LOVE LA VIDA FOUNDATION

100 experiencias *que desarrollan*

Banco de actividades de los dos a los dieciocho años. De mantener ocupados a los niños a desarrollar capacidades para la vida.

Para cuidadores, facilitadores y direcciones. Cien actividades económicas y repetibles, el índice completo, y el pasaporte de experiencias antes de los dieciocho.

HACER	TRANSFERIR	REPETIR
y reflexionar	a la vida real	hasta que sea suya

Que ningún joven llegue a los dieciocho habiendo sido muy cuidado y poco preparado.

VERSIÓN 1.0
SEPTIEMBRE DE 2026

CONTENIDO

Lo que hay adentro

EL MARCO

01 · Cómo usar este banco

02 · Los diez grupos, y dónde caen en los doce dominios

03 · Adaptar por edad

LAS CIEN EXPERIENCIAS

01–10 · Autonomía y vida diaria

11–20 · Regulación y autoconocimiento

21–30 · Comunicación y relaciones

31–40 · Cooperación y pertenencia

41–50 · Pensamiento y decisiones

51–60 · Creatividad y aprendizaje

61–70 · Salud, movimiento y alimentación

71–80 · Dinero y trabajo

81–90 · Servicio, comunidad y liderazgo

91–100 · Futuro, identidad y transición

FACILITAR BIEN

04 · El cierre de tres preguntas

05 · Observar sin calificar al niño

06 · La escala de dominio

07 · Una actividad, tres niveles

08 · Plan semanal y materiales

09 · Seguridad y protección

10 · Incluir a niños con distintas capacidades

ENCONTRAR LA ACTIVIDAD

11 · Índice completo de las cien

12 · Por tiempo disponible

13 · Por tamaño de grupo

14 · Por lo que estoy viendo

EL PROGRAMA

15 · El pasaporte de cien experiencias

16 · Tablero institucional

17 · Cómo crear la actividad 101

18 · Fundamentos y alcance

EL MARCO

01 Cómo usar este banco

No hay que seguir las actividades en orden. Se elige según la edad, la capacidad que se quiere desarrollar, el tiempo disponible, el tamaño del grupo y los materiales que hay.

- **Primero defina la capacidad**, no la actividad.
- Después elija una actividad y ajuste la dificultad.
- **Explique poco; permita hacer mucho.**
- Observe conductas concretas, no impresiones.
- Termine con una reflexión breve: qué hicimos, qué aprendimos, dónde lo usaremos.
- **Repita actividades.** La competencia aparece con práctica, no con novedad constante.

LA FÓRMULA

Experiencia → Reflexión → Transferencia → Repetición

EL ERROR DE DISEÑO MÁS COMÚN

Un calendario lleno de actividades distintas cada día. **Se siente productivo y desarrolla muy poco**: ninguna se repite lo suficiente para que alguien llegue a hacerla solo. Cinco actividades repetidas superan a veinte estrenadas.

EL MARCO

02 Los diez grupos, y dónde caen en los doce dominios

El banco se organiza en diez grupos de diez porque así se busca una actividad. Los **doce dominios de capacidad** de la *Matriz de desarrollo 2 a 18* son otra cosa: son el mapa del desarrollo de un niño. Ésta es la correspondencia entre los dos.

Nº	EL GRUPO	LOS DOMINIOS DE CAPACIDAD QUE SIRVE
01–10	Autonomía y vida diaria	Autocuidado · Hogar · Tiempo
11–20	Regulación y autoconocimiento	Regulación
21–30	Comunicación y relaciones	Relaciones
31–40	Cooperación y pertenencia	Relaciones · Comunidad
41–50	Pensamiento y decisiones	Decisiones
51–60	Creatividad y aprendizaje	Aprendizaje
61–70	Salud, movimiento y alimentación	Autocuidado · Alimentación
71–80	Dinero y trabajo	Dinero · Trabajo
81–90	Servicio, comunidad y liderazgo	Comunidad
91–100	Futuro, identidad y transición	Identidad y futuro

LOS GRUPOS NO SON UN DECIMOTERCER DOMINIO

Son una forma de **encontrar** una actividad. El dominio es lo que se está desarrollando, y es lo que se registra en el *Plan Individual de Desarrollo*. Una misma actividad puede tocar varios dominios — **elija cuál va a observar hoy** y anote ése.

EL MARCO

03 Adaptar por edad

Mismo objetivo, distinta complejidad. Las franjas son las de la matriz.

EDAD	CÓMO SE ADAPTA
2–3	5 a 10 minutos. Una instrucción. Imitación. Adulto cerca. Dos opciones.
3–5	10 a 20 minutos. Juego, turnos, tareas concretas.
6–8	15 a 30 minutos. Reglas simples y pequeñas responsabilidades.
9–12	20 a 45 minutos. Planificación, equipo y reflexión.
13–15	30 a 60 minutos. Problemas reales, elección y liderazgo.
16–18	45 a 90 minutos. Autonomía, presupuesto, comunidad, trabajo y vida adulta.

LO QUE AUMENTA CON LA EDAD

La decisión, la complejidad, la responsabilidad y las consecuencias reales. No la duración. Una actividad de quince minutos con una consecuencia real desarrolla más que una de noventa sin ninguna.

01–10 · AUTOCUIDADO · HOGAR · TIEMPO

Autonomía y vida diaria

Vestirse, ordenar, cocinar, planificar la semana y resolver un trámite. Termina en un día entero por cuenta propia.

1 · Yo puedo vestirme

2–5 AÑOS · 10 MIN · AUTONOMÍA

Elegir entre dos prendas; practicar ponerse/quitarse; guardar al final.

Materiales: Ropa cotidiana · Se transfiere a: Rutina de mañana

2 · Mi estación ordenada

3–8 AÑOS · 15 MIN · ORDEN Y RESPONSABILIDAD

Asignar un espacio; clasificar objetos; crear regla simple de devolución.

Materiales: Caja/canasta · Se transfiere a: Dormitorio/aula

3 · Preparo mi lugar

3–8 AÑOS · 10 MIN · CONTRIBUCIÓN

Cada niño prepara parte de la mesa y revisa qué falta.

Materiales: Mesa/utensilios · Se transfiere a: Comidas

4 · Mi desayuno sencillo

6–10 AÑOS · 20 MIN · AUTOCUIDADO

Preparar una opción fría/simple; servir agua; limpiar.

Materiales: Alimentos disponibles · Se transfiere a: Vida independiente

5 · Lavandería por colores

6–12 AÑOS · 20 MIN · VIDA DIARIA

Clasificar; leer etiquetas básicas; practicar doblado.

