

GMW - Smart Money Talks actividades

Mi dinero cuenta historias

Esta actividad fue creada para la Semana Global del Dinero (Global Money Week), pero puedes usarla en cualquier momento durante tus sesiones regulares del programa Aflatoun. Si bien te invitamos a realizarla durante la Money Week, siéntete libre de hacerla cuando mejor te venga a ti y a tus participantes. Comparte tus fotos y videos con la red Aflatoun usando los hashtags: #GlobalMoneyWeek #GMW2026 #SmartMoneyTalks #WeAreAflatoun

Objetivos de aprendizaje:

1. Identificar y nombrar los billetes locales
2. Describir lo que ven en un billete (es decir, colores, imágenes, números)
3. Diseñar su propio billete

Edad: 3-5 años (AflaTot)

Duración: 35-45 minutos

Materiales:

- Billetes locales reales (si está permitido) o imágenes impresas a color de billetes
- Plantilla de billete (incluida al final del documento)
- Lápices de colores

Preparación de materiales para el facilitador:

- Imprima una plantilla de billete en blanco por cada niño o niña (preferiblemente en papel tamaño carta)
- Prepare suficientes lápices de colores o crayolas para que los niños y niñas puedan compartir o trabajar individualmente
- Traiga algunos billetes locales reales o impresos para mostrar durante la fase de Inicio

Nota para facilitadores:

El contenido y nivel de esta sesión puede ajustarse según la edad, etapa de desarrollo y resultados de aprendizaje de los participantes. Los facilitadores pueden simplificar o ampliar las explicaciones, modificar las preguntas de reflexión o adaptar la actividad de diseño para asegurar que sea apropiada y significativa para su grupo.

Inicio (5 minutos)

