



# SUEÑA AHORRA ALCANZA

Fortalecimiento Financiero para Familias

GUÍA PARA EDUCADORES DE KINDER



CHILE LO  
HACEMOS  
TODOS

**FCH**  
FUNDACIÓN CHILE

©2019 Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.  
[www.suenahorraalcanza.cl](http://www.suenahorraalcanza.cl)  
Financiamiento original provisto por MetLife Foundation

Una creación de:

**sesameworkshop**®

**Sesame Workshop**, ha lanzado **Sueña, Ahorra, Alcanza: Fortalecimiento Financiero para Familias**, una iniciativa global para ayudar a los niños, niñas y a los adultos que los 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 para niños, niñas, familias y/o apoderados, utiliza el contenido de entretenimiento de Sésamo, provee un lenguaje adecuado para facilitar el diálogo y ofrece estrategias efectivas para gastar, ahorrar, compartir y regalar.

#### IMPORTANTE

En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como "el educador", "el niño", "el alumno" y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a hombres y mujeres.

Esta opción obedece a que aún no existe un acuerdo universal de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando "o/a", "lo/las" y otras similares. Este tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la lectura.



Ejecutado por

**FCH**  
FUNDACIÓN CHILE

©2019 Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.

Bienvenidas y bienvenidos  
Sueña, Ahorra, Alcanza

SOY  
LOLA

SOY  
ARCHIBALDO

SOY  
COMEGALLETAS

SOY  
LILY

YO SOY  
CHAMKI

SOY  
BEL

SOY  
ELMO

SOY  
LOUIE,  
el papá  
de Elmo

SOY  
MAE,  
la mamá  
de Elmo



# ÍNDICE

## I. CONOCIENDO EL PROGRAMA

1.1 Bienvenidos a Sueña, Ahorra, Alcanza	6
1.2 ¿Qué es el fortalecimiento financiero en los niños?	6
1.3 Los materiales a tu disposición	7
1.4 Los personajes de Sésamo	8

## 2. SUEÑA, AHORRA, ALCANZA EN LA SALA DE CLASES

2.1 Las tres etapas del programa	11
2.2 ¿Qué encontrarás en cada sesión?	11
2.3 Aprendiendo a través del juego	12
2.4 Vinculación con el Programa de Estudio	15

## 3. ORIENTACIONES PARA EL USO DE LA ALFOMBRA DE JUEGOS

17

## 4. ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES

4.1 Soñar	21
Sesión 1: Presentación del programa	22
Sesión 2: Los sueños personales	23
Sesión 3: Los sueños colectivos	24
4.2 Planificar	25
Sesión 4: Necesidades y deseos	26
Sesión 5: Elaborar un plan	27
Sesión 6: Tomar decisiones	28
4.3 Alcanzar	29
Sesión 7: El valor de las cosas	30
Sesión 8: El trabajo	31
Sesión 9: El ahorro	32
Sesión 10: Reutilizar y compartir	33
4.4 Finalización de las sesiones	34

## ¡Manos a la obra!

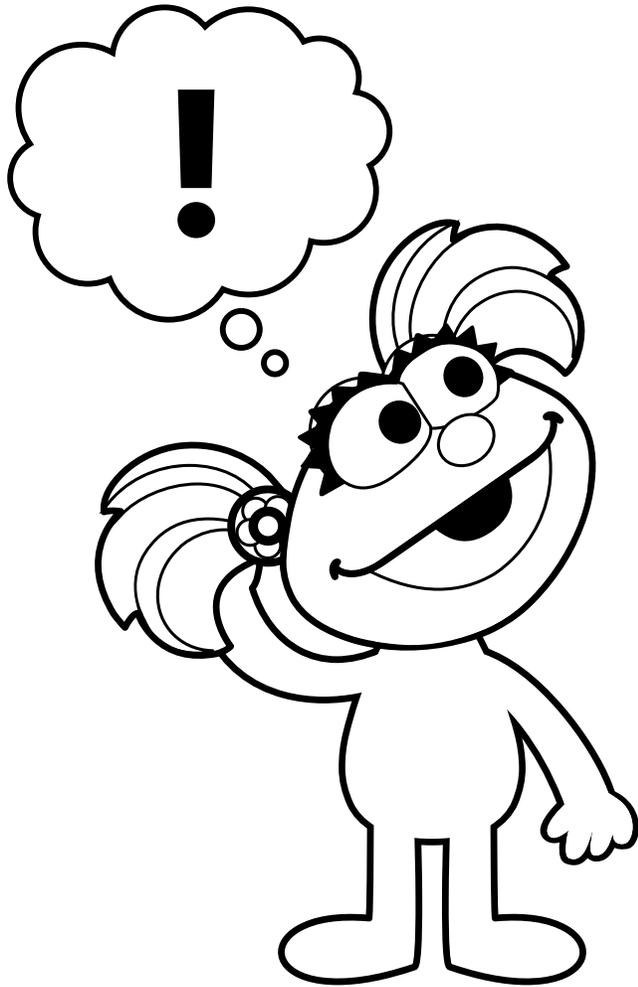
Para trabajar interactivamente con este material, ¡revisa los íconos!





# CONOCIENDO EL PROGRAMA

# 1. CONOCIENDO EL PROGRAMA



## I.1 Bienvenidos a Sueña, Ahorra, Alcanza

Sueña, Ahorra, Alcanza: Fortalecimiento Financiero para Familias es un programa creado por Sesame Workshop, ejecutado por Fundación Chile con el apoyo del Ministerio de Educación, que busca promover los conocimientos, las habilidades y las prácticas necesarias para que los niños y sus familias tomen decisiones que les permitan alcanzar sus sueños, como reflexionar sobre sus necesidades y deseos, aprender a ahorrar, gastar y compartir.

## I.2 ¿Qué es el fortalecimiento financiero en los niños?

Cuando los niños:

- Son capaces de determinar sus sueños y, a partir de esto, tomar decisiones para alcanzarlos.
- Se sienten seguros y optimistas acerca de su capacidad para planificar y tomar decisiones para alcanzar sus objetivos.
- Pueden 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. CONOCIENDO EL PROGRAMA

## 1.3 Materiales a tu disposición

### I. ALFOMBRA DE JUEGO



La alfombra de juegos es un recurso educativo innovador para involucrar a los niños en actividades que los ayudarán a construir aspiraciones y autoestima, a planear y plantear metas, a realizar pequeñas resoluciones y tomar pequeñas decisiones, y a entender la diferencia entre las necesidades y los deseos. Los jugadores pueden saltar sobre varias imágenes y describirlas, identificar formas y colores, contar objetos, formular enunciados y crear historias.

### 2. GRAN LIBRO DE HISTORIETAS



Las historietas cubren la mayoría de los ejes temáticos de Sueña, Ahorra, Alcanza de una manera sencilla. Son materiales accesibles para niños pre-lectores que dan gran espacio para la reflexión y la construcción de historias. Este material es acompañado por las recomendaciones para educadores, que entrega orientaciones y consejos para trabajar con los niños las diferentes historietas y ayudarlos a pensar de manera crítica y creativa.

### 3. APLICACIÓN SUEÑA, AHORRA, ALCANZA

Con esta aplicación (app) los niños explorarán juegos, videos y cómics con sus personajes favoritos de Sésamo y aprenderán conceptos importantes para el empoderamiento financiero como identificar sus sueños y aspiraciones, ahorrar, planificar y lograr sus objetivos. Esta aplicación no requiere una conexión de internet y no utiliza datos. Una vez descargada, los niños pueden jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.



