



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



2021. “Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

## ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



# LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE DE CONTENIDOS GEOGRÁFICOS CON ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

## ENSAYO

QUE PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL  
Y OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON  
ESPECIALIDAD EN GEOGRAFÍA

PRESENTA

**BRENDA VANESSA RUÍZ YESCAS**

**JULIO DE 2021.**

**ASESORA**

**MTRA. IRMA HUERTA ENCARNACIÓN**

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por darme la salud y la oportunidad de estudiar. También porque cada día bendice mi vida con la oportunidad de estar al lado de las personas que mas amo en la vida y por haberme otorgado una familia maravillosa.

A mis padres, Saúl Ruiz Cárdenas y María del Consuelo Yescas Muñoz por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, por ser los principales promotores de mis metas y anhelos, por cada día confiar y creer en mi a pesar de mis errores, por saberme guiar en los momentos más difíciles de mi vida siendo los cimientos para no dejarme derrumbarlo nada. Gracias a sus desvelos y sacrificios en el trabajo, a su apoyo económico y moral en todos los niveles educativos que he cursado, pero sobre todo por el amor que me dan incondicionalmente.

De igual manera, a mis abuelos y abuelas por todas las oraciones que día a día le hacen a Dios en mi nombre para que me de la salud y la fortaleza para salir adelante en cada uno de mis obstáculos. Por sus sabios consejos los cuales me han enseñado cosas vitales para la vida.

Así mismo a mi pareja, por estar conmigo en los momentos difíciles brindándome su apoyo, fortaleza y ayudarme a salir adelante, por confiar en mi y así juntos ser un equipo.

No obstante, a mis compañeros de la L.E.S. Geografía puesto que a pesar de las pocas diferencias siempre nos dimos a reconocer como un grupo unido. Gracia por compartirme sus conocimientos y experiencias a lo largo de estos años.

Sin olvidar a mi asesora Irma Huerta y a mis profesores de la Escuela Normal de Texcoco, por transmitirme sus conocimientos y por darme las herramientas necesarias para aplicarlas en un ámbito laboral.

Infinitas gracias a todos los ya mencionados pues este nuevo logro en mi vida es gracias a si apoyo.

## DEDICATORIAS

Dedico este logro a mis padres y familia en general, pero en especial a:

Mi Pagel

Mi abuelo, quien siempre compartió conmigo esta hermosa ilusión de poder lograr esta meta hasta el último de sus días y el cual partió de esta vida sintiéndose orgulloso de mi confiando en que este día llegaría y que él no estaría presente físicamente pero en mi corazón y en mi memoria él se encontrará eternamente y estaría a mi lado siempre.

Días antes de morir el escribió:

*“Un libro es el arma más poderosa para vencer al enemigo, prepárate como un gladiador para luchar como un guerrero. Recuerda que la adversidad podrá quitarte el triunfo, pero no la gloria.”*

C.P. Ángel Ruiz Rodríguez. (2020)

Mi abuelo me enseñó que estudiar una carrera era difícil pero nunca imposible y la cual me iba a dar las mejores de las satisfacciones. Hoy en día a pesar de su ausencia el me sigue enseñando, pues ahora me toca aprender a lidiar con su ausencia, a sobrellevar el del vacío en mi corazón, a vivir los festejos sin que el esté presente físicamente en ellos, a vivir de los recuerdos esperando que todas las noches pueda verlo en mis sueños una vez más.

Gracias por tu apoyo y amor incondicional, por siempre estar al pendiente de mi en cada uno de los pasos que daba y por sembrar en mi la iniciativa y las ganas de estudiar, puesto que fuiste y serás el mayor de mis ejemplos. Te amare eternamente.

## ÍNDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>TEMA DE ESTUDIO.....</b>	<b>8</b>
<b>DESARROLLO DEL TEMA.....</b>	<b>23</b>
• <i>¿Qué es la Gamificación?.....</i>	<i>23</i>
• <i>¿Cómo aprenden los adolescentes?.....</i>	<i>28</i>
• <i>Propuesta didáctica .....</i>	<i>33</i>
• <i>Valoración del crecimiento profesional.....</i>	<i>41</i>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>44</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>47</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>51</b>

## INTRODUCCIÓN

Nuestras futuras generaciones y las actuales exigen en el ámbito educativo nuevas formas de adquirir conocimientos las cuales vayan ligadas a sus intereses y necesidades, por lo que los docentes y futuros docentes necesitan nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación, interés y compromiso de los alumnos.

Uno de los objetivos de este documento es dar a conocer la metodología de la gamificación como herramienta para generar aprendizajes significativos por medio de una revisión teórica de los diferentes beneficios que ofrece el hacer el uso de la gamificación dentro de las aulas, debido a que está es útil para cualquier materia, en este caso se hace referencia a la materia de geografía, puesto que más adelante se muestra una propuesta didáctica, la cual engloba una serie de contenidos que hacen relevancia a la metodología.