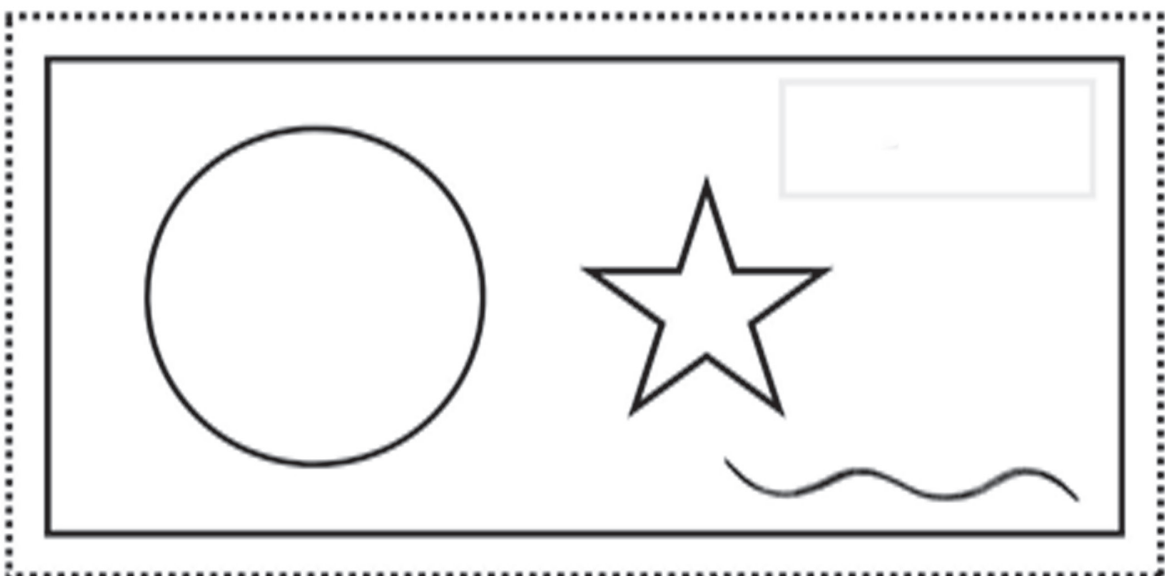
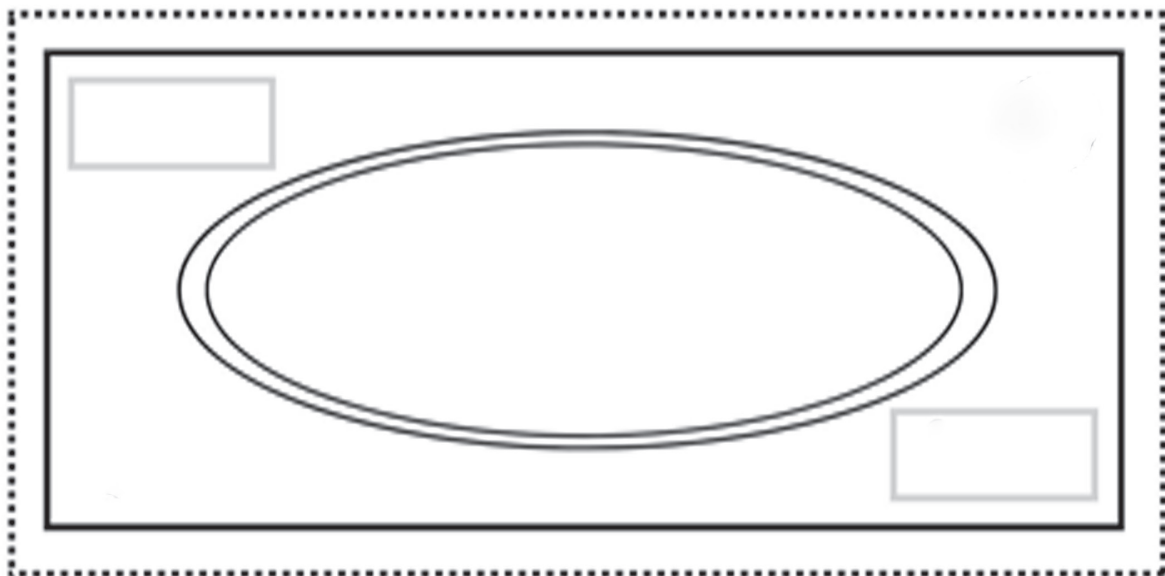
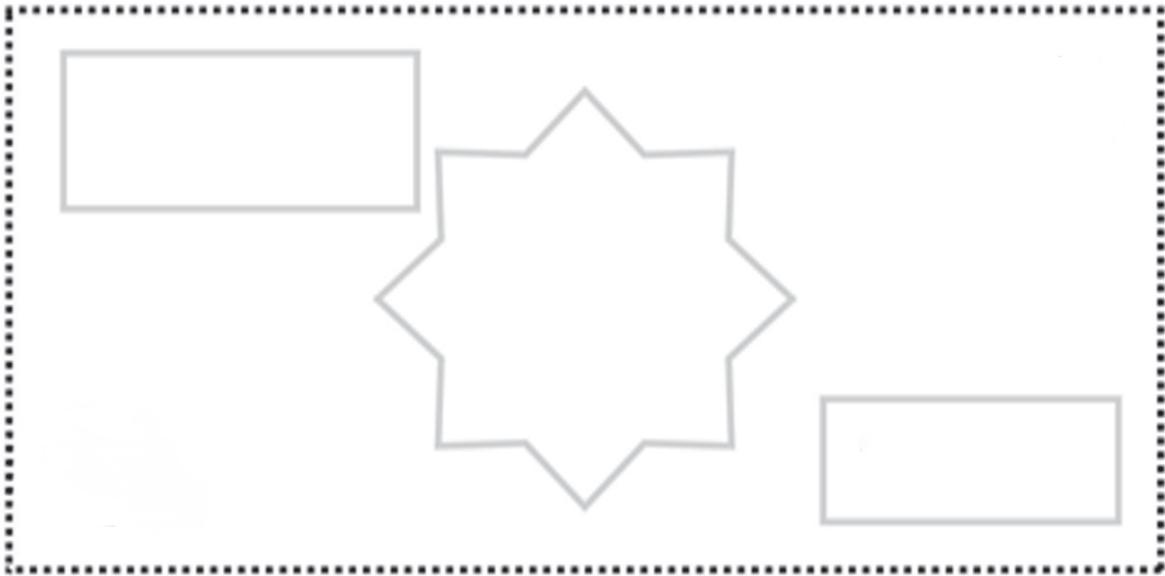
1. Muestre los billetes reales o impresos sin dar ninguna explicación todavía.
2. Permita que los niños y niñas exploren los billetes por su cuenta durante un par de minutos.
3. Después de esto, haga preguntas como:
 - ¿Qué creen que es esto?
 - ¿Han visto algo como esto antes?
 - ¿Dónde lo ven normalmente?
 - ¿Saben el nombre de este papel especial?
4. Discuta estas preguntas durante algunos minutos. Para cerrar, explique que un billete es dinero de papel que las personas usan para comprar cosas en la tienda, como comida o libros. Dígalas el nombre de la moneda local, si no lo han mencionado antes.

