Cada niño debe tirar los cuatro cubos en su turno. El niño deberá inventar un cuento o historia breve utilizando las figuras que aparezcan hacia arriba en los cubos.
2. Dibujen las historias que han creado. Puede empezar un portafolio con los dibujos.

Temas para las historias o cuentos:

- Fomenta la creación de cuentos relacionados con los sueños, planes, logros y lo que han entendido del dinero, el valor de las cosas y el trabajo.
- Con los cuentos, puedes darte cuenta qué tan familiarizados están con los conceptos de ahorrar, gastar, compartir y donar.
- Ayuda a que los niños expresen sus propias ideas y conocimiento sobre el empoderamiento financiero.
- Según la edad del grupo, determina la cantidad de dados que se usarán. Para niños más pequeños, el juego puede ser sobre identificar imágenes, y no contar cuentos.
- Recuerda que lo más importante es dejar su creatividad volar, respetar la voz del niño y crear estrategias para que se sienta cómodo con su historia.

Otros materiales que puedes utilizar para tratar el tema:

- Tapete de Historias: Consulta la Guía de Actividades para el Tapete de Historias, páginas I0 , II y I2
- Tiras cómicas (en el sitio www.sesamo.com/ahorra)
- Libro de Actividades: “Mi Alcantía”, “Mi Tiendita”, “Agua: Sabiendola usarla no va a faltar”, “Sorpresa Diferente”, “Regalo Especial”, “Pícnic Con Amigos”, “La Feria de Intercambios”, “Postal”, “Nuestra Historia”.



4. Actividades complementarias

4.1 Actividad para escuelas con equipo de cómputo y conexión a Internet

ACTIVIDAD 13: EL SUEÑO DE ELMO

Objetivo: Visualizar el futuro y desarrollar la iniciativa para planear maneras de alcanzar los sueños propios.

Mensaje: “Podemos tener todo lo que soñamos”. “Yo soy importante”.

Campo Formativo: Lenguaje y comunicación

Aprendizaje esperado: Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos.

Grado de dificultad: Bajo. Sugerido para todos los grados de preescolar.

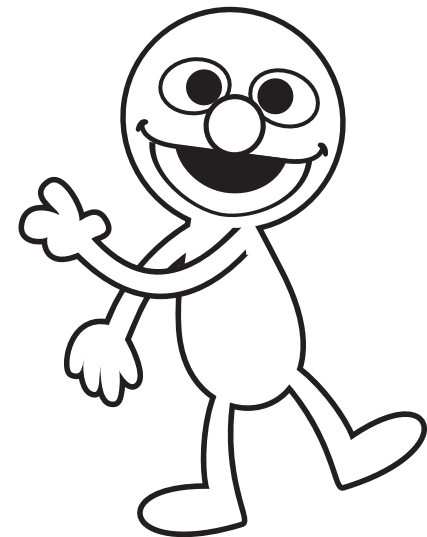
A trabajar:

1. Mostrar a los niños la primera imagen de la Tira Cómica I. “*Nosotros Podemos*”... “Érase una vez, un amigo llamado Elmo, tuvo una gran idea; Elmo soñaba con plantar un jardín de vegetales con su amiga Bel.”
2. Luego muestra a los niños las imágenes restantes de la tira siguiendo la secuencia e invítalos a que continúen el cuento relatando lo que ven. Motívalos con preguntas como: ¿Quién aparece aquí?; ¿Qué están haciendo?
3. Verifica con los niños que hayan entendido: ¿Con qué sueña Elmo?; ¿Qué hizo para alcanzar su sueño?; ¿Qué herramientas utilizó?; ¿Quién le ayudó?; ¿Pudo Elmo alcanzar su sueño?



Materiales:

- Consultar la Tira Cómica en el sitio: www.sesamo.com/ahorra



4.2 Actividades para realizar con padres de familia o cuidadores



SUEÑA

ACTIVIDAD 14: JUGAR A QUE SOY...

Objetivo: Ayudar a que los niños realicen pequeñas decisiones que fortalezcan su autoestima, desarrollen su identidad y fomenten su autonomía.

Mensaje: “Sé lo que quiero ser”.

Campo Formativo: Desarrollo personal y social.

Aprendizaje esperado: Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta...

Grado de dificultad: Medio. Sugerido para 2º y 3º grado de preescolar.

A trabajar...

