



Unidad 2.

Economía familiar y consumo

1. Introducción y preliminares

Esta unidad didáctica gira alrededor de varios conceptos que entroncan en la organización económica familiar. Se estima que teniendo en cuenta los recursos económicos de los que se disponga, es de vital importancia controlar y organizar los gastos familiares, diferenciando las necesidades básicas para el sostenimiento de la familia de aquellas necesidades creadas por la sociedad de consumo.

Asimismo, pretendemos promover una reflexión sobre las ventajas e inconvenientes de “vivir al día”, cuando no se dispone de ingresos fijos mensuales. Sin tener un plan de ahorro con el que hacer frente a gastos imprevistos que puedan surgir o aquellos gastos fijos que hay que atender de forma inexcusable para el desenvolvimiento de la vida cotidiana, pueden surgir problemas como desahucios, corte de suministros, uso excesivo de tarjetas de crédito con las consiguientes cargas posteriores, etc; en definitiva, en esta unidad, trataremos de mostrar algunos conceptos básicos relacionados con la economía en general y con la organización económica en particular.

2. Objetivos

Dado que la unidad didáctica que presentamos tiene dos partes claramente diferenciadas, a saber:

- Sección 1, consta de una serie de actividades presenciales basadas en dinámica de grupo.
- Sección 2, consta de una serie de actividades de carácter interactivo para realizar de forma

básicamente individual con apoyo de un ordenador.

Así pues, distinguiremos dos apartados de objetivos, uno para cada una de las secciones.

Sección 1. Actividades basadas en dinámica de grupo.

2.1. Área de Lengua y Comunicación

- Comprender textos simples.
- Leer y escribir frases de forma comprensiva.
- Leer con fluidez y entonación.
- Analizar críticamente discursos de distinto tipo.

2.2. Área de Matemáticas

- Conocer el valor del dinero (euro) y resolver problemas relacionados con el cambio.
- Resolver operaciones matemáticas: sumas.

2.3. Área de Desarrollo Personal y Autonomía

- Adquirir y desarrollar habilidades sociales que les permitan desenvolverse de forma más eficaz en la vida cotidiana.

2.3. Área Sociocultural y de Participación

- Desarrollar la capacidad crítica de analizar y reflexionar sobre hechos sociales de la Historia y la actualidad.

Sección 2. Actividades de carácter interactivo con ordenador

2.1. Área de Lengua y Comunicación

- Concepto de sílaba y palabra.
- Separar palabras (en sílabas) correctamente.
- Leer de forma comprensiva distintos tipos de textos.
- Acercarse al concepto de número.

2.2. Área de Matemáticas

- Conocer los números decimales.
- Resolver operaciones matemáticas.
- Conocer el valor del dinero y resolver problemas relacionados con el cambio.

2.3. Área de Desarrollo Personal y Autonomía

- Adquirir y desarrollar habilidades sociales y de comunicación que les permitan desenvolverse de forma más eficaz en la vida cotidiana.
- Facilitar el acercamiento a las nuevas tecnologías.

2.4. Área Sociocultural y de Participación

- Conocer los medios social y organizativo (administrativo) inmediato y poder desenvolverse en ellos.

3. Contenidos

Igual que en el apartado anterior, distinguiremos, dentro del conjunto de actividades, dos secciones.

Sección 1. Actividades basadas en dinámica de grupo.

3.1. Área de Lengua y Comunicación

- Lectura y escritura de palabras y frases y distintos

tipos de textos.

- Mayúsculas y minúsculas.

3.2. Área de Matemáticas

- Operaciones complejas con sumas y restas.
- Operaciones con números decimales.
- Valor numérico de las monedas y su relación de cambio.

- Operaciones simples con euros.

3.3. Área de Desarrollo Personal y Autonomía

- Expresar opiniones personales.
- Hablar en público.
- Manejo de críticas.

3.4. Área Sociocultural y de Participación

- Historia a través de la *Historia del Dinero*.

Sección 2. Actividades de carácter interactivo con ordenador.

3.1. Área de Lengua y Comunicación

- Separación de palabras en sílabas.
- Concepto y uso de singular y plural.

3.2. Área de Matemáticas

- Ordenación de cantidades.
- Problemas con sumas y restas.
- Operaciones (problemas) con números decimales.
- Operaciones simples con euros.

3.3. Área de Desarrollo Personal y Autonomía

- Manejo de programas navegadores.

3.4. Área Sociocultural y de Participación

- Derechos del consumidor.

4. Desarrollo de las actividades

En los siguientes apartados se hace una propuesta sobre cómo llevar a cabo las distintas actividades de la presente unidad didáctica; igual que en los apartados anteriores, distinguimos entre los distintos tipos de actividades.

El concepto y la palabra *dinero* son el hilo conductor de todas las actividades, así pues, como recurso se recomienda, en una cartulina, incluir una imagen relacionada con el dinero (por ejemplo, uno de los billetes de la *carpeta del alumnado*) y escribir la palabra en mayúscula y minúscula. Esta cartulina se pega en la pared y se mantiene durante el desarrollo de la unidad didáctica.

Sección 1ª. Actividades basadas en dinámica de grupo

1. “La cigarra y la hormiga”

Se leerá la fábula de *La cigarra y la hormiga* para situar dos actitudes diferentes respecto al dinero. Se analizará y reflexionará sobre cual de las dos posturas nos parece más adecuada y con cuál nos identificamos.