Debido a que se demostrará como la gamificación en el área de geografía por medio de diferentes actividades lúdicas generan en los alumnos diferentes beneficios, como la motivación, el compromiso, el interés y la socialización por medio de la interactividad y la interacción, resaltando los elementos que intervienen, lo que hace la actividad más estimulante para los alumnos.

Es así como en el Tema de Estudio hace énfasis en los aspectos más importantes de la gamificación dentro del área educativa y a su vez nos menciona diferentes interrogantes con el fin de dar solución en el desarrollo del documento.

Posteriormente, el Marco Referencial interpreta los diferentes autores que sustentan la metodología de la gamificación como una herramienta para que los alumnos logren motivación y tener un interés brindando principalmente un aprendizaje significativo para los estudiantes.

Así mismo, el apartado de Cómo Aprenden los Adolescentes presenta las diferentes formas en las que un adolescente percibe un aprendizaje de manera cognitiva, ya que es importante abordar estos puntos debido al trabajo que se realiza con los alumnos de secundaria.

Después, en la Propuesta Didáctica podremos encontrar una intervención didáctica de manera secuencial aplicando las diversas metodologías de la gamificación en las que se apreciará y a su vez se relaciona con la geografía y las distintas actividades a realizar favorecen el aprendizaje significativo de los alumnos.

Así mismo, la Valoración del crecimiento profesional mostrará los diferentes resultados alcanzados por el alumno normalista el cual obtuvo una evolución durante el trayecto en la educación normal, con el fin de poder cumplir el perfil de egreso del programa de estudios 1999 y así poder poner en práctica los conocimientos en su labor profesional.

## **TEMA DE ESTUDIO**

*“Nunca consideres el estudio como una obligación, sino como oportunidad para penetrar el bello y maravilloso mundo del saber.”*

**Albert Einstein**

La ***pandemia de COVID-19*** ha detenido y alertado al sistema educativo en el mes de marzo del 2020 a partir de dicho momento las escuelas de todos los niveles escolares fueron cerradas con la intención de cortar la cadena de contagio del virus. En ese momento millones de estudiantes y docentes quedaron a merced de las plataformas digitales, en el mejor de los casos, para dar continuidad al ciclo escolar y poder concluir sus estudios. Fue gracias a esas condiciones que el ciclo escolar pudo dar continuidad y concluir sus actividades. Para agosto del mismo año las condiciones eran las mismas. Las actividades del presente ciclo escolar iniciaron bajo las mismas circunstancias, a distancia y/o en línea.

Es importante resaltar que esta pandemia se vivencia de manera mundial en donde la sociedad se ha visto afectada de manera general en los ámbitos económico, político, cultural, natural, emocional y educativo.

Este último factor se ha visto afectado debido a la prohibición de la asistencia de las instituciones educativas en todos los niveles escolares.

El coronavirus está cambiando instantáneamente la forma en que se imparte la educación, ya que la escuela y el hogar, ahora se convierten en el mismo lugar tras las necesarias regulaciones efectuadas. Estas medidas terminan por iluminar la realidad de los muchos otros roles que la escuela ofrece además de lo académico.

Según el *World Economic Forum* (2020), sólo alrededor del 60 % de la población mundial tiene acceso a la red. Lo cual propicio que muchísimas instituciones busquen soluciones provisionales a esta crisis, tal como el sistema educativo mexicano, que fuera de colegios privados o facultades universitarias, no se acogió la implementación de aprendizaje en línea para el sector público. La brecha digital continúa expandiéndose a medida que los estudiantes en sectores vulnerables siguen quedándose atrás en su aprendizaje.

De esta manera, es importante resaltar a todos aquellos que viven en áreas rurales sin acceso a internet, es impórtate analizar cada una de estas áreas debido a que influye en el



aprendizaje de los alumnos mexicanos y el trabajo docente que en esta importante labor con el fin de que los conocimientos sean impartidos por diferentes medios y así poder continuar con las clases. Cada una de las instituciones ha tomado difíciles decisiones en relación a los momentos de evaluar con cada una de las situaciones que los alumnos presentan de manera general en su vida cotidiana que se ven reflejados en sus estudios.

Es así, como uno de los grandes tropiezos al estar trabajando en estas condiciones fue que no hubo la posibilidad de realizar prácticas profesionales por parte de los estudiantes normalistas en las escuelas de educación básica.