1. Léeles: “Érase una vez, en una tierra muy lejana, donde los niños eran muy felices. En esta tierra, los niños podían ser todo lo que ellos querían. Ahí los niños podían transformarse en lo que más desearan.”
2. Después comenta que todos han sido invitados a ese lugar: ¿Sabes qué es lo mejor de la historia? ¿Todos ustedes han sido invitados a este lugar! ¿Cómo les gustaría vestir para visitar este lugar? ¿En qué les gustaría que viajemos para allá? ¿Qué les gustaría llevar? ¿Qué creen que encontraremos allá?”
3. Entrega a los niños cosas para disfrazarse y enséñales cómo hacer un disfraz divertido utilizando materiales muy sencillos.
4. Deja a los niños libres ante los objetos para disfrazarse y obsérvalos mientras eligen y se disfrazan. Fíjate en lo que escogen ser, lo que dicen, cómo se comportan y cómo interactúan con el material.
5. Después que expliquen de qué se disfrazaron. En este momento, siempre da importancia a lo que cada niño eligió y hazlo sentir bien ante el grupo.

Materiales:

- Ropa y otros objetos que puedan usar como accesorios (camisetas, faldas, blusas, vestidos, cinturones, trapos, calcetines, etc.)
- Cajas de cartón y recortes en general
- Telas
- Papel
- Lápices de colores y crayones

* Puedes pedir materiales a los papás/ cuidadores para apoyar la actividad.

Alternativa: Si no es posible conseguir materiales para los disfraces, entrega papel y lápices para que los niños dibujen de qué les gustaría disfrazarse y produzcan un mural con los dibujos. Terminen comentando entre todos los dibujos.

ACTIVIDAD 15: MI COCHINITO O ALCANCÍA

Objetivo: Identificar y conocer los conceptos de ingresos y egresos y del manejo consciente del dinero.

Mensaje: “Existen momentos para gastar y momentos para ahorrar.”

Campo formativo: Expresión y apreciación artísticas.

Aprendizaje esperado: Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra.

Grado de dificultad: Bajo. Sugerido para todos los grados de preescolar.

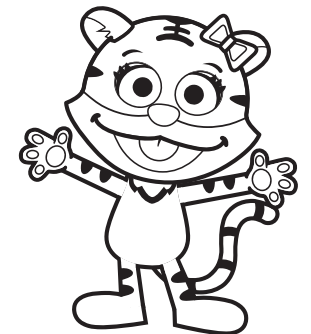
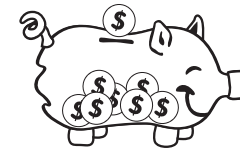
A trabajar...

1. Pide a los niños que lleven una botella de PET de 600ml y cinco tapas de plástico.
2. Dibujen y recorten las orejas y la cola de un cochinito sobre un pedazo de cartón. Pega cuatro tapas a la botella como si fueran las patitas. Dibuja ojos y nariz sobre la botella y pega las orejas y la cola. Haz una incisión en la parte superior, suficientemente grande para que puedan insertar monedas.
3. Pide a los niños que dibujen un sueño material sobre una hoja de papel. Estos dibujos deben ser insertados en los “cochinitos”, de manera que siempre vean un recordatorio de lo que los motiva a ahorrar dinero.
4. Pinten y decoren la alcancía y póngale nombre al “cochinito”.
5. Explíqueles como no siempre se tiene suficiente para adquirir inmediatamente lo que se desea o lo que se necesita, por eso se ahorra dinero en las alcancías.

ALCANZAR

Materiales:

- Botella PET de 600ml
- Tapas de plástico
- Cartón
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Marcadores
- Tijeras de punta redonda
- Papel
- Lápices de colores
- Crayones



