



NUEVA PANGEEA

LA EXPEDICIÓN

Bitácora para estudiantes

Ministerio de Educación Nacional

Iván Duque Márquez

Presidente de la República

María Victoria Angulo González

Ministra de Educación Nacional

Constanza Liliana Alarcón Párraga

Viceministra de Educación Preescolar, Básica y Media

Constanza Liliana Alarcón Párraga

Directora de Calidad para la Educación Preescolar, Básica y Media (E)

Claudia Marcelina Molina Rodríguez

Subdirectora de Fomento de Competencias

Olga Lucía Zárate Mantilla

Coordinadora Programas Transversales y Competencias Ciudadanas

Equipo Técnico

Comité Técnico

Mayra Alejandra Ruiz Ortiz

Martha Patricia Rodríguez Collazos

Programas Transversales y Competencias Ciudadanas

German Enrique Bueno Cortés

Competencias Básicas

Equipo Disciplinar:

Yadira Sanabria Mejía, Jefferson Bustos Ortiz, Carolina Duque

Martínez, Diana Carolina Parra Caro, Ángela Viviana Cortés Moreno

Equipo de formación y acompañamiento pedagógico:

Angélica del Pilar Osorio González, Diana Patricia Hernández Enciso,

María Paula Toro Rivera, Patricia Elena Arrieta Aguas

Equipo Curriculo:

Francisco Javier Jiménez Ortega, Alba Lucía Nuñez Goenaga, Diego

Fernando Arias

Equipo Media:

Julio Mauricio Torres Angel

Fasecolda

Jorge Humberto Botero Angulo

Presidente Ejecutivo

Alejandra Díaz Agudelo

Directora de Inclusión Financiera y Sostenibilidad

Ivette Adriana Yauhar Pacheco

Protección al consumidor

Diana Yasmin Sierra Rodríguez

Profesional de Apoyo

Corpovisionarios

Henry Murrain Knudson

Director Ejecutivo

Alejandra Ariza

Directora de Proyectos

Ana Cristina Lesmes Patiño

Directora Administrativa

Andrea Ramírez Pisco

Directora Observatorio

Sheila Burkhardt

Directora Laboratorio Creativo

Maureen Guerrero

Coordinadora de proyecto

Edisson Aguilar Torres

Ángela María Cortés Moreno

Juan Camilo Roa Duarte

Ruben Stegbauer

María Fernanda Parra

Autores - equipo de investigación

Laura Jimena Ortiz Hernández

Ilustración

Carolina Norato Anzola

Diseño y diagramación

Asobancaria:

Hernando José Gómez

Presidente

Andrés Felipe Rojas

Vicepresidente de Asuntos Corporativos

Guido Fernando Zuñiga

Profesional Master de Experiencia al Cliente

Sara Daniela Ramirez

Profesional Junior de Experiencia al Cliente

José Daniel González

Profesional de Apoyo

Camila Andrea Sánchez

Ilustrador

Babel Group

Diseño y diagramación

Qualificar:

Liliana González Ávila

Directora Ejecutiva.

Agradecimientos

La elaboración de este documento fue posible gracias a la valiosa participación de las comunidades educativas que configuraron las redes de trabajo esenciales para el buen desarrollo de cada una de las fases de la implementación piloto de la estrategia pedagógica. En esta medida, agradecemos el trabajo conjunto de docentes, estudiantes, rectores y directivos, coordinadores, orientadores y demás actores de la comunidad educativa de los colegios: Institución Educativa Distrital La Presentación en Barranquilla, Institución Educativa Municipal Manablanca en Facatativá, Institución Educativa Marillac en La Plata, Institución Educativa Rural Departamental Patio Bonito (Nemocón), Institución Educativa Eusebio Septimio Mari (Riohacha), Institución Educativa Arturo Velasquez (Santa fé de Antioquia), Colegio General Carlos Alban (Villavicencio), Institución Educativa El Paraiso (Yopal), Institución Educativa Departamental Inaya (Mitú), Instituto Técnico José Miguel Silva Plazas (Duitama), Instituto Educativo Jesús Rey (Medellín), Colegio Instituto Técnico Distrital República De Guatemala (Bogotá), Institución Educativa Municipal Ciudadela Educativa de Pasto, Instituto Educativo San Alberto Magno (San Alberto), Colegio Jaime Garzón (Cúcuta), Instituto Educativo Técnico Jorge Ardila Duarte (Bucaramanga), Institución Educativa Supía (Supía), Colegio Sueños y Oportunidades (Cartagena), Institución Educativa Juan XIII en Cali y la Institución Educativa Efraín Orozco (Cajibío). De igual forma, agradecemos a las instituciones educativas que hicieron parte del proceso investigativo: Instituto Técnico Comuna 17 (Cali), Institución Educativa Municipal John Fitzgerald Kennedy (Facatativá), Colegio Nuestra Señora de La Paz en Villavicencio, Centro de Educación Básica y Media 103 (Barranquilla), Institución Educativa Monserrate (La Plata), Institución Educativa Villas de San Ignacio (Bucaramanga), Institución Educativa Francisco José de Caldas (Supía), Institución Educativa Distrital Arborizadora Baja (Bogotá), Institución Educativa Sor Juana Inés de la Cruz (Medellín) y el Instituto Técnico Mercedes Abrego (Cúcuta).

Por su parte, quisiéramos agradecer a las secretarías de educación y a sus líderes de calidad por su gestión para poder acercarnos de manera oportuna a las instituciones educativas, así como por el interés y disposición de colaboración para el proyecto: Secretaría de Educación de Medellín, Secretaría de Educación Departamental de Antioquia, Secretaría de Educación Departamental de Caldas, Secretaría de Educación Distrital de Bogotá, Secretaría de Educación Departamental de Cundinamarca, Secretaría de Educación de Bucaramanga, Secretaría de Educación Municipal de Cúcuta, Secretaría de Educación Departamental de Vaupés, Secretaría de Educación Municipal de Cali, Secretaría de Educación Municipal de Pasto, Secretaría de Educación Distrital de Cartagena, Secretaría de Educación Distrital de Barranquilla, Secretaría de Educación Distrital de Rioacha, Secretaría de Educación Departamental del Cesar, Secretaría de Educación Municipal de Duitama, Secretaría de Educación Departamental del Huila, Secretaría de Educación Departamental del Cauca, Secretaría de Educación de Villavicencio y la Secretaría de Educación Municipal de Yopal.

Tabla de contenido

Reglas del juego	5	La canoa flotante	37
Perfil del equipo	12	La familia pangeópolis	43
Mapa	15	El sonido de las ruinas	48
La gema del tiempo	17	La misión del sabio	53
La brújula de hierro	19	El manglar de los sueños	58
El primer encuentro	21		
Rastros en la caverna	22		
El rescate del libro rojo	23		
El sabio en la roca	25		
Cronoscopio	28		
Zep pregunta	31		
La última incógnita	33		
La isla	35		

NUEVA PANGEA LA EXPEDICIÓN

Cuenta una leyenda que alguna vez en un planeta llamado Tierra, los continentes estaban separados por océanos azules. En la Tierra había, según lo narran las escrituras, montañas tupidas de vegetación fértil. Allí todo era de color verde. Hilos de agua cristalina atravesaban el relieve como espadas relucientes y animales de distintas especies lo habitaban tranquilamente. Los manuscritos de este planeta describen sabores distintos al salado: el de la miel, por ejemplo, un dulce bálsamo que entregaban las abejas; o el sabor de las manzanas, unas frutas que no existen acá en Nueva Pangea. El intercambio económico entre naciones permitía una vida cómoda a millones de personas en la Tierra, un privilegio del que gozan muy pocos acá en Nueva Pangea. La mayoría de las personas vivía en paz.

En ese entonces, el ser humano habitaba la Tierra.

Cada vez son más inútiles nuestros intentos por desintoxicar Nueva Pangea. Hemos desperdiciado casi todos nuestros recursos. La vida aquí se hace más difícil con el pasar de los días.

Nosotros estamos al borde de la extinción, pero a ustedes en el planeta Tierra aún les queda algo de tiempo para cuidar mejor sus recursos. **Aún hay esperanza. Solo una: ustedes, estudiantes, y sus profesores.**

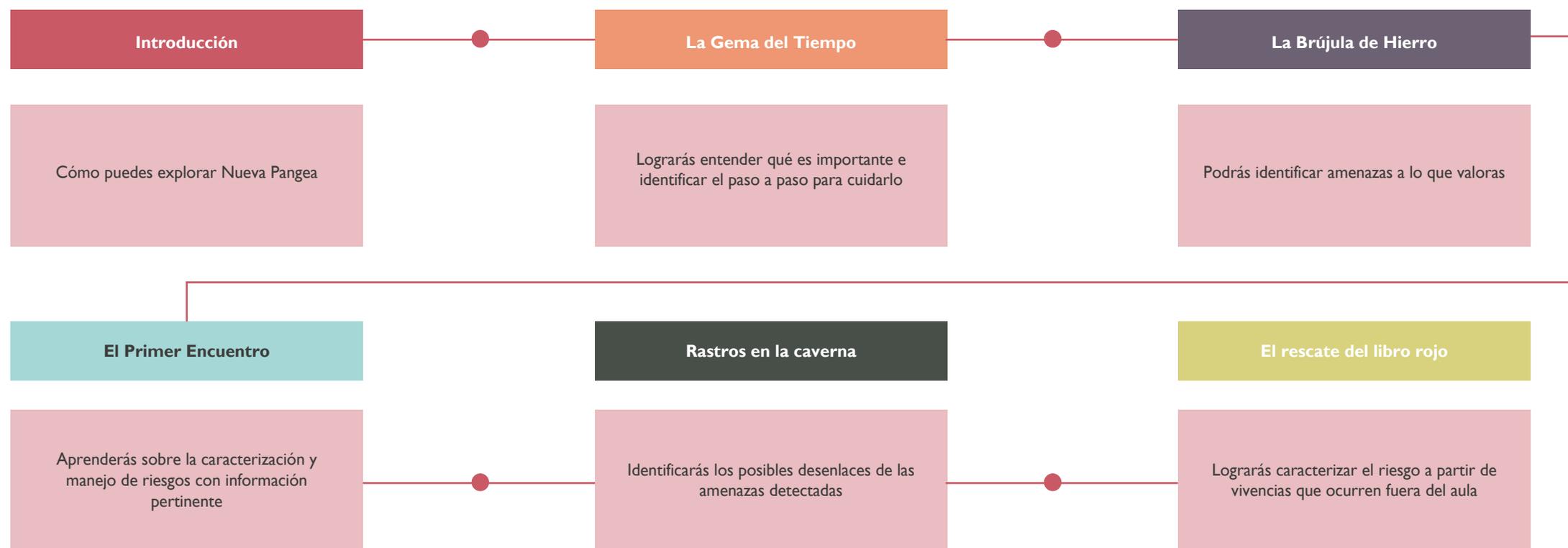
Objetivo y victoria

Nueva Pangea: la expedición es un juego en el que de forma individual o en equipos se llevan a cabo quince misiones recorriendo el mapa de Nueva Pangea. El **objetivo** en un primer momento es explorar el continente para entender qué ocasionó su catástrofe ambiental, social y económica y así ayudar a sus habitantes a reconstruir la vida en Nueva Pangea, un mundo que estuvo al borde de desaparecer. En un segundo momento, el objetivo es reconstruir el territorio y trabajar en los principios de una adecuada gestión financiera y

económica para crear las bases de un mundo y una sociedad más sostenible.

Al completar cada misión, se acumulan puntos de *victoria*, *habilidades* y *artefactos*, asimismo, abren las puertas a nuevos retos, conocimientos y logran revelar los secretos de Nueva Pangea.

Esquema I. Relación entre pasos de la gestión del riesgo y misiones de juego.