Materiales: Ropa/cestas · Se transfiere a: Responsabilidad semanal

6 · Mi mochila lista

6–12 AÑOS · 15 MIN · PLANIFICACIÓN

Pensar mañana; hacer lista; preparar; revisar.

Materiales: Mochila/lista · Se transfiere a: Escuela/salida

7 · Una receta completa

9–15 AÑOS · 45 MIN · COCINA

Leer receta; dividir tareas; cocinar; limpiar; evaluar.

Materiales: Cocina/ingredientes · Se transfiere a: Comida real

8 · Mi semana en un calendario

9–15 AÑOS · 25 MIN · TIEMPO

Anotar compromisos; identificar preparación y espacios libres.

Materiales: Papel/calendario · Se transfiere a: Escuela/deporte

9 · Resuelvo un trámite simulado

13–18 AÑOS · 30 MIN · AUTONOMÍA ADULTA

Leer instrucciones; completar; detectar datos faltantes; preguntar.

Materiales: Formulario · Se transfiere a: Formularios reales

10 · Un día por mi cuenta

15–18 AÑOS · 60–90 MIN · VIDA INDEPENDIENTE

Planear comida, transporte, horario y una tarea; resolver cambio inesperado.

Materiales: Lista/presupuesto · Se transfiere a: Transición 18+

11–20 · REGULACIÓN

Regulación y autoconocimiento

Notar el cuerpo, nombrar la emoción, encontrar la estrategia y reparar después. Es el dominio que hace posibles los otros nueve.

11 · Mapa de mi cuerpo

4–12 AÑOS · 20 MIN · AUTOCONOCIMIENTO

Marcar dónde siente enojo, miedo, alegría, cansancio.

Materiales: Silueta/papel · Se transfiere a: Detectar señales

12 · Termómetro 0-5

5–15 AÑOS · 15 MIN · REGULACIÓN

Definir cómo se siente cada nivel y qué ayuda en 2, 3 y 4. Es la escala del *Kit de regulación emocional.*

Materiales: Papel · Se transfiere a: Plan personal

13 · Mi menú de regulación

6–18 AÑOS · 25 MIN · REGULACIÓN

Probar movimiento, agua, silencio, conexión, respiración; elegir favoritas.

Materiales: Tarjetas · Se transfiere a: Momentos difíciles

14 · Pausa de 90 segundos

9–18 AÑOS · 10 MIN · CONTROL DE IMPULSO

Practicar parar, pies, exhalar, nombrar, elegir siguiente paso.

Materiales: Ninguno · Se transfiere a: Conflicto

15 · Detective de detonantes

9–18 AÑOS · 25 MIN · AUTOCONOCIMIENTO

Revisar situación-estímulo-cuerpo-reacción; buscar patrón.

Materiales: Hoja · Se transfiere a: Prevención

16 · Subir energía

6–18 AÑOS · 15 MIN · ACTIVACIÓN

Probar luz, movimiento, ritmo, postura; evaluar efecto.

Materiales: Música/espacio · Se transfiere a: Cuando está apagado o muy cansado

17 · Bajar intensidad

4–18 AÑOS · 15 MIN · REGULACIÓN

Comparar tres estrategias y puntuar antes/después.

Materiales: Opcional · Se transfiere a: Caja de herramientas

18 · Lo que me ayuda / empeora

6–18 AÑOS · 20 MIN · AUTODEFENSA

Crear dos columnas; compartir lo que desea que adultos sepan.

Materiales: Hoja · Se transfiere a: Plan de apoyo

19 · Después de la tormenta

8–18 AÑOS · 20 MIN · REFLEXIÓN

Qué pasó, señal temprana, qué ayudó, reparación, próxima vez.

Materiales: Hoja · Se transfiere a: Aprender de episodios

20 · Mi plan cuando estoy en 4

10–18 AÑOS · 25 MIN · PREVENCIÓN

Escribir señales, tres acciones, el adulto, el lugar seguro y la frase de ayuda. Alimenta el plan individual del *Kit de regulación emocional.*

Materiales: Tarjeta · Se transfiere a: Crisis temprana

21–30 · RELACIONES

Comunicación y relaciones

Saludar, escuchar, pedir, decir que no, aceptar un no, reparar — y después una llamada y un correo que obtienen respuesta.

21 · Saludo con intención

3–8 AÑOS · 10 MIN · CONEXIÓN

Practicar nombre, mirada opcional, saludo verbal/gestual, despedida.

Materiales: Ninguno · Se transfiere a: Nuevas personas

22 · Pregunta y descubre

6–12 AÑOS · 20 MIN · CONVERSACIÓN

Cada niño hace 3 preguntas abiertas y recuerda una respuesta.

Materiales: Tarjetas · Se transfiere a: Amistad

23 · Escucha y devuelve

8–18 AÑOS · 20 MIN · ESCUCHA

Parejas: 2 min hablar; oyente resume sin aconsejar.

Materiales: Ninguno · Se transfiere a: Conflictos/amistad

24 · Pedir lo que necesito

5–15 AÑOS · 15 MIN · ASERTIVIDAD

Practicar: «Necesito __. ¿Podemos __?» con escenarios.

Materiales: Tarjetas · Se transfiere a: Vida diaria

25 · Decir NO con respeto

6–18 AÑOS · 20 MIN · LÍMITES

Voz firme, frase breve, repetir, alejarse/pedir ayuda.

Materiales: Escenarios · Se transfiere a: Presión

26 · Escuchar un NO

4–12 AÑOS · 15 MIN · RESPETO

Pedir algo; recibir no; practicar respuesta y alternativa.

Materiales: Juego · Se transfiere a: Consentimiento

27 · Reparar con 4 pasos

6–18 AÑOS · 20 MIN · REPARACIÓN

Qué hice, impacto, qué haré, cómo reparo.

Materiales: Tarjeta · Se transfiere a: Después de daño

28 · Conversación difícil

10–18 AÑOS · 30 MIN · COMUNICACIÓN

«Cuando __, me sentí __, necesito __, propongo __».

Materiales: Guion · Se transfiere a: Conflicto real

29 · Teléfono profesional

13–18 AÑOS · 20 MIN · COMUNICACIÓN ADULTA

Saludar, motivo, datos, confirmar, despedirse.

Materiales: Teléfono simulado · Se transfiere a: Citas/trabajo

30 · Correo que obtiene respuesta

13–18 AÑOS · 25 MIN · ESCRITURA FUNCIONAL

Asunto, saludo, petición clara, datos, cierre, revisión.