5. Actividades para realizar con la comunidad

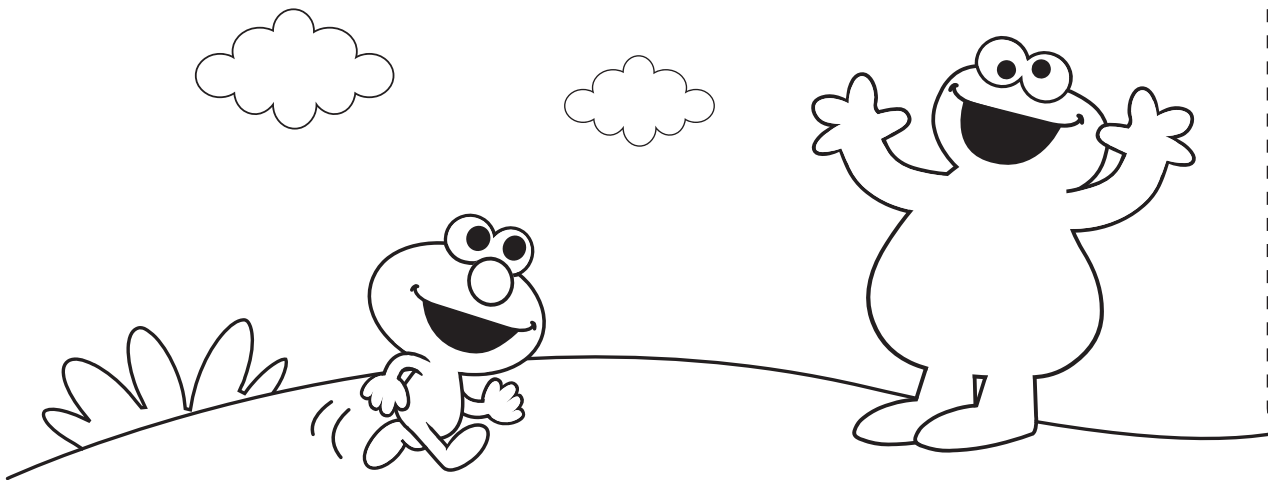
5.1 La Gran Fiesta

La gran fiesta puede tratarse de cualquier fecha que sea muy especial para la comunidad y para los niños como: El Día del Niño, La Posada, el Día internacional de la Familia, etcétera.

~~~~~

### Para compartir:

- ★ ¿Qué personas, negocios e instituciones existen en tu localidad que puedan contribuir a la Gran Fiesta?
  - ★ ¿Qué expectativas tienen los niños para La Gran Fiesta?
  - ★ ¿Quiénes colaborarán para la organización y ejecución de la actividad?
  - ★ ¿Cómo y cuándo se reunirán para organizar la actividad?
  - ★ ¿Cuándo y dónde celebrarán La Gran Fiesta?
  - ★ ¿Qué recursos se requieren (materiales, humanos, ambientales)?
  - ★ ¿Cómo realizaran la promoción, el registro y la evaluación del evento?
- ~~~~~



### ¿Dónde empezar?

1. Establece un grupo de trabajo, tomando en cuenta la representación de la gente de la escuela y la comunidad. Para hacer esto, identifica a las personas estratégicas de la comunidad e invítalos a una reunión inicial de planeación.
2. Indaga con los niños sus deseos. No olvides revisar el Árbol de Aspiraciones producido por los niños e identifiquen los planes que pueden retomar durante La Gran Fiesta.
3. Realicen un mapa con los individuos e instituciones relevantes en la comunidad e invítelos a ofrecer actividades durante La Gran Fiesta.
4. Realicen un itinerario y plan de trabajo. Incluye tareas, fechas límite y define la contabilidad de manera clara.
5. Organiza este plan de trabajo para que el grupo se reúna regularmente. Por cada reto que encuentren, manifiesten y generen las posibilidades para resolverlos. Recuerden que es importante tener un plan A, B C, en caso de encontrarse con cualquier imprevisto durante la organización del evento.



### Programa del evento

¡Usa tu creatividad para crear un programa que enfatice la cultura de los niños y las familias de su localidad! Es muy importante considerar los puntos recién mencionados y la factibilidad de hacer actividades como puede ser: la ubicación y la duración, los recursos requeridos y las personas responsables.

Un programa bien estructurado puede transformar un simple festejo en un evento que invite a diferentes generaciones lleno de intercambio, cooperación, afecto y diversión en favor del empoderamiento financiero de la comunidad.

### Actividades sugeridas para el evento

- ★ Ver películas con palomitas, proyectar las animaciones de Sésamo
- ★ Contar cuentos
- ★ Feria de intercambio de juguetes
- ★ Talleres para fabricar juguetes con materiales reutilizables
- ★ Tapete de Historias
- ★ Contar historias usando los cómics
- ★ Desarrollar un árbol de aspiraciones con todos los asistentes

### Comunicación y Difusión

¡Es muy importante invitar a la comunidad a La Gran Fiesta! Asegúrate de que se organice con colaboradores que estén dispuestos a contribuir con los niños. ¡Este no es un evento para dividir, sino para integrar! ¡No existen intereses económicos detrás! Existe tan sólo una meta: ¡Jugar y divertirse!