Las actividades que deben realizar los alumnos de séptimo y octavo semestres de la Licenciatura en Educación Secundaria resultan sumamente importantes, ya que es precisamente de esa experiencia de donde surge la propuesta didáctica que debe desarrollarse en el documento recepcional.

En este sentido el Ensayo se tuvo que adaptar a la nueva normalidad. Para ello, fue necesario recuperar experiencias pedagógicas realizadas en semestres anteriores para seleccionar una que permitiera ser el punto de partida para el diseño de la propuesta didáctica que se presenta en este documento.

Es por ello que el trabajo inició con la realización de dos ejercicios primordiales para la integración del presente trabajo. Por un lado, una autoevaluación del docente en formación en relación al perfil de egreso y, por otro, el análisis de las prácticas pedagógicas realizadas.

La **autoevaluación** se considera un método que consiste en la evaluación de la misma persona, la cual analiza, reconoce e identifica su propio desempeño en el cumplimiento de una o varias actividades. Dicha técnica suele utilizarse con fines educativos y de orientación personal con el fin de mejorar el desarrollo integral de cada sujeto, de tal manera que se observen y obtengan las diferentes fortalezas y áreas de oportunidad que lo describen en su desempeño, de esta manera se enfocará en ponerle empeño a las diferentes áreas de oportunidad para poder generar nuevos conocimientos de las mismas y agregarlas a las fortalezas que posee el individuo.

Es decir, el alumno debe tener la capacidad para poder juzgar sus logros respecto a una actividad determinada y a su vez identificar cómo lo logró y cuándo, de tal manera de poder analizar los pros y contras de lo realizado y poder tener críticas constructivas de manera autónoma para poder mejorar su desempeño.

Así mismo, para autoevaluar se sugiere definir los objetivos, definir los resultados, comparar las evidencias y poder hacer juicios sobre los logros obtenidos para que de esta manera se cumplan las expectativas de quien lo elaboró.

Tal como lo menciona Jiménez (2000), la autoevaluación crea individuos capaces de proporcionar críticas constructivas autónomas que lo ayude a crecer dentro de las áreas educativas, superando a su vez sus expectativas.

Sin embargo, es una herramienta que permite a los agentes del sector educativo un conocimiento sistemático de la situación analizada, la orientación de las acciones futuras y la construcción de sentido en la toma de decisiones sobre aquellos elementos identificados como susceptibles de un mayor desarrollo, su necesaria supresión o urgente presencia; todo ello, en aras de la consolidación de la institución, el programa o las personas (Ander G. 2000).

El ejercicio reflexivo desencadenado por la autoevaluación debe conducir a la identificación de las fortalezas y debilidades, así como a las condiciones que les dan sustento. La presente autoevaluación se llevó a cabo con base al dominio o conocimiento de los rasgos del perfil de egreso del Plan de Estudios 1999 de la Licenciatura en Educación Secundaria.

Es imprescindible mencionar que la autoevaluación adquiere características particulares para su aplicación en cada situación en la que se desarrollen y analicen las diferentes fortalezas y áreas de oportunidad.

En este contexto es importante identificar los cinco campos que conforman el perfil profesional del futuro docente: habilidades intelectuales, dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, competencias didácticas, identidad profesional y ética y, la capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela.

En el desarrollo de las **habilidades intelectuales**, las diferentes fortalezas que se han observado de manera general son la alta capacidad de comprensión del material escrito. Se tiene buen hábito de la lectura. Se ha logrado plantear, analizar y resolver problemas enfrentando diferentes desafíos intelectuales y generando respuestas propias a partir de los conocimientos con que se cuenta. Hay disposición para la observación y capacidades propicias para la investigación científica, de igual manera se logra localizar, seleccionar y utilizar información de diversos tipos de materiales, tanto de fuentes escritas como audiovisuales, en especial la que necesita para la actividad profesional.

En relación a las diferentes fortalezas dentro de este campo cabe destacar la capacidad de análisis y resolución de diferentes problemáticas y a su vez ha logrado enfrentar desafíos intelectuales, presentando diferentes respuestas acordes a los conocimientos y experiencias obtenidos dentro de la educación normalista y de igual manera en el proceso de prácticas en escuelas secundarias con alumnos de primer grado, donde la indagación y preparación de la docente en formación fue indispensable para poder realizarlo dentro del campo educativo.

Así mismo plantear problemas sobre los cuales la docente debe dar alternativas de solución con el fin de poder brindar ayuda a sus alumnos con diferentes problemáticas y a su vez proporcionando una solución, de igual manera este aspecto se desarrolla dentro del área educativa para poder resolver circunstancias imprevistas.