### 4. SITIO WEB

En el sitio web [www.suenahorraalcanza.cl](http://www.suenahorraalcanza.cl) puedes conocer más sobre la iniciativa Sueña, Ahorra, Alcanza: Fortalecimiento Financiero para Familias. Ahí mismo encontrarás los diversos recursos disponibles: juegos digitales, videos y canciones, así como material para imprimir.

# 1. CONOCIENDO EL PROGRAMA

## 1.4 Personajes de Sésamo

### BEL

Bel es una pequeña monstruo de tres años, de color rosa brillante, muy divertida, creativa y curiosa. Está llena de energía y determinación para hacer y descubrir muchas cosas a la vez. Siempre busca respuestas y soluciones prácticas para satisfacer su curiosidad insaciable. Bel quiere descubrir las maravillas que existen a su alrededor, y cada novedad alimenta su imaginación y entusiasmo. Para Bel, las explicaciones habladas no son suficientes; quiere ver las cosas con sus propios ojos. Le encanta cuando sus amigos escuchan sus ideas. Bel es una apasionada de la naturaleza, protege el medio ambiente y ama a los animales.



### COMEGALLETAS

Comegalletas es un monstruo azul con ojos grandes y muy abiertos. Habla “el lenguaje monstruo” de manera directa y sencilla. Es grande, algo torpe y adora comer todo, en especial ¡galletas! Es por eso que siempre está diciendo: “¡Yo querer galletas!” Aun así, con el tiempo, también ha aprendido a comer sanamente. Es muy amado por sus amigos y siempre está dispuesto a ayudar a los demás.

### ELMO Y SU FAMILIA

Elmo es un pequeño monstruo de tres años y medio de edad, de color rojo brillante con una sonrisa contagiosa. Habla el lenguaje de los monstruos y es muy querido por todos.

Para Elmo, la vida es un gran juego. Siempre quiere estar involucrado en lo que está sucediendo, aunque no siempre tiene las habilidades o conocimientos necesarios para participar. Sin embargo, eso no es un problema, siempre cuenta con la guía y cariño de sus papás, Mae y Louie.

# 1. CONOCIENDO EL PROGRAMA



## CHAMKI

Chamki es una niña de cinco años de edad a quien le gusta llevar su uniforme escolar todos los días. Ella es acogedora, amable, sensible y tiene un talento especial para la resolución de problemas. Chamki tiene una naturaleza de detective y resuelve casos muy interesantes que involucran a los residentes de su comunidad.



## ARCHIBALDO

Archibaldo es un adorable y pequeño monstruo azul oscuro, delgado y de ojos grandes. Su nariz es grande y rosa. Es entusiasta e impulsivo, tiene el ego un poco inflado pero ama a la gente y está siempre buscando la manera de ayudar (aunque a veces hace cosas sin pensar en las consecuencias). De vez en cuando, se emociona demasiado y se convierte en “Super Archibaldo”, ¡un héroe que resuelve problemas! Otras veces viaja por todo el mundo hablando con los niños de todas partes, como “Archibaldo Global”.



## 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 sí misma. También es bastante amigable, juguetona y cariñosa y le gusta ser la líder del grupo.



## LILY

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



**SUEÑA, AHORRA,  
ALCANZA EN LA  
SALA DE CLASE**

## 2. SUEÑA, AHORRA, ALCANZA EN LA SALA DE CLASE

### 2.1 Las tres etapas del programa

Como educador o educadora tu labor es fundamental para el éxito de Sueña, Ahorra, Alcanza, pues guiarás a tus estudiantes en la exploración de los conceptos básicos del programa y en el desarrollo de sus habilidades para la toma de decisiones. Para apoyarte en este proceso, hemos estructurado el aprendizaje a través de 10 sesiones, organizadas en tres etapas:

En **Sueña** se introduce el programa y se explora el papel de los sueños y las aspiraciones en la vida de cada uno. Los niños aprenderán a definir sueños individuales y colectivos.

En **Planifica** se busca que los niños comprendan cómo hacer un plan proponiendo metas, definiendo pasos y aprendiendo a tomar decisiones.

En **Alcanza** se proponen conceptos claves para implementar el plan: valorar, trabajar, gastar, ahorrar, reutilizar, regalar y compartir.



### 2.2 ¿Qué encontrarás en cada sesión?

Las 10 sesiones que componen el programa han sido diseñadas para darte flexibilidad y autonomía al incorporarlas a tu plan de clases. Para cada sesión proponemos un esquema de desarrollo de las actividades, indicando su objetivo, los materiales necesarios para su realización y una secuencia básica.

- **Cuéntales:** Se proponen algunas ideas y conceptos básicos que permitan introducir los temas de cada sesión, abordando de manera simple y directa el objetivo propuesto. Permite también otorgar un contexto a los aprendizajes e introducir el desarrollo de la actividad principal.
- **Pregúntales:** Para abordar los temas principales se plantean preguntas que permiten iniciar el diálogo, reflexionar en conjunto y compartir las ideas y experiencias que tienen los niños en los distintos temas.
- **Juega y conversa:** Esta sección propone la actividad principal a realizar dentro de la sesión, teniendo como base el uso de la alfombra de juegos. La idea es involucrar a todos los niños a través de juegos y ejercicios que rescatan experiencias y dan vida a los espacios de aprendizaje.
- **Ver e imaginar:** Estas son actividades complementarias que refuerzan los aprendizajes asociados a la actividad principal, a través de videos, canciones o historietas.

## 2. SUEÑA, AHORRA, ALCANZA EN LA SALA DE CLASE

### 2.3 Aprendiendo a través del juego

La educación inicial apoya el desarrollo cognitivo, físico, emocional y social de niñas y niños, complementando la educación proporcionada por la familia y la comunidad. En esta etapa el juego es esencial para el desarrollo infantil, por lo que educadores y cuidadores están llamados a estimular las prácticas recreativas de los niños.

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 exploran su propio potencial creativo.

El juego permite a los niños reinventar la realidad, hacer elecciones y tomar decisiones a medida que desarrollan sus identidades. También a través del juego los niños construyen relaciones afectivas, tanto con sus amigos como con los adultos y aprenden a respetar a los otros a través de pequeñas reglas y del intercambio de ideas.

Los educadores deben considerar incorporar el juego en la educación inicial, incluso cuando se trata de temas complejos como el fortalecimiento financiero. En las páginas siguientes te proponemos consejos y estrategias para planificar experiencias de aprendizaje basadas en juego que ayuden a los niños a soñar, planificar y alcanzar sus sueños.



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

#### a) Conoce más a tu grupo de niños

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

#### Recomendaciones

- ★ Verifica que los niños puedan identificar sueños materiales y no materiales, ya sean individuales o colectivos.
- ★ Investiga si han tenido experiencias previas en casa o en la escuela, tomando decisiones y planificando los pasos para alcanzar sus sueños o metas.
- ★ Determina si los niños pueden distinguir entre una necesidad básica y un deseo.
- ★ Averigua si comprenden la importancia del trabajo con relación al dinero y los bienes de consumo.
- ★ Explora si reconocen qué es el consumo sustentable y consciente y si identifican los conceptos básicos de ahorrar, consumir, compartir e intercambiar.
- ★ Aprende sobre la relación que tienen con sus familias, si colaboran con labores domésticas y si utilizan dinero en sus vidas cotidianas, etc.