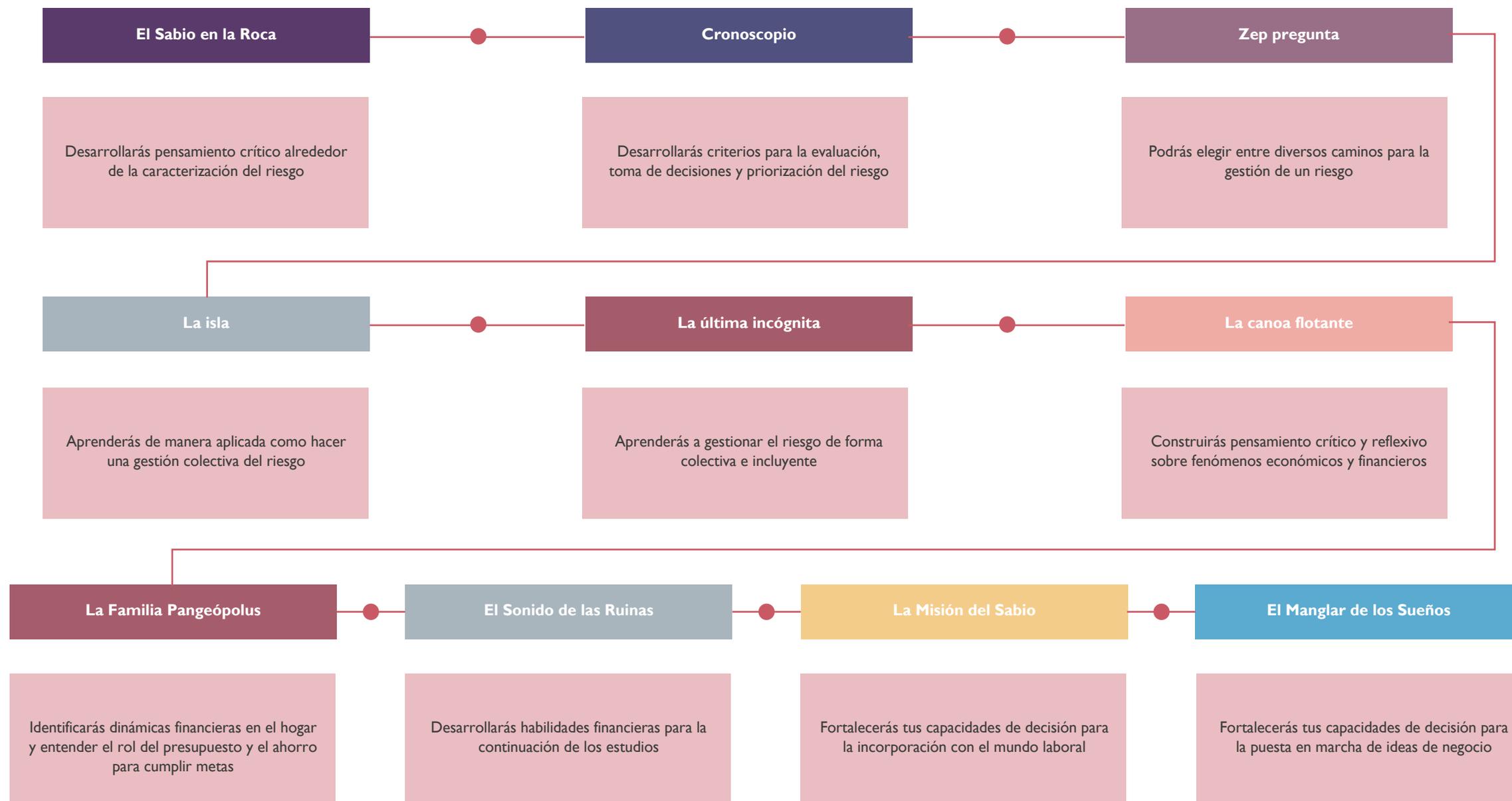


Tabla I. Puntos de victoria. (Ejemplo de diligenciamiento).

PUNTOS DE VICTORIA						
PASO	MISIÓN	EQUIPOS				
		A	B	C	D	E
valoración	LA GEMA DEL TIEMPO	2	2	1	3	1
identificación de amenazas	LA BRÚJULA DE HIERRO	3		2		
	EL PRIMER ENCUENTRO	2				1
caracterización del riesgo	RASTROS EN LA CAVERNA					
	EL RESCATE DEL LIBRO ROJO					
	EL SABIO EN LAS ROCAS					
	CRONOSCOPIO					
gestión del riesgo	ZEP PREGUNTA					
	LA ÚLTIMA INCOGNITA					
	LA ISLA					
contextualización y comprensión financiera	LA CANOA FLOTANTE					
finanzas familiares	LA FAMILIA PANGEÓPULUS					
finanzas en el estudio	EL SONIDO DE LAS RUINAS					
finanzas para la empleabilidad	LA MISIÓN DEL SABIO					
Emprendimiento	EL MANGLAR DE LOS SUEÑOS					
TOTAL DE PUNTOS						

El **ganador** será aquel que logre sumar mas puntos de victoria al final del total de misiones.

Si estás realizando esta actividad bajo la supervisión de tú docente, el te indicará el número de puntos de victoria correspondientes para ti o tú equipo.

Si estás realizando esta actividad de forma individual, **te invitamos a evaluarte con estos criterios:**

Tres (3) puntos si revisaste todo el material y completaste las actividades propuestas.

Dos (2) puntos si te faltó algo para completar la actividad.

Un (1) punto si no hiciste la actividad.

Tabla 2. El podio de Nueva Pangea. (Ejemplo de diligenciamiento).

Los puntos de victoria sirven para determinar el desempeño del estudiante o equipo. Nueva Pangea tiene un total de 45 puntos posibles, asignados según el criterio del docente en la versión dirigida o la auto-evaluación en la versión individual.

Según los puntos obtenidos, los estudiantes o sus equipos se ubicarán en estos lugares y el docente, en la versión dirigida, podrá determinar un premio para aquellos que se ubiquen en el nivel Adamantio.

~EL PODIO~ DE NUEVA PANGEA	
EXPEDICIONARIOS	EQUIPO GANADOR
 ADAMANTIO	MÁS DE 40 PUNTOS.
 ÁURICO	ENTRE 31 Y 40 PUNTOS
 ARGENTO	DE 23 A 30 PUNTOS
EN ENTRENAMIENTO	MENOS DE 23 PUNTOS

Habilidades y artefactos

Además de puntos de victoria, los equipos recibirán habilidades y artefactos. Los criterios para saber cuántas habilidades o qué artefactos reciben los equipos aparecen al comienzo de cada misión.

Las habilidades son de exploración, de acción y de transformación, dependiendo de las misiones que estén cursando.

Las habilidades de acción están presentes en todas las misiones y muestran qué tan bueno es el equipo para tomar decisiones informadas sobre sus riesgos (decidir), cuidar y administrar los recursos que valoran (administrar) o establecer metas a futuro (planear).

Las habilidades de exploración muestran qué tan bueno es un equipo para observar

su contexto (información de observación), buscar información en distintas fuentes y contrastarlas (información de contraste) y recoger testimonios (información testimonial); estas habilidades se pueden adquirir desde La Gema del Tiempo hasta Zep Pregunta, ya que son misiones enfocadas en conocer y entender el entorno desde la perspectiva de gestión del riesgo

Las Habilidades de transformación muestran la capacidad del equipo para trabajar de manera conjunta y planear soluciones o metas compartidas (colaboración), generar nuevas ideas y ponerlas en práctica (creatividad) y participar constructivamente dentro de una sociedad y reconocerse como sujetos de derechos (ciudadanía, convivencia y paz). Estas habilidades están presentes desde La Canoa Flotante hasta El Manglar de los Sueños, ya que son misiones donde el enfoque está en proponer soluciones a las problemáticas encontradas.

Tabla 3. Habilidades según desempeño:

Misión:	Habilidades	Numero	Criterios:
Brujula de Hierro	Ojos de información de observacion	4	Por completar la misión
El primer encuentro	Orejas de informacion testimonial	1 a 4	Una por cada tipo de miembro de la comunidad educativa entrevistado (estudiantes, docentes, personal administrativo y padres de familia).
Rastros en la caverna	Lupas de informacion de contraste	1 a 4	Una por cada fuente consultada.
El rescate del libro rojo	Ojos de información de observacion	1 a 4	Uno por cada tipo de amenaza identificada
El sabio en la roca	Orejas de informacion testimonial	1 a 4	Una por cada experto consultado
Cronoscopio	Lupas de informacion de contraste	2	Por completar la misión
ZEP Pregunta	Lupas de informacion de contraste	2	Por completar la misión
La Canoa Flotante	Mano de la colaboración	1 a 2	Uno por desarrollar la actividad de clasificar los recursos por categorías y fuentes. Uno adicional por leer el documento de consumo responsable
	Lapiz de la creatividad	1	Por completar la actividad de identificar el efecto de las situaciones sobre los precios.
La Familia Pangeópulus	Bandera de convivencia y paz	2	Por identificar las entidades del sistema financiero y unirlas con sus funciones correspondientes
	Mano de la colaboración	1 a 3	Dos por completar la actividad del presupuesto. Una adicional por leer el documento de roles familiares
El Sonido de las Ruinas	Lapiz de la creatividad	2	Por completar la actividad de visualización de sus gastos futuros.
	Mano de la colaboración	1	Por completar la actividad de definir tres (3) metas para el proyecto de vida de los estudiantes
La misión del sabio	Lapiz de la creatividad	1 a 2	Uno por elaborar el plan de ahorro para alcanzar las metas definidas en su proyecto de vida. Uno adicional por leer el documento de pros y contras de formas de financiación
	Mano de la colaboración	1	Una por leer el documento sobre tipos de contrato
	Bandera de convivencia y paz	1 a 2	Una por el ejercicio de reflexión acerca de su rol laboral futuro en el marco de su proyecto vida. Una por terminar la misión.
El Manglar de los Sueños	Mano de la colaboración	3	Tres por completar la misión
	Lapiz de la creatividad	1	Por completar la actividad del medidor de ideas sostenibles que sirvan a la comunidad. Uno por completar el presupuesto de la idea de proyecto.
	Bandera de convivencia y paz	2	Por completar el modelo Canvas de la idea de proyecto.

Imagen 1. Maleta de artefactos



Conformación de los equipos para la versión grupal.

Al final de la primera misión (La gema del tiempo), el salón debe conformar 5 equipos y cada equipo debe otorgar algunos roles a sus miembros. Cada equipo debe tener mínimo un inversionista, un ingeniero, un antropólogo y un científico. Si hay más estudiantes en el grupo pueden acudir a los roles de periodista y artista o, si el equipo tiene más de 6 estudiantes, puede haber roles repetidos. Es importante que en los equipos decidan cómo interpretarán su rol y qué puede significar. Aquí encontrarán algunas indicaciones de sus posibles funciones:

- El o la inversionista debe ser una persona que logre identificar fácilmente las amenazas económicas a otros recursos. A su vez, es quien aporta más al equipo la habilidad (la competencia de EEF) de administrar. Debe procurar aportar su opinión con especial atención en el cálculo costo-beneficio durante el paso de gestión del riesgo.
- La ingeniera o ingeniero es un estudiante que logra identificar las amenazas físicas y que tenga interés en matemáticas o en modalidades técnicas. A su vez, es quien más aporta al equipo la competencia de EEF de planeación.
- El o la antropóloga es una estudiante que logra identificar fácilmente las amenazas de convivencia y procura que este factor no pase desapercibido durante la investigación. Tiene interés especial en historia, filosofía o ciencias sociales. Es quien ayuda al equipo a tomar decisiones y a pensar en los demás cuando lo hacen.
- La o el científico es un estudiante que presta especial atención a las amenazas del medio ambiente. Puede interesarse en la física, la biología o la química y cuidar con alguna dedicación el recurso Ambiente de la sigla SABER. Aporta al equipo sus habilidades de exploración o investigación.
- La periodista puede cuidar la comunicación de los miembros del equipo para que sea respetuosa, clara y centrada en argumentos y puede tomar fotos u otro tipo de registro de la realización de las misiones.
- El o la artista es un estudiante que presta especial atención a todos los productos de investigación que tienen dibujos, mapas o información visual. Además, debe procurar ofrecer soluciones creativas a los problemas que se encuentra el equipo durante la misión.

