

Fundamentos de economía

Ficha técnica general



Disciplina: Ciencias Sociales

Nivel: 1º a 4º medio

Duración del curso: 15 sesiones de 90 minutos

Este curso aborda parcialmente:

- Electivo Ciencias Sociales y Realidad Nacional de 3º o 4º medio
- Unidad 4 de 1º medio de la asignatura Historia y Ciencias Sociales

Resumen del curso

Fundamentos de economía busca que los estudiantes se apropien de conceptos claves de la micro y macroeconomía que impactan de uno u otro modo en su vida diaria. A lo largo del curso, los estudiantes abordarán ideas y modelos económicos desde el juego, desmitificando y democratizando de este modo una disciplina que muchas veces puede parecer distante.

El curso aborda en poco tiempo una amplia gama de temas, con lo que se espera despertar la curiosidad de los estudiantes y motivarlos a investigar alguno de estos en mayor profundidad mediante la elaboración de su proyecto.

Asignatura y/o unidad curricular correspondiente

El curso es interdisciplinario, enmarcándose a modo general dentro de las ciencias sociales. Es posible adaptarlo para cubrir objetivos de las siguientes unidades:

- 3º/4º medio, Unidad 2 del electivo Ciencias sociales y realidad nacional: "Desarrollo y crecimiento económico"¹.
- 1º medio, Unidad 4: "Componentes y dinámicas del sistema económico y financiero: la ciudadanía como agente de consumo responsable"².

También se sugiere su implementación en horas de libre disposición, o bien como taller extraprogramático.

1 De acuerdo al documento "Historia y Ciencias Sociales. Ciencias Sociales y Realidad Nacional. Programa de Estudio. Tercer o Cuarto Año Medio. Formación diferenciada". Recuperado el 15 de noviembre de 2018 en <<https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-34395_programa.pdf>>.

2 De acuerdo al documento "Historia, geografía y ciencias sociales. Programa de estudio. Primero medio", 2016. Recuperado el 15 de noviembre de 2018 en <<http://www.curriculumnacional.cl/614/articles-37136_bases.pdf>>.



Objetivos específicos del curso

1. Identificar conceptos y modelos macro y microeconómicos clave.
2. Profundizar en conceptos y modelos macro y microeconómicos a través de la investigación personal.
3. Relacionar el contenido investigado con la vida cotidiana.
4. Crear un juego de mesa que contenga elementos vistos en el curso de economía y que guarde relación con la realidad de los estudiantes.

Producto final

- El curso culmina con la elaboración del juego de mesa. Los estudiantes mostrarán sus creaciones a través de un *board game cafe* (café de juegos de mesa), donde invitarán a otros a jugar mientras ellos explican las reglas y modos de juego, a la vez que monitorean su desarrollo.

Resumen del proyecto

El proyecto de este curso consiste en la elaboración de un juego de mesa que busca generar una instancia de formación y educación económica. En otras palabras, los estudiantes inventan algún juego en que pongan en práctica los conceptos aprendidos por el curso de manera dinámica y entretenida, para así poder explicarla a sus compañeros y otros miembros de la comunidad escolar.

Habilidades



Cognitivas

-Resolución de problemas



de Investigación

-Uso de información



Socioemocionales

-Inteligencia social



Comunicativas

-Orales

Problema o pregunta desafiante

Para la mayoría de las personas, el término "economía" suena abstracto y distante, dominado por otros conceptos a veces inaccesibles como "inflación" o "PIB", que se expresan en gráficos difíciles de comprender. Sin embargo, nuestras vidas están regidas por la economía hasta en sus detalles más triviales. El desafío de este curso es apropiarse de conceptos económicos relevantes para nuestra vida cotidiana, y lograr acercarlos a nuestros compañeros de forma entretenida mediante la creación de juegos.

Audiencia evento público

La comunidad escolar; otros estudiantes, profesores y funcionarios.



Instrumentos de evaluación

Por una parte, los alumnos reciben retroalimentación de sus tareas clase a clase. Tanto el profesor como los mismos estudiantes evalúan el desempeño en las distintas tareas para mejorar el aprendizaje y lograr los objetivos propuestos para cada sesión. Esta evaluación consiste en destacar los aspectos positivos y proponer maneras de mejorar las áreas de crecimiento.

Por otra parte, al final del curso el profesor aplica una rúbrica que considera las habilidades que el estudiante debe desarrollar durante el trabajo en el proyecto y la calidad del producto creado. Es decir, el profesor evalúa el producto final junto con las habilidades adquiridas en el proceso de creación.

De esta manera, a lo largo del curso se han establecido numerosas instancias de evaluación formativa que permitirán al profesor obtener evidencias del aprendizaje identificar dónde se encuentran los estudiantes respecto al nivel que se quiere lograr, conocer qué dificultades se están presentando para cada uno de ellos en su proceso de aprendizaje y así determinar cuál es el mejor camino que pueden seguir para acortar la brecha que los distancia del logro de la meta final.

Evaluación Formativa (Proceso)		Evaluación Sumativa (Final)
Tipo de Instrumento	Instrumento	
Situación de Desempeño	Guía ¿Qué es la economía? (Clase 01)	Rúbrica de proyecto Creación de juegos (Clase 10)
	Actividad "Locos de remate" (Clase 05)	
	Actividad "Vamos a la granja" (Clase 06)	
	Actividad "Intercambio de perlas" (Clase 08)	
	Guía Proyecto final (Clase 10)	



Materiales

De la librería

- 1 Resma de papeles blancos tamaño carta
- 1 Resma de papeles cuadrados (pueden ser papeles lustres)
- Papel milimetrado
- Lápices de colores
- Tijeras (1 por estudiante)
- Cartón piedra, papel lustre, témpera, tijeras, plumones, dados o lo que sea necesario para crear el tablero, y otros artículos que sean necesarios para jugar.

Del supermercado

- 3 Bolsas de porotos
- 2 Bolsas de caramelos
- 1 Bolsa de chocolates
- Jarro grande y opaco, lleno con jugo o limonada
- Vasos de distintos tamaños, suficientes para todo el curso

Otros

- Objetos varios para rematar (6 a 10 objetos diferentes). Ejemplos: un lápiz, una botella de bebida, un "vale por" minutos extra de recreo, una barrita de chocolate, una taza, etc.
- Perlas falsas o algo que se le parezca
- 10 autitos de juguete (en su defecto, 10 objetos idénticos que simbolicen autos - bolitas, lápices, gomas de borrar)

Instalaciones

- Sala de computación con acceso a internet
- Dispositivos para reproducir audio y video