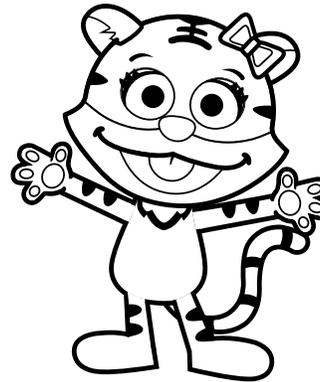
## 2. SUEÑA, AHORRA, ALCANZA EN LA SALA DE CLASE

### b) 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

- ★ Escoge actividades que mejoren el lenguaje de los niños (juegos, arte, movimientos corporales, sentido musical, etc.) y que expandan su conocimiento sobre el fortalecimiento financiero.
- ★ Antes de la actividad, permite 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.).
- ★ Haz una lluvia de ideas en conjunto con los niños para proponer nuevas actividades y formas de interacción con los materiales que les parezcan divertidas.
- ★ Permite 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.



#### Recomendaciones

- ★ Establece acuerdos colectivos de convivencia y repásenlos cada vez que sea necesario.
- ★ Observa constantemente la manera en que los niños del grupo se expresan.
- ★ Integra a niños de diversas edades, considerando las adaptaciones necesarias, en caso de que presenten necesidades especiales.
- ★ Intervén cuando algún niño esté siendo excluido de una actividad o experiencia, ayúdalos a sobrepasar los prejuicios que puedan existir en el grupo.
- ★ Destaca la personalidad, fortalezas e intereses de cada niño en el grupo para que todos tengan la oportunidad de contribuir.
- ★ Estimula a los niños a resolver los conflictos que surjan entre sí, interviniendo sólo cuando sea necesario.

### c) Fomenta la comunicación y la interacción

Permite que las experiencias y actividades den la oportunidad a los niños de expresar sus sentimientos y pensamientos: ¿Cómo están ayudando e interactuando con sus compañeros? ¿Qué dificultades pueden transformarse en retos constructivos? Emplea distintas estrategias para asegurar que todos participen y comuniquen sus ideas activamente.

## 2. SUEÑA, AHORRA, ALCANZA EN LA SALA DE CLASE

### d) Fomento de la reflexión

Al final de las actividades propicia momentos de diálogo para compartir experiencias y expresar lo aprendido acerca del fortalecimiento 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

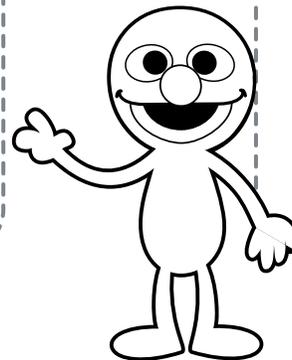
- ★ Ayuda a que relacionen las situaciones que experimentaron con sus actividades cotidianas en la escuela, su casa y comunidad.
- ★ Crea espacios para reflexionar sobre sus experiencias a través del diálogo en conjunto, por ejemplo, con círculos de discusión.
- ★ Toma en cuenta las experiencias previas al planear nuevas actividades usando los recursos de Sueña, Ahorra, Alcanza.

### e) Registra tus experiencias

Registra en un cuaderno las prácticas que llesves a cabo con el programa, señalando los retos que hayas enfrentado. Aprovecha estos aprendizajes para hacer las actividades más provechosas e interesantes para los niños y para compartir tus experiencias con otros educadores.

#### Recomendaciones

- ★ Utiliza el tiempo de planeación de clases para reflexionar sobre el fortalecimiento financiero.
- ★ Crea un mural en la escuela para exhibir el trabajo realizado por los niños sobre fortalecimiento financiero. Busca que esté en un lugar y a una altura conveniente para que todos los niños puedan verlo.
- ★ Crea 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 y apoderados.



## 2. SUEÑA, AHORRA, ALCANZA EN LA SALA DE CLASE

### 2.4 Vinculación con el Programa de Estudio

Sueña, Ahorra, Alcanza busca complementar y aportar al cumplimiento de los objetivos de las Bases Curriculares de la educación en Chile.

Contribuye de manera directa con casi la totalidad de las dimensiones consideradas en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, aportando al objetivo general y fomentando el desarrollo integral de los niños. Las bases identifican importantes conocimientos, habilidades y actitudes, varias de las cuales son promovidas directamente por Sueña, Ahorra, Alcanza:

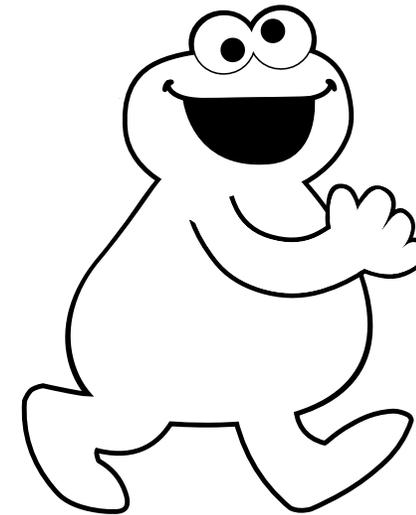
- a) Valerse por sí mismos en el ámbito escolar y familiar, asumiendo conductas de autocuidado y de cuidado de los otros y del entorno.
- b) Apreciar sus capacidades y características personales.
- c) Desarrollar su capacidad motora y valorar el cuidado del propio cuerpo.
- d) Comunicar vivencias, emociones, sentimientos, necesidades e ideas por medio del lenguaje verbal y corporal.
- e) Contar y usar los números para resolver problemas cotidianos simples.
- f) Explorar y conocer el medio natural y social, apreciando su riqueza y manteniendo una actitud de respeto y cuidado del entorno.

g) Desarrollar su curiosidad, creatividad e interés por conocer.

h) Desarrollar actitudes y hábitos que les faciliten seguir aprendiendo en los siguientes niveles educativos.

i) Expresarse libre y creativamente a través de diferentes lenguajes artísticos.

Adicionalmente, los contenidos y objetivos que se proponen, se vinculan de manera directa con las Bases Curriculares, manteniendo relación y concordancia con los ámbitos educativos principales: **comunicación integral, interacción y comprensión del entorno y desarrollo personal y social**. Cada una de las sesiones de Sueña, Ahorra, Alcanza ha sido formulada pensando en que puedan vincularse con alguno de los objetivos de aprendizaje definidos por el programa, lo que permite que sea posible integrar las sesiones con la planificación anual.



## 2. SUEÑA, AHORRA, ALCANZA EN LA SALA DE CLASE

Finalmente Sueña, Ahorra, Alcanza también se alinea plenamente con los principios pedagógicos promovidos por las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, buscando aportar a prácticas pedagógicas integrales.

Los principios pedagógicos reconocidos por las Bases Curriculares corresponden al bienestar, unidad, singularidad, actividad, juego, relación, significado y potenciación. El diseño metodológico de Sueña, Ahorra, Alcanza aporta a cada uno de estos principios definidos:

**a) Principio de bienestar:** Busca generar espacios educativos en que los niños puedan expresar sus ideas e intereses con libertad, permitiendo que puedan ser escuchados, valorados y aceptados.

**b) Principio de unidad:** Centra la construcción del aprendizaje desde las ideas, experiencias, deseos y emociones de los propios niños.