Aprender (15 minutos)

1. Explique que cuando miramos el dinero de papel, podemos ver muchas cosas diferentes:
 - Imágenes: Puede haber el rostro de una persona, un animal o planta o un edificio.
 - Números: Estos indican cuánto vale el dinero. Los números más grandes generalmente significan más dinero.
 - Palabras: Estas dicen de qué país es el dinero.
 - Colores: Diferentes billetes tienen diferentes colores. Esto ayuda a las personas a saber cuál es cuál.
 - Diseños: Hay diseños y figuras en los billetes para hacerlos especiales y únicos.
2. Dedique unos minutos a identificar estas características en los billetes locales.
3. Entregue a cada niño o niña una plantilla de billete en blanco impresa y lápices de colores.
4. Pida a los participantes que diseñen su propio billete único y especial. Para ayudarles, animelos a agregar imágenes, números, colores, diseños y letras/palabras (si es pertinente) a sus propios billetes.
5. Después de que termine el tiempo y los niños y niñas hayan terminado, indíqueles que pasen uno por uno a presentar su billete.
6. Hágalas preguntas como:
 - ¿Qué hay en tu billete?
 - ¿Por qué decidiste dibujar ese símbolo?
 - ¿Cómo se llama tu dinero?

Reflexionar (10 minutos)

1. Después de que cada participante haya tenido su turno, hágales algunas preguntas cortas de reflexión:
 - ¿Qué imagen o elemento usaron muchos de ustedes? (por ejemplo: naturaleza, animales, familia)
 - ¿Qué fue lo que más les gustó de lo que vieron en el billete real?
 - ¿Dónde usan los adultos los billetes?
 - ¿Cuál fue la parte más divertida de crear su propio dinero?
2. Agradezca a los niños y niñas por compartir y celebre su creatividad.



Cuéntame un cuento

Esta actividad fue creada para la Semana Global del Dinero (Global Money Week), pero puedes usarla en cualquier momento durante tus sesiones regulares del programa Aflatoun. Si bien te invitamos a realizarla durante la Money Week, siéntete libre de hacerla cuando mejor te venga a ti y a tus participantes. Comparte tus fotos y videos con la red Aflatoun usando los hashtags: #GlobalMoneyWeek #GMW2026 #SmartMoneyTalks #WeAreAflatoun

Objetivos de aprendizaje:

1. Reconocer la importancia de ahorrar y cuidar recursos.
2. Usar medios de comunicación creativos como los cómics para expresar la importancia del ahorro y la protección de los recursos.

Edad: AflaToun

Duración: 45-60 minutos

Materiales:

- Libro "El Gran Círculo" (físico o audiolibro)
- Libro "Corina y el Jaguar" (físico o audiolibro)
- Papel tamaño A4
- Lápices
- Material para colorear (lápices de colores o crayones)

Preparación del Material de Facilitadores

- Leer o escuchar los libros "El Gran Círculo" y "Corina y el Jaguar".
- Elija el libro que mejor ayude a lograr los objetivos de aprendizaje de la sesión y que sea más interesante para los participantes en su contexto.

Inicio [10 minutos]

1. Pida a los participantes que se sienten en el suelo en círculo.
2. Cuénteles que hoy van a leer/escuchar un cuento. Si utiliza el libro físico, muéstreles las imágenes mientras lee el cuento.
3. Lea o reproduzca en grupo uno de los cuentos: "El Gran Círculo" o "Corina y el Jaguar".



4. Inicie una conversación corta con los niños y las niñas sobre el cuento elegido. Por ejemplo:
 - “¿Quién son los personajes principales del cuento?”
 - “¿Qué hacen los personajes en el cuento?”
 - “¿Cuál es el mensaje principal del cuento?”

Aprender [35 minutos]

1. Pida a los participantes que, inspirándose en los personajes del cuento, desarrollen una corta historieta de acuerdo con el mensaje principal del cuento.

Si el cuento elegido fue **EL Gran Círculo**:

- Pida que los participantes desarrollen una corta historieta para mostrar cómo el ahorro y la protección de los recursos naturales ayudan al bienestar de nuestro planeta.

Si el cuento elegido fue **Corina y el Jaguar**:

- Pida que los participantes desarrollen una corta historieta para mostrar cómo la preservación del conocimiento de nuestros antepasados, ayuda al bienestar de nuestro planeta.

2. Muestre a los participantes la siguiente imagen y pídeles que identifiquen elementos importantes de una historieta, como el contexto, los cuadros y los globos de diálogo. Discuta con los participantes para qué sirven estos elementos.



¿Qué es una historieta?

Una historieta es una corta y visual historia. La historia se cuenta a través de cuadros. Cada cuadro muestra un momento o una acción.