Los equipos se conforman al azar: los estudiantes toman turnos para decir en voz alta «A», luego el estudiante de al lado dice «B», el del lado «C», y así sucesivamente hasta «E». Este proceso se repite hasta que todos los estudiantes tengan una letra. Los estudiantes que hayan dicho en voz alta «A» están en el equipo A, los que dicen «B», en el equipo B y así sucesivamente. Luego, los estudiantes se reparten los roles de su **Perfil del equipo**.

Tabla 5. Conformación de equipos para la versión grupal:

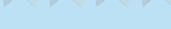
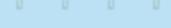
MIEMBROS DEL EQUIPO

	INGENIERO(A)	CIENTÍFICA(O)	ANTROPÓLOGO (A)	INVERSIONISTA	PERIODISTA	ARTISTA	ROL:	ROL:
INTERÉS ESPECIAL	EN MATEMÁTICAS O MODALIDAD TÉCNICA	EN FÍSICA, BIOLOGÍA Ó QUÍMICA	EN HISTORIA, FILOSOFÍA O SOCIALES	EN ECONOMÍA O EMPRENDIMIENTO	EN LENGUAJE O INGLÉS	EN ARTES (TEATRO, DANZA, PINTURA)		
NOMBRE DEL MIEMBRO DEL EQUIPO								
MAESTRÍA EN:	IDENTIFICAR AMENAZAS FÍSICAS	IDENTIFICAR AMENAZAS DE MEDIO AMBIENTE	IDENTIFICAR AMENAZAS DE CONVIVENCIA	IDENTIFICAR AMENAZAS ECONÓMICAS	REDACTAR LA BITÁCORA Y SUPERVISAR LA COMUNICACIÓN DEL EQUIPO	CREAR E INNOVAR EN LAS SOLUCIONES		
HOBBIE								

Bitácora:

Tu nombre o el de tu equipo _____

PUNTOS DE VICTORIA		
PASO	MISION	Puntos
valoración	LA GEMA DEL TIEMPO	
identificación de amenazas	LA BRÚJULA DE HIERRO	
	EL PRIMER ENCUENTRO	
caracterización del riesgo	RASTROS EN LA CAVERNA	
	EL RESCATE DEL LIBRO ROJO	
	EL SABIO EN LAS ROCAS	
	CRONOSCOPIO	
gestión del riesgo	ZEP PREGUNTA	
	LA ÚLTIMA INCOGNITA	
	LA ISLA	
contextualización y comprensión financiera	LA CANOA FLOTANTE	
finanzas familiares	LA FAMILIA PANGEÓPULUS	
finanzas en el estudio	EL SONIDO DE LAS RUINAS	
finanzas para la empleabilidad	LA MISIÓN DEL SABIO	
Emprendimiento	EL MANGLAR DE LOS SUEÑOS	
TOTAL DE PUNTOS		

TIPO DE HABILIDAD	HABILIDAD	NUMERO OBTENIDO:	TOTAL
EXPLORACION	 Ojos de información de observación		
	 Orejas de información testimonial		
	 Lupas de información de contraste		
TRANSFORMACION	 Bandera de convivencia y paz		
	 Lápido de la creatividad		
	 Mano de la colaboración		
ACCION	 Planear		
	 Decidir		
	 Administrar		

ARTEFACTOS DEL EXPEDICIONARIO



NUEVA PANGEEA

LA EXPEDICIÓN

LA GEMA DEL TIEMPO

LA BRÚJULA DE HIERRO

EL PRIMER ENCUENTRO

PANTANO DE LAS SOMBRAS

RASTROS EN LA CAVERNA



EL RESCATE DEL LIBRO ROJO

CRONOSCOPIO

DESIERTO DE LOS ESPEJOS

RISCAREM

EL SABIO EN LA Roca

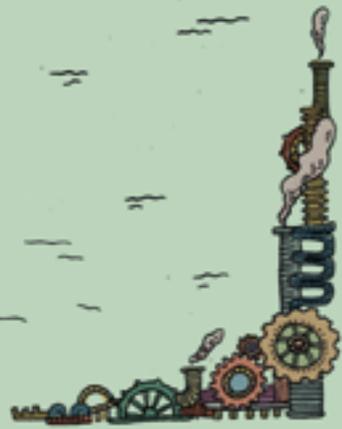
LA ISLA

¿EP PREGUNTA

LA ÚLTIMA INCÓGNITA

GEA

EL PODIO DE NUEVA PANGEA	
EXPEDICIONARIOS	EQUIPO GANADOR
 ADAMANTIO	
 AURICO	
 ARGENTO	
EN ENTRENAMIENTO	



¡Bienvenidos, expedicionarios!

Mi nombre es Zep. Decidí establecer contacto con ustedes con el fin de llevarlos a Nueva Pangea para que ustedes conozcan nuestra catástrofe y eviten que les ocurra a ustedes. Les escribo con la urgencia de ver que mi mundo está al borde de la destrucción. Una destrucción que hubiéramos podido evitar si hubiésemos cuidado mejor nuestros valiosos recursos sociales, naturales y económicos. ¡Mi misión es asegurar que no vaya a pasar lo mismo con su querida Tierra!

Creemos que los indicados para llevar a cabo esta expedición son ustedes, los estudiantes y sus maestros. Tienen la inteligencia, la creatividad y la valentía necesarias para tener éxito. Si deciden aceptar esta misión, deberán subir al globo y viajar a Nueva Pangea. Para lograrlo, necesitan la gema del tiempo, un artilugio de la más alta tecnología que proporciona la energía que propulsa al globo. Es la única forma en que podrán aprender acerca de lo que nos pasó y cómo pueden evitar que les pase a ustedes.

Antes de continuar, debo advertirles que Nueva Pangea no se parece en nada al lugar de donde vienen. Es un mundo inhóspito, lleno de grandes peligros y retos difíciles de conquistar. Sin embargo, en la medida en que exploren el territorio mejorarán sus habilidades y serán menos vulnerables a los peligros de Nueva Pangea.

Contamos con poco tiempo. ¿Quieren obtener la gema del tiempo y viajar a Nueva Pangea?

La misión es conformar equipos e identificar lo que valoran y quieren proteger como grupo. Este consenso lo escribirán en una proclama para mostrar su compromiso.

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan: 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Artefacto:

La gema del tiempo: por completar la actividad.

Habilidades de acción:



DECIDIR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

1, 2 o 3 puntos para todos los equipos, dependiendo de la calidad del trabajo realizado por los estudiantes y la claridad de la proclama.



¿Qué es lo que valoramos?

El recurso de la sigla SABER que más valora el salón es:

¿Cómo podemos trabajar juntos para cuidar o alcanzar aquello que valoramos?

Hagan una lista de tareas que sirvan para cuidar lo que valoran y seleccionen a uno o varios responsables de llevarlas a cabo.

TIPO DE RECURSO	SUBCATEGORÍAS
 S (Saber)	Saber académico (lo que se aprende en el colegio o universidad), saber cotidiano (lo que se aprende en la vida)
 A (Ambiente)	Agua, aire, fauna, flora, tierra
 B (Bienestar)	Bienestar psicológico, bienestar físico, bienestar asociado al placer (hedonismo)
 E (Económicos y financieros)	Dinero, bienes (muebles e inmuebles), recursos energéticos
 R (Relacionamiento)	Familia, amigos, pareja, maestros, ciudadanos

PLANEACIÓN		
RECURSO Y VALORACIÓN DEL CURSO	TAREAS	RESPONSABLE
<p>Ejemplo: Recursos: ECONÓMICO y SABER. «Este salón valora lo que aprende porque nos va a permitir obtener buenos trabajos en el futuro.»</p>	<p>Ejemplo: «Organizar un equipo de seguimiento por asignatura para que nos apoyemos entre nosotros con grupos de estudio cuando obtengamos malas notas».</p>	<p>Ejemplo: Matemáticas y Física: Diana. Lenguaje: Felipe. Química: Andrea. Además, los profesores de cada área.</p>

Proclama del curso:

Una proclama es un texto corto que muestra el consenso que alcanzaron sobre la meta que los une (visión) y el compromiso que adquirieron para alcanzarla (misión). Escriban la proclama del curso aquí:

.....

.....

¡Felicitaciones por haber conseguido la gema del tiempo! Deben cuidarla durante el resto de la expedición.

¡Ahora están en Nueva Pangea! A este continente lo atraviesa un río que desemboca en un océano turbio que lo rodea completamente. Tiene una pequeña isla, que en otra época fue un montón de basura que flotó descuidado por siglos.

Se encuentran en el pantano de las Sombras, una región llena de aguas estancadas que huele muy mal. Tengan cuidado: algunas plantas de este pantano son carnívoras. En esta misión deberán identificar aquello que amenaza el recurso que valoran. Si aceptan esta misión, les entregará la brújula de hierro, un instrumento que les ayudará a identificar mejor las amenazas físicas, ambientales, económicas y de convivencia. Además, seguirán mejorando sus habilidades de expedición y acción.

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- Tener la gema del tiempo en su maleta de artefactos.
- 1 hora de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Artefacto:

La brújula de hierro.



Habilidades de exploración:

4 ojos de información de observación por completar la misión.

Habilidades de acción:



DECIDIR: 1 habilidad por completar la misión.



PLANEAR: 1 habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



Mapa

Dibujen el mapa del colegio, hagan el recorrido e identifiquen lo que amenaza el recurso que valoran, de acuerdo con las convenciones. Tomen en cuenta sus roles para identificar amenazas de cada tipo. Por ejemplo, el antropólogo debe estar muy atento a las amenazas de convivencia y el inversionista a las amenazas económicas.

Convenciones:

TIPO DE AMENAZA
<p>F (Físicas): aquellas que son causadas por la infraestructura. Ejemplo: «Las columnas del edificio B están muy viejas y se pueden caer».</p>
<p>A (Del medio ambiente): aquellas que tienen su fuente en la relación de los seres humanos con la naturaleza. Ejemplo: «Las lluvias que pueden desbordar el río e inundar la escuela».</p>
<p>C (De convivencia): aquellas que son causadas por comportamientos de miembros de la comunidad educativa o de otros actores, que afectan negativamente las relaciones sociales. Ejemplo: «Las peleas entre los equipos de fútbol de dos cursos» o « El acoso de los estudiantes de grados superiores a sus compañeros más pequeños».</p>
<p>E (Económicas): aquellas que son causadas por escasez de recursos o por su mal manejo. Ejemplo: «Un estudiante no recibe dinero suficiente para las onces de la semana».</p>

1. ¿Cuál es la amenaza que más veces sucede en el colegio (frecuencia)?: Tipo de amenaza:
2. ¿Cuál de las amenazas identificadas creen que podría causar mayor daño (impacto)?:
3. ¿Por qué creen que causaría más daño?:
4. ¿Quiénes causaron esta amenaza?:
5. ¿Quiénes podrían ayudar a solucionarla?:
6. Después de haber realizado el recorrido, ¿podrían escribir en sus propias palabras qué entienden por amenaza?:
7. ¿Qué recursos económicos y financieros serían necesarios para enfrentar esta amenaza?:

¡Felicitaciones por sus nuevas habilidades!

Están en Nueva Pangea, al borde de un pantano habitado por una civilización pacífica que aprendió los misterios y las causas del sufrimiento de este continente.

Nos gustaría que los entendieran mejor, pero para que eso suceda ustedes deben comprender mejor su propio su contexto. En esta misión identificarán las amenazas a lo que ustedes y su comunidad valoran y quieren proteger, a través de algunas entrevistas. Conocerán opiniones diversas que deben tener en cuenta para tomar sus decisiones. Si aceptan la misión seguirán mejorando sus habilidades.

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- La gema del tiempo en su maleta de artefactos.
- 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Habilidades de exploración:

1 a 4 orejas de información testimonial. Una por cada tipo de miembro de la comunidad educativa entrevistado (estudiantes, docentes, personal administrativo y padres de familia).

Habilidades de acción:



DECIDIR: 1 habilidad por completar la misión.



PLANEAR: 1 habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



I. Entrevistas

Las preguntas de las entrevistas deben tener un objetivo claro, para que les den la información que necesitan. Un objetivo siempre inicia con un verbo que expresa una acción. Completen el siguiente esquema del objetivo:

Identificar las amenazas que pueden afectar en el colegio
(Verbo) **(Recurso de la sigla SABER)** **(Nombre de la institución)**

Durante las entrevistas recuerden escuchar activamente, parafrasear y motivar la conversación. Pueden grabar las entrevistas o tomar notas mientras el entrevistado habla. Dispongan de al menos 30 minutos y expliquen claramente el propósito de la entrevista.