Materiales: Papel/dispositivo · Se transfiere a: Escuela/trabajo

Cooperación y pertenencia

Trabajar con otros cuando los roles no están claros, incluir sin que sobre nadie, y decidir juntos un problema real de la casa.

31 · Torre silenciosa

6–12 AÑOS · 20 MIN · COOPERACIÓN

Construir sin hablar; luego revisar coordinación y frustración.

Materiales: Papel/vasos · Se transfiere a: Trabajo en equipo

32 · Misión con roles

8–15 AÑOS · 30 MIN · EQUIPO

Asignar líder, materiales, tiempo, calidad; completar reto.

Materiales: Material simple · Se transfiere a: Proyectos

33 · Todos cruzan

6–15 AÑOS · 20 MIN · COOPERACIÓN

Grupo cruza espacio usando pocas 'islas' sin dejar a nadie.

Materiales: Hojas/cartón · Se transfiere a: Inclusión

34 · El experto rota

8–18 AÑOS · 30 MIN · APRENDIZAJE ENTRE PARES

Cada uno aprende una parte y enseña al grupo.

Materiales: Según tarea · Se transfiere a: Equipo

35 · Planear una comida juntos

9–18 AÑOS · 30 MIN · NEGOCIACIÓN

Presupuesto/criterios; decidir menú por consenso.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Vida comunitaria

36 · Consejo de grupo

8–18 AÑOS · 30 MIN · PARTICIPACIÓN

Un problema real, voces, opciones, decisión, responsable.

Materiales: Agenda · Se transfiere a: Gobernanza

37 · Celebrar a otro

5–18 AÑOS · 15 MIN · PERTENENCIA

Cada persona nombra esfuerzo/fortaleza observable de otra.

Materiales: Tarjetas · Se transfiere a: Cultura

38 · Invitar sin excluir

5–12 AÑOS · 15 MIN · INCLUSIÓN SOCIAL

Practicar entrar a juego, invitar, responder cuando no cabe.

Materiales: Escenarios · Se transfiere a: Juego/social

39 · Proyecto de mural común

6–18 AÑOS · 45 MIN · PERTENENCIA

Tema común, secciones individuales, integración final.

Materiales: Papel/arte · Se transfiere a: Identidad del hogar

40 · Equipo bajo presión

13–18 AÑOS · 40 MIN · TRABAJO EN EQUIPO

Resolver tarea con tiempo; debrief sobre roles/comunicación.

Materiales: Reto cronometrado · Se transfiere a: Trabajo

41–50 · DECISIONES

Pensamiento y decisiones

Generar opciones, prever consecuencias, diseñar un plan B, comparar fuentes y aprender de un error sin buscar culpables.

41 · Tres soluciones

6–12 AÑOS · 15 MIN · PENSAMIENTO FLEXIBLE

Para cada problema generar 3 opciones y consecuencias.

Materiales: Escenarios · Se transfiere a: Vida diaria

42 · ¿Qué falta aquí?

4–10 AÑOS · 15 MIN · OBSERVACIÓN

Mostrar conjunto, retirar/cambiar algo, identificar y explicar.

Materiales: Objetos · Se transfiere a: Atención

43 · Plan B

8–18 AÑOS · 20 MIN · FLEXIBILIDAD

Dar plan que falla; diseñar alternativa con recursos disponibles.

Materiales: Tarjetas · Se transfiere a: Resiliencia

44 · Decisión y consecuencia

9–18 AÑOS · 25 MIN · JUICIO

Opciones, corto/largo plazo, quién afecta, decisión.

Materiales: Casos · Se transfiere a: Criterio

45 · Presupuesto sorpresa

13–18 AÑOS · 30 MIN · RESOLUCIÓN

Un presupuesto mensual recibe un gasto inesperado; reajustar. Es el peldaño 5 de *Dinero con propósito*: el mes en que algo se rompe.

Materiales: Dinero simulado · Se transfiere a: Finanzas

46 · Ruta más inteligente

9–18 AÑOS · 30 MIN · PLANIFICACIÓN

Elegir ruta considerando tiempo, costo y seguridad.

Materiales: Mapa · Se transfiere a: Transporte

47 · Construye con restricciones

6–15 AÑOS · 30 MIN · INGENIERÍA

Crear objeto con materiales/tiempo limitados; probar/mejorar.

Materiales: Cartón/cinta · Se transfiere a: Innovación

48 · Detective de información

10–18 AÑOS · 30 MIN · PENSAMIENTO CRÍTICO

Comparar afirmaciones, fuente, evidencia, fecha, intención.

Materiales: 2-3 fuentes · Se transfiere a: Vida digital

49 · ¿Qué harías si...?

6–18 AÑOS · 20 MIN · SOLUCIÓN

Incendio, perder bus, olvidar llave, error, conflicto; pasos.

Materiales: Escenarios · Se transfiere a: Preparación

50 · Aprender del error

8–18 AÑOS · 20 MIN · MENTALIDAD DE APRENDIZAJE

Describir error sin culpa; causa; corrección; prevención.

Materiales: Caso · Se transfiere a: Escuela/trabajo

51–60 · APRENDIZAJE

Creatividad y aprendizaje

Producir algo que no existía, probar una idea, enseñar lo aprendido y pasar una hora entera sin una pantalla.

51 · Dibujo imposible

4–10 AÑOS · 20 MIN · CREATIVIDAD

Combinar dos objetos/animales y explicar nueva función.

Materiales: Papel/lápices · Se transfiere a: Imaginación

52 · 100 usos

8–18 AÑOS · 20 MIN · PENSAMIENTO DIVERGENTE

Generar muchos usos sin juzgar; luego elegir 3 viables.

Materiales: Objeto común · Se transfiere a: Innovación

53 · Foto con una regla

8–18 AÑOS · 30 MIN · OBSERVACIÓN

Tomar cinco fotos con una restricción: líneas, luz o textura. **Se fotografían objetos, lugares y luz — no se fotografían entre ellos.**

Materiales: Cámara/teléfono · Se transfiere a: Creatividad

54 · Historia en seis cuadros

6–12 AÑOS · 30 MIN · NARRACIÓN

Inicio-problema-intentos-solución-cambio-cierre.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Comunicación

55 · Entrevista a un adulto

9–18 AÑOS · 30 MIN · CURIOSIDAD

Preparar cinco preguntas sobre trabajo y vida; escuchar y resumir. El adulto invitado sigue las reglas de visitantes del *Manual de Protección Infantil*.