Las historietas tienen globos de diálogo para las intervenciones de los personajes. Explique que en las historietas los diálogos generalmente son así:

- Globos redondos → personajes hablando
- Globos en forma de nube → pensamientos de los personajes

Explique que el contexto de la historia (dónde ocurre, qué está pasando o quién está en la escena) puede representarse en un recuadro en la parte superior o inferior del cuadro.

3. Explique que cada cuadro de la historieta cuenta una parte de la historia. Recomiende hacer máximo seis cuadros.

Reflexionar [15 minutos]

1. Pregunte a los participantes quién quiere presentar su historieta. Deje que tres participantes presenten sus historias (si hay más tiempo, considere incluir a más participantes).
2. Pida al participante que presente su historieta.
3. Reflexione con los participantes como la historieta muestra:
 - Cómo el ahorro y la protección de los recursos naturales ayudan al bienestar de nuestro planeta -> [El Gran Circulo](#)
 - Cómo la preservación de nuestros antepasados y de nuestra historia ayuda al bienestar de nuestro planeta -> [Corina y el Jaguar](#)
4. Al finalizar, pida a los participantes que peguen sus historietas en la pared para hacer una exposición de las historietas.

Los cómics también hablan de dinero

Esta actividad fue creada para la Semana Global del Dinero (Global Money Week), pero puedes usarla en cualquier momento durante tus sesiones regulares del programa Aflatoun. Si bien te invitamos a realizarla durante la Money Week, siéntete libre de hacerla cuando mejor te venga a ti y a tus participantes. Comparte tus fotos y videos con la red Aflatoun usando los hashtags: #GlobalMoneyWeek #GMW2026 #SmartMoneyTalks #WeAreAflatoun

Objetivos de aprendizaje:

1. Demostrar comprensión de los temas clave de educación financiera
2. Debatir cómo los dibujos animados y los cómics pueden transmitir mensajes y difundir concienciación e información sobre el dinero y la educación financiera.

Edad: AflaToun, AflaTeen, AflaYouth (a partir de 6 años)

Duración: 60-90 minutos

Materiales:

- Algunas caricaturas o tiras cómicas que ilustren conceptos de educación financiera para que los participantes las observen.
- Lápices de colores
- Gomas de borrar
- Marcadores
- Plantillas impresas de cómics de tres viñetas
- Cinta

Preparación del material del facilitador:

- Traiga algunos dibujos animados/cómics locales para que los participantes tengan un ejemplo de cómo deben ser los dibujos animados/cómics que dibujen.
- Asegúrese de imprimir suficientes plantillas de cómics para todos los grupos (consejo: imprima algunas de más por si los grupos cambian de idea o quieren empezar de nuevo).

Nota para los facilitadores:

El contenido y el enfoque de esta sesión, incluidos los ejemplos, el tamaño del grupo, la profundidad del debate y la duración, pueden ajustarse en función de la edad, el nivel de desarrollo y las necesidades de los participantes. Los facilitadores deben ajustar las actividades, los debates y el ritmo según corresponda para garantizar que la sesión sea interesante y adecuada para el grupo.

Inicio [20 minutos]

1. Presente la actividad y explique que los participantes explorarán dibujos animados y tiras cómicas relacionados con la educación financiera (o el uso del dinero en situaciones cotidianas). Destaque que estos ejemplos muestran cómo se pueden comunicar visualmente las ideas sobre el dinero.
2. Pida a los participantes que observen atentamente las caricaturas o tiras cómicas y que discutan en pequeños grupos cuál creen que es el propósito o el mensaje de cada ejemplo.

Anímelos a identificar:

- ¿Qué está sucediendo en la historia?
 - ¿Quiénes participan?
 - ¿Qué mensaje sobre el dinero o el comportamiento financiero se transmite?
 - ¿Cómo se representan los diálogos y los pensamientos?
 - ¿Qué colores, símbolos o patrones se utilizan para transmitir el significado?
3. Dirija un debate y pida a los grupos que compartan los puntos discutidos. Explore el tema presentado en las tiras cómicas y cómo se transmiten visualmente los mensajes. Puede consultar la sección «¿Qué es una tira cómica?» para respaldar sus explicaciones.
 - Anime a los participantes a observar cómo los diferentes elementos se combinan para contar una historia.
 - Destaque que el diálogo, los pensamientos, los pies de foto y los símbolos tienen cada uno un propósito específico.
 - Haga preguntas orientativas como:
 - o ¿Qué está sucediendo en este cuadro?
 - o ¿Quién está hablando o pensando?
 - o ¿Qué símbolos o colores se utilizan para transmitir significado?
 4. Resalte en que las tiras cómicas son una herramienta para contar historias y utilizan imágenes, texto, símbolos y maquetación de forma creativa para comunicar ideas.