De igual manera se tiene presente el hábito de la lectura y la comprensión de materiales escritos y audiovisuales, seleccionando y utilizando información de diverso tipo. En las áreas de oportunidad resalta el problema de expresar diferentes ideas con claridad, debido a que no se precisan las instrucciones y se observan correcciones de forma escrita y de igual manera oral. El porcentaje de desarrollo que se ha alcanzado en este campo está en un 80% aproximadamente.

En relación al dominio de los **propósitos y contenidos de la educación secundaria**, se identifica a ésta como el periodo final de la educación básica en la que se deben consolidar los conocimientos primordiales, de esta manera, se logra establecer una correspondencia adecuada entre la naturaleza y grado de complejidad de los contenidos educativos con los procesos cognitivos y el nivel de desarrollo de sus alumnos.

Como fortalezas se observa el reconocimiento de la articulación entre los propósitos de la educación secundaria, asumiéndola como la recta final de la educación básica y resaltando la consolidación de los conocimientos básicos entre el grado de complejidad de los contenidos educativos y los diferentes procesos cognitivos y el nivel de desarrollo intelectual de los adolescentes.

En las áreas de oportunidad, se desconocen a profundidad y con claridad los diferentes contenidos y enfoques de enseñanza de la asignatura. Los diferentes factores que se presentan en este campo en relación a las áreas de oportunidad hacen que se evidencie un alcance del 40% para el dominio de este campo. Por ello para dar solución y mejora a esta deficiencia se tomaron en cuenta actividades didácticas en las que se pusieran en práctica los diferentes contenidos y se tuviera una continua relación para con el dominio y aprendizaje.

Atendiendo el campo de las **competencias docentes** se sabe diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades didácticas adecuadas a las necesidades, intereses y formas de desarrollo de los adolescentes.

De igual manera se identifican necesidades especiales de educación que pueden presentar algunos alumnos. Se conocen y aplican distintas estrategias y formas de evaluación sobre el proceso educativo, siendo capaz de establecer un clima de trabajo que favorece actitudes, reconoce los procesos de cambio que experimentan los adolescentes, pero distingue que esos procesos no se presentan de forma idéntica en todos, sino de manera individual y única. Se conocen los materiales de enseñanza y los recursos didácticos disponibles que se utilizan con creatividad, flexibilidad y propósitos claros.

En las fortalezas, se ha logrado desarrollar la capacidad de diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades didácticas, adecuadas a las necesidades e intereses de los adolescentes, creando de igual manera un clima de trabajo en el que se favorecen las actitudes docentes – alumno para el mejor desarrollo del aprendizaje.

En las áreas de oportunidad se incluyen los procesos de aprendizaje y las diferencias individuales de los educandos. Es importante destacar que dicho campo logró su evolución en el transcurso de la educación normal ya que principalmente durante las diversas

prácticas se atribuye a las necesidades de los alumnos de hoy en día puesto que los materiales a utilizar dentro de las sesiones atribuyen un mayor interés en los alumnos, es así como se logran reforzar y mejorar cada uno de los aspectos didácticos en la estudiante normalista. Así mismo, con el contenido de la materia puesto que es relevante para que el docente muestre seguridad dentro de las diferentes sesiones.

En cuanto a la **identidad profesional y ética** se asumen como principios de acción y de las relaciones con los alumnos, las madres y los padres de familia y los colegas, los valores que la humanidad reconoce a partir de una valoración realista, el significado que su trabajo tiene para los alumnos, las familias de éstos y la sociedad, conoce los principales problemas, necesidades y deficiencias que deben resolverse para fortalecer el Sistema Educativo Mexicano.

En las fortalezas se observa el buen desarrollo de la relación docente – alumno, padres de familia, directivos y docentes y a su vez reconociendo su labor en las instituciones educativas y cumpliendo su deber para con los alumnos que la integran.

En las áreas de oportunidad no se tiene la información suficiente sobre las orientaciones fisiológicas y los diferentes principios legales que conlleva dicha labor, se observa que el 80% es el logro que se ha alcanzado en las diferentes áreas que enriquecen cada uno de los aprendizajes de los alumnos y se propicia a laborar en conjunto con el fin de observar mejora en el grupo.

Finalmente, en el campo de **Capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela** se relaciona principalmente con el entorno en el que se sitúa la institución educativa con el fin de conocer y respetar los diferentes entornos ya sean, naturales, culturales, sociales, religioso; con el fin de promover, enriquecer y familiarizar a los alumnos con su entorno.

En las fortalezas se observa el reconocimiento de la región y es considerado como un componente importante de la nación resaltando y comprendiendo la solidaridad para con la comunidad y reconociendo y contribuyendo con diferentes problemáticas que presente el entorno.

En las áreas de oportunidad se observa una carencia del 20% el cual se relaciona con la falta de valoración con el trabajo de tutores o padres de familia de manera receptiva, dicha parvedad se trabajó por medio de diferentes documentos y actividades que ayudaran al desarrollo del conocimiento y favorecieran la práctica para la mejora del campo.