Materiales: Preguntas · Se transfiere a: Mentoría

56 · Mini experimento

6–12 AÑOS · 30 MIN · CIENCIA

Pregunta, predicción, prueba, resultado, explicación.

Materiales: Material doméstico · Se transfiere a: Método

57 · Diseña una mejora

10–18 AÑOS · 40 MIN · DISEÑO

Encontrar molestia del hogar; ideas; prototipo; feedback.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Agencia

58 · Aprende algo y enséñalo

8–18 AÑOS · 45 MIN · METACOGNICIÓN

Aprender habilidad pequeña y enseñarla en 5 minutos.

Materiales: Variable · Se transfiere a: Aprendizaje

59 · Museo de objetos

4–12 AÑOS · 25 MIN · LENGUAJE/CURIOSIDAD

Elegir objeto, describir historia/uso, hacer preguntas.

Materiales: Objetos seguros · Se transfiere a: Expresión

60 · Reto sin pantalla

6–18 AÑOS · 60 MIN · INICIATIVA

Crear actividad, juego o proyecto sin entretenimiento digital.

Materiales: Variable · Se transfiere a: Autodirección

61–70 · AUTOCUIDADO · ALIMENTACIÓN

Salud, movimiento y alimentación

Moverse, hidratarse, dormir, armar un plato, leer una etiqueta y saber qué hay en un botiquín y a quién se llama.

61 · Circuito de movimiento

3–12 AÑOS · 20 MIN · MOTRICIDAD

Saltar, equilibrio, lanzar, gatear según edad.

Materiales: Espacio · Se transfiere a: Salud

62 · Camina y observa

4–18 AÑOS · 30 MIN · MOVIMIENTO/ATENCIÓN

Caminar y encontrar 10 detalles; compartir 3.

Materiales: Exterior · Se transfiere a: Bienestar

63 · Mi botella de agua

6–18 AÑOS · 1 DÍA · HIDRATACIÓN

Definir momentos de agua y observar señales de sed.

Materiales: Botella · Se transfiere a: Autocuidado

64 · Arma un plato equilibrado

5–15 AÑOS · 20 MIN · NUTRICIÓN

Construir combinaciones con básico, proteína, fruta o verdura, y agua. Es el plato de *Crecer bien*.

Materiales: Fotos/alimentos · Se transfiere a: Comidas

65 · Prueba de temporada

3–12 AÑOS · 15 MIN · CURIOSIDAD ALIMENTARIA

Observar, oler, tocar, probar opcionalmente, describir.

Materiales: Fruta/verdura · Se transfiere a: Nutrición

66 · Cocina por equipos

9–18 AÑOS · 45–60 MIN · SALUD/EQUIPO

Plan, higiene, cocinar, servir, limpiar.

Materiales: Cocina · Se transfiere a: Vida diaria

67 · Dormir mejor

9–18 AÑOS · 25 MIN · SUEÑO

Auditar rutina; elegir un cambio por 7 días.

Materiales: Hoja · Se transfiere a: Autocuidado

68 · Movimiento que me gusta

6–18 AÑOS · 30 MIN · ACTIVIDAD FÍSICA

Probar 3 formas; puntuar disfrute/energía; elegir rutina.

Materiales: Variable · Se transfiere a: Hábitos

69 · Leer una etiqueta

9–18 AÑOS · 25 MIN · NUTRICIÓN CRÍTICA

Comparar porciones, azúcar, sodio, ingredientes entre similares.

Materiales: Envases · Se transfiere a: Compras

70 · Botiquín y emergencia

10–18 AÑOS · 30 MIN · SEGURIDAD

Identificar contenido, qué no hacer, a quién llamar.

Materiales: Botiquín · Se transfiere a: Vida adulta

71–80 · DINERO · TRABAJO

Dinero y trabajo

Presupuesto, ahorro, costo real, margen, currículum, entrevista, primer día y un cliente difícil.

71 · Tienda con 100

8–12 AÑOS · 25 MIN · DINERO

Comprar necesidades/deseos sin superar presupuesto.

Materiales: Dinero simulado · Se transfiere a: Elección

72 · Meta de ahorro

8–18 AÑOS · 20 MIN · PLANIFICACIÓN FINANCIERA

Meta, costo, fecha, ahorro semanal, obstáculos.

Materiales: Hoja · Se transfiere a: Ahorro

73 · Compara el costo real

10–18 AÑOS · 25 MIN · CONSUMO

Comparar tamaño, cantidad, duración y precio.

Materiales: Precios · Se transfiere a: Criterio

74 · Mini mercado

6–12 AÑOS · 30 MIN · MATEMÁTICA/DINERO

Comprar, vender, cambio, recibo.

Materiales: Objetos/precios · Se transfiere a: Finanzas

75 · Crear valor

10–18 AÑOS · 30 MIN · EMPRENDIMIENTO

Elegir problema; quién lo tiene; solución; por qué pagaría.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Negocio

76 · Costo-precio-ganancia

13–18 AÑOS · 30 MIN · EMPRENDIMIENTO

Calcular costo unitario, precio y margen simple.

Materiales: Calculadora · Se transfiere a: Negocio

77 · Currículum de fortalezas

13–18 AÑOS · 35 MIN · EMPLEABILIDAD

Experiencia, servicio, habilidades, logros e idiomas. Ver *Trabajo con propósito*.

Materiales: Plantilla · Se transfiere a: Trabajo

78 · Entrevista de 10 minutos

13–18 AÑOS · 30 MIN · EMPLEABILIDAD

Entrevistador/candidato/observador; feedback concreto.

Materiales: Preguntas · Se transfiere a: Trabajo

79 · Primer día de trabajo

13–18 AÑOS · 30 MIN · PROFESIONALISMO

Puntualidad, saludo, instrucción, duda, descanso, cierre.

Materiales: Escenarios · Se transfiere a: Trabajo

80 · Cliente difícil

15–18 AÑOS · 30 MIN · SERVICIO

Escuchar, aclarar, límite, solución, escalar.

Materiales: Role-play · Se transfiere a: Trabajo

81–90 · COMUNIDAD

Servicio, comunidad y liderazgo

Ver una necesidad, contribuir, agradecer con precisión, facilitar una actividad y llevar un proyecto de principio a fin.

81 · Mapa de necesidades

8–18 AÑOS · 30 MIN · COMUNIDAD

Observar hogar/barrio; listar necesidades sin juzgar personas.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Servicio

82 · Servicio de 30 minutos

5–18 AÑOS · 30 MIN · CONTRIBUCIÓN

Elegir tarea útil, realizarla, revisar impacto.

