

AUTORES: Daniela Andrea Torrente, email: dtorrente@comunidad.unne.edu.ar / Omar Quirelli, email:omarquirelli@comunidad.edu.ar

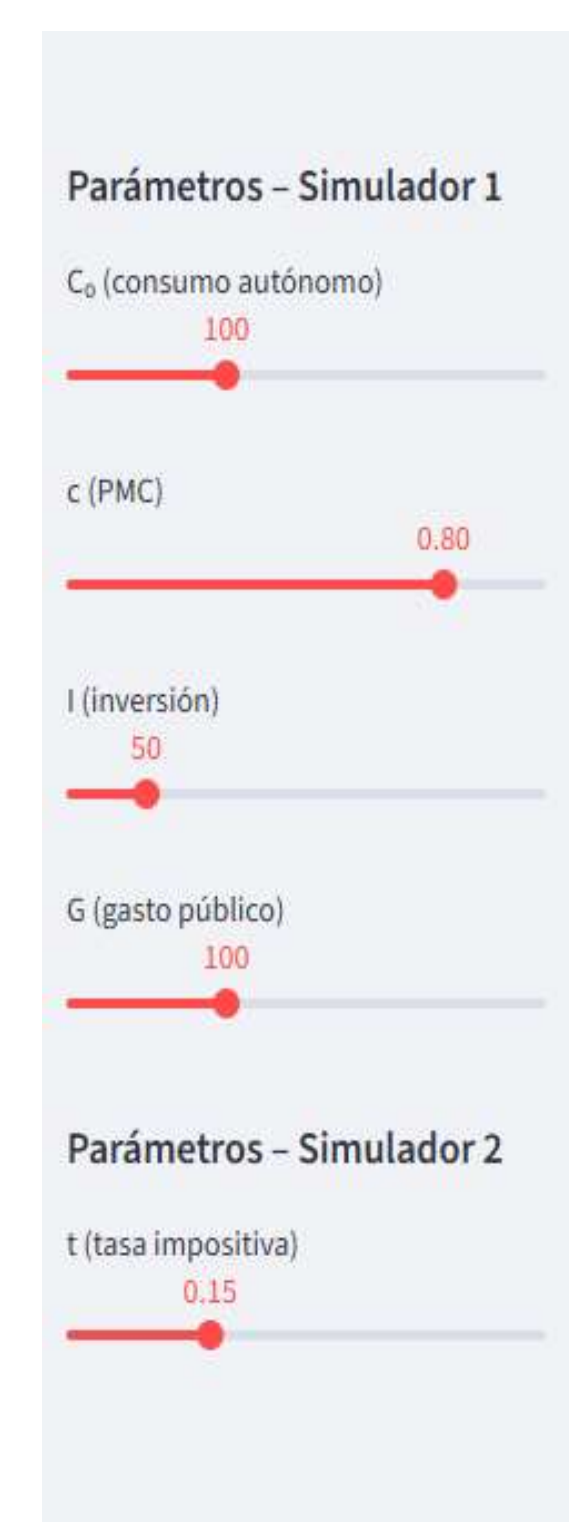
PERTENENCIA

UNNE - FCE

OBJETIVOS

promover aprendizajes significativos de contenidos disciplinares en contextos virtuales;

- favorecer la interacción con herramientas tecnológicas emergentes;
- impulsar la producción de materiales abiertos y adaptables; y
- fortalecer el rol docente como diseñador de ambientes educativos.



Objetivos de la actividad

- Aplicar el modelo keynesiano de ingreso-gasto en un entorno computacional.
- Simular el ingreso de equilibrio ante diferentes políticas fiscales.
- Comprender el rol del multiplicador en el análisis macroeconómico.
- Introducir el uso de Python como herramienta de análisis económico.

