

Comencemos

COMO FUNCIONA MY CLASSROOM ECONOMY

El programa de Classroom Economy es un sistema administrativo amplio para la clase que beneficia a profesores y estudiantes con un mínimo impacto en el currículo. Estos son los tres pasos para implementar el programa:

- Primero: usted necesitara unas cuantas horas antes de que el año escolar comience para organizar el material y planear como personalizarlo de acuerdo a sus estudiantes y su propia clase.
- Segundo: usted pasara unas horas con sus estudiantes, presentándoles el programa y enseñándoles como puedan completar sus tareas.
- Tercero: usted monitoreara el progreso de los estudiantes a través del año, ayudandoles a aprender nuevas tareas y apoyandoles cuando sea necesario.

A medida que los niños realizan sus tareas, ellos son recompensados por ayudarle a manejar el la clase eficientemente. Al mismo tiempo, ellos aprenderán habilidades valiosas como: responsabilidad, el valor de ahorrar, y saber esperar para ser recompensados. Estos valores los seguirán durante sus vidas.

Lo bonito del programa es que usted no necesita enseñar las lecciones, mejor que esto, sus estudiantes experimentaran los temas y aprenderán por ellos mismos. Como un profesor lo mencionó, hay una emoción al ver “el bombillo encenderse” cuando un/a niño/a se da cuenta de que debería haber ahorrado más dinero para comprar un artículo en la tienda de la clase.

Objetivos principales para estudiantes de grados: K-1

A través de My Classroom Economy, los estudiantes aprenden habilidades valiosas para la vida, experimentándolas en la clase. Específicamente, ellos son capaz de:

- Hacer parte de una simulación de una actividad económica real.
- Aprender el valor de ganar un sueldo. Ya que reciben salarios por sus trabajos.
- Aprender cómo comprar artículos en la tienda de la clase con dinero que hayan ahorrado.

En el nivel de grados K-1, los estudiantes ganan y gastan cantidades de un solo dolar (en dinero de el programa de la economía de la clase). Ganar y ahorrar dinero refuerza las habilidades matemáticas del currículo.

CONEXIONES CON LOS OBJETIVOS ESTÁNDARES

Este programa de economía está diseñado de una manera experimental para asegurarse que suplemente y no interfiere con el currículo principal de la clase. El programa les permite a los estudiantes aprender habilidades valiosas para la vida y progresar al mismo tiempo con los temas que son esenciales en el currículo. Esta página está diseñada para ayudarle a hacer conexiones entre lecciones comunes y la experiencia de My Classroom Economy. Nuestras conexiones están basadas en los objetivos estándares (“Common Core State Standards”).

ESTANDAR

MY CLASSROOM ECONOMY

Matemáticas

Contar hasta 100, utilizando unidades y decenas.

Los estudiantes deben contar los dólares que ganan y también los montos con que tienen la intención de usar para comprar cosas en la tienda de la clase.

Representar la adición y sustracción con objetos, dedos, imagines mentales, dibujos, sonidos, actuando, explicandolo, y con ecuaciones.

Los estudiantes explorarán la adición y sustracción cuando compran cosas en la tienda de la clase usando dólares que pueden ganar.

Planeación

GUÍA DEL PROGRAMA

Planeación y preparación

Comience a planear el programa de economía antes que inicie el año escolar.

- Prepare los materiales como las carpetas de cada estudiante y el dinero efectivo de la clase.
- Escoja sus reglas de la clase y decide como seran reforzadas con dinero de la clase.
- Comience a obtener las recompensas que los estudiantes pueden comprar en la tienda de la clase.

Asigne dos o tres horas para la planeación y preparación.

Actividades introductorias:

Mientras que explicas las reglas de la clase a sus estudiantes, explica los conceptos claves del programa de economía, como: ganar un salario y bonificaciones, pagar la renta, y comprar cosas en la tienda de la clase.

Asigne una hora durante la clase para completar esta actividad.

Actividades en marcha

Cada semana, estudiantes ganarán \$2 por completar sus trabajos de la clase, si no han rompido ninguna regla de la clase. Además, los estudiantes podrán ganar bonificaciones durante la semana por haber mostrado buen comportamiento -- todo con moneda de la clase.

Al final de mes, estudiantes pagarán \$3 por la "renta" y tendrán la opcion entre gastar el resto de su dinero en la tienda de la clase o ahorrarlo.