Materiales: Variable · Se transfiere a: Servicio

83 · Gracias específico

4–18 AÑOS · 15 MIN · GRATITUD

Agradecer conducta/impacto, no solo «gracias».

Materiales: Tarjetas · Se transfiere a: Relaciones

84 · Lidera una actividad

9–18 AÑOS · 30 MIN · LIDERAZGO

Planear objetivo, explicar, facilitar, cerrar.

Materiales: Variable · Se transfiere a: Liderazgo

85 · Decidir con voces distintas

10–18 AÑOS · 30 MIN · CIUDADANÍA

Representar perspectivas; construir decisión justa.

Materiales: Caso · Se transfiere a: Participación

86 · Conoce un oficio

9–18 AÑOS · 45 MIN · EXPOSICIÓN LABORAL

Qué hace, qué habilidades exige, qué ruta siguió, qué retos tiene. Un invitado es una visita: se aplica la sección 10 del *Manual de Protección Infantil*.

Materiales: Invitado/video · Se transfiere a: Orientación

87 · Proyecto de mejora del hogar

10–18 AÑOS · 60+ MIN · AGENCIA

Problema, propuesta, permiso, ejecución, medición.

Materiales: Variable · Se transfiere a: Comunidad

88 · Enseño a alguien menor

13–18 AÑOS · 30 MIN · LIDERAZGO

El joven enseña una habilidad a un niño menor, con objetivo, tiempo y adulto presente. Es una experiencia de liderazgo, no una relación de mentoría.

Materiales: Actividad · Se transfiere a: Contribución

89 · Plan de evento pequeño

12–18 AÑOS · 60 MIN · GESTIÓN

Objetivo, tareas, costo, tiempo, riesgos, ejecución.

Materiales: Presupuesto · Se transfiere a: Liderazgo

90 · Una causa que me importa

10–18 AÑOS · 30 MIN · VALORES

Elegir causa, investigar, una acción segura/realista.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Ciudadanía

Futuro, identidad y transición

Quién soy, qué quiero, quién me sostiene, qué oportunidades existen, y un ensayo completo de independencia.

91 · Quién soy en 20 palabras

8–18 AÑOS · 20 MIN · IDENTIDAD

Palabras sobre fortalezas, valores, intereses; elegir 5 esenciales.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Autoconocimiento

92 · Mi línea de vida de fortalezas

9–18 AÑOS · 30 MIN · IDENTIDAD

Hitos elegidos; qué aprendí/superé; personas significativas.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Narrativa

93 · Carta a mi yo futuro

8–18 AÑOS · 30 MIN · FUTURO

Escribir a 1/3/5 años: vida, valores, preguntas.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Metas

94 · Un día en mi vida a los 25

12–18 AÑOS · 30 MIN · VISIÓN

Dónde vivo, trabajo, relaciones, salud, rutina, dinero.

Materiales: Papel · Se transfiere a: Futuro

95 · Meta al revés

10–18 AÑOS · 25 MIN · PLANIFICACIÓN

Meta → pasos previos → primer paso esta semana.

Materiales: Hoja · Se transfiere a: Ejecución

96 · Mi Red de Cinco

12–18 AÑOS · 30 MIN · APOYO

Identificar cinco personas para distintos tipos de ayuda. Es la red de cinco del *Manual de Transición* 15–18.

Materiales: Hoja · Se transfiere a: Red

97 · Mapa de oportunidades

13–18 AÑOS · 40 MIN · OPORTUNIDAD

Buscar cursos, empleos, becas, deporte, mentoría, servicios.

Materiales: Internet/directorio · Se transfiere a: Agencia

98 · Ensayo de independencia

15–18 AÑOS · 90 MIN · TRANSICIÓN

Resolver comida, transporte, cita, compra y cambio inesperado.

Materiales: Presupuesto/mapa · Se transfiere a: Vida adulta

99 · Mi plan de 90 días

13–18 AÑOS · 35 MIN · DIRECCIÓN

3 metas, acciones semanales, evidencia, apoyo, revisión.

Materiales: Plantilla · Se transfiere a: Crecimiento

100 · Yo enseño lo que sé

6–18 AÑOS · 30 MIN · COMPETENCIA/LEGADO

Elegir habilidad dominada, preparar mini lección, enseñar y recibir feedback.

Materiales: Variable · Se transfiere a: Identidad

FACILITAR

04 El cierre de tres preguntas

La actividad desarrolla mucho más cuando el adulto ayuda a convertir la experiencia en aprendizaje. Tres preguntas, siempre las mismas.

LA PREGUNTA	PARA QUÉ SIRVE
¿Qué pasó?	Recordar hechos y estrategias.
¿Qué aprendimos o practicamos?	**Nombrar la capacidad.**
¿Dónde podríamos usar esto de verdad?	**Transferir.**

MANTÉNGALO BREVE

Con niños pequeños puede durar sesenta segundos. Con adolescentes, de cinco a diez minutos. **Un cierre largo convierte la experiencia en clase**, que es exactamente lo que el banco intenta evitar.

FACILITAR

05 Observar sin calificar al niño

La diferencia entre un juicio y una observación es que la observación se puede enseñar, medir y cambiar.

EN VEZ DE…	OBSERVE
«Es irresponsable.»	Necesitó cuatro recordatorios para completar la tarea.
«No sabe trabajar en equipo.»	Interrumpió cinco veces y aceptó una idea ajena una vez.
«Es líder.»	Organizó los roles, preguntó opiniones y terminó a tiempo.
«Se frustró demasiado.»	Subió la voz, pidió pausa y volvió en cuatro minutos.

POR QUÉ ESTO IMPORTA MÁS DE LO QUE PARECE

Un juicio se queda pegado a un niño durante años, pasa de turno en turno y acaba en un expediente. Una observación describe un martes. Es la misma regla de evidencia que usa el *Plan Individual de Desarrollo*.

FACILITAR

06 La escala de dominio

Es la misma escalera de seis peldaños que usa toda la biblioteca, en la voz que registra el equipo.
No es una escala aparte de este documento.

PELDAÑO	SIGNIFICA
1 · Conoce	Puede explicar o reconocer la habilidad.
2 · Practica	Puede hacerlo con bastante guía.
3 · Hace con apoyo	Realiza la mayor parte, con un adulto disponible.
4 · Hace	Puede hacerlo de forma consistente y con poca ayuda.
5 · Resuelve	**Puede hacerlo cuando aparece un problema o un cambio.**
6 · Enseña	Puede modelarlo o enseñárselo a otra persona.