**c) Principio de singularidad:** Asume que todos los niños son seres únicos y tienen intereses, necesidades y fortalezas propias que son importantes de conocer y respetar en cada situación de aprendizaje.

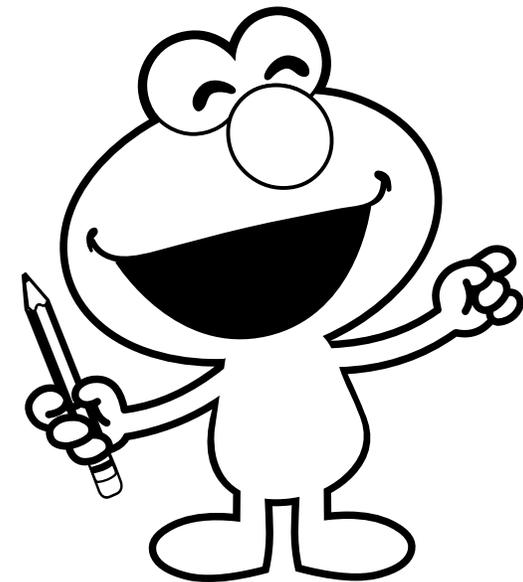
**d) Principio de actividad:** Propone que los niños sean efectivamente protagonistas de los aprendizajes, participando activa y creativamente en el proceso educativo.

**e) Principio de juego:** Estructura el aprendizaje con base en el juego, como estrategia básica y como espacio que permita expresar el desarrollo a nivel cognitivo, afectivo y de socialización.

**f) Principio de relación:** Promueve un clima de integración y vinculación afectiva entre los niños, incentivando el valor de compartir y trabajar en equipo, en base al respeto y la armonía.

**g) Principio de significado:** Refuerza la conexión de los nuevos aprendizajes con las experiencias e intereses previos de los niños, haciendo hincapié en la conexión de ellos con sus espacios propios y vida cotidiana.

**h) Principio de potenciación:** Incentiva la confianza de los niños en sus capacidades y habilidades para aprender y asumir nuevos desafíos, promoviendo sus potencialidades).





### 3. ORIENTACIONES PARA EL USO DE LA ALFOMBRA DE JUEGOS

#### SIMBOLOGÍA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Uno	Dos	Tres	Cuatro	Cinco	Seis	Siete	Ocho	Nueve	Diez
									
Mujer Adulta	Niña	Niño	Peluquero	Doctora	Policía	Carpintero	Perro/Mascota	Gato/Mascota	Agua
									
Vegetales	Frutas	Pelota	Juguete	Vestido	Polera	Pantalón	Mochila	Libro	Lápiz
									
Plan/Lista	Frasco de ahorros	Dinero/Monedas y Billetes	Computador	Celular	Radio	Auto	Bicicleta	Casa	Colegio
									
Tienda/Almacén	Compartir	Sueños y Aspiraciones							

### 3. ORIENTACIONES PARA EL USO DE LA ALFOMBRA DE JUEGOS

Para transformar las actividades de la alfombra de juegos en experiencias llenas de diversión y exploración, realiza los siguientes pasos antes de iniciar la sesión con los niños:

- Extiende la alfombra sobre una superficie limpia y plana en la que los niños se puedan parar alrededor.
- Saluda a los niños y expresa tu gusto y emoción por tenerlos como parte de tu grupo.
- Preséntate ante los niños e invítalos a que se presenten ellos mismos.
- Dirígete a los niños por su nombre durante todas las interacciones.
- Si hay padres presentes, asígnales la tarea especial de asistirte en la demostración de alguna actividades.
- Si hay hermanos mayores presentes, intenta reunirlos en parejas con sus hermanos menores.
- Asegúrate de que cada niño tenga oportunidad de saltar sobre la alfombra y jugar.
- Salten sobre la alfombra descalzos.

#### OTRAS ACTIVIDADES APROVECHANDO LA ALFOMBRA DE JUEGOS

##### a) Juego del twister

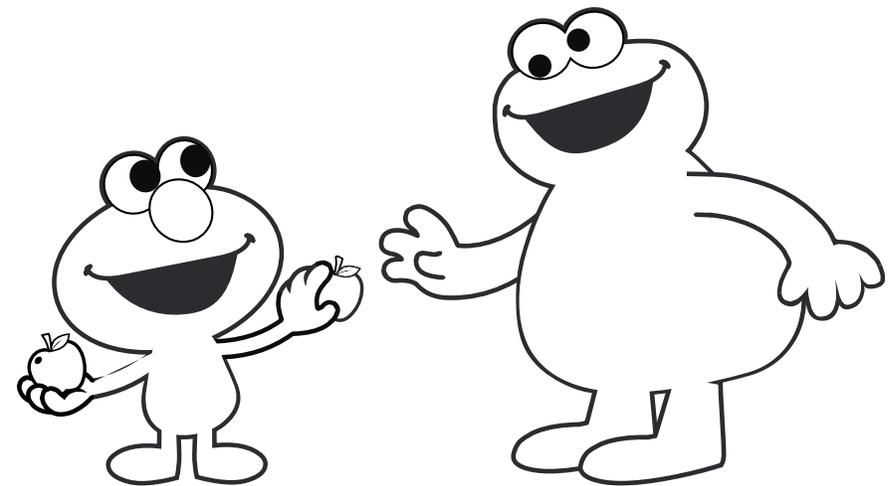
Se crean y anuncian situaciones señalando a los niños que coloquen una mano en la imagen del tablero que indique cómo lograr lo que se les propone. Luego, sin dejar de tocar con una mano la imagen seleccionada, se les plantea otra situación a la cual deben responder tocando con la otra mano la imagen que elijan de respuesta. Continuar con los pies de manera que los niños deban utilizar sus extremidades que se irán enredando. Ejemplos de indicaciones podrían ser: Colocar una mano en algún alimento saludable, otra mano en algún personaje, un pie en algún número y el otro en algún posible sueño o deseo.

##### b) Elmo pide

En esta variante puedes pedir a los niños que rodeen la alfombra y estén atentos a seguir las indicaciones de Elmo. Puedes ir entregando indicaciones encabezando cada petición con la frase “Elmo pide” y agregar algo que sirva para reforzar el tema de la sesión o simplemente sirva como espacio de juego. Algunos ejemplos pueden ser: Elmo pide que todos los niños se paren en algo que alguna vez han deseado, Elmo pide que apunten a un personaje que ha cumplido un sueño, Elmo pide que se paren en la imagen que más les gusta, etc.

##### c) Otros juegos posibles

Como ves la alfombra no sólo permite realizar los juegos propuestos para cada una de las 10 sesiones, también posibilita nuevas y entretenidas formas de uso. Dependiendo del contexto y de la creatividad de docentes y asistentes se pueden probar nuevos usos y crear también nuevos juegos, aprovechando también la imaginación y creatividad de los niños.