Se creativo y utiliza distintos canales de comunicación a tu alcance, como:

- |                                   |                            |
|-----------------------------------|----------------------------|
| ★ Repartir invitaciones           | ★ Periódico del vecindario |
| ★ Cartel                          | ★ Mural                    |
| ★ Pancarta para la calle          | ★ Televisión local         |
| ★ Vehículo equipado con altavoces | ★ Redes sociales           |
| ★ Estación de radio comunitaria   | ★ Sitios web               |

### Registro y Memoria

Cuando todo esté listo, no olvides registrar este momento tan especial con una variedad de estrategias como:

- |               |                     |
|---------------|---------------------|
| ★ Dibujos     | ★ Entrevistas       |
| ★ Fotografías | ★ Mural testimonial |
| ★ Video       |                     |

### Evaluación y Seguimiento

Es muy importante que el grupo organizador se reúna y que todos los involucrados: niños, tutores, miembros de las familias y educadores evalúen el evento juntos.

- ★ ¿Cuáles son las lecciones aprendidas durante el evento?
- ★ ¿Es posible incluir este evento como parte del calendario permanente de las escuelas en el futuro?



Ve cómo puede este programa integrarse al quehacer de la escuela y de la comunidad en los años próximos. Esperamos que hayas disfrutado de este programa y si tienes cualquier sugerencia o comentario te solicitamos que escribas a: [hola@sesamelac.org](mailto:hola@sesamelac.org)



## 6. Para saber más...

### 6.1 Al navegar

- ★ **Sésamo: Sueña, Ahorra, Alcanza**  
[www.sesamo.com/ahorra](http://www.sesamo.com/ahorra)
- ★ **Fundación MetLife**  
[www.metlife.org](http://www.metlife.org)
- ★ **Comunidad UNETE**  
[www.comunidadunete.net](http://www.comunidadunete.net)
- ★ **Desarrollo Integral de la Familia**  
[www.sn.dif.gob.mx/](http://www.sn.dif.gob.mx/)
- ★ **Secretaría de Educación Pública: Nivel Preescolar**  
[www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar](http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar)
- ★ **Unicef México**  
[www.unicef.org/mexico/spanish/](http://www.unicef.org/mexico/spanish/)
- ★ **Condusef: Sitio Infantil de Educación Financiera**  
[www.condusef.gob.mx/Sitio\\_Infantil/](http://www.condusef.gob.mx/Sitio_Infantil/)
- ★ **Mi Banxico: Educación Económica y Financiera para Niños**  
[www.banxico.org.mx/mibanxico/](http://www.banxico.org.mx/mibanxico/)
- ★ **Caja Zongolica**  
[www.cajazongolica.org.mx](http://www.cajazongolica.org.mx)

### 6.2 Al leer

- ★ **Freire, Paulo.** *Pedagogía de la Autonomía*, Paz e Terra SA, Sao Paulo, 2004.
- ★ **Núñez Álvarez, Luis.** *Educación Financiera para niños*, Instituto Mexicano de Contadores Públicos. México, 2010.
- ★ **SEP.** *Programa de estudio 2011*, Educación Básica Preescolar, Sep, México, 2013.
- ★ **SEP.** *Guía para la educadora*, Educación Básica Preescolar, Sep, México, 2013.
- ★ **SEP.** *Cuaderno de estrategias para la formación económica y financiera*, SEP, México, 2009. En: [portal2.edomex.gob.mx/idcprod/groups/public/documents/edomex\\_archivo/cm\\_reyes\\_pdf\\_cver\\_fef.pdf](http://portal2.edomex.gob.mx/idcprod/groups/public/documents/edomex_archivo/cm_reyes_pdf_cver_fef.pdf)
- ★ **UNICEF.** *Educación social y financiera para la infancia*. En: [www.unicef.org/cfs/files/CFS\\_FinEd\\_Sp\\_Web\\_8\\_5\\_13.pdf](http://www.unicef.org/cfs/files/CFS_FinEd_Sp_Web_8_5_13.pdf)



[www.sesamo.com/ahorra](http://www.sesamo.com/ahorra)