¿Qué es una tira cómica?

Una tira cómica es una historia breve y visual que transmite ideas, acontecimientos o mensajes mediante una combinación de imágenes y texto. La historia se divide en viñetas (también llamadas paneles), que son pequeñas secciones de la página. Cada viñeta representa un momento, una acción o una escena específicos, y las viñetas se ordenan secuencialmente para mostrar la progresión de la historia.

Globos de texto del cómic

Las tiras cómicas utilizan bocadillos para mostrar lo que los personajes dicen, piensan o expresan:

- **Globos de diálogo** (redondos/ovalados) → diálogo estándar entre personajes
- **Globos de pensamiento** (en forma de nube) → muestran los pensamientos internos de un personaje
- **Globos de gritos/exclamaciones** (bordes puntiagudos) → indican gritos, ruidos fuertes o emociones intensas
- **Globos de susurro/silencio** (contorno discontinuo o punteado) → muestran un habla tranquila o un susurro

- **Cuadros de narración o leyenda** (rectangulares) → proporcionan contexto, describen el escenario o dan información de fondo
- **Efectos onomatopéyicos** (texto integrado) → palabras que representan sonidos (por ejemplo, «¡Bang!», «¡Splash!», «¡Ding!»), a veces colocadas dentro o cerca de un globo

Contexto y otros elementos

- **El contexto de la historia** (dónde tiene lugar, qué está sucediendo y qué personajes están presentes) puede mostrarse en un cuadro de leyenda rectangular, normalmente en la parte superior o inferior de un fotograma.
- **Símbolos y señales visuales** → imágenes o iconos utilizados para transmitir ideas o emociones rápidamente (por ejemplo, una bombilla para una idea, un árbol roto para el daño medioambiental).
- **Colores y patrones** → ayudan a transmitir el estado de ánimo, centrar la atención o diferenciar elementos de la historia.
- **Tamaño y disposición de los fotogramas** → los fotogramas más grandes enfatizan los acontecimientos importantes; los fotogramas más pequeños muestran acciones rápidas o detalles menores.

Aprender [45 minutos]

