



BanRep
Educa

La Moneda mágica

Guía interactiva 
para docentes
y talleristas

Objetivo



Público



Metodología



Tiempo



Fases



Diapositivas

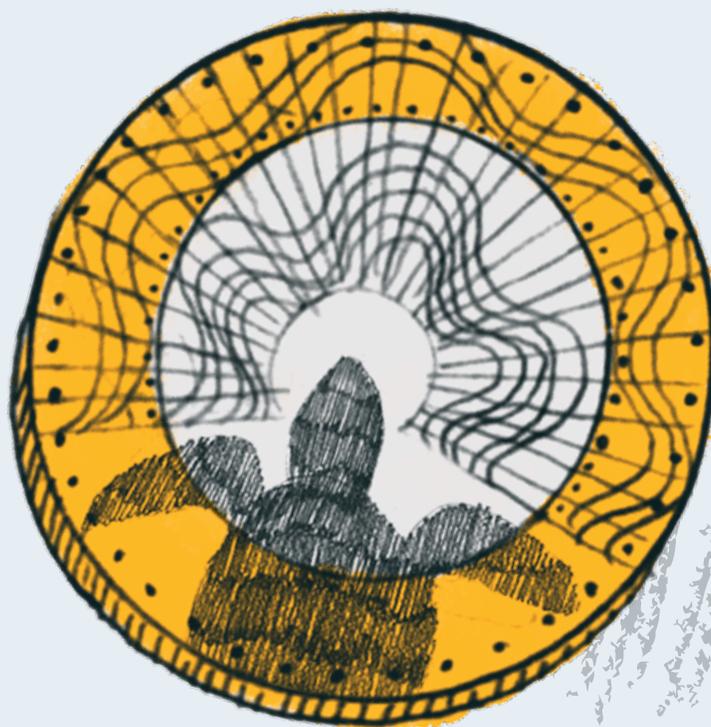


Este archivo te permite acceder al taller, a los videos e interactuar en los diferentes contenidos de la misma.

El Banco de la República le da la bienvenida a la animación pedagógica La moneda mágica, la cual forma parte del Programa de Educación Económica BanRep Educa¹, que busca promover en los niños y niñas el pensamiento crítico y reflexivo para tomar decisiones responsables e informadas sobre temas económicos que favorezcan la construcción de sus proyectos de vida. Esta guía interactiva contiene la descripción de la actividad, algunos insumos y las recomendaciones para que docentes y talleristas retroalimenten y refuercen los conceptos en cada una de las acciones propuestas.

1_

El Programa de Educación Económica (BanRep Educa) nació hace más de una década y tiene como objetivo principal lograr una mayor comprensión de la importancia del papel del Banco de la República en la economía y la sociedad colombianas, sus objetivos, sus funciones, y cómo las decisiones del Banco tienen relación con nuestra cotidianidad y bienestar. Este programa es de alcance nacional y cuenta con el apoyo de todas las sedes del Banco para la ejecución de los proyectos.



Objetivo



Público



Metodología



Tiempo



Fases



Diapositivas



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



OBJETIVO

Promover en estudiantes de primaria el uso racional de los recursos por medio de un recorrido en la historia del consumo humano, que hace evidente la importancia del ahorro para proporcionar bienestar presente y futuro.

Por medio de esta animación, los y las estudiantes podrán:

- Reconocer el concepto de trueque y su relación con el ahorro.
- Comparar el ahorro del dinero actual con el ahorro de recursos en el pasado.
- Identificar al Banco de la República como la única entidad autorizada para emitir los billetes y monedas colombianos.
- Comprender por qué la producción desmesurada de dinero puede traer inconvenientes en el bienestar social y relacionar esto con el concepto de ahorro.
- Relacionar el ahorro con el uso racional de los recursos naturales para preservar el medioambiente y mantener el bienestar.

PÚBLICO OBJETIVO

Se recomienda trabajar con grupos pequeños de estudiantes para facilitar el trabajo participativo, y por rangos de edades de la siguiente manera:

- 6 a 8 AÑOS
- 9 a 12 AÑOS



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



METODOLOGÍA

Esta animación pedagógica es de educación no formal virtual o presencial y se puede realizar por medio de plataformas de comunicación como Microsoft Teams, Google Meets, Webex, Zoom, entre otras. Además, se utiliza la gamificación y participación grupal para generar experiencias significativas que permitan la comprensión de conceptos, y, por tanto, se recomienda:



- Si la actividad se hará de manera virtual, invitar a los niños y niñas a escribir por el chat o abrir sus micrófonos para participar de manera constante en el desarrollo de la animación.
- Hacer preguntas explícitas e incluso preguntar a participantes específicos para mantener activa su concentración.
- Felicitar públicamente de manera individual y grupal cuando se tengan aciertos y motivar a continuar cuando haya desaciertos.
- Usar elementos o criterios regionales como parte de los ejemplos para acercar a los niños y niñas a los conceptos de trueque, ahorro y uso racional de los recursos.

