



EL

A B C

DEL B L O C K C H A I N Y
L A S C R I P T O M O N E D A S



Cartilla semestral - edición No 1 - Marzo 2024
Título: EL ABC DEL BLOCKCHAIN Y LAS CRIPTOMONEDAS

Presidente Asoblockchain
Camilo Alfonso Suarez Venegas

Editor
Dairo Antonio Muñoz Chiquillo
(klichouse)

Experto temático
Alejandro Celis
Project manager

Diseño gráfico - Portada

Diseño gráfico - Páginas internas
Mario Augusto Álvarez Calderón

ASOBLOCKCHAIN, 2024
ISSN: 00-000-0000-0
Colombia





Indice



CAPÍTULO 1

Relación entre las finanzas, el dinero y el blockchain 6

Diagnóstico (El mundo financiero) 7
(Sesión 1)

Introducción a las finanzas y el dinero 9
(Sesión 2)

Blockchain 11
(Sesión 3)

Usos del blockchain 13
(Sesión 4)

CAPÍTULO 2

Surgimiento, desarrollo y usos de las Criptomonedas 15

¿Qué es el Bitcoin? 17
(Sesión 5)

Uso de las criptomonedas 20
(Sesión 6)

Criptomonedas populares 23
(Sesión 7)

Uso seguro de criptomonedas 26
(Sesión 8)





Presentación del curso



La asociación de la Blockchain – ASOBLOCKCHAIN en su Plan de desarrollo contempla la formación como uno de sus ejes de crecimiento permitiendo preparar personas que comprendan, confíen, multipliquen este conocimiento e incorporen la tecnología del blockchain y el mundo cripto a su vida cotidiana; es por ello que ASOBLOCKCHAIN con el curso EL ABC DEL BLOCKCHAIN Y LAS CRIPTOMONEDAS, innova y crea los elementos necesarios para contribuir a la preparación de los participantes.

En el capítulo 1 del curso se estudia **la relación de las finanzas, el dinero y el blockchain** motivando a los participantes para desarrollar proyectos productivos que introduzca este nuevo conocimiento y para contribuir en mejorar sus finanzas personales.

En referencia al **surgimiento, desarrollo y usos de las Criptomonedas** se aborda en el capítulo 2 como la preparación de los participantes a un estilo de vida que según señala las tendencias será inminente su uso en el futuro cercano.

Convenciones del curso



Indicador de actividad con recurso educativo.



Indicador para recordar al estudiante una acción.

Resultado Esperado de Aprendizaje - REA

Desarrollar habilidades técnicas en los participantes del curso y formar multiplicadores en Colombia para el uso de la tecnología blockchain y de criptomoneda.

Evaluación

Criterios de evaluación a tener en cuenta para el seguimiento de las actividades de los estudiantes en el espacio virtual:

- ▶ Participación en las actividades de clase.
- ▶ Cumplimiento en la realización de trabajos escritos de acuerdo al cronograma establecido.

Recursos

Recursos para la realización de actividades presenciales y virtuales del curso:

- ▶ Correo electrónico
- ▶ Grupo de WhatsApp
- ▶ Cartilla digital



Capítulo 1

Relación entre las finanzas, el dinero y el blockchain

Este componente diagnóstico de las finanzas, el dinero y el blockchain es importante para efectos investigativos en la asociación, ya que permite la caracterización de los participantes respecto a su propósito de vida y manejo de las finanzas personales los cuales son confrontados con la información resultante del siguiente capítulo que corresponde a criptomonedas.

Teniendo en cuenta que el curso entrega a las participantes herramientas que se han seleccionado y son adecuadas para iniciar emprendimientos, manejo de las finanzas personales que incorpora estas tecnologías, se requiere del acompañamiento en su proyecto de vida, aspiraciones y motivaciones; la técnica seleccionada para dicha observación es el pitch, en el cual el participante en un tiempo de 3 minutos ofrece una idea que incorpore estas tecnologías.

La incertidumbre moviliza a las personas a accionar las herramientas de vida con que cuenta, tendrán mayores posibilidades de comprensión quienes experimenten o quienes estén dispuestos a aceptar que la certidumbre es un riesgo, que planear es calcular pero que no asegura el resultado esperado ya que puede ser superior o inferior a lo esperado y no se está preparado; a la vez, el capítulo 1 busca determinar en cada participante el efecto que tiene la cultura, el entorno y su sistema de pensamiento en referencia al uso del dinero y el mundo financiero.

El amplio espectro de teorías al respecto al dinero son una buena oportunidad para estudiar los rasgos característicos; este ejercicio contribuye al desarrollo de otras áreas que aportan al empoderamiento o autogestión de la atención a sus necesidades.