Las diferentes áreas de oportunidad se trabajaron por medio de estrategias metodológicas y se llevaron a cabo en las diferentes prácticas profesionales en las que los alumnos enriquecen su conocimiento por medio del ambiente áulico. En el cual, la docente en formación experimentó y puso en práctica diferentes dinámicas con diversos grupos en relación a las necesidades de los adolescentes con el fin de generar un aprendizaje mutuo (docente-alumno) para poder cumplir los diferentes propósitos educativos.

La Práctica reflexiva es una metodología de formación en que los elementos principales de partida son las experiencias de cada docente en su contexto y la reflexión sobre su práctica. Se trata de una opción formativa que parte de la persona y no del saber teórico, que tiene en cuenta la experiencia personal y profesional para la actualización y la mejora de la tarea docente. Roget (2012)

El punto de partida es, como se ha afirmado, la práctica en el aula del personal docente que participa en la actividad. Se trata de analizar la propia acción docente, reflexionar y construir conjuntamente propuestas para la mejora en los puntos en que la eficacia de los aprendizajes del alumnado no se considera exitosa.

Es imprescindible destacar que a lo largo de las diferentes jornadas en las prácticas docentes se vivenciaron importantes acontecimientos de aprendizaje para la docente en formación, no obstante para la construcción del presente ensayo y, debido a los motivos ya mencionados en la primera parte de este apartado, *se tuvieron que recuperar tres experiencias docentes* de semestres anteriores, con la finalidad de tener un referente y/o punto de partida para el diseño de la propuesta didáctica que se presenta en este documento. La revisión de estas experiencias de enseñanza se tuvo que hacer a partir de la recuperación de una propuesta metodológica para la realización del ejercicio. Para ello se retomó la propuesta de Zavala Vidiella (1998) con sus siete variables de análisis de la práctica docente.

Se retomaron tres prácticas, una de tercero, una de cuarto y una de quinto semestres, para integrar las experiencias en el documento recepcional, de las cuales se ha visto reflejado el aprendizaje en la docente en formación con cada una de las sesiones impartidas en las diferentes escuelas secundarias y a su vez desarrollando un mayor número de elementos, ya que éstos ayudaron a mejorar el desempeño de la normalista.

La planificación “es una disciplina metodológica como un proceso de reflexión y acción racional que permite determinar lo que se ha de hacer en el presente o en el futuro para lograr los objetivos proyectados. En fin, es la previsión de las actividades y de los recursos, tanto humanos como materiales para el logro de los objetivos que se desean alcanzar, es un proceso para determinar adónde ir de la manera más eficiente y económica posible.” (Molina, 2006).

La *experiencia pedagógica de tercer semestre* se realizó en la Escuela Secundaria Oficial No.0294 “Celestin Freinet” con el 1° B. Se abordó el tema “Capas del planeta tierra”. Es importante mencionar que en un primer momento durante las prácticas de observación se aplicaron diferentes test (socioeconómico, canales de aprendizaje y diagnóstico de conocimientos básicos de la materia), los cuáles ayudaron a la elaboración de la secuencia didáctica. El docente titular realizó ciertas especificaciones en cuanto al contenido del tema y materiales a utilizar.

De igual manera se realizó un análisis del contexto interno y externo de la institución, al igual que uno áulico. Cabe resaltar que el grupo de manera general se observaba muy unido para trabajar, ya que trabajaban, muy bien en equipo, a la vez que existía un buen ambiente de trabajo, eran participativos, y les agradaban los retos.

Después, en las prácticas de conducción se observó que los alumnos y el docente encargado de la asignatura estaban acostumbrados a un trabajo tradicional, debido a que las indicaciones del docente priorizaban el uso del libro de texto, cuestionarios y el dictado en las sesiones, lo cual generaba un desinterés en los alumnos, los cuales no sentían motivación alguna y esta situación solo ocasionaba apatía.

Para la evaluación destacaba la implementación de examen al finalizar cada periodo y de igual manera la entrega de las actividades realizadas en clase eran los rubros primordiales que el docente registraba.

De manera general los resultados del grupo no fueron los esperados debido a que le brindaban poca atención y participación a la clase, mostrando desinterés en cada una de las sesiones, debido a que los alumnos no entregaban las actividades y no cumplían con las tareas y material requerido.

Posteriormente *la práctica realizada en el cuarto semestre* fue realizada en la Escuela Secundaria Oficial No. 0742 “Juan Rulfo” con el grupo de 1° “A”. De igual manera se aplicaron diferentes pruebas que ayudaron a conocer al grupo de manera general, pues a partir de la información emitida por ellas se integró un diagnóstico del grupo. Se observó el contexto interno y externo de la institución y poder apreciar cada uno de los componentes que lo conforman y poder incluir ciertos aspectos a la secuencia para relacionar las temáticas y el entorno.