TIEMPO

Se estima que la animación pedagógica tenga una duración máxima de 60 minutos.



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas

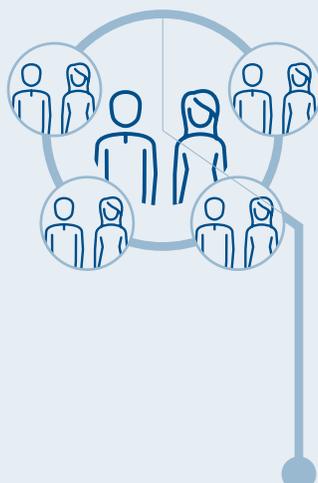


FASES DE LA ANIMACIÓN PEDAGÓGICA

0. PREPARACIÓN

Si la animación pedagógica se hace bajo la modalidad virtual, se recomienda adoptar los siguientes pasos previos al desarrollo de esta:

-  • **Programar la reunión/clase** virtual en la plataforma de preferencia, facilitando la conexión de las personas participantes.
-  • **Enviar el vínculo** a las personas participantes con anterioridad (mínimo un día de anticipación) y solicitar permisos de ingreso para evitar que personas inescrupulosas ingresen a la reunión/clase.
-  • **Entrar diez minutos antes** de la hora prevista para hacer pruebas de sonido, compartir la animación con los niños y niñas participantes, y dar acceso a quienes vayan ingresando.



Si la animación pedagógica se hace bajo modalidad presencial, se recomienda adoptar los siguientes pasos previos al desarrollo de esta:

- **Programar la reunión/clase mínimo con una semana de anticipación** y prever la cantidad de participantes que formarán parte de la actividad.
- **Llegar diez minutos antes** de la hora prevista para hacer pruebas de sonido e imagen.

Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas

1. PRIMERA DIAPOSITIVA



- Cuando vayan ingresado quienes van a participar de la reunión/ clase virtual, dar la bienvenida comentando que esta actividad fue diseñada por el Banco de la República. Poner énfasis en que las opiniones expresadas son propias de la persona a cargo de su presentación y no del Banco.
- Si la actividad se hace bajo modalidad virtual, solicitar que se mantengan apagados los micrófonos. De igual forma, si se hace bajo modalidad presencial, pedir silencio. En ambos casos, hay que informar que las intervenciones se podrán realizar cuando se indique.

Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



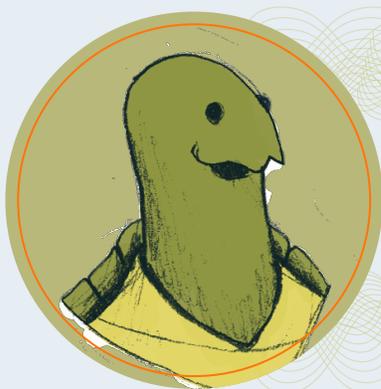
- Presentar la actividad de manera general. Puede ser mostrando a los personajes de la historia para hacerlos más cercanos a quienes participan de la actividad:



KYLLA Y KUSY: son una niña y un niño muy inteligentes e inquietos; todo lo quieren saber y experimentar. Son buenos lectores y excelentes observadores.



EL ABUELO: es un personaje tierno y sabio que cuida a sus nietos, pero igualmente, desea que se aventuren para aprender muchas cosas que les serán útiles en la vida.



LA TORTUGA CAGUAMA: es un animal marino que habita principalmente en la costa Caribe. Se encuentra en peligro de extinción y por ello el Banco de la República la ha puesto como símbolo de la moneda de mil pesos, para llamar la atención de las personas de nacionalidad colombiana sobre cómo nuestras decisiones económicas afectan el medioambiente, si no hacemos uso racional de nuestros recursos.

- Hacer clic en la **flecha** ubicada en la parte central derecha, para continuar con la siguiente diapositiva.



