

# Maraña

Conoce más sobre la toma de decisiones  
Taller para infancias de 4 a 10 años.



# ¡Quiero todo!

Si alguna vez tus estudiantes han expresado este pensamiento, es momento de acompañarlos para descubrir algunos de los mecanismos que nos pueden ayudar a tomar decisiones **en nuestro presente**.

Con esta **Guía** podrás llevar este tema a tu clase para que juntos aprendamos a tomar

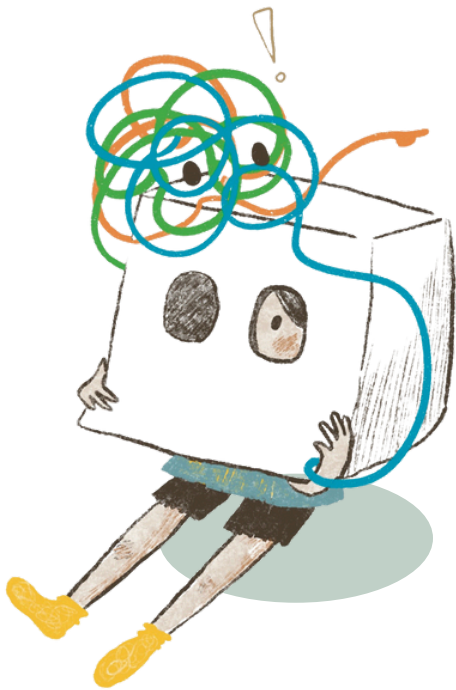
**decisiones más flexibles.**



# Lo primero:

## ¿Qué es una Maraña?

Una **Maraña** es una pequeña bolita de hilos enredados. Cuando a tu suéter favorito se le hace una maraña, puedes experimentar frustración, o incluso se puede hacer más grande si la quitas con enojo o desesperación.



### Para tener en cuenta:

Imagina que en tu mente sucede algo similar. En este taller, las marañas representan los **recursos mentales que te permiten tomar decisiones: emociones, tiempo y planes**. Gestionarlos de manera creativa es un aprendizaje constante que desarrollamos a lo largo de la vida.

---

La mente tiene muchas cosas en qué pensar, y en su necesidad por asegurarnos lo más cómodo, rápido, seguro y que demande menos energía, podría **enredarse** y tomar decisiones sin detenerse a pensar en las ventajas o desventajas a mediano plazo.

A las respuestas automáticas de nuestro cerebro se les conoce científicamente como **sesgos cognitivos**.

Los sesgos son rasgos naturales de nuestro pensamiento que orientan nuestras decisiones hacia acciones que no son óptimas. Los sesgos existen porque ayudan a nuestro cerebro a procesar información de manera rápida, y pueden ocurrir cuando impulsos internos (emociones / percepciones) o estímulos externos son tan intensos que nos desvían de nuestros planes o metas por dar prioridad a una respuesta rápida.

**Por muy pequeñas o cotidianas que sean, las decisiones tienen un impacto en nuestro presente y futuro,** pero además influyen en la familia, comunidad y sociedad en general; por ello es importante acompañar a las infancias en el desarrollo de habilidades para ser agentes económicos que tomen decisiones informadas durante las diversas etapas de sus vidas.

Ese es el objetivo de Banxico Educa y de este taller inspirado en un cuento de descarga gratuita.

### Paso 1

Descarga e imprime el cuento y el cuadernillo de actividades.

### Paso 2

¡Realiza el taller y descubran juntos cómo es tomar una decisión!



---


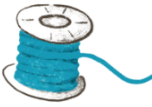
Con el cuento **Maraña** y el cuadernillo de actividades, las infancias:

- Reconocen sus tendencias de pensamiento al tomar decisiones.
- Identifican que las emociones son temporales y se pueden gestionar.
- Adquieren nociones para administrar su tiempo.
- Obtienen recursos para la autogestión.