LAS DOS REGLAS QUE DEPENDEN DE QUE SEAN SEIS

Nada se marca como aprendido antes del peldaño 4. Nada cuenta como preparación para salir antes del peldaño 5.

Si la escala tuviera cinco niveles, esas dos reglas exigirían que un joven **enseñara** una habilidad para contar como preparado para irse — que no es lo que dicen, y no es razonable.

NO TODO NECESITA PUNTUACIÓN

Use la escala cuando la actividad forma parte de una meta individual de desarrollo. El resto del tiempo, una actividad es una actividad.

FACILITAR

07 Una actividad, tres niveles

La misma experiencia, en tres momentos del desarrollo. Es la escalera aplicada a la facilitación.

ACTIVIDAD	NIÑO PEQUEÑO	ESCOLAR	ADOLESCENTE
Cocina	Mezclar y servir.	Seguir una receta.	Planear, presupuestar y cocinar.
Dinero	Elegir entre dos.	Comprar con un monto fijo.	Presupuesto más un imprevisto.
Servicio	Guardar los juguetes.	Ayudar en una tarea real.	Diseñar un proyecto.
Comunicación	Pedir con una frase.	Resolver un desacuerdo.	Una conversación difícil.
Futuro	Qué me gusta.	Qué quiero aprender.	Ruta a uno, tres y cinco años.

FACILITAR

08 Plan semanal y materiales

Una hoja por semana, con responsable y evidencia. Y una lista de materiales que cabe en un armario.

PLAN SEMANAL

DÍA	CAPACIDAD	Nº	GRUPO	RESPONSABLE	EVIDENCIA
Lunes					
Martes					
Miércoles					
Jueves					
Viernes					
Fin de semana					

NO LLENE CADA MINUTO

Deje también **juego libre, descanso, relaciones y elección**. Una casa con actividad programada de la mañana a la noche no está desarrollando: está gestionando.

MATERIALES BÁSICOS

- Papel, cartón, lápices, marcadores, cinta y tijeras seguras.
- Vasos, cajas, recipientes y objetos reutilizables.
- Dinero simulado, calculadora y precios locales.
- Calendario, mapas, horarios y formularios.
- Ingredientes cotidianos y utensilios apropiados.
- Libros, revistas y material impreso.
- Teléfono, cámara o internet **sólo** cuando aporten a la capacidad y con la protección apropiada.

BAJO COSTO

El desarrollo no depende de comprar materiales sofisticados. Depende de diseñar experiencias con propósito.

FACILITAR

09 Seguridad y protección

Siete reglas. Una buena actividad nunca necesita sacrificar dignidad ni seguridad para producir aprendizaje.

- Adaptar la actividad a la edad, el desarrollo, la discapacidad y la salud.
- Supervisar cocina, herramientas, exterior, transporte e internet.
- **No usar actividades para forzar revelaciones de trauma o de historia familiar.**
- La participación en temas personales debe permitir límites y alternativas reales.
- **No convertir el servicio en trabajo explotador** — la distinción entre tarea de la casa, experiencia formativa y empleo está en *Trabajo con propósito*, sección 02.
- Cumplir la política de protección infantil, los permisos y las proporciones adulto-niño.
- Detener cualquier actividad si aparece riesgo físico o emocional significativo.

LAS ACTIVIDADES QUE TRAEN ADULTOS DE FUERA

Entrevistar a un adulto, invitar a alguien a contar su oficio, un voluntario que facilita — todas son **visitas**, y se rigen por la sección 10 del *Manual de Protección Infantil*: registro, orientación previa, acceso limitado, y ningún contacto no supervisado.

Y LAS QUE USAN UNA CÁMARA

Se fotografían objetos, lugares, luz y textura. Los niños no se fotografían entre ellos, y nada de lo que se produzca en una actividad sale de la casa. Es la misma regla que la Fundación se aplica a sí misma.

FACILITAR

10 Incluir a niños con distintas capacidades

Adaptar una actividad no es bajar la expectativa. Es crear una ruta real para participar y crecer.

- Cambiar la forma de responder: hablar, señalar, dibujar, demostrar.
- **Reducir los pasos sin reducir la dignidad.**
- Dar más tiempo.
- Usar apoyos visuales o sensoriales.
- Adaptar herramientas y movimiento.
- Permitir un compañero de apoyo **sin que haga todo por el niño**.
- **Medir el progreso contra la capacidad previa de ese niño**, nunca contra otro niño.

PERTENENCIA

Un niño que participa en una versión adaptada **participó**. Un niño que mira desde la orilla porque la actividad no se adaptó aprendió otra cosa, y la aprendió bien.

ENCONTRAR

11 Índice completo de las cien

Las cien, por número. La capacidad que se nombra aquí es la que se registra.

Nº	LA EXPERIENCIA	EDAD	TIEMPO	CAPACIDAD
1	Yo puedo vestirme	2-5	10 min	Autonomía
2	Mi estación ordenada	3-8	15 min	Orden y responsabilidad
3	Preparo mi lugar	3-8	10 min	Contribución
4	Mi desayuno sencillo	6-10	20 min	Autocuidado
5	Lavandería por colores	6-12	20 min	Vida diaria
6	Mi mochila lista	6-12	15 min	Planificación
7	Una receta completa	9-15	45 min	Cocina
8	Mi semana en un calendario	9-15	25 min	Tiempo
9	Resuelvo un trámite simulado	13-18	30 min	Autonomía adulta
10	Un día por mi cuenta	15-18	60-90 min	Vida independiente
11	Mapa de mi cuerpo	4-12	20 min	Autoconocimiento
12	Termómetro 0-5	5-15	15 min	Regulación
13	Mi menú de regulación	6-18	25 min	Regulación
14	Pausa de 90 segundos	9-18	10 min	Control de impulso
15	Detective de detonantes	9-18	25 min	Autoconocimiento
16	Subir energía	6-18	15 min	Activación
17	Bajar intensidad	4-18	15 min	Regulación
18	Lo que me ayuda / empeora	6-18	20 min	Autodefensa
19	Después de la tormenta	8-18	20 min	Reflexión
20	Mi plan cuando estoy en 4	10-18	25 min	Prevención
21	Saludo con intención	3-8	10 min	Conexión
22	Pregunta y descubre	6-12	20 min	Conversación
23	Escucha y devuelve	8-18	20 min	Escucha
24	Pedir lo que necesito	5-15	15 min	Asertividad
25	Decir NO con respeto	6-18	20 min	Límites
26	Escuchar un NO	4-12	15 min	Respeto