Introducción teórica: el modelo keynesiano simple

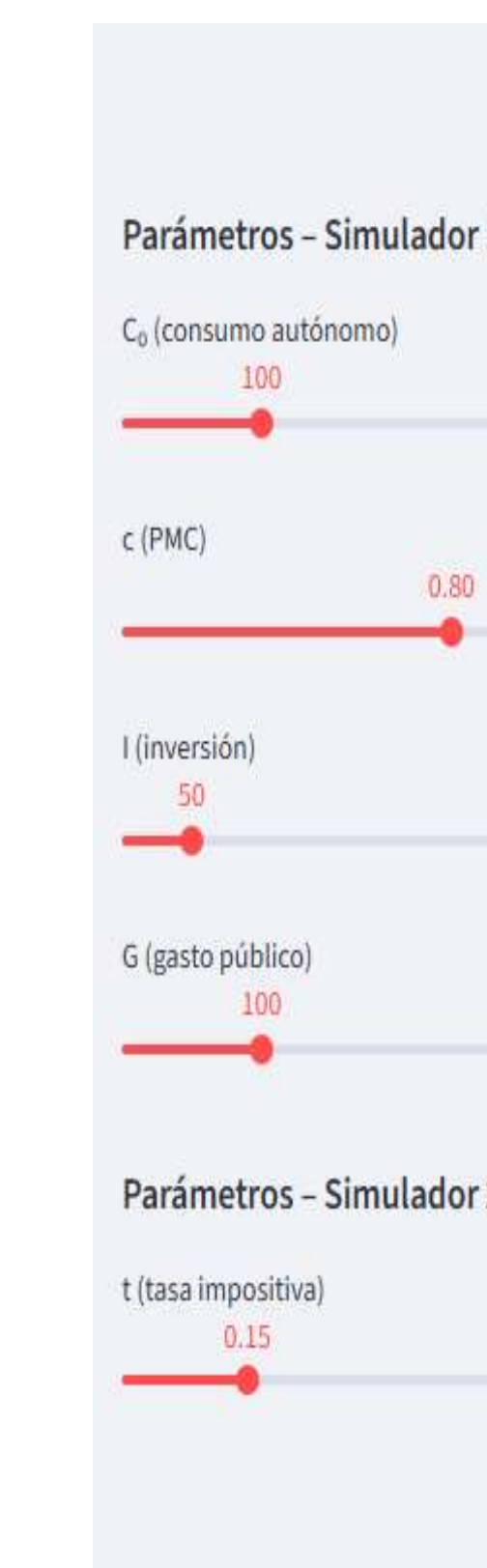
El modelo keynesiano de ingreso-gasto analiza cómo se determina el ingreso de equilibrio en una economía cerrada.

Supuestos:

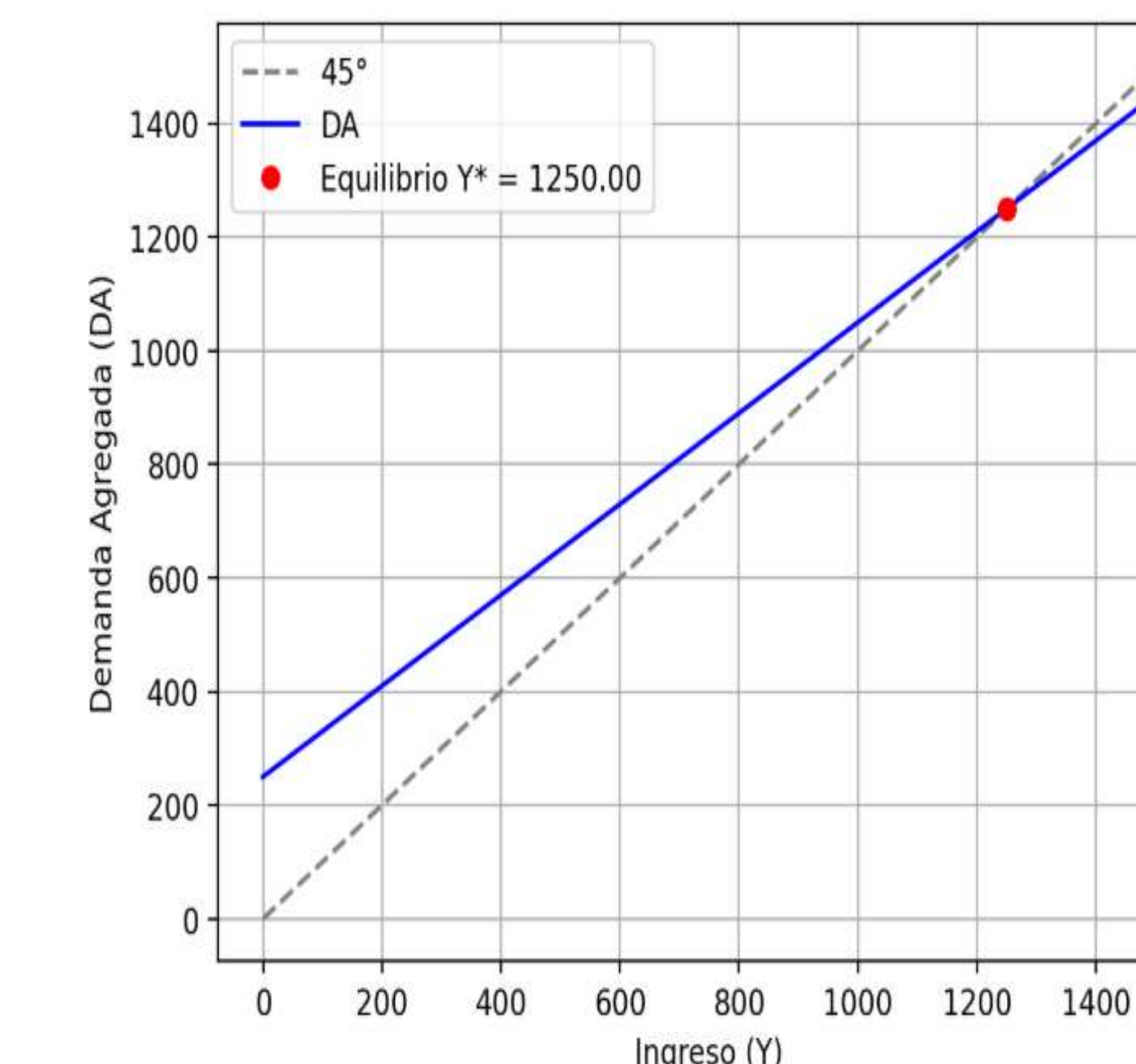
- Economía cerrada
- Precios constantes
- Solo mercado de bienes