Descripción breve	✿ Materiales
<p>Maraña es una experiencia donde a través del juego y la lectura de un cuento, las infancias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconocen sus tendencias de pensamiento al tomar decisiones.</li> <li>● Identifican que las emociones son temporales y se pueden gestionar.</li> <li>● Adquieren nociones para administrar su tiempo.</li> <li>● Obtienen recursos para la autogestión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro álbum <b>Maraña</b>.</li> <li>- Bolas de estambre verde, naranja y azul.</li> <li>- Un set de limpiapipas verde, naranja y azul para cada participante.</li> <li>- Ojos móviles o lentejuelas negras para cada participante.</li> <li>- Silicón líquido.</li> </ul>

<b>Protocolo especial</b>	Se recomienda el taller para infancias de 4 a 10 años.
<b>Necesidades técnicas</b>	Micrófono para el tallerista.

Introducción	
<p><b>Secuencia 8 min.</b></p> <p>Necesitamos estar muy despiertos para lo que haremos hoy, así que vamos a comenzar con unas preguntas:</p> <p>¿Se acuerdan qué desayunaron hoy? (escuchar respuestas).          ¿Se acuerdan cómo llegar a su casa? (escuchar respuestas).          ¿Se acuerdan dónde dejaron su <b>maraña</b>? (esperar a que los niños reaccionen con duda o pregunten qué es una maraña).</p> <p><b>Cuando se nos olvidan cosas crecen marañas en nuestra cabeza</b> y eso le pasó al protagonista de esta historia. Las marañas pueden ser gigantes y distraernos así que mejor vamos a movernos para que no se nos suba una.</p>	<p><b>Al final:</b></p>  <p><b>De pie:</b> Realizar movimientos como correr, agitar brazos o jugar a que se les suben arañas e intentan quitárselas.</p>
<p><b>Secuencia 3 min.</b></p> <p><b>Para escuchar este cuento necesito la participación de todos.</b>  <b>¿Quién quiere llevarse este estambre?</b> (mostrar estambres).</p> <p>Quien tenga el estambre deberá hacer lo siguiente: amarrar a todos sus compañeros cada que leo una hoja del cuento.</p>	<p><b>Al final:</b></p>  <p>Dar los tres estambres a tres niños. Ayudarles a amarrar el extremo del estambre en su muñeca o brazo para que puedan amarrar a los demás.</p>

## Desarrollo

### Secuencia 10 min.



#### Lectura del cuento parte 1

##### Al finalizar decir:

¡No puede ser!, ¿ya vieron? Nos pasó igual que al personaje:  
¡perdimos todos los hilos!

Desplegar el cuento para que lo vean completo.

¿Se dieron cuenta dónde se perdieron los hilos? Ver cuento.

#### Consejos:

Es importante leer el cuento de manera pausada y mostrar la imagen alusiva.

Hacer pausas al final de cada hoja para que los niños se amarren entre ellos.

Destacar especialmente las palabras resaltadas con color.

Solo hasta el final desplegar el cuento en su totalidad.

### Secuencia 3 min.

#### Conociendo a Maraña



Cuando todos los participantes estén amarrados girar el libro para descubrir que el cuento aún no ha terminado.

Destacar el personaje que aparece en la cabeza del niño: esa es una **maraña**, una bolita de hilos enredados que se parece mucho a la bolita de hilos que se hizo entre todos.

#### Al final:

**¿Podemos desamarrarnos para recuperar los hilos?**  
Permitirles desamarrarse.

Pedirles tomar asiento para terminar de escuchar el cuento.

### Secuencia 10 min.

#### Lectura del cuento parte 2

Seguir con la lectura del cuento. Hacer énfasis en lo que significa cada color de hilo, sin embargo las conclusiones pueden salir de los propios participantes.

**Azul: Tiempo** ¿Cómo podemos cuidarlo?

**Verde: Planes** ¿Cómo podemos hacerlos?

**Naranja: Emociones** ¿Cómo podemos cuidarlas?

#### Al final:

**Entonces, ¿qué es una maraña?, ¿cuándo aparece?, ¿qué podemos hacer para evitar que se convierta en un desastre?**  
Escuchar conclusiones.

## Actividad final



### Secuencia 10 min.

Entregar limpiapipas y ojos a los participantes para **crear su propia maraña**. Cada participante puede diseñar su maraña de la forma que decida.

Entregar el **Cuadernillo de actividades** para motivar el aprendizaje continuo en casa. (Niños de 4 a 8 años requieren supervisión de un adulto para realizar ciertas actividades).