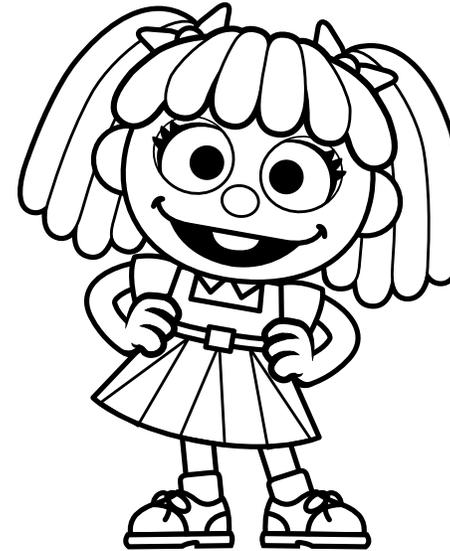
**ORIENTACIONES  
PARA EL DESARROLLO  
DE LAS SESIONES**

## 4. ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES

### 4.1 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 lo desean alcanzar juntos. Es muy importante ayudar a los niños a identificar sus sueños para que puedan planificar los pasos para conseguirlos. Cuando el camino es largo, necesitamos esperanza y confianza en nuestras capacidades para llegar a la meta.

**Recuerda**—Los sueños deben ser una prioridad en la vida. Tener 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. Comparte tus propios sueños y metas con los niños (seguir estudiando, 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?



**Objetivo**– Presentar el programa, su nombre y personajes, introduciendo la idea de la importancia de los sueños y que es posible alcanzarlos.

**Mensaje**– “Juntos podemos soñar”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

**Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: Sí podemos

**Cuéntales**

- Comparte con los niños que comenzaremos a trabajar con nuevos amigos en clases y preséntales los personajes de Sueña, Ahorra, Alcanza, identificando a Elmo y Comegalletas como los principales.
- Comenta acerca de la importancia de las aspiraciones y los sueños, invitando a que puedan conocer los sueños de los personajes, los propios y los de los demás compañeros.

**Pregúntales**

- ¿Qué significa desear?
- ¿Qué significa soñar?
- ¿Qué nos gustaría lograr dentro de esta semana?
- ¿Qué nos gustaría lograr en un año más?
- ¿Qué nos gustaría ser o hacer cuando grandes?

**Juega y conversa**

- Como primer ejercicio pídeles que puedan saltar en las imágenes en las que aparecen Elmo y Comegalletas. Aprovechando el Gran Libro de Historietas puedes además presentarles los restantes personajes del programa.
- Muestra la imagen en que aparece un niño en una cama soñando, señalando que representa la idea de sueño.
- Pide a los niños que salten sobre alguna de las imágenes que muestran algo que desearían tener, ser o hacer.
- Permite que los niños expresen sus sueños y que hablen sobre ellos.
- Si algún niño no ve nada de su elección sobre la alfombra, ayuda a que se pueda expresar y describa su propio sueño o aspiración.

**Ver**

Los sueños pueden cumplirse y para que todos los niños puedan compartir esta idea puedes ver junto a ellos el video “**Sí podemos**”.

**Imaginar**

Utilizar la primera página del Gran Libro de Historietas para presentar los distintos personajes del programa.



**Objetivo**– Reforzar el concepto de sueño y la importancia de alcanzarlos, identificando los sueños y aspiraciones que tienen cada uno de los niños.

**Mensaje**– “Puedo alcanzar mis sueños”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

**Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Lápices para colorear
- ★ Hojas para dibujar
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: Niñas somos

**Cuéntales**

- Comparte con los niños los sueños y aspiraciones que tuviste cuando eras niño: tal vez querías ir al colegio, tener más tiempo para jugar con tus amigos, o visitar a algún pariente que vivía lejos.
- También comparte con ellos las ideas que tuviste siendo niño respecto a lo que querías ser cuando grande.
- Comenta lo importante que es tener sueños y aspiraciones y cómo muchas personas logran ir cumpliendo las cosas que se proponen cuando niños.

**Pregúntales**

- ¿Qué les gustaría hacer cuando sean grandes?
- ¿Hay algo de lo que les gustaría aprender más?
- ¿Qué tipo de trabajo les gustaría tener cuando sean grandes?
- ¿Hay algún lugar que les gustaría visitar algún día?
- ¿Hay algo que les gustaría tener?

**Juega y conversa**

- Retoma el trabajo de la sesión anterior, recordando cuáles fueron los sueños y aspiraciones que se identificaron en la alfombra.
- Invita a los niños a definir un sueño para cada uno, lo que cada uno sueña o desee libremente (no necesariamente que correspondan a imágenes de la alfombra) y dibujarlo en una hoja de block. Recorta cada dibujo intentando mantener la forma de nube que tienen las imágenes de la alfombra.
- Una vez que hayan concluido pide que lo vayan poniendo en alguna nube de la alfombra y puedan contar brevemente de qué se trata.
- Invita a los niños a que hablen sobre cómo pueden alcanzar sus sueños.
- Sugiere a los niños la idea de que pueden alcanzar sus aspiraciones si diseñan un plan con sus padres y/o apoderados, abuelos o con hermanos mayores.

**Ver**

Los sueños pueden cumplirse y para que todos compartan esta idea puedes ver el video “Niñas somos”.

**Imaginar**

Para desarrollar la habilidad de identificar o proponer pasos para cumplir una meta puedes compartir con los niños la historieta “Plantando para el futuro”.



**Objetivo**– Identificar sueños colectivos y comprender la importancia de trabajar juntos y unidos para poder alcanzarlos.

**Mensaje**– “Juntos podemos alcanzar nuestros sueños”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

**Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: Cuidar el planeta

**Cuéntales**

- Explica a los niños que los sueños individuales son muy importantes y nos ayudan a alcanzar lo que queremos, pero que también hay sueños que no son solo de una persona.
- Comenta que muchas personas pueden soñar juntas algo que sea bueno para todos. A estos sueños se les llama sueños colectivos.
- Puedes dar ejemplos de sueños colectivos, a nivel de amigos (hacer un paseo), de familia (tener una casa propia) o de compañeros de curso (arreglar la sala de clases), destacando que son sueños que se construyen juntos y que ayudan a estar más unidos.

**Pregúntales**

- ¿Los sueños son sólo individuales o podemos soñar juntos?
- ¿Qué tipo de sueños podríamos compartir todos?
- ¿Podríamos cumplir también estos sueños?
- ¿Qué tendríamos que hacer para alcanzar nuestros sueños colectivos?
- ¿Quiénes más podrían compartir nuestros sueños colectivos?

**Juega y conversa**

- Comenta que intentaremos crear juntos un sueño colectivo en base a las imágenes de la alfombra. Puedes dar un ejemplo saltando sobre 2 o 3 imágenes y asociándolas para proponer un posible sueño.
- Pide a los niños que imaginen algo que puedan hacer y que les guste a todos los niños del curso. Conformar grupos de 3 o 4 niños e invítalos a que pasen a la alfombra y puedan ir creando un posible sueño en base a las imágenes.
- Anima a que piensen algunas ideas que no necesariamente tengan que ver con las imágenes de la alfombra.
- Cierra la actividad evaluando con los niños cuál fue el sueño que más les gustó y analiza con ellos si se podría trazar un plan para cumplirlo.

**Ver**

Un desafío que une a los niños y nos permite soñar con un mundo mejor es el cuidado del medio ambiente, para fortalecer esta actitud puedes ver con ellos el video **“Cuidar el planeta”**.

**Imaginar**

Para reforzar la idea de la importancia de estar juntos y compartir sueños y pequeñas iniciativas puedes recrear con ellos la historieta **“Jugar juntos es divertido”**.

## 4. ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES

4.2



### PLANIFICAR

Después que se han identificado los sueños, es tiempo de planificar las estrategias que permitan alcanzarlos. Planificar es una manera de construir un camino y tomar decisiones. ¿Qué se debe hacer y dónde?, ¿cuánto tiempo será necesario? Los niños aprenderán poco a poco que planificar implica una serie de etapas y que cuando las organizamos en pasos pequeños es mucho más fácil alcanzar nuestras metas.