DESARROLLO

- La interfaz incluye:
- Barra lateral con sliders de parámetros
- Gráficos integrados con matplotlib
- Paneles dinámicos con resultados numéricos
- Consigna final con preguntas abiertas para promover el análisis



Simulador 1: Modelo Keynesiano Simple



Consigna Final para Estudiantes

Explorá los efectos de los distintos parámetros sobre el ingreso de equilibrio.

- ¿Qué ocurre cuando aumenta el gasto público?
- ¿Cómo cambia el equilibrio cuando sube la tasa impositiva?
- ¿Qué combinación de parámetros genera mayor efecto multiplicador?

Registrá tus observaciones y preparate para compartirlas en clase.

Bibliografía

- Blanchard, O. (2017). *Macroeconomía – Aplicaciones para América Latina*, (2ª ed.) Pearson Education,
- Díaz Barriga, F. (2019). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje
- Dornbusch, R. Fischer, S., R. y Startz. (2020) *Macroeconomía* (13ª ed.) McGraw Hill
- apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado [en línea] https://campus.eco.unlpam.edu.ar/pluginfile.php/9606/mod_resource/content/3/diaz-barriga-principios-diseño-instruccional.pdf
- Guardia Ortíz, L.; Sangrá Morer, A. (2019). Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje online [en línea] <https://www.um.es/ead/red/M4/guardia17.pdf>
- Villorde, S.; Llarena, M. (2019). Objetos de Aprendizaje: Criterios de diseño y uso [en línea] http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18856/Documento_completo.pdf?sequence=1

CONCLUSIONES

Se desarrolló un simulador interactivo del modelo keynesiano con Python y Streamlit, orientado a promover el aprendizaje activo. Incluye dos versiones (con y sin impuestos), controladas por sliders. Los estudiantes podrán visualizar el equilibrio Y^* , el efecto multiplicador y los desplazamientos de la demanda agregada. El recurso combina teoría en Markdown, cálculos dinámicos y gráficos integrados. Fue creado en entorno Anaconda y alojado en GitHub, apto para implementación como app educativa.

La propuesta permite rediseñar el vínculo entre teoría y práctica, incorporar nuevos lenguajes tecnológicos en la formación disciplinar y posicionar al docente como facilitador y creador de experiencias educativas significativas en contextos bimodales.

Acceso al recurso