Asigne una o dos hora cada mes para completar estas actividades.

El cierre de fin de año

Finalice el programa de economía con una discusión y la oportunidad de reflexionar acerca del programa. Distribuya certificados para resaltar el éxito de los estudiantes.

Asigne aproximadamente 30 minutos para el cierre de fin de año

TRABAJOS, BONIFICACIONES, Y REGLAS DE LA CLASE

Para comenzar el programa de economía, necesita seleccionar:

- Una lista de trabajos para los estudiantes.
- Una lista de oportunidades para obtener bonificaciones.
- Una lista de reglas, que si los estudiantes las rompen, resultará en menos dinero ganado.

Su selección puede ser de las listas que le proporcionamos o basado en las reglas de la clase que usted ya ha establecido. Usted puede utilizar la ayuda de sus estudiantes para crear la lista de bonificaciones y reglas (esto es opcional). Una vez las listas estén listas, póngalas en la clase y refiérase a ellas durante el año. Si usted desea, puede utilizar el material de este sitio para los carteles y folletos.

TRABAJOS

Un componente clave del programa de economía en la clase es que los estudiantes tengan un trabajo y ganen un salario. Muchos profesores utilizan trabajos en la clase como parte de su sistema de gestión de la clase. En los grados K y 1, los estudiantes ganarán \$2 por semana por completar sus trabajos.

Sugerimos rotar los trabajos cada una o dos semanas, pero si lo prefiere, puede elegir que los estudiantes ocupen los puestos de trabajo durante todo el año.

Puede seleccionar trabajos de la lista a continuación, y también puede crear trabajos adicionales para satisfacer las necesidades específicas de su clase.

TRABAJO	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO
Repartidor y Recaudador de Dinero <i>1 - 2 por clase</i>	Distribuya dinero, dirigido por el profesor. Recauda la renta de cada estudiante en el día apropiado.
Líder de la Cola <i>1 por clase</i>	Dirige la cola de estudiantes mientras que andan por los pasillos.
Furgón de la Cola <i>1 por clase</i>	Sigue la cola por detrás mientras que los estudiantes andan por los pasillos. Asegura que todos los estudiantes siguen en una cola ordenada.
Limpiador de Mesas <i>1 por clase</i>	Limpia las mesas después del almuerzo.
Limpiador de los Pisos <i>1 - 2 por clase</i>	Quita basura del suelo después del almuerzo.
Pasador de Papel <i>1 por clase</i>	Ayuda al profesor a entregar papeles.
Tomador de Asistencia <i>1 por clase</i>	Ayuda al profesor a tomar asistencia cada mañana.
Mensajero <i>1 por clase</i>	Entrega mensajes escritos o verbales a la gente en la escuela.
Ayudante de Calendario <i>1 por clase</i>	Actualiza el calendario para que el día correcto y fecha correcta estén actualizados diariamente.
El Sacapuntas <i>1 por clase</i>	Saca los puntos de los lápices de los otros estudiantes. Asegura que la clase esta abastecido con lápices cada mañana.
Persona que da la bienvenida <i>1 por clase</i>	Abre la puerta para los estudiantes y adultos cuando entren la clase. Da la bienvenida a visitantes con una simpática "hola."
Decorador/a <i>1 - 2 por clase</i>	Ayuda al profesor/a con las carteleras, pósteres, y otras decoraciones.



SUGERENCIAS:

- Considere crear trabajos que se asemejan a las tareas que normalmente les asigna a sus estudiantes. Por ejemplo: si usted tiene una mascota en la clase, podría contratar a alguien para que se encargue del cuidado de la mascota.
- Evite escoger trabajos que sean difíciles para enseñar y manejar. En el programa de economía, el estudiante debe estar en capacidad de realizar el trabajo sin necesidad de supervisión constante. De esta manera, ellos saben que se han ganado el pago y le quitan peso de trabajo al profesor, lo cual es un objetivo adicional de este programa.

BONIFICACIONES

Encima del salario que los estudiantes ganan, ellos pueden ganar bonificaciones de dinero por mostrar buen comportamiento. Las bonificaciones da los estudiantes más oportunidades para tener éxito en el programa de la economía. Adicionalmente las bonificaciones pueden ser buenos modos de incentivar a sus propias metas de la clase.