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



2. SEGUNDA DIAPOSITIVA



- Solicitar a quienes están participando que presten mucha atención porque se va a iniciar una fascinante historia, y recomendarles que mantengan silencio.
- Para iniciar la narración hacer clic en el botón de Play, ubicado en el centro de la diapositiva.
- Tiempo de duración: **3'07"**.
- Al terminar la narración, hacer una pequeña retroalimentación para verificar que se comprendió lo que se va a hacer (viajes por el pasado, presente y futuro). Se puede aprovechar para preguntar a los niños y niñas hacia dónde creen que llevará la tortuga Caguama a Kusy y a Kylla, para enseñarles la relación entre el ahorro y el medioambiente.



- Hacer clic en la flecha ubicada en la parte central derecha, para continuar con la siguiente diapositiva.

Ir al taller

Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



3. TERCERA DIAPOSITIVA



- Solicitar que se preste mucha atención porque iniciará el primer viaje.

de la diapositiva, para iniciar la narración del primer viaje. Nuevamente, invitar a escuchar con atención.

- Tiempo de duración: **3'27"**.

- Al finalizar la narración, se debe hacer clic en la **flecha** ubicada en la parte central derecha, para continuar con la actividad.





4. CUARTA DIAPOSITIVA



- Aquí, se invita a los niños y niñas a comentar sus impresiones del primer viaje y se resalta cómo en la antigüedad el comercio se hacía por medio del trueque, que se define como el intercambio de productos. Por ejemplo, los indígenas del viaje podían cambiar pieles por vasijas, herramientas por semillas y frutos por carne.

- Contar que en un primer momento el dinero no existía como lo conocemos hoy, y relatar cómo funcionaban las cosas: es fundamental hablar sobre la importancia del ahorro en esta época. Básicamente, si cada comunidad hubiera consumido todo lo que producía, no iban a poder obtener otros bienes o servicios que no supieran –o pudieran– producir. Y, por tanto, el ahorro era esencial para sobrevivir. En este punto, es importante explicar que el ahorro no solo involucra al dinero, sino que implica a los recursos en general; entendiendo “ahorro” como la separación de una parte de los recursos que se tienen, con el fin de guardarlos para su uso futuro.

- Hacer clic en el **ícono** de la parte superior derecha. Para iniciar el reto que propone la tortuga Caguama. Tener en cuenta que es necesario superar este reto para continuar el viaje.





5. QUINTA DIAPOSITIVA

Reflexiones del primer viaje

Caguama nos compartió un secreto. Este es el lenguaje de las tortugas y debemos descifrar los dos mensajes ocultos:

A	B	C	J	K	L	S	W
D	E	F	M	N	O	T	X
G	H	I	P	Q	R	U	Y
						V	Z

>f<□□□□ JNCFRC

Nombre que recibe el intercambio que se presentó entre el grupo de indígenas tatuados con pinturas rojas y azules:

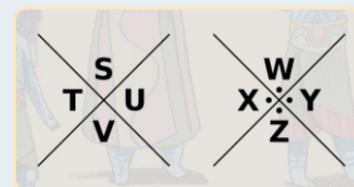
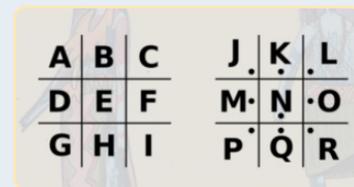
Hace referencia a los productos sobrantes para futuros intercambios, que en su momento no se consumieron por los dos grupos de indígenas tatuados con pinturas rojas y azules:

En esta diapositiva, se hará una reflexión jugando, dividida en tres momentos:

Primer momento

Explicar el **Lenguaje secreto de Caguama**, teniendo en cuenta las siguientes claves y pasando el ratón por las letras que están siendo analizadas en cada punto a continuación:

- Las letras A, B, C, D, E, F, G, H, I se encuentran entre dos líneas paralelas cruzadas.
- Las letras J, K, L, M, N, O, P, Q, R se encuentran entre dos líneas paralelas cruzadas más un punto en cada casilla para diferenciarlas del anterior.
- Las letras S, T, U, V se encuentran entre dos líneas rectas en forma de X.
- Las letras W, X, Y, Z se hallan entre dos líneas rectas en forma de X más un punto para diferenciar de la anterior.