Índice completo · continuación

Nº	LA EXPERIENCIA	EDAD	TIEMPO	CAPACIDAD
27	Reparar con 4 pasos	6-18	20 min	Reparación
28	Conversación difícil	10-18	30 min	Comunicación
29	Teléfono profesional	13-18	20 min	Comunicación adulta
30	Correo que obtiene respuesta	13-18	25 min	Escritura funcional
31	Torre silenciosa	6-12	20 min	Cooperación
32	Misión con roles	8-15	30 min	Equipo
33	Todos cruzan	6-15	20 min	Cooperación
34	El experto rota	8-18	30 min	Aprendizaje entre pares
35	Planear una comida juntos	9-18	30 min	Negociación
36	Consejo de grupo	8-18	30 min	Participación
37	Celebrar a otro	5-18	15 min	Pertenencia
38	Invitar sin excluir	5-12	15 min	Inclusión social
39	Proyecto de mural común	6-18	45 min	Pertenencia
40	Equipo bajo presión	13-18	40 min	Trabajo en equipo
41	Tres soluciones	6-12	15 min	Pensamiento flexible
42	¿Qué falta aquí?	4-10	15 min	Observación
43	Plan B	8-18	20 min	Flexibilidad
44	Decisión y consecuencia	9-18	25 min	Juicio
45	Presupuesto sorpresa	13-18	30 min	Resolución
46	Ruta más inteligente	9-18	30 min	Planificación
47	Construye con restricciones	6-15	30 min	Ingeniería
48	Detective de información	10-18	30 min	Pensamiento crítico
49	¿Qué harías si...?	6-18	20 min	Solución
50	Aprender del error	8-18	20 min	Mentalidad de aprendizaje
51	Dibujo imposible	4-10	20 min	Creatividad
52	100 usos	8-18	20 min	Pensamiento divergente

Índice completo · continuación

Nº	LA EXPERIENCIA	EDAD	TIEMPO	CAPACIDAD
53	Foto con una regla	8-18	30 min	Observación
54	Historia en seis cuadros	6-12	30 min	Narración
55	Entrevista a un adulto	9-18	30 min	Curiosidad
56	Mini experimento	6-12	30 min	Ciencia
57	Diseña una mejora	10-18	40 min	Diseño
58	Aprende algo y enséñalo	8-18	45 min	Metacognición
59	Museo de objetos	4-12	25 min	Lenguaje/curiosidad
60	Reto sin pantalla	6-18	60 min	Iniciativa
61	Circuito de movimiento	3-12	20 min	Motricidad
62	Camina y observa	4-18	30 min	Movimiento/atención
63	Mi botella de agua	6-18	1 día	Hidratación
64	Arma un plato equilibrado	5-15	20 min	Nutrición
65	Prueba de temporada	3-12	15 min	Curiosidad alimentaria
66	Cocina por equipos	9-18	45-60 min	Salud/equipo
67	Dormir mejor	9-18	25 min	Sueño
68	Movimiento que me gusta	6-18	30 min	Actividad física
69	Leer una etiqueta	9-18	25 min	Nutrición crítica
70	Botiquín y emergencia	10-18	30 min	Seguridad
71	Tienda con 100	8-12	25 min	Dinero
72	Meta de ahorro	8-18	20 min	Planificación financiera
73	Compara el costo real	10-18	25 min	Consumo
74	Mini mercado	6-12	30 min	Matemática/dinero
75	Crear valor	10-18	30 min	Emprendimiento
76	Costo-precio-ganancia	13-18	30 min	Emprendimiento
77	Currículum de fortalezas	13-18	35 min	Empleabilidad
78	Entrevista de 10 minutos	13-18	30 min	Empleabilidad

Índice completo · continuación

Nº	LA EXPERIENCIA	EDAD	TIEMPO	CAPACIDAD
79	Primer día de trabajo	13-18	30 min	Profesionalismo
80	Cliente difícil	15-18	30 min	Servicio
81	Mapa de necesidades	8-18	30 min	Comunidad
82	Servicio de 30 minutos	5-18	30 min	Contribución
83	Gracias específico	4-18	15 min	Gratitud
84	Lidera una actividad	9-18	30 min	Liderazgo
85	Decidir con voces distintas	10-18	30 min	Ciudadanía
86	Conoce un oficio	9-18	45 min	Exposición laboral
87	Proyecto de mejora del hogar	10-18	60+ min	Agencia
88	Enseño a alguien menor	13-18	30 min	Liderazgo
89	Plan de evento pequeño	12-18	60 min	Gestión
90	Una causa que me importa	10-18	30 min	Valores
91	Quién soy en 20 palabras	8-18	20 min	Identidad
92	Mi línea de vida de fortalezas	9-18	30 min	Identidad
93	Carta a mi yo futuro	8-18	30 min	Futuro
94	Un día en mi vida a los 25	12-18	30 min	Visión
95	Meta al revés	10-18	25 min	Planificación
96	Mi Red de Cinco	12-18	30 min	Apoyo
97	Mapa de oportunidades	13-18	40 min	Oportunidad
98	Ensayo de independencia	15-18	90 min	Transición
99	Mi plan de 90 días	13-18	35 min	Dirección
100	Yo enseño lo que sé	6-18	30 min	Competencia/legado

ENCONTRAR

12 Por tiempo disponible

Generado desde la duración que cada actividad declara, no a mano. Si una actividad dice veinte minutos, está en la banda de veinte minutos.

TENGO…	ACTIVIDADES
Diez minutos o menos	1, 3, 14, 21
Quince a veinte minutos	2, 4, 5, 6, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 33, 37, 38, 41, 42, 43, 49, 50, 51, 52, 61, 64, 65, 72, 83, 91
Veinticinco a treinta minutos	8, 9, 13, 15, 20, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 44, 45, 46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 59, 62, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 76, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 85, 88, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 100
Treinta y cinco a cuarenta y cinco	7, 39, 40, 57, 58, 66, 77, 86, 97, 99
Una hora o más	10, 60, 87, 89, 98
No es una sesión	63 — se practica a lo largo de un día entero, no en un bloque de tiempo.

LA PREGUNTA DE TURNO

«Tengo treinta minutos y quiero desarrollar cooperación.» Este banco tiene que poder responder eso en segundos, con la sección 02 al lado. Si tarda más, la actividad no se hace.

