ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Ciencias Económicas y Políticas **Unidad Nº: 03** **Grado: Undécimo**
Fecha: Julio 7 del 2025 **Profesor:** Juan Diego Gómez /Juan Camilo Forero.

TÍTULO

ECONOMÍA INTERNACIONAL Y BALANZA DE PAGOS

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Qué es el Sistema Económico internacional y cómo funciona?
2. ¿Por qué es importante la balanza de pagos en el comercio internacional?
3. ¿Cuáles son las razones que aceleran o disminuyen el crecimiento económico de las economías nacionales?
4. ¿Qué situaciones socioeconómicas representan los indicadores Macroeconómicas

TÓPICO GENERATIVO:

LA GUERRA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS.

METAS DE COMPRENSIÓN:

1. Reconocerá las principales características de la economía internacional y la balanza de pagos, a partir de la revisión documental de artículos macroeconómicos y documentos de la OMC, para comprender su relevancia para el desarrollo de políticas económicas en los contextos mundial y colombiano actuales, redactando reseñas críticas de los textos económicos.	2. Contrastará las balanzas de pago del año 2024, con base en estudio de casos específicos de países de los diversos conjuntos geopolíticos, para establecer sus efectos negativos y positivos en el comercio internacional, tomando como referencia el uso de los indicadores macroeconómicos y el análisis de las gráficas correspondientes en cuadros comparativos.

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		**FORMAS**	**CRITERIOS DEL ÁREA**
ETAPA EXPLORATORIA	• Determinar las consecuencias de la aplicación de políticas económicas emergentes, Abordando la dinámica actual de *guerra* comercial entre China y EE.UU., revisando artículos de prensa económica internacional, para, con base en la balanza de pagos de las dos potencias. • Identificar los mecanismos que utilizan los Estados para promover el crecimiento económico y el superávit de sus balanzas de pagos.	**3 SEMANAS**	• Indagando en las páginas Web de noticias internacionales el contexto de guerra comercial entre EE.UU. y China, enfatizando en las incidencias de la post-pandemia por Covid-19. • Estableciendo los efectos negativos y positivos para las potencias económicas involucradas y terceros países, mediante cuadros comparativos tipo árbol de Problemas. • Definiendo desde teorías económicas los conceptos de balanza de pagos, comercio internacional, déficit y superávit. • **Avance de proyecto**: **ETAPA EXPLORATORIA** Explorar el impacto de la guerra en la historia, la tecnología y la sociedad a través del análisis de videojuegos bélicos, el desarrollo de una simulación interactiva y una reflexión sobre la ética de la guerra en el entretenimiento digital.	Espacio-ambientales. Ético – políticas. Histórico-culturales.

ETAPA GUIADA	• Discutir y valorar las diferentes formas de medir el crecimiento económico. • Evidenciar el comportamiento de los precios del mercado de divisas: dólar vs. peso colombiano. • Definir el qué, el cómo y el porqué de la relevancia de la balanza de pagos para entender las dinámicas del comercio internacional.	**3 SEMANAS**	• Conceptualizando y ejercitando alrededor de los indicadores económicos del PIB, DTF, Dow Jones, el IDH y el PNB de Colombia en el año 2024. • Realizando esquemas cuantitativos en Excel, sobre el comportamiento diario de las variaciones de los indicadores económicos. • Elaborando un mapa mental sobre los instrumentos de la política comercial internacional y los aspectos subsidiarios de la balanza de pagos. • **Avance de proyecto**: **ETAPA GUIADA** Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas por medio de un análisis reflexivo sobre la ética en el entretenimiento digital. Crear una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación.	Ético-políticas. Espacio-ambientales.
PROYECTO DE SÍNTESIS	• Presentando y sustentando el pop up haciendo evidente el lenguaje de programación a emplear en la construcción del mismo.	**2 SEMANAS**	• Reflejando el análisis de problemas, diseño de soluciones y evaluación de resultados fortaleciendo su capacidad de razonamiento lógico y creativo. • Creando una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación	Espacio-ambientales. Ético – políticas.