En este punto, se pueden dar ejemplos de los símbolos para diferentes letras, con el fin de rectificar si los estudiantes entendieron las

Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



reglas. Lo anterior, utilizando el ratón para mostrar la forma de las letras que se analicen. A continuación, se muestran algunos ejemplos:

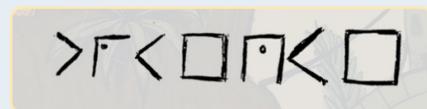
L = C < = U ^ = V
 □ = E Ḷ = L

Segundo momento

- Leer la pista de cada palabra oculta y pedir a los niños y niñas que detallen las casillas en las que está enmarcada cada letra del abecedario, para poder descubrir esas palabras ocultas (hacer el ejercicio primero con una palabra y luego con la siguiente).
- Al observar que más de tres estudiantes han hablado, escrito en el chat o abierto sus micrófonos para decir la letra correspondiente, se debe pasar el cursor por la tortuga correspondiente. Esto, va a descubrir la letra correcta.

Por ejemplo, el primer signo de la primera palabra es “>” que corresponde a la letra “T”; si algún(a) participante lo descubre, se debe pasar el cursor por encima de la primera tortuga para descubrir la primera letra (que se acaba de encontrar).

- Felicitar a quienes descubrieron la letra.
- Realizar el mismo proceso para cada símbolo/letra.
- Prestar atención para evitar que ocurra, de manera involuntaria, que se pase el cursor por encima de las tortugas, pues esto pondría al descubierto parte de la palabra oculta.



12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 DIAPOSITIVAS



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



Si esto sucede, se debe cerrar la pantalla, haciendo clic en la “X” ubicada en parte superior derecha, y seguido de ello volver a entrar al juego, para iniciar donde se había dejado antes del error.



- Cuando se hayan encontrado las tres o cuatro primeras letras.



se puede pedir a los niños y niñas que adivinen la palabra completa. Aquí se les puede ayudar repitiendo la pista (la respuesta es “trueque”).

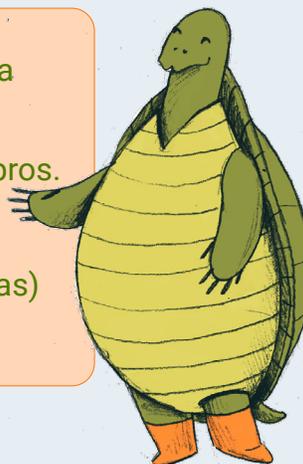
- Proceder bajo el mismo esquema con la segunda palabra oculta (que es “ahorro”).

Tercer momento: conclusiones

Una vez descubiertas las palabras “trueque” y “ahorro”, retroalimentar a quienes participan acerca de estos conceptos, por medio de ejemplos cercanos a su cotidianidad:

- Preguntar si conocen o han realizado algún tipo de intercambio de objetos entre sus compañeros o familiares que se pueda considerar como trueque. Por ejemplo:

- ✓ **Reciclaje de botellas** o latas de gaseosa a cambio de canastas u otros objetos.
- ✓ **Canje de libros** de texto en el banco de libros.
- ✓ **Intercambio de monas** de un álbum.
- ✓ **Cambio de cinco bolitas** de cristal (canicas) por una grande.



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



- Informar que, en este tipo de actividad la sensación de bienestar o satisfacción no es necesariamente completa, ya que el trueque no permite que todas las personas realicen los intercambios que quisieran hacer o logren obtener todo lo que desean o necesitan.
- Por otro lado, explicar que el ahorro es la acción de guardar un bien o un recurso en el presente para utilizarlo en el futuro. Hay que contar que, por lo general, se habla del ahorro del dinero, sin embargo, también se puede (y debe) ahorrar elementos que en un futuro puedan ser escasos y que en el presente nos generen bienestar y sean necesarios para nosotros.
- La conclusión debe ir encaminada a la explicación de las dos palabras (trueque y ahorro) en conjunto: el trueque implica ahorro, porque si los indígenas hubieran consumido todo lo que tenían, no hubieran tenido ningún elemento para intercambiar y esto hubiera perjudicado su bienestar. Una de las tribus desconocería lo que implica comer carne y solo se hubiera alimentado de los frutos. Por su parte, la otra tribu no hubiera podido utilizar vasijas para servir sus comidas o lavar su ropa. Por eso, desde el principio de la evolución humana, el ahorro ha sido una parte fundamental de nuestras vidas.
- Finalmente, hacer clic en la "X" ubicada en la parte superior derecha para salir de la diapositiva de reflexión del primer viaje. Informar a los y las estudiantes que ya se ha finalizado el primer viaje y que se dirigirán a un segundo viaje en el tiempo para conocer más sobre el ahorro en la historia de la humanidad. En la siguiente pantalla hacer clic en el **ícono** ubicado en la parte central derecha para continuar con el segundo viaje.