El tema que se trabajó fue “Migración”, en el cual se trabajaron conceptos específicos. El tipo de actividades que se realizaron se centraron en: organizadores gráficos, esquemas, lecturas, cuestionarios etc.

Los alumnos se notaban participativos, era un grupo competitivo y motivado por trabajar de manera diferente, sin embargo, la secuencia didáctica estaba conformada por actividades que sugirió el docente titular y, es por ello, que los alumnos generaron un desinterés en las actividades de las sesiones.

Sin embargo, la evaluación fue llevada a cabo por el docente encargado de la materia. Los alumnos no entregaban completas las actividades de las sesiones, no le ponían empeño y de igual manera las especificaciones que realizó el docente titular fueron llevadas a cabo en las sesiones de manera correcta.

Finalmente en relación a *la experiencia pedagógica del quinto semestre* los resultados del análisis realizados permitieron identificar que... el grupo 1° “A” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0533 “José María Velasco” en la que en un primer momento



se llevó a cabo la práctica de observación, se implementaron los diferentes tests los cuales favorecieron a la elaboración de la secuencia didáctica con ayuda del acercamiento que se tuvo con la docente titular la cual realizó especificaciones para llevar a cabo las sesiones de la materia, la docente ha impartido varios años la materia y se observó un buen manejo de contenido sin embargo se mostraba muy tradicionalista en las actividades. Es así como en las sesiones impartidas de la docente se observó un excelente control de grupo, sin embargo, los estudiantes se notaban desinteresados ante las clases.

En la jornada de ejecución se tomaron en consideración los diferentes aspectos que la docente tuvo para cada una de las sesiones, las cuales dieron como resultado un escaso desempeño en el grupo el cual sólo hizo notar que los alumnos entregaban actividades sólo por cumplir y no por tener un buen aprendizaje de la sesión.

Las diferentes prácticas que se retomaron para el análisis son las más enriquecedoras en contenidos de aprendizaje y reflexiones, por ello es necesario mencionar que el proceso de planificación se llevó a cabo por medio de las prácticas de observación en las cuales se aplicaron una serie de tests (económico, diagnóstico y de estilos de aprendizaje) ya que, en ese momento se hizo una pequeña investigación con los docentes titulares acerca del trabajo del grupo en donde se pudieron destacar los intereses y necesidades del grupo para poder enriquecer la temática a impartir y generar un aprendizaje significativo en cada uno de los adolescentes.

Sin embargo los resultados no fueron los esperados debido a que los alumnos se notaban cansados de la manera cotidiana en la que los docentes trabajaban lo cual generaba un desinterés en las sesiones y un bajo rendimiento educativo en los estudiantes,

Una vez realizado el ejercicio de análisis de la práctica docente ***se decidió recuperar la práctica realizada durante el quinto semestre*** de licenciatura, debido a que es la que cuenta con más elementos de recuperación en las actividades realizadas, sobre todo porque al estar cursando el quinto semestre la docente en formación ya contaba con una “mayor experiencia” a los ejercicios realizados en el tercer y cuarto semestre del proceso de formación.

Es por lo anterior que otro de los elementos básicos para poder identificar las particularidades de la experiencia efectuada, fue recuperar las características del contexto dentro del cual se realizó dicho ejercicio pedagógico. Iniciando con el *Contexto de la Comunidad* donde encontramos que la palabra Chicoloapan proviene del Náhuatl y significa el “El lugar donde se tuerce el agua”; predomina el clima templado, semi seco y con lluvias en verano, es una de las localidades más grandes del municipio tanto territorialmente como demográficamente.

Es una zona urbana, que cuentan con todos los servicios públicos (agua, luz, teléfono, internet, drenaje) y tiene una “latitud de 19.4125, una longitud de -98.9167 y su altitud sobre el nivel del mar es de 2250 m “(mapawi.com). Cuenta con Soriana y Servicios de Salud públicos y privados.

Como dato histórico relevante es la existencia de la “Fábrica de Cobre” que aún se encuentra ubicada en calle Ciprés No. 12, que opera con la recolección de fierro y cobre, trabajando el reciclaje, particularmente a la compra y venta de chatarra industrial, que aun sirve como fuente de trabajo y para generar ingresos en la gente de bajos recursos que van a vender fierro.

No obstante, la comunidad de San José cuenta con una población de 6812 habitantes. y el municipio se ha convertido gradualmente en el destino de flujos migratorios en pequeña escala de población pobre que se asienta en la Zona Metropolitana del Valle de México.