SESIÓN 1. Diagnóstico

Inteligencia emocional y manejo de finanzas personales:



- ▶ Reconocimiento de las emociones y promoción de la inteligencia emocional.
- ▶ Importancia de la inteligencia emocional en las decisiones financieras.
- ▶ Actividades para fomentar la inteligencia emocional y la responsabilidad financiera.
- ▶ Juego de roles sobre la toma de decisiones de inversión y gasto.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 1

Actividad 1 Rompehielo

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Espacio abierto.

2

Actividad - El monstruo de colores

- ▶ Tiempo: 40 minutos.
Materiales: Cartilla sobre cuento monstruo de colores, historias y tarrito con papelitos de historias.



Actividad 3 Concéntrese

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Tarjetas concéntrese





SESIÓN 2. Introducción a las finanzas y el dinero

Introducción a las finanzas y el dinero:



- ▶ Explicación de qué es el dinero y su importancia en la sociedad.
- ▶ Diferentes formas de dinero, como efectivo, tarjetas de crédito y criptomonedas.
- ▶ Conceptos básicos de ahorro, gasto e inversión.
- ▶ Ejemplos prácticos y actividades interactivas para comprender mejor los conceptos.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 2

4

Actividad - Revisión teórica del tema de finanzas y dinero

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Recursos audiovisuales que permitan evidenciar visualmente algunos tipos de dinero y los diferentes usos





SESIÓN 3. Blockchain



- ▶ Explorando el mundo del blockchain
- ▶ Historia de blockchain y su importancia en el mundo financiero.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 3



Actividad - Blockchain

- ▶ Tiempo: 5 minutos.
- ▶ Materiales: Recursos audiovisual.





SESIÓN 4. Usos del blockchain



- ▶ Uso frecuente del blockchain
- ▶ Actividad práctica de uso del blockchain





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 4



Actividad - Usos de blockchain

- ▶ Tiempo: 10 minutos.
- Materiales: Lectura de cartilla.





Capítulo 2

Surgimiento, desarrollo y usos de las Criptomonedas

Gestionarse como persona implica estar dispuesto a aprovechar, adaptarse e incorporar los procesos de transformación permanente, los cambios sociales que se presentan en nuestras vidas. En este capítulo se revisan algunas de las dinámicas sociales, fenómenos culturales e implicación de las tecnologías cuando se incorpora el mundo cripto en la vida diaria.

Las personas en general requieren el desarrollo de habilidades y competencias en el manejo de criptomonedas, sin embargo, por ser tecnologías se transforman y requieren que los usuarios también actualicen sus conocimientos.

Se observa aquí que la combinación de habilidades y su correcto direccionamiento conllevarán a resultados de alto impacto en el desarrollo personal y de los entornos de influencia.

En este punto del curso se ofrece una experiencia tangible, práctica, donde se aplica lo aprendido en un ejercicio real.





Resultado Esperado de Aprendizaje - REA

Formular iniciativas emprendedoras creativas, aplicando criptomonedas, que impacten y mejoren el entorno de los participantes del curso, desde una perspectiva social y económica.

Evaluación

Este REA será evaluado por medio de la congruencia que se establezca del uso de las criptomonedas con las tendencias sociales y económicas a nivel global.





SESIÓN 5. ¿Qué es Bitcoin?



- ▶ Explorando el mundo de Bitcoin:
- ▶ Enfoque en la criptomoneda más conocida, Bitcoin.
- ▶ Historia de Bitcoin y su importancia en el mundo financiero.
- ▶ Actividad práctica de simulación de una transacción de Bitcoin entre participantes.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 5

7

Actividad - El Bitcoin

- ▶ Tiempo: 10 minutos.
Materiales: Lectura de pdf.



Actividad

El Bitcoin, su historia y la importancia

- ▶ Tiempo: 20 minutos.

Actividad

Simulacro de transacciones

- ▶ Tiempo: 15 minutos.
Materiales: Herramientas tecnológicas.

Actividad 8

La cucaracha asustada

- ▶ Tiempo: 10 minutos.
Materiales: Pelota, silbato, espacio.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 5

9

Actividad - Los puntos cardinales

- ▶ Tiempo: 10 minutos.
- Materiales: Hojas de colores y espacio.



10

Actividad - El dinero como fuente de intercambio

- ▶ Tiempo: 30 minutos.
- Materiales: Hojas blancas, colores, lápiz.



Actividad

Sin nombre

- ▶ Tiempo: 15 minutos.
- Materiales: Presentación con videos ilustrativos.