DIAPOSITIVAS 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



6. SEXTA DIAPOSITIVA



- Solicitar a quienes participan que presten atención porque iniciará el segundo viaje.
- Hacer clic en el **ícono de play**, en el centro de la diapositiva.
- Tiempo de duración: **4'32"**.
- Al finalizar la narración hacer clic en el **ícono** ubicado en el centro del lado derecho para continuar.



7. SÉPTIMA DIAPOSITIVA

- Invitar a los niños y niñas a participar preguntando: ¿qué fue lo que más le llamó la atención de este segundo viaje?
- Resaltar que después del trueque ciertos objetos y alimentos fueron utilizados para comprar y vender mercancías, entre estos están: conchas, oro, sal, papel moneda y finalmente los billetes y monedas actuales.
- Señalar que el Banco de la República es la entidad encargada de producir los billetes y monedas colombianos, labor que cumple con responsabilidad ya que una desmesurada producción de dinero puede traer inconvenientes en el bienestar social.



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



- Indicar que para comprar lo que queremos y cumplir los sueños es importante ahorrar, además que el ahorro del presente puede garantizar un ingreso cuando ya no se trabaje en la vejez.

Para ingresar al segundo reto hacer clic en el ícono ubicado en el lado superior derecho de la diapositiva.

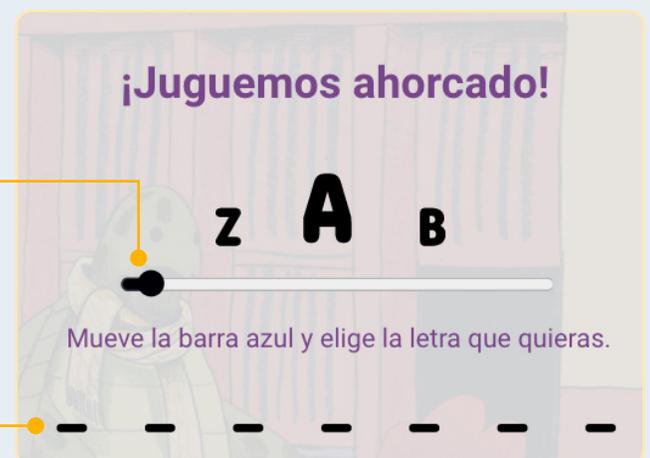


8. OCTAVA DIAPOSITIVA



En esta diapositiva, se hará una reflexión jugando. Para el desarrollo del juego se les darán las siguientes indicaciones:

- Primero:** se trata de adivinar una palabra de siete letras como se observa en la pantalla.
- Segundo:** El punto de la barra es el cursor que se deslizará por todas las letras del abecedario y se detendrá en la letra que la mayoría de estudiantes pidan.
- Tercero:** se les pide que presten mucha atención a la pista, que un(a) participante puede leer para todos.



Objetivo

Público

Metodología

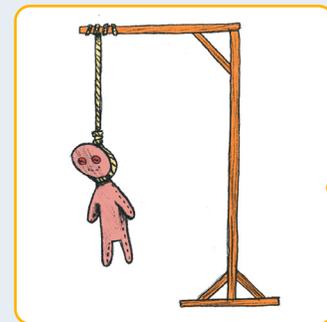
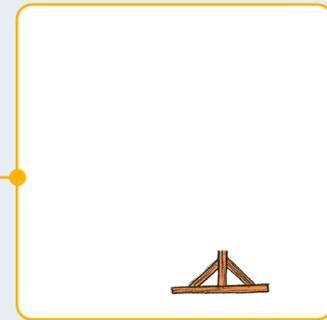
Tiempo

Fases

Diapositivas



- **Cuarto:** se da inicio al juego; la letra que la mayoría escriba en el chat o diga en voz alta será la seleccionada con el cursor azul, haciendo **click** sobre la letra de la mitad seleccionada. Si es correcta pasará a su lugar dentro de la palabra oculta, y si es incorrecta se irá formando la horca.
- **Quinto:** con cinco letras incorrectas se pierde el juego. Para reiniciar el juego, se debe hacer clic en el botón de **"Recomenzar"**.
- La palabra oculta es pensión, una vez descubierta se puede retroalimentar con el concepto de ingreso que se recibe en la vejez producto del ahorro durante la vida laboral.
- Para continuar con la siguiente narración, se cierra la pantalla del juego, haciendo clic en la **"X"** del ícono ubicado en el lado superior derecho y luego en el **ícono** central del lado derecho.