Referente al ámbito cultural resaltó las festividades religiosas, por ejemplo: el 19 de marzo la fiesta del Santo Patrono que es el Señor San José Patriarca, donde la imagen del Santo recorre las casas, cada familia hace rosario y ofrece comida a las personas que se acercan.

En el aspecto social, es importante resaltar la inseguridad que se vive alrededor de la escuela a causa de que existen diferentes grupos que consumen bebidas alcohólicas y una serie de sustancias nocivas para la salud, es así como la escuela ha sufrido robos puesto que la vigilancia por las calles es nula.

De manera análoga, el tipo de familia predominante entre la comunidad escolar es la familia nuclear: formada por los progenitores y uno o más hijos, en menor medida hay familias extensas conformadas por abuelos, tíos y primos viviendo en la misma casa. La mayoría realizan tres comidas diarias. Los dos padres de familia son el sustento económico de la casa y trabajan todo el día. Sin embargo, este aspecto afecta la inasistencia de los alumnos, dado que la mayoría de los padres de familia trabajan dejando a sus hijos solos o al cuidado de los hermanos menores, algunos han abandonado la escuela por irse a trabajar y contribuir en los gastos de la casa.

No obstante, la actividad económica de esta comunidad se encabeza por medio del transporta público, así como: moto-taxi, taxis colectivos, combis y micros. El comercio formal e informal, dentro del mercado o tianguis, son otra parte fundamental en este ámbito. Sin embargo, un pequeño grupo de personas también laboran como empleados en las plazas comerciales, en la fábrica y papelería de San José.

En cuanto al *Contexto Escolar* se puede decir que la institución es apta para la formación de los alumnos debido a que cuentan con la infraestructura y mobiliario. Las instalaciones están conformadas por 12 aulas, 1 oficina para directivos y orientadores, sanitarios, biblioteca, sala de cómputo, sala de proyecciones, 1 patio, 1 patio trasero con techo, laboratorio, papelería y cafetería. Había 1 directivo 3 orientadores y 28 docentes, entre 25 y 60 años, la mayoría de la planta docente ha trabajado ahí por más de 20 años. Cuentan con una preparación profesional de licenciados titulados, son docentes normalistas. Atienden a una matrícula de 560 alumnos aproximadamente, la escuela está organizada en 10 grupos: 4 grupos de primer grado, 3 grupos de segundo y 3 de tercer grado, cada uno con 47 a 50 alumnos.

Finalmente los elementos que caracterizaron el *Contexto Áulico* dentro del cual se desarrollaron las actividades se puede mencionar que el grupo de 1° “A” obtuvo a través de la aplicación del Test de estilos y ritmos de Aprendizaje “Caritas”, de la Página Web SCRIBD, de Guadalupe Herguz, (anexo 2) aplicado a la totalidad de la matrícula de 45 alumnos, 22 hombres y 23 mujeres de entre 12 y 14 años de edad, dieron como resultado a la forma de aprendizaje auditiva en 15 alumnos los cuales representan el 33 %, 21 con

estilo de aprendizaje visual en el que se destaca el 47 % y solo 9 de los integrantes del grupo son kinestésicos enfatizando el 20 %.

Enseguida se aplicó un examen diagnóstico de conocimiento que elaboró la docente en formación, el cual consistía en un cuestionario de diez preguntas de opción múltiple para verificar los conocimientos previos del alumno sobre qué es la Geografía, sistema solar, países, capitales, continentes y relieves obteniendo los siguientes resultados: el 65% conoce los continentes, las capitales de los estados de la república y el sistema solar, el 92% de los alumnos manejan el tema del relieve y los estados de la república mexicana, con base estos resultados, se planearon las actividades con el fin de relacionarlos a su vida y entorno cotidiano y haciéndolo significativo para cada uno de los alumnos.

A partir de entonces, se aplica el test biopsicosocial, estructurado en cuatro rubros: la composición familiar, la relación padres e hijos, rutinas de la vida y expectativas familiares y control. Extrayendo los siguientes resultados, el 62% de los alumnos tienen una familia nuclear, mantienen una relación amena con los miembros de su familia, la mayoría son los hermanos mayores o hijos únicos. Es importante mencionar que dos alumnos viven con sus abuelos, 3 con sus tíos y 10 solo con su madre. Sin embargo, la inasistencia en los alumnos es constante en 28 de ellos debido a que ocasionalmente deben quedarse en casa a cuidar a sus hermanos menores mientras sus padres trabajan.