En este proceso es esencial poder diferenciar las necesidades básicas de los deseos. Planificar nos ayuda a concentrarnos en nuestras metas y a resistir impulsos que puedan obstaculizar el que alcancemos nuestro sueño.

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

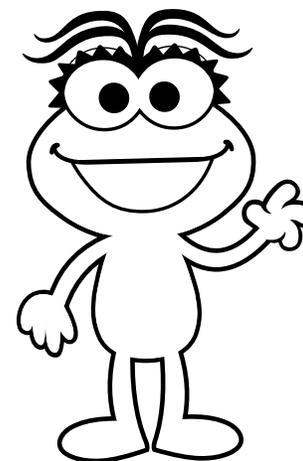
**Para compartir**– ¿Cuál es un buen plan para alcanzar algún sueño? Ayuda a los niños a expresar sus ideas:

- ★ ¿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?

### NECESIDADES VS. DESEOS

Una necesidad siempre es más importante que un deseo. Primero debemos asegurarnos de tener las cosas que todos requerimos para sobrevivir. Solo después de tenerlas podemos enfocarnos en lo que queremos, pero sin lo cual podemos vivir. Explica a los niños que:

- Todos necesitamos afecto, comida nutritiva, agua, techo y ropa para estar sanos y seguros.
- Nuestras necesidades cambian según la situación. Por ejemplo, necesitamos la mochila para ir al colegio, pero no para dormir.
- A veces queremos mucho comprar algo, como un juguete nuevo, pero no necesitamos todo lo que vemos en la publicidad para sentirnos felices.
- Está bien si tenemos que esperar para hacer o tener lo que queremos, o que escojamos no tener todo lo que queremos porque debemos priorizar lo que realmente necesitamos para vivir.
- Hay muchas cosas divertidas que podemos hacer sin gastar dinero.
- Las personas somos especiales por quienes somos, no por lo que tenemos.





**Objetivo**– Comprender la diferencia entre necesidades y deseos, explicando a los niños el concepto de necesidades básicas universales.

**Mensaje**– “Necesitar y querer son cosas distintas”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

**Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: ¿Qué necesita más, Elmo?

**Cuéntales**

- Explica a los niños la diferencia entre necesidades y deseos.
- Señala que hay cosas que la gente necesita para sobrevivir, como alimentos nutritivos, agua, un techo y abrigo (ropa).
- Luego explica que hay cosas que la gente quiere y desea, pero son cosas sin las cuales es posible vivir.

**Pregúntales**

- ¿Cuáles son las cosas más importantes que necesitamos para vivir?
- ¿Podemos vivir sin estas cosas?
- ¿Qué cosas queremos?
- ¿Las cosas que queremos son siempre necesidades principales?
- ¿Son más importantes las cosas que necesitamos o las cosas que queremos?

**Juega y conversa**

- Modela la actividad saltando y diferenciando sobre imágenes que representen necesidades y deseos.
- Invita a que los niños salten sobre la imagen de algún objeto que necesiten. Fomenta que hablen de su elección y expliquen por qué la eligieron. Ayúdalos a entender las razones detrás de su decisión.
- Invita a que los niños salten sobre la imagen de algún objeto que represente algún deseo. Fomenta que hablen de su elección y expliquen por qué la eligieron. Ayúdalos a entender las razones detrás de su decisión.
- Ayuda a identificar las diferencias entre necesidades y deseos cuando estén tomando una decisión.

**Ver**

Para complementar lo aprendido en relación a necesidades y deseos puedes ver con los niños el video “**¿Qué necesita más, Elmo?**”.

**Imaginar**

Presentar la historieta “**El paraguas que voló**” reflexionando acerca de lo que se necesita versus lo que se desea.



**Objetivo**– Visualizar el futuro, comprendiendo la importancia de establecer metas y elaborar un plan para alcanzar los sueños.

**Mensaje**– “Un buen plan ayuda a cumplir nuestros sueños”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

**Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: A planear el cumpleaños de Elmo

**Cuéntales**

- Comenta a los niños que los sueños individuales o colectivos se pueden alcanzar y para ello es importante pensar y llevar a cabo un plan.
- Al planear es posible identificar con claridad lo que queremos (meta) y definir los pasos necesarios para alcanzarla (planificar).
- También podemos involucrar a otras personas y obtener apoyos para lograr lo que queremos, por ejemplo, de nuestros compañeros, profesores, amigos, vecinos y familiares.

**Pregúntales**

- ¿Qué deseamos alcanzar?
- ¿Es fácil o difícil conseguir lo que queremos?
- ¿Cuáles son los pasos necesarios?
- ¿Podemos alcanzarlo solos o necesitamos de otros apoyos?
- ¿Tenemos ganas o nos sentimos capaces de lograr lo que queremos?

**Juega y conversa**

- Comparte la siguiente historia con los niños mientras saltas sobre varias de las imágenes en la alfombra: 1) Lola tiene hambre (imagen de la niña), 2) Ella le dice a su mamá que quiere una ensalada de frutas (imagen de la mujer adulta), 3) Lola realiza un plan con su mamá al preparar una lista de frutas necesarias (imagen de la lista), 4) Ella va al mercado con su mamá para comprar las frutas (imagen de la tienda), 5) Ellas regresan a casa (imagen de la casa) y 6) Con la ayuda de su mamá, Lola prepara una rica ensalada (imagen ensalada de frutas).
- Fomenta que los niños utilicen las imágenes de la alfombra para crear más historias acerca de la realización de planes para alcanzar alguna meta.
- Ayuda a los niños a pensar sobre la realización de planes dándoles alguna situación, como, por ejemplo, “Elmo quiere comprar una bicicleta para su cumpleaños. ¿Quién podría ayudarlo?”. Invita a que salten sobre las imágenes y construyan la historia juntos.

**Ver**

Planificar los pasos es un concepto que está representado de forma clara y entretenida en el video **“A planear el cumpleaños de Elmo”**. Puedes verlo y disfrutar con los niños.

**Imaginar**

Para alcanzar nuestras metas no sólo hay que esforzarse y dar los pasos necesarios, también hay que ser pacientes. Para reforzar esta idea puedes recrear con los niños la historieta **“Un momento para cada cosa”**.



**Objetivo**– Incentivar la toma de decisiones, comprendiendo su importancia para alcanzar los sueños.

**Mensaje**– “Decidir y solucionar nos permite avanzar”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

**Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: Elmo y Comegalletas deciden qué comer

**Cuéntales**

- Explica a los niños que hacer planes significa tomar decisiones para alcanzar una meta.
- Una meta puede ser también una situación que hay que solucionar. Ejemplo: encontrar algo perdido, reparar algo.
- Explica también que todos los días tomamos decisiones, por ejemplo, cuando decidimos que juego jugar o qué comida comer.

**Pregúntales**

- ¿Quién escogió lo que comió hoy?
- ¿Qué juego jugaron hoy?
- ¿Qué tipo de decisiones tomamos cada día?
- ¿Qué pequeñas situaciones podemos ayudar a resolver?
- ¿Somos capaces de tomar decisiones?