Los comportamientos que pueden ser recompensados con dinero incluyen:

ACTIVIDAD

Completando todas las tarea de la clase por la semana.

Ayudando a los otros estudiantes con sus tareas y trabajos.

Ayudando al profesor/a.

Conseguir un halago de un/a profesor/a.

Siguiendo las reglas de la clase, como situarse rápidamente en la cola, siendo callado en su asiento, y subiéndolo la mano antes de hablar.



SUGERENCIAS:

- Con el dinero de las bonificaciones, es mejor que usted da muchas oportunidades a ganarlas que pocas. En esta edad, la meta del programa de la economía es enfocar en buen comportamiento.
- Una excelente manera de animar a los estudiantes a seguir sus reglas de la clase es “pillar” a un estudiante en el acto de tener buen comportamiento y darle una bonificación de \$1.
- Puede recompensar a toda la clase con una bonificación de \$1 cuando los estudiantes demuestren un comportamiento excepcional.

REGLAS DE LA CLASE

El programa de economía puede ayudarle a reforzar las reglas de su clase. Mientras que los estudiantes ganan \$2 por semana por completar sus trabajos en la clase, aquellos que rompen una regla de clase esa semana solo ganarán \$1. Si un estudiante rompe dos o más reglas en una semana, él o ella ganará \$0.

Un concepto clave del programa de economía es enfocarse en los aspectos positivos de ganar y ahorrar dinero. Le recomendamos que cree una lista de reglas cortas y directas, que coincidan con las prioridades de su clase.

Es mucho más efectivo detectar cuando los estudiantes están comportándose bien y recompensarlos con dinero que enfocarse en castigar a los estudiantes que no se comporten bien. Aquí hay una muestra de las reglas de la clase:

REGLA

Se respetuoso/a al profesor y los estudiantes.

Mantenga su escritorio limpio.

Sigue las instrucciones que son provistos.



SUGERENCIAS:

- Mantenga un portapapeles con una lista de nombres de los estudiantes para que pueda hacer un seguimiento de quien rompa una regla para deducir su sueldo el Día de Pago. También querrá recordar que hizo el estudiante para obtener la penalidad.

PREPARANDO LOS MATERIALES

Un poco de preparación puede ayudar a asegurar una implementación exitosa del programa de la economía. Esta página le ayudara organizarse.

Articulos

Además de los materiales que nosotros proveemos, usted puede comprar o conseguir los siguientes artículos:

ARTICULOS	CANTIDAD
No. 10 sobres, ipara que los estudiantes guarden su dinero en efectivo.	1 por estudiante
Carpetas para que los estudiantes guarden los registros bancarios y otros materiales.	1 por estudiante
Caja para el efectivo para guardar el exceso de efectivo. Es importante tener una reserva de efectivo para poder distribuir bonos más a menudo.	1 por estudiante
Artículos para que los estudiantes pueden comprar en la tienda de la clase, como pegatinas, juguetes, lápices, o productos de panadería y confitería.	Depende en los artículos seleccionados

Visualizaciones

Cuando esté explicando a sus estudiantes el programa de economía y como se relaciona a sus reglas de la clase, es una buena idea mostrar las reglas con visualizaciones dentro de su clase. Luego podrá hacer referencia a ellas durante el año escolar.

Unas sugerencias incluyen crear:

ARTICULOS

Cartelera de anuncios

Carteles (de trabajos, bonificaciones, y reglas)

Presentación

Imprima el dinero del programa de economía

Para empezar, recomendamos que imprima alrededor de \$150 en efectivo:

DENOMINACION	CANTIDAD
Billetes de \$1	\$150 (veinticinco hojas)

Otros materiales

Para el cierre de fin de año, necesitará certificados de premios.

Actividades

PRIMER DIA

En el primer día del programa, usted puede explicar las reglas y expectativas del programa de economía, como lo haría con cualquiera sistema de gestión de la clase.

Preparación 60–120 minutos

- Consigue las carpetas de los estudiantes para entregarlas al comienzo de la clase.
- Consigue sobres para ponerles adentro de las carpetas de los estudiantes para guardar dinero en efectivo de los estudiantes.
- Muestra algunos artículos que serán vendidos en la tienda de la escuela.
- Personalice las visualizaciones de las reglas de su clase, que corresponderán a los premios y consecuencias para los estudiantes.