9. NOVENA DIAPOSITIVA



TERCER VIAJE:

- Para dar inicio hacer clic en **play** ubicado en el centro de la diapositiva.
- Tiempo: **5'14"**.
- Al finalizar la narración, hacer clic en el **ícono** ubicado en el centro del lado derecho para continuar con la reflexión.



Objetivo

Público

Metodología

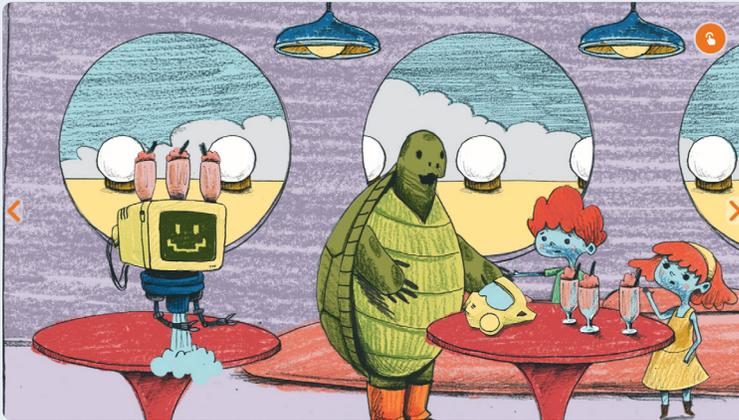
Tiempo

Fases

Diapositivas



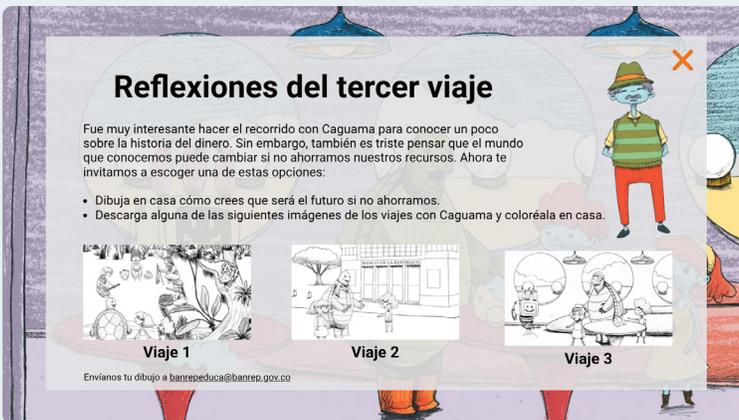
10. DÉCIMA DIAPOSITIVA



Preguntar a quienes participan: ¿qué les llamó más la atención de este viaje?

Retroalimentar las respuestas haciendo referencia a la importancia del consumo responsable, el ahorro y el uso racional de los recursos naturales para lograr preservar el medioambiente y mantener el bienestar en el futuro.

11. UNDÉCIMA DIAPOSITIVA



Leer las reflexiones del tercer viaje e invitar a los y las estudiantes a realizar sus dibujos sobre lo que sería un mundo futuro sin ahorro y/o lo que sucedería si todos ahorramos y consumimos racionalmente como nos invita Caguama.

Hacer clic en una de las imágenes de los viajes para mostrar como descargar los documentos en PDF, para luego imprimir y colorear. Finalmente, hacer clic en la "X" del ícono ubicado en el lado superior derecho de la pantalla del taller y después en el **ícono** central del lado derecho.



Objetivo

Público

Metodología

Tiempo

Fases

Diapositivas



12. ÚLTIMA DIAPOSITIVA



Se finaliza el taller con la última diapositiva, agradeciendo por la participación e invitando a seguir haciendo parte de las actividades de Educación Económica del Banco de la República, así como a contar sobre dichas actividades a otras personas para que también puedan asistir.

De igual manera, en esta última diapositiva se debe invitar a los niños y niñas que participaron a completar el formulario que se encuentra en pantalla.



De parte del **Equipo de Educación Económica del Banco de la República** queremos agradecerle por hacer parte de nuestros proyectos y por llevar conocimiento a sus aulas de clase. Nos gustaría saber su percepción sobre este taller y por tanto le agradecemos responder esta corta **encuesta**. La información que recojamos permite que podamos hacerle seguimiento a la actividad para darle visibilidad, recibir retroalimentación para contar con mejoras en el futuro y enviarle información sobre diferentes actividades de Educación Económica.


Objetivo
Público
Metodología
Tiempo
Fases
Diapositivas



BanRep
Educa

La Moneda mágica

Guía para
docentes y
talleristas

Objetivo



Público



Metodología



Tiempo



Fases



Diapositivas