ENCONTRAR

13 Por tamaño de grupo y por lo que estoy viendo

Dos formas más de entrar al banco. La segunda es la que más se usa en la práctica.

POR TAMAÑO DE GRUPO

FORMATO	ACTIVIDADES ÚTILES
Un niño o joven	8, 12, 15, 18, 19, 20, 67, 72, 91–99
En pareja	23, 26, 27, 28, 55, 78, 88, 100
De tres a seis	31–35, 40, 47, 66, 74, 80, 89
De siete a quince	33, 36, 37, 38, 39, 61, 82, 84, 85
Grupo grande	39, 60, 81, 87, 90

POR LO QUE ESTOY VIENDO

SI ESTOY VIENDO…	PRUEBE
Conflicto frecuente	14, 23, 27, 28, 41, 44
Dependencia excesiva	4, 6, 8, 9, 10, 98
Poca cooperación	31–36, 40
Baja iniciativa	52, 57, 60, 75, 87
Ansiedad o frustración	11–20
Dificultad social	21–30, 37, 38
Poca visión de futuro	86, 91–99
Poca preparación laboral	77–80, 86, 89
Dificultad con el dinero	45, 71–76
Poco sentido de pertenencia	36–39, 81–90

ESTO NO ES UN DIAGNÓSTICO

Una actividad es una oportunidad de práctica, no un tratamiento. Si lo que se observa es intenso, persistente o interfiere con la vida diaria, la ruta es el *Kit de regulación emocional*, sección 40, y de ahí a derivación profesional.

EL PROGRAMA

14 El pasaporte de cien experiencias

Para jóvenes que pasan varios años en la casa, el banco se convierte en un pasaporte. No se trata de completar casillas rápido: se trata de asegurar exposición repetida a las capacidades que la vida adulta va a exigir.

- [ ] Marcar la fecha de la primera experiencia.
- [ ] **Marcar cuándo la habilidad se repitió en la vida real** — que es la marca que cuenta.
- [ ] Guardar evidencia significativa.
- [ ] **Permitir que el joven elija las experiencias prioritarias.**
- [ ] Revisar los huecos cada seis meses.
- [ ] De los 15 a los 18, priorizar las de mayor transferencia a la vida adulta.

LA META

Que ningún joven llegue a los dieciocho habiendo sido muy cuidado y poco preparado.

Es la misma frase que ordena el *Manual de Transición* 15–18, dicha desde el otro extremo: aquello se ocupa de los últimos tres años, y esto de los dieciséis anteriores.

EL PROGRAMA

15 Tablero institucional

Diez indicadores, una vez al mes. El último es el más revelador de todos.

INDICADOR	RESULTADO
Actividades de desarrollo por semana	
Dominios cubiertos este mes	___ / 12
% de niños que eligieron una actividad	
% de actividades que cerraron con reflexión	
% con transferencia observada a la vida real	
Jóvenes de 15+ con experiencias de independencia	
Jóvenes que lideraron o enseñaron	
Adaptaciones de inclusión realizadas	
Incidentes de seguridad	
Actividades propuestas por los propios niños y jóvenes	

CALIDAD POR ENCIMA DE CANTIDAD

Hacer veinte actividades sin propósito no supera hacer cinco que desarrollan una capacidad y se transfieren a la vida. Un tablero con el primer número alto y el quinto bajo está midiendo ocupación, no desarrollo.

EL PROGRAMA

16 Cómo crear la actividad 101

Ocho preguntas. Si no puede contestar la primera y la séptima, todavía no es una actividad de desarrollo.

¿Qué capacidad desarrolla?	
¿Para qué edad y qué nivel de desarrollo?	
¿Qué hará el niño — no el adulto?	
¿Qué materiales mínimos necesita?	
¿Qué riesgo tengo que controlar?	
¿Cómo sabré que practicó la capacidad?	
¿Dónde se transfiere a la vida real?	
¿Cómo aumento la dificultad la próxima vez?	

EL ESTÁNDAR

Si no puede nombrar **la capacidad** y **la transferencia**, probablemente es entretenimiento.

El entretenimiento también tiene valor — los niños necesitan juego y descanso por su propio valor, y una casa sin ellos es una casa peor. Pero no es lo mismo, y llamarlo desarrollo impide ver qué falta.

FUNDAMENTOS

17 De dónde viene este banco, y hasta dónde llega

Integra marcos públicos de desarrollo infantil con el resto de la biblioteca.

- **Harvard Center on the Developing Child.** Desarrollo de funciones ejecutivas y autorregulación mediante práctica, relaciones y contextos apropiados.
- **OMS y UNICEF.** *Nurturing Care Framework* — oportunidades de aprendizaje temprano, salud, nutrición, seguridad y cuidado responsivo.
- **Desarrollo positivo del adolescente** (*positive youth development*) — fortalezas, participación, conexión, competencia y contribución.
- **Aprendizaje experiencial.** Hacer, reflexionar, conceptualizar y volver a aplicar — la fórmula de la sección 01.
- **Love La Vida Foundation.** *Crecer con Propósito · Matriz de desarrollo 2 a 18 · Plan Individual de Desarrollo · Kit de regulación emocional · Conectar y crecer · Dinero con propósito · Trabajo con propósito · Crecer bien · Inglés para mi futuro · Manual de Transición 15–18 · Manual de Protección Infantil.*

ALCANCE

Este banco es educativo y de desarrollo. **No sustituye terapia, evaluación clínica, educación especial, protección infantil ni atención médica.**

AUTORÍA Y REVISIÓN

Escrito por **Scott Kimball, PhD** — licenciatura en psicología, maestría en psicología clínica, doctorado en psicología industrial y organizacional.

A la fecha de esta versión no ha sido revisado por un profesional clínico licenciado en México ni en Colombia. Esa revisión se está gestionando. Hasta entonces es material de formación, no protocolo clínico, y los lineamientos locales de protección infantil prevalecen siempre.

100 EXPERIENCIAS QUE DESARROLLAN

Los niños necesitan juego, descanso y diversión por su propio valor.

También necesitan experiencias intencionales que les permitan **intentar, equivocarse, resolver, contribuir y descubrir que son capaces.**

Menos ocupar.
Más desarrollar.

LOVE LA VIDA FOUNDATION · LOVELAVIDA.ORG
PERSONAS · COMUNIDADES · OPORTUNIDADES

Versión 1.0 · Septiembre de 2026 · Libre de imprimir, copiar y adaptar para uso no comercial en casas hogar.
Material de formación. Los lineamientos locales de protección infantil prevalecen siempre.