Anoten en esta tabla las preguntas que harán a cada población y, una vez las hagan y discutan lo que hallaron, escriban las conclusiones a las que llegaron. Es bueno tener en mente lo que valoran como curso y anotar las amenazas que pueden afectarlo.

Valoramos		Amenazas identificadas	
Población	# entrevistas	Preguntas de la entrevista	Conclusiones
Estudiantes			
Docentes			
Personal administrativo			
Padres de familia (opcional)			

2. Análisis de la información obtenida

Discutan alrededor de estas preguntas y consignen en el siguiente espacio lo que les parezca más relevante de esa discusión. A. ¿Qué factores en común hay en las respuestas de los entrevistados? B. ¿Qué diferencias hay entre las respuestas de los entrevistados y la opinión que el equipo tenía del riesgo antes de hacer la entrevista? C. ¿De qué manera nos permite esta información entender y caracterizar el riesgo?

A.

B.

C.

3. Amenazas

Luego de entrevistar a las personas, ¿podrían escribir en sus propias palabras qué entienden por amenaza?. Incluyan un ejemplo.

¡Felicitaciones por completar exitosamente la última misión, expedicionarios!

Su globo sobrevuela la región montañosa de Riscarem, dejando atrás la civilización que vive en el pantano. Ya identificaron las amenazas a lo que valoran y quieren proteger, ahora deben caracterizar esas amenazas para entenderlas mejor. Si deciden aceptar esta misión, deberán descifrar los rastros en la caverna que está ubicada en la falda de la montaña. Para hacerlo, los equipos dibujarán historietas que les permitan prever posibles desenlaces futuros de alguna de las amenazas, tal como hicieron nuestros antepasados en la caverna. De esa manera sabrán qué impacto puede tener una amenaza sobre lo que valoran.

Si terminan exitosamente la misión estoy dispuesto a premiarlos con habilidades de exploración y de acción. ¡Adelante!

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- La gema del tiempo en su maleta de artefactos.
- Tener 1 habilidad de información testimonial o 1 habilidad de información de observación.
- 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Habilidades de exploración:

1 a 4 lupas de información de contraste. Una por cada fuente consultada (máximo 4 lupas).

Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: 1 habilidad por completar la misión.



PLANEAR: 1 habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



El cómic: en equipo discutan posibles consecuencias que puede tener una amenaza identificada anteriormente y dibujen aquella que les parezca más importante en las viñetas.

Debajo de cada dibujo, en los recuadros numerados, pueden describir lo que está ocurriendo.

Amenaza identificada:		Título del cómic:	
1.	2.	3.	
4.	5.	6.	

1. Escala

La consecuencia de la amenaza que dibujaron es de escala personal (afecta a una sola persona), local (afecta al salón, al colegio o al municipio), nacional (afecta al país) o global (afecta al planeta):

.....

.....

.....

2. Impacto del evento

El impacto es el daño que puede causar la amenaza sobre aquello que valoramos. Ej.: Un fuerte terremoto tiene un impacto muy alto sobre los edificios. ¿Cuál es el impacto que tiene el evento dibujado en el cómic (bajo, medio y alto)?

¿Por qué?

.....

.....

.....

3. Probabilidad del evento

Es la alta o baja posibilidad de que ocurra un suceso entre un número de casos posibles. Ej.: que caiga un rayo sobre un ser humano puede ocurrir en solamente 1 de cada 3.000.000 de casos posibles, entonces su probabilidad es baja. ¿Cuál es la probabilidad de que ocurra el evento dibujado en el cómic? (pueden solamente estimarla, no necesitan un dato científico)

4. Riesgo

Después de este ejercicio, ¿podrían escribir en sus propias palabras qué entienden por riesgo?

.....

.....

5. Recursos

¿Qué recursos económicos y financieros se ven afectados por la amenaza que dibujaron?

.....

.....

¡Miren, expedicionarios, una dránguila!

Debido a los cambios que ha sufrido Nueva Pangea desde que empezó la contaminación, murieron la mayoría de animales marinos, pero esta especie logró mutar y sobrevivir. Lo logró adaptándose a los cambios del entorno. La dránguila tiene un libro rojo en sus patas, ¿ven? Nos lo ofrece con la condición de que anotemos en nuestros cuadernos los eventos de nuestro día a día y podamos comprenderlos mejor. Solo así, a través de la observación, podremos aprender qué pone en juego lo que queremos proteger y cuidar.

Si terminan exitosamente esta actividad rescatarán el libro rojo y podrán ponerlo en su maleta de artefactos. Además, estoy dispuesto a darles puntos y habilidades de distintos tipos. ¡Adelante!

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- La gema del tiempo en su maleta de artefactos.
- Tener 2 habilidades de decidir o 2 habilidades de planear.
- Tener 2 habilidades de información testimonial o 1 habilidad de información de observación.
- 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Artefactos:

El libro rojo por haber completado la misión.



Habilidades de exploración:

1 a 4 ojos de información de observación. Una por cada tipo de amenaza identificada (máximo 4 ojos).

Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



Análisis de los diarios en clase:

Con el apoyo del docente, quien es el único que puede leer los diarios anónimos de los estudiantes o sus bitácoras antes de esta sesión, van a contestar las siguientes preguntas.

1. Amenaza más recurrente

A partir del análisis hecho, ¿cuáles son las amenazas más recurrentes en los diarios de los estudiantes?

.....

.....

.....

2. Tipo de amenaza

A partir de la tabla de amenazas FACE (ver *La brújula de hierro*), ¿qué tipo de amenaza es la que más afecta a los estudiantes del salón?

.....

.....

.....

3. Impacto del evento

El impacto es el daño que puede causar la amenaza sobre aquello que valoramos.

Ejemplo: un fuerte terremoto tiene un impacto muy alto sobre los edificios. ¿Cuál es el impacto que tiene el evento más recurrente en los diarios de los estudiantes (bajo, medio o alto)?

.....

.....

.....

4. Probabilidad del evento

Es la alta o baja posibilidad de que ocurra un suceso entre un número de casos posibles. Ejemplo: que caiga un rayo sobre un ser humano puede ocurrir en 1 de cada 3.000.000 de casos posibles, por lo que su probabilidad es baja.

¿Cuál es la probabilidad (baja/media/alta) de que ocurra el evento más recurrente en los diarios de los estudiantes? (pueden solamente estimarla, no necesitan un dato científico)

5. Nivel de riesgo

Es el potencial daño o pérdida que se obtiene de la relación entre un impacto adverso y su probabilidad de ocurrencia. Ejemplo: que le caiga un rayo a alguien tiene una baja probabilidad, pero un alto impacto porque la mayoría de las veces causa la muerte, entonces, el nivel de riesgo en ese caso es medio. El nivel de riesgo del evento relatado en los diarios es (ver la tabla a continuación)

IMPACTO	ALTO	Medio	Alto	Alto
	MEDIO	Bajo	Medio	Alto
	BAJO	Bajo	Bajo	Medio
		BAJA	MEDIA	ALTA
		PROBABILIDAD		

6. Relación entre los riesgos que identificaron y aquello que se valora como curso:

7. Aprendizajes adicionales

¿Qué otras cosas aprendieron haciendo esta actividad?

.....

.....

.....

¡Han llegado muy lejos, expedicionarios!

El final de esta aventura está cada vez más cerca. Espero que la exploración de este continente les esté dejando buenos aprendizajes para que no cometan en la Tierra los mismos errores que cometimos nosotros en Nueva Pangea. Una de las cosas que nosotros no hicimos a tiempo fue consultar a nuestros expertos y tomar en cuenta su opinión a la hora de tomar decisiones. Por eso sufrimos de una contaminación rápida y del calentamiento progresivo del planeta, que llevó a que se extinguiera la vida que conocíamos. Si deciden aceptar esta misión, deberán consultar al sabio en la roca para que entiendan mejor cuáles son las características de los riesgos que los rodean. ¡No repitan nuestra historia! Tomen en cuenta esa opinión en sus decisiones.

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- La gema del tiempo en su maleta de artefactos.
- Tener 2 habilidades de decidir o 2 habilidades de planear.
- Tener 2 habilidades de información testimonial o 1 habilidad de información de observación.
- 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Habilidades de exploración:

1 a 4 orejas de información testimonial. Una por cada experto consultado (máximo 4).

Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: 1 habilidad por completar la misión.



PLANEAR: 1 habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



1. El objetivo de la entrevista

Las preguntas de las entrevistas deben tener un objetivo claro, para que les den la información que necesitan. Un objetivo siempre inicia con un verbo que expresa una acción. Completen el siguiente esquema del objetivo:

Caracterizar los riesgos que pueden afectar
(verbo) **(recurso de la sigla SABER)**
 en el colegio
(nombre de la institución)

Ahora bien, con base en el objetivo y los resultados de las herramientas anteriores, ¿sobre qué tema concreto quisieran preguntar a los expertos?

.....

.....

.....

2. El sabio

El equipo debe determinar, según el tema sobre el que va a ahondar, a quién(es) va a entrevistar. ¿Quién o quiénes son expertos en el tema que eligieron?:

.....
 (ej.: el psicólogo del colegio, el rector y el secretario de educación del municipio).

3. La entrevista con el sabio

Diseñen las preguntas que quieren hacerle a los expertos teniendo en cuenta la información que tienen de otras herramientas, los lugares en donde ven vacíos y el objetivo de la entrevista. Por ejemplo: ¿para usted, qué causa la deserción escolar? ¿cada cuánto deserta un estudiante del colegio?, ¿uno del municipio? ¿qué hacen para que no deserten más estudiantes? ¿qué se podría hacer mejor? Tengan en cuenta sus roles para la elaboración de las preguntas.

Sabio	Preguntas	Resumen de sus respuestas	Impacto, según el sabio (Alto / medio / bajo)	Probabilidad según el sabio (Alto / medio / bajo)

4. Análisis de la información

Discutan las respuestas de los expertos y analíenlas a partir de las siguientes preguntas: A. ¿De qué manera esta información nos permite entender y caracterizar el riesgo? B. ¿Qué nos dice la información de las entrevistas sobre la probabilidad y el impacto del riesgo que se está analizando?

A.

.....

B.

.....

¡Expedicionarios!

En nombre de los habitantes de Nueva Pangea quiero agradecerles por el valioso trabajo colectivo que han hecho. Verlos trabajando unidos y con dedicación nos da mucha esperanza.

Nosotros les enviamos el globo que los trajo aquí para que aprendieran de los errores cometidos por los humanos en la Tierra. Por si no lo han descubierto ya, quiero contarles que Nueva Pangea no es otro planeta sino la Tierra misma y el viaje que ustedes emprendieron en el globo fue un viaje hacia el futuro. ¡Nosotros somos sus descendientes!, ¡ustedes, nuestros ancestros!

En la tierra, alrededor del año 2100, los glaciares se derritieron por completo y los océanos cubrieron grandes partes de la tierra debido al descuido de los seres humanos, que no protegieron ninguno de sus recursos. Casi toda la vida se extinguió, pero nuevas especies surgieron de ese proceso, incluyendo la mía, que desarrolló inteligencia y la capacidad de respirar bajo el agua y en el nuevo continente que emergió luego de la gran inundación, muchísimos años después: la Nueva Pangea.

¿Se han hecho merecedores de este secreto porque queremos que nos ayuden! Llevando a cabo esta misión y al menos una herramienta de gestión, podrán actuar sobre la Tierra y tener un impacto en nuestro futuro. ¿Aceptan?

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- La gema del tiempo en su maleta de artefactos.
- Tener 3 habilidades de planear o 3 de administrar.
- 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Artefactos:

1 cronoscopio por haber completado la misión.



Habilidades de exploración:

2 lupas de información de contraste por completar la misión.



ADMINISTRAR: 1 habilidad por completar la misión.