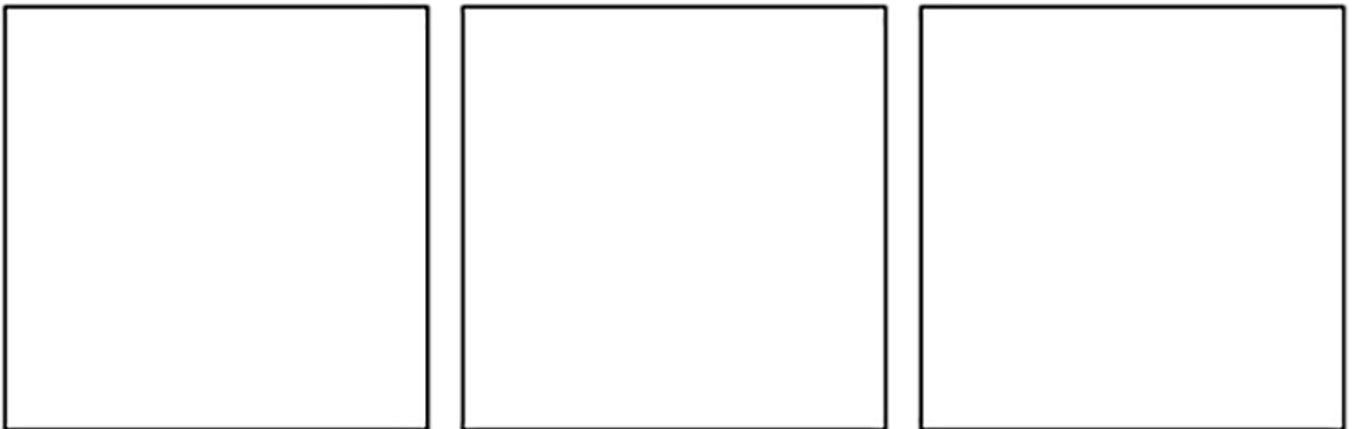
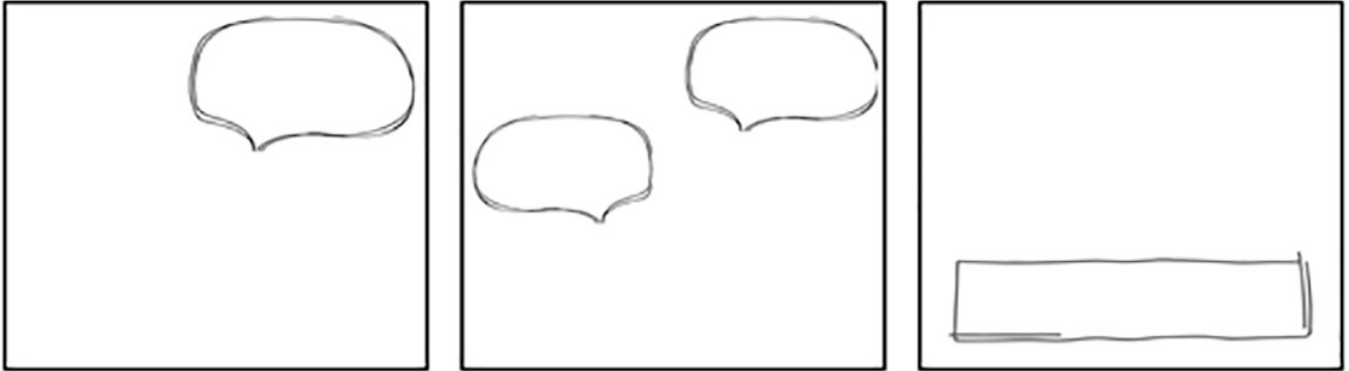
1. Informe a los y las participantes que a continuación van a crear sus propias historietas sobre temas relacionados con el dinero y la educación financiera. Presente una selección de temas relacionados con “Conversaciones inteligentes sobre el dinero/Smart Money Talks”, asegurándose de que sean relevantes para la edad y el contexto del grupo. Alternativamente, los participantes pueden sugerir sus propios temas basándose en sus intereses y experiencias. Ejemplos de temas incluyen:
 - La importancia del ahorro
 - La importancia de crear un presupuesto
 - ¿Por qué es importante establecer metas?
 - La importancia de la acción colectiva y comunitaria para generar cambios en la conservación de recursos
 - El auge de los influenciadores financieros (fin-fluencers)
 - El auge y los peligros de la desinformación y las estafas
 - El papel de la ética en la toma de decisiones financieras
 - La influencia de las redes sociales en el comportamiento financiero
 - Cómo las emociones influyen en el gasto y la inversión
 - El impacto de la tecnología en la toma de decisiones financieras
 - ¿Qué es importante saber cuando ganas tu primer dinero?
 - ¿Cómo manejar préstamos estudiantiles de manera inteligente?
2. Tenga una conversación breve sobre el tema o los temas seleccionados, particularmente con las y los participantes más jóvenes, para conocer lo que ya saben. Puede hacer las siguientes preguntas sobre el tema elegido:
 - ¿Qué saben sobre este tema?
 - ¿Por qué creen que es importante hablar de este tema?
 - ¿Han hablado con familiares y amigos sobre esto?
3. Pida a las y los participantes que trabajen individualmente, en parejas o en grupos

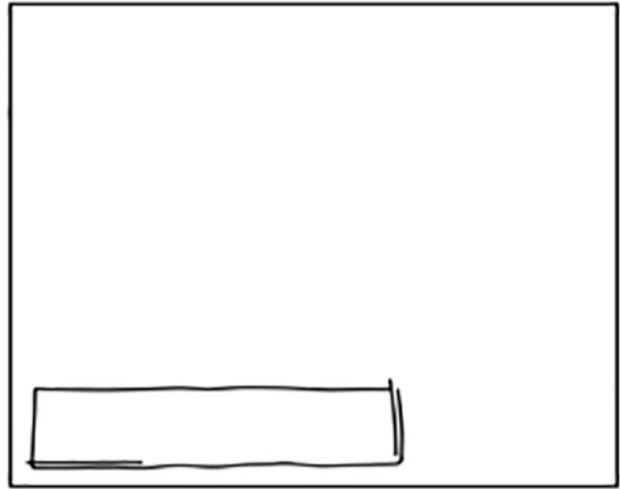
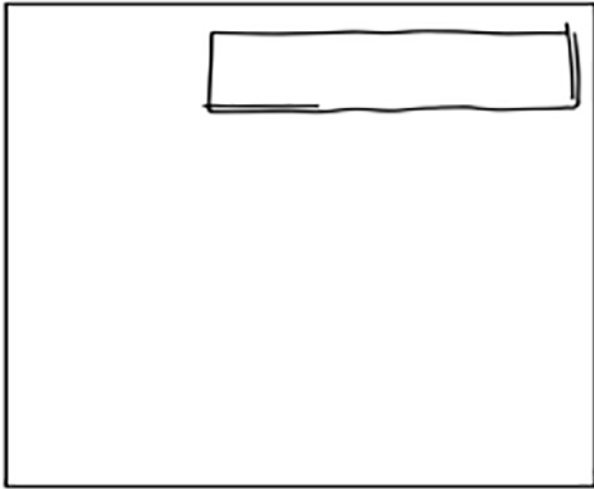
- pequeños de tres personas para crear su propia caricatura o historieta basada en un tema.
4. Recuerde a los participantes que su historieta debe reflejar lo que descubrieron en la fase anterior de "Inicio" y lo que han aprendido sobre las historietas. Proporcione ejemplos si es necesario (por ejemplo, alguien eligiendo entre dos artículos para comprar; alguien ahorrando dinero en una alcancía que no se puede abrir sin romperla).
 5. Entregue a cada grupo una plantilla de historieta impresa para apoyar la actividad. Los participantes también pueden desarrollar sus historietas sin usar las plantillas si prefieren diseñar su propia historieta.
 6. Proporcione suficientes lápices, colores y marcadores para cada grupo, e infórmeles que tienen 30 minutos para esta actividad.
 7. Una vez finalizado el tiempo, exhiba las historietas alrededor del salón como una galería y pida a cada participante o grupo que se prepare para presentar su trabajo.