**Juega y conversa**

- Comparte distintas situaciones con los niños mientras saltas sobre varias imágenes de la alfombra. Pide a los niños que salten sobre la opción que prefieren y que puedan indicar las razones de su elección.
- Puedes mencionar algunas de estas situaciones y en cada una de ellas preguntar qué opción tomarían y pedir que salten hacia ella. a) Elmo y Comegalletas deciden tener una mascota (imagen compartir) y tienen que decidir entre un gato o un perro. b) Comegalletas quiere hacer un regalo y le pregunta a Elmo si será mejor comprar algo (imagen de la tienda) o hacer algo con sus propias manos (imagen del carpintero), c) Elmo y Comegalletas tienen tiempo libre y deben decidir qué actividad realizar entre varias opciones (leer, andar en bicicleta, jugar con la pelota, escuchar música, etc.).
- Pregunta a los niños si fue fácil o difícil tomar decisiones y ejemplifica situaciones en que los niños resuelven cosas de manera cotidiana.
- Refuerza la importancia de tomar buenas decisiones, señalando que ellas nos permiten avanzar.

**Ver**

Cada día hay decisiones pequeñas y grandes que tomar. Para aprender a enfrentar este desafío puedes ver con los niños el video **“Elmo y Comegalletas deciden qué comer”**.

**Imaginar**

Resolver con ingenio y creatividad situaciones es algo importante que podemos aprender. Junto a los niños puedes descubrir cómo los personajes tuvieron que tomar decisiones en la historieta **“Un día de playa”**.

### 3. ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES.

#### 4.3 **ALCANZAR**

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



#### **AHORRAR**

Permite a la gente comprar y obtener algo en 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 son 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 y si reusamos y reciclamos materiales tendremos dinero extra para ahorrar cada mes. Aún más importante, estaremos cuidando los recursos naturales y el ambiente.



#### **COMPRAR**

Significa dar dinero para obtener algo a cambio. El dinero forma parte de la vida. Habla con ellos sobre las decisiones que tomamos para hacer compras inteligentes: comparamos precios y calidad, analizamos qué tanto necesitamos ese objeto, qué pasa si no lo compramos, si existe alguna manera de hacerlo nosotros mismos, etc.



#### **COMPARTIR**

#### **INTERCAMBIAR**

#### **REGALAR**

Cuando compartimos, intercambiamos o regalamos objetos como juguetes, ropa o libros, evitamos 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 saltar en el parque
- ★ Abrazar, besar y expresar afecto

**Objetivo**– Identificar las cosas que son valiosas y motivar a los niños para que valoren y cuiden de sus familiares, amigos y posesiones.

**Mensaje**– “Aprendamos a valorar las cosas”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

### Cuéntales

- Ayuda a que los niños entiendan la palabra “valor” explicándoles qué significa. Presenta un objeto y comenta por qué es valioso para ti. Reflexiona acerca del concepto valor (qué tan importante es para cada uno), recalcando la idea de que las cosas que son valiosas para nosotros y para los demás debemos cuidarlas.
- Explica que las cosas tienen diferente valor dependiendo de las preferencias de cada uno. Por ejemplo, un niño puede valorar su juguete de peluche más que cualquier otro juguete.
- Señala a los niños que la gente otorga diferentes valores a la misma cosa basándose en los sentimientos que tiene hacia ella. La manera en que se siente por algo puede ayudar a decidir lo que más se valora.

### Materiales

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: ¿Qué instrumentos puede comprar Elmo?
- ★ Lápices para colorear
- ★ Hojas para dibujar

### Pregúntales

- ¿Qué es lo más importante para ti?
- ¿Qué cosas tienen valor para ti?
- ¿Por qué es importante o valioso para ti?
- ¿Qué valoran tus padres?
- ¿Qué valoran tus hermanos?

### Juega y conversa

- Invita a cada niño a que salte sobre la imagen de un objeto que considere valioso.
- Pide a los niños que expliquen por qué ese objeto es valioso o importante.
- Reflexiona con ellos acerca de las cosas que más valoramos no necesariamente cuestan dinero, y que algunas de ellas si pueden tener un precio.
- Pide a los niños que enuncien las cosas que no están en la alfombra y que también son valiosas en su vida. Invita a que puedan dibujar las cosas que más valoran en una hoja de block.
- Recorta cada dibujo intentando mantener la forma de nube que tienen las imágenes de la alfombra. Una vez que hayan concluido pide que lo vayan poniendo en alguna de las nubes y puedan contar brevemente de qué se trata.

### Ver

Aprender a gastar el dinero es de mucha importancia y para reforzar esta idea, puedes ver con los niños el video “¿Qué instrumentos puede comprar Elmo?”.

### Imaginar

Para reforzar el aprendizaje sobre cómo aprender a usar el dinero puedes recrear con los niños la historieta “Parque de diversiones”.

**Objetivo**– Identificar los conceptos de trabajo, ingreso y gasto, reforzando su importancia para alcanzar las metas y cumplir los sueños.

**Mensaje**– "Qué importante es trabajar"

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

**Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: "En el trabajo"
- ★ Fichas, monedas o billetes

**Cuéntales**

- Comenta con los niños la importancia del trabajo, tomando como ejemplos lo que realizan madres, padres y apoderados.
- Refuerza la idea que los adultos reciben dinero por su trabajo (ingresos) y para poder vivir se necesita realizar compras de distintas cosas (gastos). Puedes pedir que mencionen ejemplos de cosas que se deben comprar, recordando la diferencia entre deseos y necesidades.
- Menciona que a veces es posible no gastar todo el dinero y guardar parte de él (ahorro).

**Pregúntales**

- ¿Qué tipos de trabajos conoces?
- ¿Qué trabajo me gustaría realizar cuando sea grande?
- ¿Los adultos reciben dinero por su trabajo?
- ¿En qué tipo de necesidades los adultos gastan su dinero?
- ¿En qué tipo de deseos los adultos gastan su dinero?

**Juega y conversa**

- Invita a 3 o 4 niños a que salten sobre una imagen que pueda representar un trabajo o una persona trabajando (ejemplos: peluquero, doctora, policía, carpintero). Señala que a cada uno de ellos se les pagará por ese trabajo. Entrega a cada uno algunas fichas, monedas u otro elemento para simular el pago en dinero, introduciendo el concepto de ingreso o lo que se recibe en pago por un trabajo.
- A un segundo grupo de niños indícales que salten sobre imágenes que representen posibles gastos (ropa, frutas, vegetales, libros, etc.). Indica a los niños del primer grupo que deberán entregar parte del dinero simulando una compra de los distintos productos.
- Reflexiona acerca del concepto de gasto o lo que se debe pagar por las cosas que necesito, y también si existe la posibilidad de no gastar todo el dinero introduciendo el concepto de "ahorrar".

**Ver**

Para profundizar en la importancia del trabajo y los distintos tipos de profesiones puedes ver con ellos el video **"En el trabajo"**.

**Imaginar**

Para reforzar lo aprendido puedes compartir con los niños la historieta **"Cuando crezca"** y ver si surgen más ideas sobre lo que los niños quieren ser o hacer cuando sean grandes.

**Objetivo**– Lograr que los niños entiendan el concepto de ahorrar y comprendan su importancia para alcanzar los sueños.