DECIDIR: 1 habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



Nivel de riesgo

A partir de las misiones anteriores, listen aquí las amenazas que han identificado. Para cada una de las amenazas señalen su probabilidad y de impacto. Una amenaza no es lo mismo que un riesgo, una amenaza se convierte en un riesgo cuando al mismo tiempo se considera su probabilidad y su impacto. Por ejemplo, es una amenaza las columnas del edificio B que están muy viejas y se pueden caer. Un riesgo es cuando se logra estimar que tan probable es que se caigan las columnas y que tanto impacto generaría esta situación. Para calcular el nivel de riesgo utilicen la gráfica de abajo. Por ejemplo, si la amenaza tiene una probabilidad media y un impacto bajo, entonces su riesgo es bajo.



Amenaza	Impacto			Probabilidad			Nivel del riesgo		
	BAJO	MEDIO	ALTO	BAJA	MEDIA	ALTA	BAJO	MEDIO	ALTO

Priorización

Seleccionen la amenaza con el nivel de riesgo más alto para gestionar. Presenten a los demás equipos el riesgo priorizado teniendo en cuenta la respuesta a las siguientes preguntas.

¿Quién se beneficia si se gestiona este riesgo?

¿Quién se beneficia si no se gestiona este riesgo?

¿Qué tanto influye nuestro comportamiento en lo que puede ocurrir con este riesgo?

¿Con qué habilidades y talentos contamos para enfrentar el riesgo?

¿Cuánto se pierde con la decisión, cuánto se gana? (recursos económicos), ¿qué se gana y qué se pierde con respecto a recursos de otros tipos?

Riesgo

Después de este ejercicio, ¿podrías definir con tus propias palabras qué es priorización del riesgo?

Votación

Cuando todos los equipos hayan presentado su riesgo, voten para elegir el riesgo que el salón va a gestionar. El riesgo priorizado por el salón es:

¡Equipos!

Han llegado a un momento crucial de esta aventura: la gestión del riesgo. Ya saben lo suficiente sobre sus recursos, amenazas y riesgos como para tomar cartas en el asunto. ¡A la acción!

En su época, el ser humano tomaba de la Tierra lo que quería, cuando quería, por los medios que fueran necesarios. No fue capaz de administrar la inmensa cantidad y variedad de recursos de los que disponía. Entonces, el ser humano agotó el agua, los alimentos y acabó con la capa de ozono. Buscando riqueza perforó la tierra con gigantescas manos de hierro y le extrajo cuanto pudo. Ciego de poder, también quiso arrebatarse los recursos a los humanos de otras naciones. Esto empeoró las relaciones entre sus líderes. Todos iban detrás del mismo objetivo y ninguno quería que los demás lo alcanzaran primero. La humanidad no fue capaz de proteger los recursos que le garantizaban su supervivencia.

Por eso es necesario que aprendan a solucionar dilemas en los que hay posiciones encontradas que implican sacrificios. Al cabo de esta misión obtendrán más puntos y habilidades, ¡manos a la obra!

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- 2 artefactos en su maleta.
- Tener 3 habilidades de planear o 3 de administrar.
- 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.



Habilidades de exploración:

2 lupas de información de contraste por completar la misión.



Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: 1 habilidad por completar la misión.



DECIDIR: 2 habilidades por completar la misión.



Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



Elaboración del dilema

Piensen en un dilema relacionado con el riesgo que se priorizó en la herramienta anterior (Cronoscopio). Un dilema es una situación en la que hay que escoger entre dos opciones de acción y, sea cual sea la decisión que se tome, se sacrifica algo a cambio de una ganancia. Por ejemplo, decidir financiar el almuerzo de los estudiantes en un colegio en vez de hacer las reparaciones de los salones que están en un estado crítico.

Para elaborar el dilema, respondan las siguientes preguntas:

Dilema:	Curso de acción 1:	¿Qué se sacrifica con este curso de acción?
		¿Qué se gana con este curso de acción?
	Curso de acción 2:	¿Qué se sacrifica con este curso de acción?
		¿Qué se gana con este curso de acción?

1. ¿Cuál es el riesgo priorizado?

2. Qué recurso SABER se ve afectado por este riesgo?

Solución del dilema. Para aclarar el dilema consideren lo siguiente:

Derechos de las partes involucradas	Responsabilidades de las partes involucradas	Sostenibilidad	Relación costo-beneficio	Equidad
¿Los derechos de quién se toman en cuenta, los de quién no?	¿A quién se responsabiliza, a quién no?	¿Qué se busca fortalecer con la decisión y qué no?	¿Cuánto se pierde por la decisión, cuánto se gana?	¿Quién gana y quién pierde por la decisión?

Gestión del riesgo

¿A qué tipo de estrategia de gestión corresponde la decisión que tomaron para resolver el dilema? Marquen con una X:

Evitar: Mitigar la ocurrencia:

Mitigar el impacto: Transferir:

Análisis

Discutan en el equipo: ¿han vivido dilemas similares en su vida?, ¿cómo los manejan?, ¿la forma en que toman decisiones cotidianamente se asemeja a la forma en que solucionaron el dilema? Escriban acá las conclusiones de esa discusión:

¡Expedicionarios!

La extinción de la raza humana no se dio por falta de conocimientos o tecnología. Ustedes sabían lo que podía pasar y detenerlo a tiempo, pero no lo hicieron. Confundieron el bienestar con el poder y se dejaron llevar por emociones como la envidia y el miedo. Fueron egoístas. Las malas relaciones entre los humanos llevaron a la guerra y esta empeoró el deterioro del planeta y causó hambre y dolor. La economía colapsó. Por eso, en esta misión aprenderán sobre la importancia del trabajo en equipo para gestionar los riesgos.

Ahora ustedes están en Gea, la única ciudad en Nueva Pangea. La vida en Gea no es fácil: el clima es hostil, hay pocos alimentos y un malestar generalizado en sus habitantes. Para ayudarlos, hagan esta misión, apliquen lo aprendido en la Tierra y, con su trabajo y algo de suerte, lograrán mejorar su situación. Si llevan a cabo esta misión obtendrán la llave en su maleta de artefactos, así como puntos y habilidades de distintos tipos.

¡Muchos éxitos!

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- 2 artefactos en su maleta.
- Tener 3 habilidades de planear o 3 de administrar.
- 4 horas de clase

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.

Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: 2 habilidades por completar la misión.



DECIDIR: 1 habilidad por completar la misión.



PLANEAR: 1 habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos de victoria para todos los equipos.



Selección de la minga

Su misión es hacer una Minga. Minga viene de la palabra quechua mink'a, que se refiere al trabajo que hace un grupo de personas por iniciativa propia, en beneficio de toda la comunidad. Al finalizar la minga, usualmente se comparte algo de comer o beber entre las personas que participaron del trabajo colectivo.

Escriban aquí tres ideas que tenga el equipo. Tengan en cuenta verbos como: organizar, arreglar, plantar, construir, limpiar, mejorar, entre otros que pueden facilitar la lluvia de ideas.

¿Qué valoran?:			
¿Qué riesgo van a gestionar para cuidar lo que valoran?			
IDEAS PARA LA MINGA			
Descripción de la idea	1.	2.	3.
¿Por qué la minga sirve para gestionar ese riesgo? (explicar a qué tipo de gestión de riesgo corresponde)			
¿Cuánto dinero cuesta llevar a cabo esta minga?			
¿Qué costos no materiales tiene esta minga? (tiempo, esfuerzo, recursos humanos, etc.)			
¿Lo que cuesta esta minga justifica llevarla a cabo?, ¿por qué?			

Describan aquí la minga que seleccionó el equipo y expliquen por qué la escogieron:

Planeación:

Elijan las tareas que van a asumir como equipo en la minga y anótenlas en la tabla de acuerdo con su urgencia.

Tarea	Responsable del equipo	Fecha de cumplimiento	Estado de la tarea	(X no se ha iniciado, ✓ :completada)

Análisis:

¿Creen que la minga contribuyó a mejorar la gestión del riesgo en la comunidad educativa?, ¿cómo?

.....

¿Qué pasó al trabajar juntos por una meta común?, ¿qué aprendieron?

.....

¡Estimados estudiantes!

Nunca tuve dudas sobre su capacidad y valentía. Ver lo que han hecho en su colegio confirma que tenía razón. Con sus acciones ya han contribuido a hacer mejor la vida en Nueva Pangea. Todo lo que hacen en el presente contribuye a un futuro mejor para ustedes y, por lo tanto, para nosotros. En esta misión gestionarán los riesgos de su escuela sobre una maqueta, para que aprendan cómo hacerlo luego en la vida real. Si llevan a cabo la misión obtendrán más puntos y habilidades.

¡Estén atentos y no desfallezcan!

Requerimientos:

Para llevar a cabo esta misión necesitan:

- 2 artefactos en su maleta.
- Tener 3 habilidades de planear o 3 de administrar.
- 2 horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas son para cada equipo.

Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: | habilidad por completar la misión.



DECIDIR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

3 puntos para los dos mejores equipos, 2 puntos para el tercer y el cuarto mejor equipo. El último equipo recibe solo 1 punto.

El docente puede tener en cuenta la calidad de la bitácora de cada grupo, el rigor con el que siguieron los pasos y la calidad de trabajo realizado para determinar cómo entrega los puntos.



Planeación de la gestión del riesgo

Para gestionar un riesgo y diseñar una intervención resulta útil considerar en equipo las siguientes preguntas:

¿Qué riesgo van a gestionar? (tengan en cuenta el resultado del Cronoscopio: ¿Con qué habilidades y talentos contamos para enfrentar el riesgo?)

Soluciones de la maqueta

Para decidir la mejor manera de gestionar un riesgo es necesario, entre otras cosas, preguntarse por los costos y beneficios que cada posible solución tiene. Elijan tres de las soluciones representadas en la maqueta y respondan las siguientes preguntas.

Pregunta	Solución 1	Solución 2	Solución 3
Describan la solución			
Tipo de estrategia de gestión del riesgo (evitar, mitigar la ocurrencia, mitigar el impacto, transferir)			
¿Por qué esa solución sirve para gestionar el riesgo?			
¿Cuánto dinero cuesta esa solución?			
¿Qué otros costos tiene esa solución?			
¿Lo que cuesta esa solución justifica llevarla a cabo?			

Toma de decisión colectiva en el equipo

Discutan la información de la tabla y pónganse de acuerdo para contestar las siguientes preguntas. ¿Cuál de las tres es la solución más factible para gestionar el riesgo y por qué?

.....

.....

.....

.....

¿Qué aprendizajes obtuvieron al tomar una decisión grupal sobre la gestión del riesgo?

.....

.....

Con un ejemplo muestren cómo aplicaron las competencias de decidir, administrar y planear.

.....

.....

¡Estimados estudiantes!

Cuando algunos expedicionarios y yo llegamos a la Isla, el lugar estaba lleno de basura, los ríos y árboles se habían secado. Pero poco a poco aprendimos a conocer el territorio y a hacerle frente a los riesgos de nuestro alrededor. Fue entonces cuando en tierras profundas encontramos brotes de agua pura, extraños peces y tubérculos comestibles que empezamos a intercambiar entre los habitantes del lugar para sobrevivir.

Hace poco, desde la costa vimos un objeto extraño en el horizonte. Casi todos creímos que era una dranguila—un animal marino—. Al final, ¡resultó ser una canoa!, llena de semillas, alimentos y de personas provenientes de Gea, por el momento la única ciudad en Nueva Pangea.

Ahora, las personas de la Isla cambian litros de agua, kilos de pescado y tubérculos por frutas y sal que extraen en Gea. Además, los visitantes están ayudando a trabajar la tierra de la Isla para sembrar más alimentos.

Ya se empieza a sentir un aire de transformación. Cada semana la canoa va y viene entre la Isla y Gea con bienes básicos para la comunidad. Sin embargo, cada vez surgen más preguntas entre los habitantes: ¿Cuántos kilos de fruta puedo recibir a cambio de tres litros de agua?, o ¿cuál es el valor del tiempo que invierto en pescar un kilo de pescado?

Su misión es ayudar a los habitantes de la Isla a generar dinámicas de intercambio equitativas y guiarlos para hacer que la vida económica, social y ambiental del lugar florezca.

¡Estén atentos y no desfallezcan!