Reflexionar [20 minutos]

1. Una vez montada la galería, dé a las y los participantes 5 minutos para que den una vuelta y observen los cómics creados por los demás. Anímeles a fijarse en los diferentes mensajes, estilos y técnicas utilizados en cada cómic.
2. Invite a cada participante o grupo a presentar su propia tira cómica al resto del grupo.
3. Durante las presentaciones, haga preguntas como:
 - ¿Por qué elegiste este tema? (si seleccionaron su propio tema)
 - ¿Qué mensaje sobre el dinero o el comportamiento financiero intentas comunicar?
 - ¿Por qué decidiste dibujar esto?
 - ¿Cómo utilizaron los colores, los símbolos o los bocadillos para expresar sus ideas?
4. Después de todas las presentaciones, destaque la creatividad y las formas en la que utilizaron imágenes, diálogos y símbolos para transmitir sus ideas.
5. Termine el debate con una breve sesión de comentarios, haciendo preguntas como:
 - ¿les ha gustado esta actividad?
 - ¿Qué aprendieron al crear y observar estos cómics?

Plantillas de tiras cómicas





Debate: Conversaciones inteligentes sobre el dinero / Smart Money Talks

Esta actividad fue creada para la Semana Global del Dinero (Global Money Week), pero puedes usarla en cualquier momento durante tus sesiones regulares del programa Aflatoun. Si bien te invitamos a realizarla durante la Money Week, siéntete libre de hacerla cuando mejor te venga a ti y a tus participantes. Comparte tus fotos y videos con la red Aflatoun usando los hashtags: #GlobalMoneyWeek #GMW2026 #SmartMoneyTalks #WeAreAflatoun

Objetivos de aprendizaje:

1. Expresar opiniones diferentes y pensar de forma crítica sobre temas financieros importantes.
2. Demostrar que pueden adoptar una postura segura sobre una afirmación y respaldarla con argumentos claros.

Edad: AflaTeen y AflaYouth (a partir de 12 años)

Duración: 60 minutos

Materiales:

- Declaraciones escritas para el debate

Preparación del material del facilitador:

- Prepárese para explicar a los participantes qué es un debate y cómo es un buen debate (en la actividad «Inicio» se pueden encontrar algunas pautas recomendadas).
- Revise y seleccione con anticipación las declaraciones y temas que van a usar en el debate. Puede utilizar las declaraciones sugeridas en esta actividad o preparar las suyas propias.
- Si le resulta útil, escriba las declaraciones seleccionadas en papel A4 o en un rotafolio con antelación para poder presentarlas fácilmente al grupo.

Recomendación:

Las siguientes declaraciones están relacionadas con los temas de «El dinero inteligente habla» y pueden ser adecuadas para esta actividad:

- *Las redes sociales nos hacen gastar más dinero.*
- *Es apropiado hablar de dinero con los amigos.*
- *Un trabajo bien remunerado que odias es mejor que uno que te encanta pero que paga poco.*
- *El dinero puede comprar la felicidad.*
- *Vale la pena comprar productos orgánicos, aunque sean más caros.*
- *Los jóvenes deberían mudarse al extranjero en busca de mejores salarios en lugar de trabajar en su país de origen.*
- *El gobierno debería apoyar más a los jóvenes emprendedores.*

Inicio (20 minutos)