En la clase 30–60 minutos

Des de la bienvenida a los estudiantes e introduzca las reglas de la clase con los siguientes adiciones claves:

- Estudiantes ganan \$2 de dinero de la clase cada semana por completar sus trabajos (\$8 por mes).
- Estudiantes ganan \$1 de dinero de la clase como bonificación por buen comportamiento.
- Los estudiantes que no se comporten bien ganaran menos del “salario”.
 - Estudiantes solo ganan \$1 si rompen una regla.
 - Estudiantes no ganan nada si rompen dos reglas o mas.
- Estudiantes pagaran \$3 por mes para alquilar sus asientos y casillas.
- Estudiantes pueden comprar articulos de la tienda con dinero de exceso despues de que paguen su renta mensual.



SUGERENCIAS:

- Si quiere incluir a sus estudiantes en la creación de los materiales para las actividades de la clase, puede hacerlo, también puede permitirles ayudar con sus visualizaciones durante la clase o despues del primer día del programa.
- Es posible que algunos estudiantes de esta edad tendrán dificultades en comprender el concepto de alquilar. Se puede presentar el concepto como si fuera un derecho de comprar en la tienda de la escuela por \$3.

LA TIENDA DE LA CLASE

La tienda de la escuela es un componente importante del programa de economía. Los estudiantes esperan comprar cosas en la tienda porque es una recompensa divertida por todo el trabajo. Desde una perspectiva de aprendizaje, enseña el valor del ahorro, porque los estudiantes están ansiosos por ahorrar para artículos de mayor precio. Sugerimos abrir la tienda de la escuela una vez al mes.

Recogiendo artículos para la tienda de la escuela

Incluya a la comunidad solicitando a empresas o proveedores locales que donen artículos. Pídale a los padres que donen, también, y también incluya a sus compañeros. Algunos artículos pueden ser intangibles.

Posibles artículos de la tienda:

TANGIBLE

- ‘Snacks’ saludables.
- Juguetes pequeños.
- Pelotas deportivas.
- Lapices.
- Borradores.
- Productos de panadería y confitería.
- Películas infantiles.

INTANGIBLE

- Tiempo adicional para el recreo o para utilizar los ordenadores.
- Tiempo adicional con el/la profesor/a.
- Privilegios especiales por un día.

En la clase *15 minutos*

- Abre la tienda de la escuela después de que los estudiantes paguen el alquiler.
- Dígales a los estudiantes que cuenten \$3 en efectivo de sus sobres de dinero para la renta mensual. Recoja (o haga que su ‘Money Colector’ recoja) los \$3 de cada estudiante.
- Permita que los estudiantes cuenten los dólares restantes que tienen en sus sobres después de pagar la renta.
- Explique que pueden gastar su dinero en lo que quieran de la tienda de la escuela, pero que quizás quieran ahorrar para comprar objetos más costosos.
- Déles tiempo a los niños para comprar en la tienda.

Discusión de seguimiento *10 minutos*

Después de la actividad de la tienda, es posible que desee tomar unos minutos para hablar con los estudiantes de este tema. Esta es una gran oportunidad para reforzar la importancia de ahorrar.

DISCUSIÓN DE FIN DE AÑO

Planee un momento a final del año escolar para que los estudiantes reflexionen acerca de lo que han aprendido en el programa de la economía, y para que usted relacione todos los temas.

Utilice el momento para también celebrar el éxito de los estudiantes y recompensarles por su buen trabajo.

Certificados

Estudiantes que fueron capaces de ahorrar su dinero durante el año escolar deben ser recompensados.

Recomendamos entregar certificados a los estudiantes que alcanzaron las metas de ahorro (puede utilizar nuestro certificado).

Sesión de recapitulación

Tenga una discusión con sus estudiantes para reforzar lo que aprendieron. Para guiar la discusión, ofrecemos algunas preguntas como sugerencias:

- Que aprendió acerca de dinero este año?
- Que fue su parte preferida de tener dinero?
- Cómo se puede ahorrar más dinero el año escolar que viene?

Recompensas para la clase

Considere permitirles a los estudiantes que junten su dinero para comprar una recompensa para la clase entera, como por ejemplo:

- Una fiesta para la clase.
- Un día de cine, (o películas).
- Un día de llevar sombreros locos.

Por favor envíe un correo a support@myclassroomeconomy.org si tiene cualquier pregunta, y un miembro de nuestro equipo de MCE estará feliz de responderle.