Requerimientos:

Para llevar a cabo este reto necesitan dos horas de clase.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas para cada equipo son:



Artefacto:
La Canoa Flotante



Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: | habilidad por completar la misión.



DECIDIR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

1, 2 ó 3 puntos para todos los equipos, dependiendo de la calidad del trabajo realizado por los estudiantes.

Habilidades de transformación:



Mano de la colaboración: | por desarrollar la actividad de clasificar los recursos por categorías y fuentes.

| por leer el documento de consumo responsable.



Lápiz de la creatividad: | por completar la actividad de identificar el efecto de las situaciones sobre los precios.



Banderas de convivencia y paz: 2 por identificar las entidades del sistema financiero y unir las con sus funciones correspondientes.



Un recurso es un medio para obtener un fin, por ejemplo, los habitantes de Gea deben usar agua para poder obtener los tubérculos que requieren. Existen diferentes formas de clasificar los recursos, una de ellas fue la que aprendimos en La Gema del Tiempo, (Sociales, Ambientales, Bienestar, Económicos y Financieros, y Relacionales).

Otra forma de clasificar estos recursos según su fuente es renovables y no renovables. Entender esta diferencia resulta fundamental para no repetir la historia de Nueva Pangea.

DE RECURSO	SUBCATEGORÍAS
 S (Saber)	Saber académico (lo que se aprende en el colegio o universidad), saber cotidiano (lo que se aprende en la vida)
 A (Ambiente)	Agua, aire, fauna, flora, tierra
 B (Bienestar)	Bienestar psicológico, bienestar físico, bienestar asociado al placer (hedonismo)
 E (Económicos y financieros)	Dinero, bienes (muebles e inmuebles), recursos energéticos
 R (Relacionamiento)	Familia, amigos, pareja, maestros, ciudadanos

¿Cómo crees que los habitantes de Nueva Pangea deben clasificar los siguientes recursos?

recursos	Categoría	Renovable / No renovable
Habilidades artísticas		
Carbón		
Energía solar		
Manejo de software		
Maestros		
Agua	Ambiente	No renovable
Energía Fósil		
Una casa		

¿Qué significa para ti ser un consumidor responsable y cómo esto puede ayudar al cuidado de los recursos?

¿Qué efecto puede tener el mal uso de los recursos en tu casa?

¿Qué dinámica de consumo identificas dentro de tu colegio, familia o comunidad?

El intercambio de recursos ha estado siempre presente en la historia de la humanidad, y para hacerlo se determinaron ciertos sitios donde los productores y quienes necesitaban bienes o servicios podían encontrarse. A estos lugares los llamamos mercados y en la actualidad podemos encontrarlos desde las plazas mayoristas (como las centrales de abastos) hasta las plataformas de internet.

Tal vez el factor más importante a la hora del intercambio de bienes y servicios es el precio, es decir, la cantidad de dinero necesaria para adquirir cualquiera de estos.

Son muchas situaciones las que influyen en la variación de los precios, pero las podemos ordenar en dos grandes tipos, las que tienen que ver con eventos asociados a los compradores (la demanda) o las que afectan a la producción (la oferta).

Identifiquemos el efecto de algunas situaciones sobre los precios:

Situación	¿Precio aumenta o disminuye?
Producción excesiva de un producto.	
Costos muy altos de producción debido a una sequía nacional que aumenta el precio de la energía.	
Exceso de compras de un producto específico que sobrepasa las unidades disponibles.	
Un solo productor del bien o servicio	
Vías en mal estado para el movimiento de los bienes.	

¿Por qué crees que varían los precios?

.....

.....

.....

Al igual que cualquier otro bien o servicio, el dinero también tiene su propio mercado y se organiza al rededor del Sistema Financiero, que no es más que una forma de poner en contacto a quienes quieren ahorrar o invertir con quienes necesitan dinero a través de créditos.

¿Cuál crees que es la función de las siguientes entidades dentro del sistema financiero?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identifica las entidades del sistema financiero y únelas con sus funciones correspondientes

1	Superintendencia Financiera	1	Es la entidad que supervisa el sistema financiero en Colombia, revisa que se estén cumpliendo las normas y defiende los derechos de los consumidores financieros.
2	Bancos		Brindan protección frente a los diferentes riesgos (robos, incendios, desempleo) que puedan enfrentar las personas y las empresas.
3	Aseguradoras		Se encargan de guardar el dinero de las personas que quieren ahorrar y prestarles a aquellos que necesitan dinero.
4	Fiduciarias		Es aquella que pone en contacto compradores que les interese invertir y empresas que quieran obtener dinero a través de la venta una parte de la propiedad de su empresa.
5	Cooperativas		Su rol principal es administrar bienes y recursos de terceros.
6	Bolsa de Valores		Sus propietarios son los mismos asociados y el objetivo es servir y mejorar su calidad de vida.

¿Cuáles entidades financieras identifican en su contexto?

Pienso en #Mifuturo

¿Cuáles de los conceptos financieros analizados pueden ser útiles para el desarrollo de mi proyecto de vida y el cumplimiento de mis metas?

Zep Explica

Las finanzas suelen parecer un tema lejano y complicado, pero, como pudimos observar, en realidad está presente en nuestro día a día en muchas de las decisiones sencillas que tomamos, como ahorrar o pedir prestado para comprar algo que queremos.

Para poder organizar los movimientos de dinero entre personas y empresas se creó el sistema financiero, que no es más sino una forma regulada de poner en contacto los recursos de ahorradores e inversionistas con personas que necesitan pedir préstamos. Entender quiénes componen este sistema y cuáles son sus funciones, puede ayudarles a tomar mejores decisiones para cumplir sus metas.

Finalmente, recuerden que, si tienen algún problema o inconformidad con alguna entidad del sistema financiero, existen recursos y organizaciones que se encargan de velar porque se cumplan las normas y se protejan los derechos de los consumidores financieros, así que no duden en acudir a ellas.



¡Estimados estudiantes!

¡Felicitaciones! Han completado una nueva misión de Nueva Pangea.

Después de embarcarnos en un viaje para transportar productos a Gea hemos llegado a nuestro destino. La ciudad ha crecido y ahora tiene un mercado local y una caseta verde donde se pueden cambiar productos—alimentos, ropa o herramientas— por Mangles, la nueva moneda de Nueva Pangea.

Nos dirigimos a la cabaña de la familia Pangeópulus, quienes nos han comprado algunos litros de agua. Al llegar, nos encontramos con Urania —la madre—. Más adelante nos encontramos al resto de la familia cargando la pesca de la semana: el abuelo Júpiter y los hijos Neptunio, Venus y Mercuria, de quince, diez y tres años.

Urania nos cuenta su preocupación, pues las fiestas de la cosecha se acercan y sus hijos no tienen ropa para estrenar en estas celebraciones. Aunque la idea suena divertida, Urania no está segura si tienen suficientes Mangles para gastar en ropa para todos. Además, la red de pescar de la familia está débil y rota, lo cual requiere hacer un gasto inesperado.

Su misión es identificar los ingresos y gastos familiares para determinar sus prioridades y distinguir entre los deseos y las necesidades.

Requerimientos:

Para llevar a cabo este reto necesitan dos horas de clase y tener en su maleta de artefactos la canoa flotante.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas para cada equipo son:

Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: | habilidad por completar la misión.



DECIDIR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.



Habilidades de transformación:



Mano de la colaboración: 3
por completar la actividad
del presupuesto y por leer
el documento de roles
familiares.



Lápiz de la creatividad: 2
por completar la actividad
de visualización de sus
gastos futuros.

Puntos de victoria:

1, 2 ó 3 puntos para todos los equipos, dependiendo de la calidad del trabajo
realizado por los estudiantes.



Rompecabezas de un presupuesto

Al igual que Urania, todas las personas y familias tienen que decidir cómo organizan su dinero entre necesidades y deseos. La clave para lograrlo es tener claras las entradas y salidas de dinero mes a mes, lo cual se conoce como presupuesto, una herramienta financiera que sirve para planear, administrar y controlar el dinero.

Ahora, construyamos el presupuesto de tu hogar. Si no conoces los valores exactos puedes aproximarlos.

Presupuesto familiar

Concepto	Ítem	Valor
Ingresos Fijos (son los mismos cada mes: sueldo, pensión, rentas)		
Ingresos Variables (cambian cada mes: comisiones, rifas, venta de bienes)		
Total Ingresos		
Ahorros		
Gastos Fijos (son los mismos cada mes: agua, arriendo, colegio)		
Gastos Variables (cambian cada mes: compra de ropa, cine, regalos)		
Total de Ahorro + Gastos		
Saldo	Ingresos-Ahorro-Gastos	

Posibles resultados:

- Que no les quede ni les falte dinero. Aunque es bueno quedar sin deudas, esto tiene un riesgo, pues no tendrán cómo responder ante una emergencia o imprevisto
- Les queda dinero. Los gastos no superan los ingresos y queda el dinero disponible. Procuren tener un resultado positivo, para empezar o fortalecer una reserva económica.
- Les falta dinero. Los gastos superan los ingresos y tienen que acudir a préstamos para pagar sus gastos básicos, lo que indica una señal de ALARMA. Es hora de equilibrar su presupuesto.

Ahora, imagina cómo se verá tu presupuesto en el futuro. ¿Cuáles serán tus gastos una vez salgas del colegio? ¿Piensas estudiar, trabajar, o ambas? ¿Cómo piensas solventar estos gastos?

Gastos probables en 3 años	Valor

¿Cuáles de mis gastos probables son necesidades (lo indispensable para vivir) y cuáles son deseos (lo que nos gusta o queremos)?

¿Qué gastos probables son necesarios para realizar mi proyecto de vida?

Pienso en #Mifuturo

¿Cómo desde mi rol en el hogar puedo cuidar los recursos de mi familia?

Zep Explica

Todas las familias tienen formas diferentes de producir, planear y administrar sus recursos. Además, en cada familia los integrantes juegan un rol diferente en la economía de su hogar: mientras algunos generan ingresos otros son mejores administrando el dinero o tomando decisiones sobre cómo hacer uso de los recursos. Se han preguntado, ¿qué rol juegan ustedes en las finanzas de su familia?

Recuerden que al ser parte de una familia las finanzas personales están ligadas a un presupuesto en común, y cualquier ingreso o gasto extra puede impactar sus proyectos de vida. Por eso, entender esas dinámicas y el presupuesto de sus familias les ayuda a

generar estrategias conjuntas para que todos tengan las mismas oportunidades para cumplir sus sueños y metas.

Además, ya sea que planifiquen sus gastos o motiven la toma de decisiones con empatía, ustedes pueden contribuir a generar hábitos financieros más saludables en sus hogares.



¡Estimados estudiantes!

Mientras jugaban con Mercuria, la hija menor de la familia Pangeópulus, algunos tambores se escucharon más allá de la cabaña. Al seguir la fuente del ruido, detrás de las palmeras, aparecieron las ruinas de una edificación en la que algunos niños, niñas y jóvenes, incluido Neptunio, se encontraban reunidos. Mercuria no dudó ni un segundo en unírseles.

Ahora ustedes están en la Mamba un centro de formación para la comunidad. Las ruinas de este lugar pertenecen a antiguos edificios que los humanos usaron como centros de aprendizaje, cuando Nueva Pangea aún se llamaba Planeta Tierra.

En la Mamba Neptunio descubrió su pasión por los animales y aprendió a identificarlos. Dranguilas, doei-doeis, alfilantes y pescardiños son los que más le parecen interesantes y por eso ha decidido que quiere dedicarse a estudiar estas especies con quien más sabe sobre este tema, el sabio de la roca. Para lograrlo necesita hacer un viaje alrededor de Nueva pangea, además de un cuaderno para tomar notas, una maleta para recolectar evidencia y algunos mangles, es decir, necesita recursos físicos y económicos.

Su misión es ayudar a Neptunio a estructurar un plan que le permita acumular los mangles suficientes para emprender acciones que lo lleven a cumplir sus sueños.

Requerimientos:

Para llevar a cabo este reto necesitan dos horas de clase, llevar en su maleta de artefactos la canoa flotante y tener una mano de la colaboración o una bandera de convivencia y paz.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas para cada equipo son:

Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: | habilidad por completar la misión.



DECIDIR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.