1. Pida a los participantes que se levanten y se acerquen al frente del salón.
2. Explique que la parte delantera se dividirá en dos áreas mediante una línea imaginaria. Habrá un área para las opiniones a favor (por ejemplo, el lado izquierdo de la clase) y un área para las opiniones en contra (por ejemplo, el lado derecho de la clase). Los participantes que no estén seguros o tengan opiniones contradictorias pueden colocarse en el medio.
3. Presente una declaración a la clase.
4. Pida a los participantes que tomen una posición desplazándose a una de las zonas.
5. Invite a un voluntario de cada posición a compartir por qué la eligieron.
6. Proporcione dos o tres afirmaciones más para que los participantes respondan de la misma manera.
7. Explique a los participantes que van a participar en un debate. Invítelos a compartir lo que piensan que es un debate. Haga preguntas orientativas para ayudar a los alumnos a comprender en qué consiste un debate, qué tipo de frases se pueden utilizar y qué actitudes y comportamientos son apropiados.
8. Resuma qué es un debate y describa claramente las reglas y directrices que deben seguir los participantes.

¿Qué es un debate?

Un debate es una discusión estructurada en la que las personas comparten diferentes opiniones sobre un tema. En un debate, suele haber una pregunta o una afirmación sobre la que los participantes pueden tener diferentes posiciones. Cada parte presenta argumentos y ejemplos. El objetivo de un debate es explicar y expresar ideas y opiniones con claridad, escuchar las perspectivas de los demás, respaldar las ideas con razones y ejemplos, y comprender cuestiones complejas.

Algunas frases iniciales que pueden ser útiles en un debate son:

- «Entiendo tu punto de vista, pero creo que...».
- «Yo lo veo de otra manera porque...».
- «¿Puedes explicar más sobre...?»
- Estoy de acuerdo contigo cuando dices..., sin embargo...».

Pautas para un debate respetuoso

Durante un debate:

- Criticamos las ideas, no a las personas.
- Utilizamos un lenguaje respetuoso
- Escuchamos activamente
- Intentamos comprender antes de responder
- Aceptamos que las personas puedan estar en desacuerdo y tener otras opiniones

Reglas:

- Respetar las opiniones diferentes
- No interrumpas a los demás
- Habla de uno en uno
- Utiliza argumentos relevantes para el tema, no ataques personales.
- Apoye su opinión con razones o ejemplos

Aprender [35 minutos]

1. Explique a los participantes que van a participar en un debate aplicando lo que han discutido en la actividad anterior.
2. Presente a los participantes algunas afirmaciones que pueden elegirse para el debate y decidan juntos cuál es la más relevante e interesante.
3. Divida la clase en dos grupos: un grupo apoya la afirmación y el otro se opone a ella. Opcional: si lo considera oportuno, cree un tercer grupo:
 - A favor (de acuerdo con la afirmación)
 - En contra (en desacuerdo con la afirmación)
 - Indecisos (opiniones mixtas; este grupo puede hacer preguntas o presentar argumentos equilibrados).
4. Informe a los participantes que tendrán 10 minutos para preparar sus argumentos dentro de sus grupos.

5. Explique la estructura del debate de la siguiente manera:
 - Cada grupo elige a un portavoz para presentar su argumento inicial (2-3 minutos por grupo).
 - El grupo contrario responde con sus argumentos principales (2-3 minutos).
 - A continuación, los grupos pueden turnarse para responder a los argumentos de los demás.
 - El grupo indeciso (si lo hay) puede hacer preguntas a ambas partes.
 - Asegúrese de que solo hable una persona a la vez y de que se utilice un lenguaje respetuoso en todo momento.
6. Informe a los participantes cuando se acabe el tiempo de preparación.
7. Indique a los participantes que comiencen el debate y modere la discusión para garantizar una participación equitativa y un intercambio respetuoso.

Reflexionar [5 minutos]

1. Una vez finalizado el debate, invite al grupo a votar por el bando que les haya parecido más convincente. Indique a los participantes que levanten el pulgar hacia arriba para indicar su acuerdo con el bando y el pulgar hacia abajo para indicar su desacuerdo, si es necesario.
2. Invite a algunos voluntarios (3-4 participantes) a explicar por qué han votado por un grupo concreto.
3. Concluya la actividad planteando al grupo algunas preguntas de reflexión. Algunos ejemplos son:
 - ¿Te ha resultado útil esta actividad? ¿Por qué?
 - ¿Cómo nos puede ayudar escuchar diferentes puntos de vista a tomar mejores decisiones financieras?
 - ¿Qué debemos tener en cuenta al hablar de dinero con otras personas?
4. Agradezca a los participantes su participación, esfuerzo y actitud respetuosa durante el debate.