En la *Carpeta del alumnado* se proponen una serie de preguntas-temas para introducir la reflexión y la puesta en común de las ideas que suscite el texto.

2. Historia del Dinero

Se estima que esta actividad es una magnífica oportunidad para introducir conceptos históricos a través de un elemento que prácticamente ha estado presente en lo que se consideran tiempos históricos.

El texto que se presenta en la actividad, en algunas de sus partes puede presentar cierta complejidad, por lo que se recomienda interrumpir la lectura que se esté llevando a cabo para explicar los conceptos que se perciba que pueden ser difíciles de entender.

3. Frases célebres

Se recomienda que cada alumna/o lea una frase; después se inicia la charla debate.

La búsqueda de información sobre los autores de la frases célebres se recomienda que se haga a través de Internet, quizá como punto final de la actividad.

4. Presupuesto

Esta actividad puede ser introducida con una breve puesta en común sobre gastos e ingresos; incluso el/la docente puede elaborar un ejemplo para que el alumnado, a través de este ejemplo, entienda bien, qué hay que hacer.

5. Préstamos

Esta actividad, de nuevo, invita a la reflexión en voz alta y al conocimiento de conceptos que pueden estar muy conectados con la vida cotidiana del alumnado.

6. La Casa de la Moneda

En esta actividad se propone una visita a la Casa de la Moneda o al Banco de España o a otra institución financiera que tenga interés de carácter educativo; es posible que en la ciudad en la que tenga lugar el proceso educativo no sea posible llevar a cabo una visita de este tipo; en ese caso, se recomienda que la visita se haga a través de Internet, tal y como se indica en el enunciado de la propia actividad.

7. Equivalencias y cambios

Esta actividad es de carácter plenamente matemático y está relacionada con el manejo adecuado del Euro. Puesto que el alumnado tiene que asumir un determinado papel, bien de vendedor o bien de comprador, en la segunda parte de la actividad, se propone que se haga una representación previa en la que el profesor puede actuar como, una de las partes.

Sección 2. Actividades de carácter interactivo con ordenador

En esta sección se presentan diez actividades interactivas que están relacionadas con la palabra generadora *Dinero*.

Estas actividades se pueden realizar conjuntamente con otras de la primera sección que requieran el uso de Internet y, en definitiva, del aula de informática de la que se disponga.

5. Requisitos previos

La mayoría de las actividades corresponden a lo que se ha denominado en este conjunto de documentos como *nivel 2*; esto significa que es recomendable que el alumnado haya alcanzado los objetivos, sobre todo del área de Lengua y Matemáticas, que se plantean para el nivel 1 en el siguiente documento¹:

[Áreas curriculares](#)

6. Tiempos y secuencia

Como tiempos aproximados para cada actividad, indicamos los siguientes:

1. *La cigarra y la hormiga: 30 minutos*
2. *Historia del Dinero: 45 minutos*
3. *Frases célebres: 30 minutos*
4. *Presupuesto: 20 minutos*
5. *Préstamos: 30 minutos*
6. *La Casa de la Moneda: 45 minutos si es una visita virtual o lo que lleve una visita real*
7. *Equivalencias y cambios: 1 hora*
8. *Actividades de carácter interactivo con ordenador: 20 minutos*

El orden en el que se especifican las actividades también puede marcar la secuencia.

Los tiempos propuestos sólo son orientativos; en la

¹ Si se está leyendo la versión electrónica de este documento, se puede hacer clic sobre el enlace y obtener el documento.

práctica estos tiempos pueden variar bastante en función de las características del grupo y del tipo de introducción que hagamos para cada actividad.

7. Material del alumnado

Cada una de las distintas actividades dispone de un material específico.

Las fichas de trabajo en formato PDF de las distintas unidades de la sección 1, las puedes encontrar en el siguiente enlace:

[Unidad 2. Carpeta del alumnado](#)

Este mismo documento en formato PDF también es accesible desde la *Carpeta del alumnado*.

Para acceder a las actividades de carácter interactivo, puedes hacerlo a través del siguiente enlace²:

[Unidad 2. Actividades interactivas](#)

8. Evaluación

Siempre se pueden utilizar los *criterios de evaluación* que se especifican en el documento

[Áreas curriculares](#)

asociados a los distintos objetivos y contenidos que se consideran en las actividades; además se pueden utilizar algunos criterios de carácter general como los siguientes:

- El planteamiento de dudas y el grado de participación en las puestas en común.
- Reconocimiento de determinadas pautas propias de actuación respecto a la organización económica familiar.

² Si estas leyendo el documento en tu ordenador, el enlace debe funcionar perfectamente; si estás leyendo el documento en papel, debes volver al documento electrónico o bien acceder a través de la *Carpeta del alumnado*.

- Existencia del deseo de ampliar conocimientos respecto a determinados temas relacionados con el dinero y su vida cotidiana.
- El grado de participación.

9. Evaluación de la unidad didáctica

Para evaluar el grado de aprendizaje que genera esta unidad didáctica, podemos pasar una sencilla encuesta anónima entre el alumnado y analizar los resultados. El siguiente enlace (en la versión electrónica de este documento) nos proporciona un modelo básico:

[Encuesta de evaluación](#)

En esta encuesta, por una parte, se pide al alumnado que directamente valore las actividades y por otra que responda a una serie de preguntas en la que podremos valorar el grado de aprendizaje tanto de actitudes como de procedimientos como de conceptos.