Habilidades de transformación:



Mano de la colaboración: |
Por completar la actividad
de definir tres 3 metas
para el proyecto de vida de
los estudiantes.



Lápiz de la creatividad: |
por elaborar el plan de
ahorro para alcanzar las
metas definidas en su
proyecto de vida.

| adicional por leer el
documento de pros y
contras de formas de
financiación.

Puntos de victoria:

1, 2 ó 3 puntos para todos los equipos, dependiendo de la calidad del trabajo
realizado por los estudiantes.



Explorando el futuro

Así como Neptunio ha decidido que quiere estudiar, pregúntate ¿a qué te gustaría dedicarte en el futuro? Y ¿cuáles son las metas tienes que cumplir para lograrlo? Recuerda que cada meta debe ser:

Específica: describe claramente lo que quiero alcanzar.

Medible: se puede medir para determinar el progreso.

Alcanzable: es posible de alcanzar.

Realista: se adapta y responde a mis intereses, habilidades y contexto.

Definida en el tiempo: se puede alcanzar en un tiempo determinado.

Meta 1:

Meta 2:

Meta 3:

Plan de ahorro

Construye tu plan de ahorro para tus metas más importantes, siguiendo estos estos pasos:

1. Planea el tiempo que te va a tomar lograrlo
2. Calcula cuánto te cuesta. No olvides incluir todos los gastos asociados, por ejemplo, si tu plan es estudiar arquitectura, incluye el costo de los materiales además de la matrícula.
3. Compara tu presupuesto y el de tu familia en caso de que te puedan ayudar en esta etapa

Mapa de metas

Meta	¿Cuánto necesito ahorrar para cumplir la meta?	¿Cuánto puedo ahorrar al mes? (capacidad de ahorro)	¿En cuánto tiempo (meses) cumpliré la meta? Divide el valor en la cantidad de tiempo
Viaje en globo para tomar lecciones con el sabio	7'000.000	500.000	14 meses

Si necesitas cumplir alguna de tus metas antes de lo que tu capacidad de ahorro te permite, plantea algunas alternativas para poder lograrlo. Por ejemplo, adquirir un crédito, buscar apoyo familiar, considerar una alternativa más económica, buscar una beca o subsidio de estudio, complementar tus ingresos con algún trabajo etc.

Alternativa 1:

Alternativa 2:

Alternativa 3:

¿Cuáles son las posibles dificultades que puedo enfrentar?

¿Cómo pienso superarlas?

Pienso en #Mifuturo

¿Cómo puede mi Institución educativa, familia o amigos contribuir al logro de mis metas y a mi plan de ahorro?

¿Cuál de estas metas es más importante para ti?

Nunca olviden que la educación es una gran inversión a largo plazo porque este tiempo y dinero se reflejará más adelante en beneficios económicos y satisfacciones personales.

Zep Explica

Todas las personas tienen sueños o metas por cumplir y muchas veces requieren de recursos económicos, por ejemplo, para estudiar o emprender, por eso, lo más recomendable es elaborar un plan de ahorro e inversión, es decir, hacer un paso a paso para saber cuántos recursos económicos debemos guardar en un periodo de tiempo para utilizar en este futuro soñado.

Tener un plan de ahorro y convertirlo en un hábito les permite:

1. cumplir metas personales o familiares.
2. enfrentar crisis financieras
3. asumir gastos imprevistos.

Ahorrar para cumplir metas es una de las mejores formas para mejorar tu calidad de vida, es mucho mejor consumir responsablemente en el presente, para vivir tranquilo y tener una suficiente seguridad e independencia financiera. Recuerda que para ahorrar no se necesitan grandes montos, solo disciplina y constancia



¡Estimados estudiantes!

¡Ha llegado una carta del sabio en la roca! En esta carta les agradece por su esfuerzo para construir un nuevo mundo: un planeta sostenible habitado por personas que conviven en paz y que saben utilizar adecuadamente sus recursos.

Además, en la carta, el sabio los invita a trabajar con él en las aldeas ubicadas en las montañas Riscarem. Esta región necesita su ayuda, para poder recuperar sus cultivos, mismos que se perdieron cuando la contaminación en Nueva Pangea alcanzó niveles críticos. Sin embargo, actualmente muchas familias están regresando para recuperar su comunidad.

Sus empleadores serán distintas familias de Nueva Pangea, quienes están disfrutando de trabajar la tierra y han construido un ambiente de trabajo positivo dónde todos pueden aportar a partir de sus talentos y posibilidades

Si deciden aceptar la misión del sabio, ustedes fortalecerán su capacidad para analizar las limitaciones o beneficios que les puede ofrecer un empleador e identificar oportunidades laborales en su mundo que estén en línea con sus proyectos de vida.

Ya están cerca de completar todas las misiones. ¡Sigán adelante!

Requerimientos:

Para llevar a cabo este reto necesitan dos horas de clase, llevar en su maleta de artefactos la canoa flotante y tener dos manos de la colaboración, dos lápices de la creatividad y una bandera de convivencia y paz.

Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas para cada equipo son:



Artefacto:

Carta de recomendación del sabio.



Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: | habilidad por completar la misión.



DECIDIR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

1, 2 ó 3 puntos para todos los equipos, dependiendo de la calidad del trabajo realizado por los estudiantes.

Habilidades de transformación:



Mano de la colaboración: | por leer el documento sobre tipos de contrato.



Lápiz de la creatividad: | por completar el presupuesto del trabajador. | por completar el crucigrama de conceptos.



Banderas de convivencia y paz: | por el ejercicio de reflexión acerca de su rol laboral futuro en el marco de su proyecto vida.
| por terminar la misión.



¿Teniendo en cuenta tu proyecto de vida, qué te gustaría hacer dentro de una empresa?
(operar maquinaria, estar en el equipo de ventas, manejar los recursos humanos etc

Opción 1

Opción 2

¿Sabes cuánto podría ser tu sueldo cuando inicies tu vida laboral? Si tienes dudas, puedes buscar en internet, consultar con conocidos o tus profesores

Opción 1

Opción 2

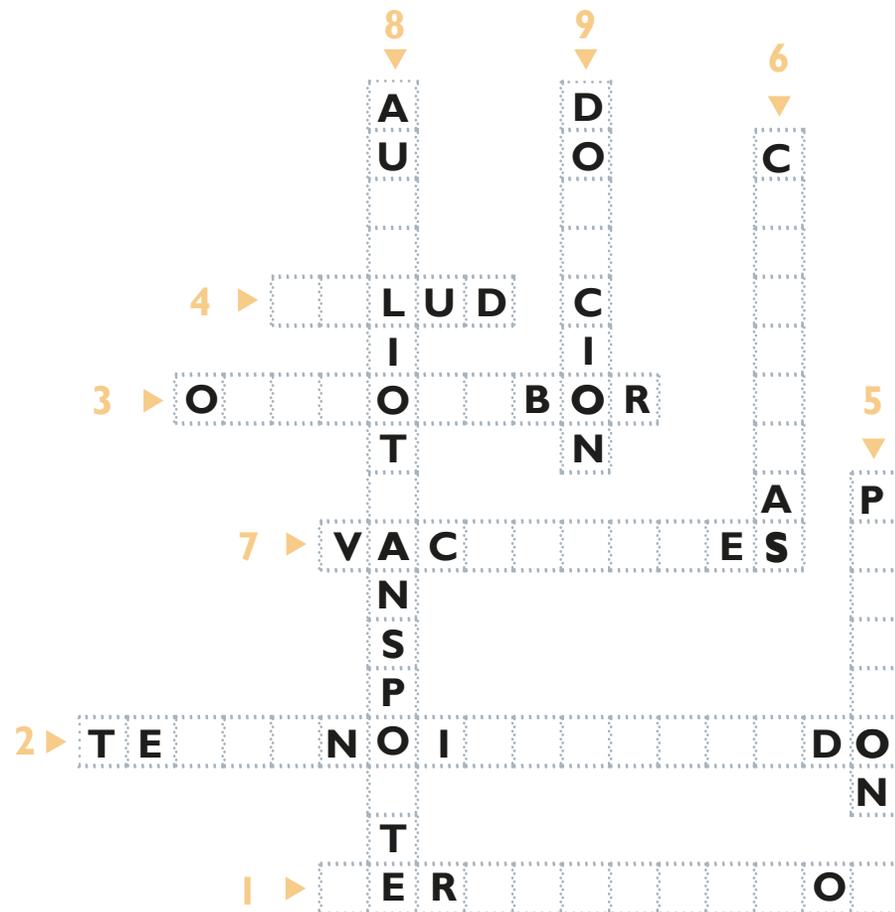
Presupuesto para el empleo

Compara estas dos propuestas de trabajo

Presupuesto personal del empleado

Comparando dos opciones salariales

Descripción del gasto	Opción 1	Opción 2
Salario		
Costo de Transporte: transporte urbano, bus intermunicipal, bicicleta, moto para llegar al lugar de trabajo		
Recarga para el celular		
Costo de Alimentación: llevar almuerzo, comprar en restaurantes, comer en el casino de la empresa		
Costo de vivienda: Puedes seguir viviendo en el mismo lugar o debes mudarte		
Ropa: la empresa te da uniforme, debes comprar ropa formal o puedes usar tu ropa de siempre		
Total inversión y gasto		



Tipos de contratos:

1. Es aquel en el cual se pacta una fecha de inicio y finalización determinada, debe quedar constancia.
2. En este tipo de contrato no se define una fecha final, y estará activo hasta que alguna de las partes decida terminarlo
3. En este caso, el contrato termina cuando se finaliza el proyecto.

Descuentos habituales:

4. Es un aporte que tanto el empleado como el empleador deben realizar al sistema de salud, para que el empleado cuente con atención médica
5. Este es el ahorro obligatorio, también realizado por empleador y empleado, para que el empleado tenga un ingreso en su etapa de jubilación.

Ahorros Obligatorios:

6. Es un beneficio al que tienen derecho todos los empleados, con el fin de tener un recurso de dinero en caso de quedar desempleados.
7. Por cada año de trabajo, los empleados tienen derecho a recibir quince días hábiles pagos de descanso

Obligaciones de tu empleador

8. Es un subsidio que recibe el empleado para ayudarlo con sus costos de transporte hasta el lugar de trabajo.
9. Vestimenta apropiada y acorde al medio laboral que debe entregar el empleador, tres veces al año, a aquellas personas que ganen menos de dos salarios mínimos legales vigentes.

Pienso en #Mifuturo

¿Cómo podré aportar a la sociedad a través de mi trabajo ideal?

Zep Explica

La transición al mundo laboral es un momento significativo y requiere la adaptación a nuevas dinámicas. Algunas de estas son la búsqueda de empleo y el entendimiento de los contratos laborales, pues cada uno de ellos tiene unas condiciones diferentes, lo que implica obligaciones y beneficios particulares. Por eso, es clave que a la hora de organizar sus finanzas para el trabajo tengan en cuenta estas diferencias y gastos extras.

El empleo también es una fuente de nuevos ingresos, por esto, tomar decisiones informadas, planificar y administrar su sueldo responsablemente ayuda a propulsar el

cumplimiento de metas personales y familiares. Por supuesto, entrar al mundo laboral es también una oportunidad para poner sus talentos y habilidades al servicio de una causa u objetivo que vaya en línea con sus intereses y que te pueda proporcionar seguridad y bienestar.

Por eso, empezar a pensar a qué les gustaría dedicarse, así como en sus talentos, puede facilitarles la elección de áreas de estudio o carreras en línea con su proyecto de vida.



¡Estimados estudiantes!

¡Felicidades viajeros! Están a solo una misión de completar la travesía por Nueva Pangea

El sabio está muy sorprendido con sus capacidades y talentos, por lo cual les ha pedido ayuda en una nueva misión en el manglar de los sueños, un lugar donde el agua dulce se encuentra con el agua salada y crecen flores que tienen poderes curativos. Sin embargo, hace muchos años debido a la contaminación el lugar se cubrió de una niebla densa que dificulta la vida del ecosistema.

La comunidad del manglar no ha logrado organizar sus recursos para emprender acciones permitan salvar el manglar que es clave para el equilibrio natural de Nueva Pangea. El sabio los ha enviado aquí para que lideren esta iniciativa y ayuden a la comunidad a administrar sus recursos.