**Mensaje**– “Ahorrar nos ayuda a cumplir nuestros sueños”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

### **Materiales**

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: Elmo quiere ir a un concierto

### **Cuéntales**

- Recuerda a los niños lo aprendido en la sesión anterior en relación al trabajo, el dinero y los gastos.
- Revisa con los niños algunos de los sueños y aspiraciones mencionados en sesiones anteriores y analiza junto a ellos cómo ahorrar les ayudaría a alcanzarlos.
- Es importante recordar a los niños que ahorrar también significa ahorrar energía y recursos naturales, como la luz y el agua. Por esto es importante apagar luces y mantener llaves bien cerradas, como también la posibilidad de reutilizar y reciclar objetos y materiales.

### **Pregúntales**

- ¿Han escuchado hablar del ahorro? ¿Para qué sirve ahorrar?
- ¿Han ahorrado alguna vez para poder conseguir algo?
- ¿Dentro de la familia o amigos conocemos personas que ahorren?
- ¿Dónde podemos ir juntando el dinero que se logra ahorrar?
- ¿Qué se puede hacer con el dinero que se logra ahorrar?

### **Juega y conversa**

- Indica a los niños que la imagen de la alfombra donde aparece un frasco con dinero, corresponde al concepto de ahorrar. Invita a los niños a pensar en ¿para qué ahorrar?, por ejemplo: para un día especial, para comprar un regalo o para cumplir algún sueño. Pide que vayan saltando sobre imágenes de la alfombra y expliquen su elección.
- Cuenta a los niños que para alcanzar lo que se propone hay diferentes formas de juntar dinero y ahorrar. Salta sobre las distintas alternativas que se proponen en la alfombra y aclara a los niños cómo se relaciona la imagen con el concepto de ahorro. Posibles ejemplos son: a) preparar ensaladas de frutas y venderlas, b) recolectar ropa en desuso y organizar una venta, c) elaborar macetas de madera con plantitas y montar una pequeña feria, d) usar la bicicleta y ahorrar en gasto de bencina para el auto, e) cerrar bien las llaves y ahorrar en gasto de agua.
- Invita a los niños a pensar cuánto dinero se necesita para obtener lo que proponen y cuánto tiempo podrían tardarse en lograr la meta. También enfatiza en que para ahorrar se requiere paciencia y perseverancia.

### **Ver**

Compartir el Video **“Elmo quiere ir a un concierto”**, conversando acerca de las formas de ahorrar, como por ejemplo haciendo una alcancía.

### **Imaginar**

Recrear con los niños la historieta **“En la cocina con alegría”** para mostrar de manera entretenida cómo se puede ahorrar.

**Objetivo**– Fomentar las opciones de reutilizar y aprovechar los recursos disponibles, valorando además la importancia de regalar y compartir con los demás.

**Mensaje**– “Aprovechar los recursos para crear y compartir”.

**Duración aproximada**– 1 hora pedagógica.

### Cuéntales

- Recuerda que algunas de las cosas que queremos y necesitamos suponen un gasto. Si todos gastan, los recursos se van acabando. Ejemplo: si todos los niños compran nuevos lápices, las maderas de los árboles que se utilizan en su fabricación estarán en peligro.
- Es importante que podamos aprender a aprovechar y reutilizar los recursos que ya tenemos, pues esto ayuda a cuidar el medio ambiente y nos permite colaborar y compartir.

### Pregúntales

- ¿Hay que botar las cosas usadas o podemos volver a utilizarlas?
- ¿Qué tipo de cosas usadas podríamos volver a utilizar?
- ¿Qué cosas podemos elaborar con materiales usados?
- ¿Qué cosas podemos compartir?
- ¿Qué actividades podríamos realizar para compartir con los demás?

### Juega y conversa

- Invitar a los niños a que seleccionen una imagen de la alfombra y digan cómo podrían aprovecharla mejor o reutilizarla. Ejemplos: imagen polera, “si necesito una polera, puedo usar una que mi hermano ya no usa”; imagen mochila, si la mochila ya está un poco vieja y en mal estado podemos usarla para guardar algunos juguetes en la casa.
- Aprovecha los mensajes y la motivación del video “Juguetes nuevos” e invita a los niños a crear juguetes con materiales reutilizables. Una vez terminados anima a que puedan regalárselos entre sí.
- Señala que de esta manera cuidamos entre todos el medio ambiente, siendo generosos con los demás al compartir los recursos.

### Ver

Ver el video “**Juguetes nuevos**” y motivar a los niños para que puedan realizar sus propios juguetes con materiales en desuso.

### Imaginar

Recrear la historieta “**Volando alto**” para reforzar la importancia de reutilizar y compartir entretenidamente con amigos y con la familia.

### Materiales

- ★ Alfombra de juegos
- ★ Gran Libro de Historietas
- ★ Video: Juguetes nuevos
- ★ Materiales en desuso: cartones, lanas, botellas plásticas, tapas de botellas, revistas viejas, entre otros

#### 4.4 Finalización de las sesiones

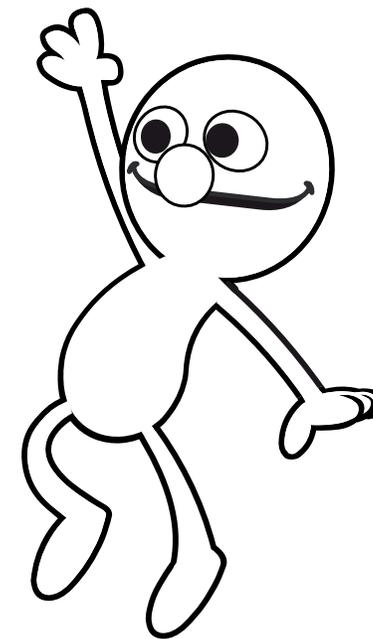
Después de haber concluido las sesiones puedes planear y organizar con los niños una actividad para celebrar la finalización de Sueña, Ahorra, Alcanza.

Puedes aprovechar la actividad de realización de juguetes efectuada en la sesión 10 para organizar un espacio en que se puedan exhibir los juguetes creados o disponer de un espacio para regalar y/o intercambiarlos.

Una alternativa interesante es extender la invitación a los padres y apoderados de los niños, para que puedan ser también parte del proceso de aprendizaje y la finalización de las actividades.

Para reforzar y valorar los aprendizajes alcanzados dentro de las sesiones, una posibilidad entretenida es que invites a los niños a que dirijan algunas actividades en los que los padres y apoderados puedan interactuar con la alfombra de juegos. Esta dinámica permitirá identificar los juegos más significativos para los niños e involucrar a sus familiares.

Otra actividad que puedes considerar es exponer los dibujos que realizaron los niños en la sesión 2, invitándolos a que expliquen sus sueños y sus planes para alcanzarlos. Puedes también invitar a los padres y apoderados a que cuenten algunos sueños y aspiraciones que hayan tenido y que hayan podido cumplir.



#### Actividades sugeridas para la finalización

- ★ Proyectar las animaciones de Sésamo
- ★ Contar cuentos
- ★ Feria de intercambio de juguetes
- ★ Talleres para fabricar juguetes con materiales reutilizables
- ★ Contar historias usando el Gran Libro de Historietas
- ★ Desarrollar un Árbol de Sueños y aspiraciones con todos los asistentes



[www.suenaaahorraalcanza.cl](http://www.suenaaahorraalcanza.cl)

En nuestro sitio web puedes conocer más sobre la iniciativa Sueña, Ahorra, Alcanza: Fortalecimiento Financiero para Familias. Ahí encontrarás otros recursos disponibles como: juegos digitales, videos musicales, animaciones, cómics, actividades para imprimir, guías para madres, padres y apoderados, y mucho más.

©2019 Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.