Actividad 11

Tabla de las emociones

- ▶ Tiempo: 15 minutos.
- Materiales: incentivos, papelitos de colores de las emociones, lápiz, imagen tabla de emociones





SESIÓN 6. Usos de las criptomonedas

Casos de uso de criptomonedas en la vida cotidiana:



- ▶ Exploración de diferentes formas en las que las criptomonedas se utilizan en la vida diaria, como en las compras, ya sean en línea o en tiendas físicas y donaciones.
- ▶ Juego de roles para simular transacciones y pagos utilizando criptomonedas ficticias.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 6

Actividad 12 Juego del pañuelo

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Pañuelo.

13

Actividad - Diferentes formas en las que las criptomonedas se utilizan en la vida diaria

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Presentación.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 6

Actividad 14 Simular transacciones y pagos utilizando criptomonedas ficticias

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Material del juego.

15

Actividad - Repaso

- ▶ Tiempo: 10 minutos.
Materiales: presentación corta con nombres
e imagen de temas vistos.



Actividad Juego de preguntas por puntos

- ▶ Tiempo: 30 minutos.
Materiales: Juego.





SESIÓN 7. Criptomonedas populares

Criptomonedas más allá de Bitcoin:



- ▶ Introducción a otras criptomonedas populares, como Ethereum y Litecoin.
- ▶ Explicación de las diferencias y características únicas de cada una.
- ▶ Actividad creativa en la que los estudiantes diseñen su propia criptomoneda basada en una idea original.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 7

Actividad 16 Juego de concentración a través de la canción pez tiburón de pequeño pez

- ▶ Tiempo: 10 minutos.
Materiales: Objeto sencillo.

Actividad 17 El juego del salero

- ▶ Tiempo: 10 minutos.
Materiales: Videos de canciones.

18

Actividad - Otras criptomonedas tales como Ethereum y Litecoin

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Presentación.



Actividad 19 Competencia matemática

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
Materiales: Juego.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 7

21

Actividad - Minería de Criptomonedas





SESIÓN 8. Usos seguro de las criptomonedas

Introducción a la seguridad en criptomonedas:



- ▶ Explicación de la importancia de mantener seguras las criptomonedas.
- ▶ Enseñanza de prácticas de seguridad básicas, como el uso de contraseñas fuertes y la protección de información personal
- ▶ Actividad interactiva para identificar posibles riesgos y cómo evitarlos.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 8

Actividad 23 Juego del teléfono roto

24

Actividad - Seguridad de las criptomonedas

- ▶ Tiempo: 1 minutos.
Materiales: Lectura.



Actividad 25 Crear una contraseña

- ▶ Tiempo: 15 minutos.
Materiales: Papel y lápiz.

Actividad 26 Juego del ahorcado

- ▶ Tiempo: 10 minutos.

Actividad 28 Juego la protección de carteras digitales

- ▶ Tiempo: -
Materiales: -





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 8

Actividad 29 Juego policías y ladrones

- ▶ Tiempo: 15 minutos.
- Materiales: Bombas agua infladas

Actividad 30 Prácticas de seguridad

- ▶ Tiempo: 40 minutos.
- Materiales: Recurso audiovisual.

31

Actividad - Protección de carteras digitales

- ▶ Tiempo: 15 minutos.
- Materiales: Recurso audiovisual.



Actividad 32 Billeteras frías y calientes

Actividad 33 Abrir una billetera digital policías y ladrones





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 8

Actividad 34 Entrega de certificados

Actividad 35 Juego de la oruga

- ▶ Tiempo: 20 minutos
- Materiales: Espacio, bombas.

Actividad 36 Juego de cuatro esquinas

- ▶ Tiempo: 20 minutos.
- Materiales: Espacio.

37

Actividad - Billeteras frías (hardware wallets) y billeteras calientes (software wallets)

- ▶ Tiempo: 1 minutos.
- Materiales: Lectura.





RECUERDA AL PROFESOR REALIZAR
LAS ACTIVIDADES

Actividades sesión 8

Actividad 38 Creen su propia billetera digital

- ▶ Tiempo: 1 hora y 30 minutos.
Materiales: Recurso audiovisual, plataforma para la creación de la billetera digital.

Actividad 39 Juego de la oruga

- ▶ Tiempo: 20 minutos
Materiales: Espacio, bombas.

Actividad 40 Entrega los premios y reconocimientos

- ▶ Tiempo: 50 minutos
Materiales: Pañoletas, certificaciones, premios y reconocimientos





AsoBlockchain

ASOCIACIÓN DE LA BLOCKCHAIN