Si logran completar esta misión conseguirán el artefacto secreto que les ayudará a volver a casa, el sitio perfecto para poner en práctica los nuevos aprendizajes y habilidades.

Requerimientos:

Para llevar a cabo este reto necesitan dos horas de clase, llevar en su maleta de artefactos la canoa flotante y la carta de recomendación del sabio, y tener tres manos de la colaboración, tres lápices de la creatividad y tres banderas de convivencia y paz.

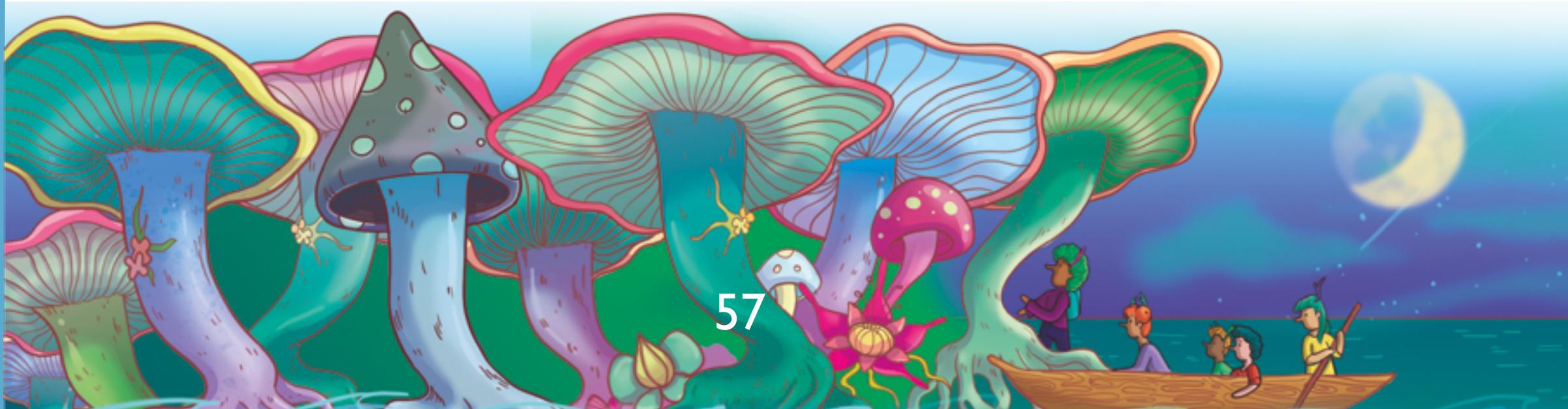
Recompensas:

Cuando los equipos completen la misión, su profesor les entregará recompensas dependiendo de su desempeño en la actividad. Las recompensas para cada equipo son:



Artefacto:

El artefacto secreto



Habilidades de acción:



ADMINISTRAR: | habilidad por completar la misión.



DECIDIR: | habilidad por completar la misión.



PLANEAR: | habilidad por completar la misión.

Puntos de victoria:

1, 2 ó 3 puntos para todos los equipos, dependiendo de la calidad del trabajo realizado por los estudiantes.

Habilidades de transformación:



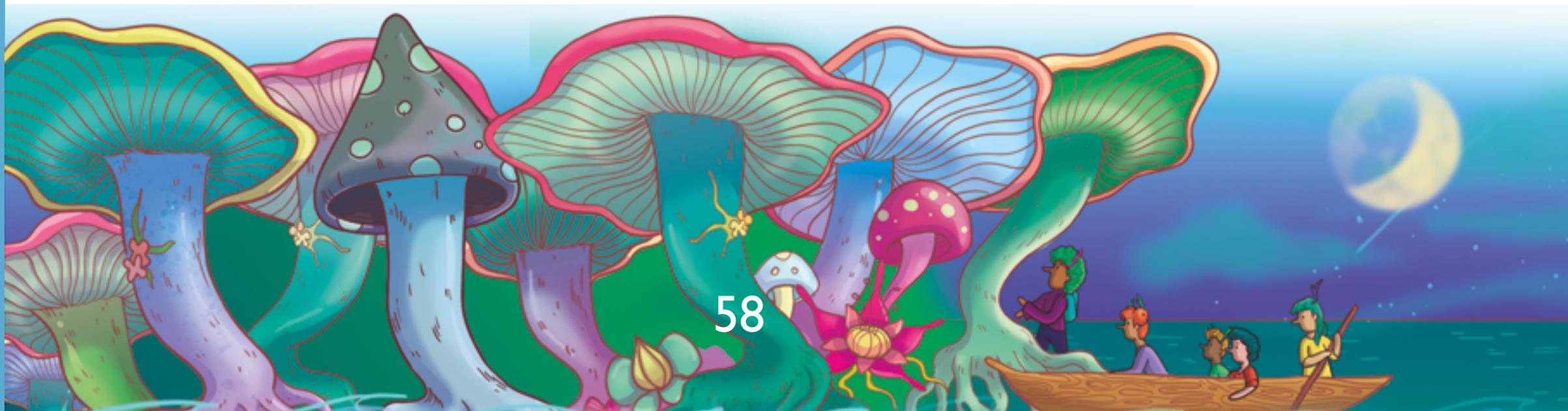
Mano de la colaboración: 3 por completar la misión.



Lápiz de la creatividad: | Por completar la actividad del medidor de ideas sostenibles que sirvan a la comunidad. | por completar el presupuesto de la idea de proyecto.



Banderas de convivencia y paz: 3 por completar el modelo Canvas de la idea de proyecto.



¿Qué necesidades o problemas pueden observar en su contexto?

Problema o necesidad 1:

.....

Problema o necesidad 2:

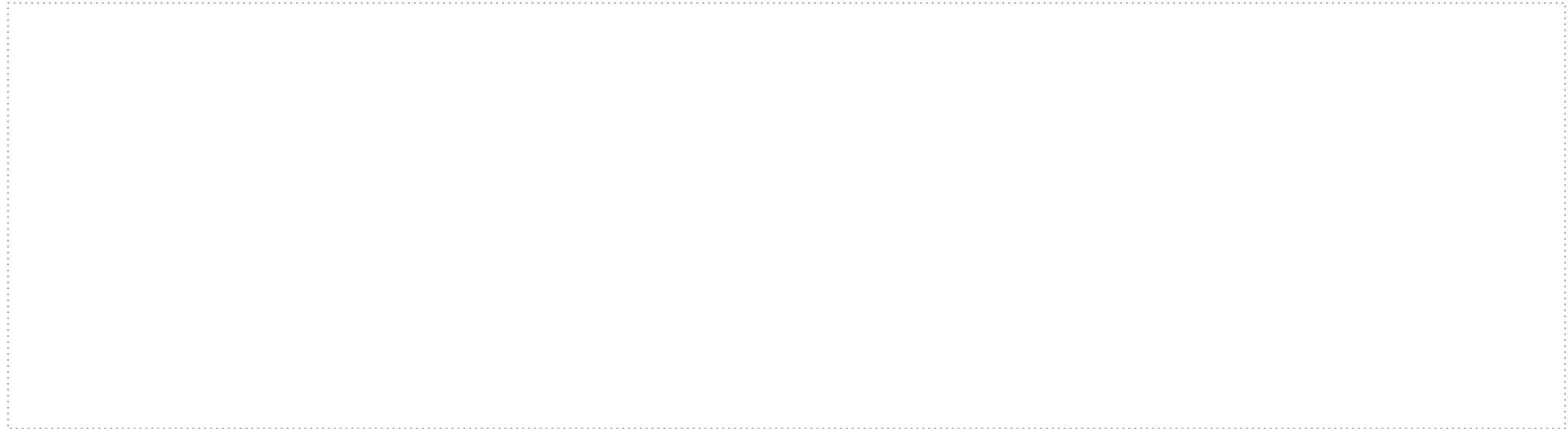
.....

Problema o necesidad 3:

.....

Dejen fluir su creatividad y escriban ideas de negocio que puedan ayudar a resolver las necesidades o problemas identificados. Recuerden que no todo problema se soluciona con una empresa tradicional, pueden pensar en fundaciones, otras entidades sin ánimo de lucro o cualquier idea innovadora

Tabla 7. Espacio las ideas



Una idea sostenible es aquella que genera impactos positivos a nivel social (equilibrio entre las actividades de la empresa y el entorno, especialmente las personas), ambiental, (proteger, conservar y respetar el entorno natural) y económico (capacidad de administrar las finanzas de manera responsable y en el largo plazo).

Pongamos a prueba nuestras ideas para determinar cuál es la más sostenible:

	Como aporta en lo:		
	Económico	Ambiental	Social
Idea 1:			
Idea 2:			
Idea 3:			

Según tu análisis, selecciona aquella que consideres tiene un mayor aporte en los tres ejes. Ahora, pon a prueba tu idea de negocio frente a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), los cuales son metas comunes establecidas por toda la humanidad para tener un mundo mejor en el 2030. ¿A cuántos objetivos contribuye tu idea de negocio?



¡Llego el momento de Emprender de forma sostenible!

Emprender es una decisión que requiere valentía y debe partir de la convicción de dedicar todo el tiempo que sea necesario para superar los diferentes retos que se puedan presentar. Uno de los recursos que puede ayudarles en esta labor es el modelo canvas, el cual es una herramienta que permite tomar decisiones más informadas y estratégicas del negocio.

En esta actividad vamos a aprender a estructurar una idea de negocio y convertirla en un emprendimiento. Para ello usaremos una de las ideas planteadas en el punto anterior y responderemos las preguntas de cada uno de los nueve aspectos clave, te sugerimos iniciar por la propuesta de valor y dejar para el final la estructura de costos y el flujo de ingresos.

MODELO CANVAS				
<p>SOCIOS CLAVE</p> <p>¿Quién sería un socio clave? ¿Qué pueden hacer los socios mejor que yo para enriquecer el negocio?</p>	<p>ACTIVIDADES CLAVE</p> <p>¿Cuáles son las actividades necesarias para que mi negocio funcione?</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>¿Qué problema solucionamos? ¿Qué necesidades satisfacemos? ¿Qué beneficios aporta? ¿Por qué es diferente de otros negocios existentes?</p>	<p>RELACIÓN CON LOS CLIENTES</p> <p>¿Qué tipo de relación busco generar?</p>	<p>SEGMENTO DE CLIENTES</p> <p>¿A quién quiero atender? ¿Qué características tienen mis posibles clientes? En caso de tener varios, ¿quiénes son prioritarios?</p>
	<p>RECURSOS CLAVE</p> <p>¿Qué necesito para poder operar mi negocio? Incluye personas, maquinaria, lugares, softwares etc.</p>		<p>CANALES</p> <p>¿A través de qué canales/medios contactaré y atenderé a mis clientes?</p>	
<p>Estrategia de costes (Costos, no costos)</p>			<p>Fuente de ingresos</p>	

Elaborado por: Alexander Osterwalder e Yves Pigneur

Pienso en #Mifuturo

¿Cuáles son las habilidades y aptitudes que considero debe tener un emprendedor exitoso?

Zep Explica

Hacer realidad su proyecto de vida requiere emprender acciones, proyectos o iniciativas productivas, que a su vez necesitan de recursos para ser llevados a cabo. En este sentido, pensar en la comunidad y en el bienestar ambiental es la mejor forma para generar ideas de negocios rentables, que a su vez tienen el potencial de transformar el barrio o la región.

En cualquier caso, emprender requiere tiempo, perseverancia, creatividad, espíritu colaborativo y disposición para la resolución de conflictos. Además, el emprendedor

necesita desarrollar conocimientos específicos y técnicos en áreas como administración, mercadeo y finanzas, para tener confianza a la hora de tomar decisiones, planear y gestionar los recursos que les permita iniciar o expandir el alcance de sus proyectos.

Así que, si quieres emprender una idea o proyecto para tu futuro, no dudes en usar herramientas como el canvas y las habilidades que has desarrollado a lo largo de esta expedición por Nueva Pangea.



¡Felicitaciones, expedicionarios!

Han completado la exploración de Nueva Pangea. Son unos maestros en la gestión del riesgo. Para conocer el desenlace de esta historia, consulten al docente.