Delval, J. (2000) hace mención de la importancia de la “acción educativa la cual puede y debe atender al contexto en su término más amplio. Todo ello a través de distintas intervenciones: organizando programas y tareas en torno a la mejora de la comunidad, estableciendo niveles de cooperación y coordinando los agentes de la comunidad educativa, favoreciendo su participación en el proceso de enseñanza- aprendizaje.” Es así, que la vinculación de los centros escolares con su entorno es un factor importante para la calidad e innovación educativa.

Es así como al tener la información completa de la experiencia realizada en el quinto semestre, este ejercicio permite identificar aquellas fortalezas y áreas de oportunidad que se observaron en dicha experiencia docente. Todo lo anterior como resultado de la revisión de la planificación que se trabajó en ese momento y, por otro lado, el análisis que se realizó de la misma a partir de la propuesta metodológica de Zabala Vidiella.

Es por ello que se logró identificar ciertas *áreas de oportunidad y/o problemáticas* en el trabajo y/o los resultados obtenidos por parte de los estudiantes. Lo analizado hace referencia a situaciones relacionadas en el proceso del tema: “Procesos naturales y biodiversidad”, teniendo como aprendizaje esperado “explica la relación entre la distribución de los tipos de relieve, las regiones sísmicas y volcánicas, con los procesos internos y externos”.

En aquel momento se diseñó una secuencia didáctica la cual fue creada acorde al resultado de test estilos y ritmos de trabajo, en donde la mayoría del grupo se inclinó en el área visual, de esta manera los materiales a utilizar eran atractivos visualmente y de igual manera se utilizaron recursos como videos, proyecciones, fotografías y maquetas.

Sin embargo, los alumnos se notaban desinteresados en cada una de las actividades, ya que muy pocos entregaban las actividades a trabajar en las clases y la participación del grupo era nula, puesto que muy pocos se animaban a dar su punto de vista en relación al tema, a pesar de ello, durante las prácticas de observación los alumnos generaban propuestas de trabajo a los diferentes docentes encargados de las materias, era un grupo competitivo y les gustaba el trabajo en equipo ya que en varios concursos que se realizaron en la escuela se consideraba uno de los grupos que más se integraba a las actividades.

Es por lo anterior que *se propone como estrategia central de la propuesta didáctica la Gamificación*, ya que es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una *experiencia positiva* en el usuario.

Cuando este modelo va guiado por el docente a partir de una idea determinada en un contexto exacto da lugar a moldear la técnica hacia circunstancias coherentes con la finalidad de que sea eficiente y eficaz a la que cada una de las temáticas se va a relacionar.

En este contexto, el trabajo se encuentra ubicado en la *línea temática No.2 “Análisis de experiencias de enseñanza”*, definida en el documento Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Receptorial (SEP, 2002), el cual se basa en la recuperación y análisis de una experiencia docente en el aula a partir de las diferentes actividades de enseñanza relacionadas con la asignatura y los planes y programas acordes al grado de estudios.

De igual manera se muestra el desempeño del alumno normalista en relación a la aplicación de las estrategias de enseñanza y de los adolescentes durante la relación de las actividades propuestas. Dicho análisis se sustenta en las diferentes evidencias producidas en el aula para con los alumnos de secundaria (actividades, diarios de clase y observaciones del docente titular del grupo).

En el siglo XXI se han hecho presentes nuevas formas de relacionarse, es así que la tecnología ha revolucionado la forma como interactúan los individuos en esta sociedad llamada del conocimiento, por tal motivo es necesario que en el proceso de enseñanza - aprendizaje la tecnología y la innovación estén presentes para brindar formación a los requerimientos de la nueva sociedad.

Un elemento que se vuelve imperante para el diseño de la propuesta didáctica que integra el presente documento, fue hacer un ejercicio profundo de búsqueda sobre *lo que se sabe del tema* acerca de la Gamificación, ya que fue imprescindible que para poder identificar las categorías centrales en referencia a la estrategia que se decidió trabajar.

La gamificación, es una metodología de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados de enseñanza – aprendizaje, ya sea para absorber conocimientos, mejorar alguna habilidad o bien, recompensar acciones concretas.

Este tipo de aprendizaje destaca en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, la cual facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida generando así una experiencia positiva en los alumnos. El modelo de juego consigue motivar a los alumnos, desarrollar un mayor compromiso e incentivar el ánimo

de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas con el fin de recompensar al alumno en función de los objetivos alcanzados.

Así mismo, logra generar un interés en los estudiantes debido a que se relaciona con actividades de su interés despertando en el alumno inquietudes por lograr alcanzar los objetivos, los cuales serán percibidos a través de sus necesidades y los diferentes canales de percepción puesto que los materiales a utilizar en las dinámicas ayudan a mejorar la comprensión. Las principales técnicas mecánicas que influyen en la educación son la acumulación de puntos y la obtención de premios por medio de desafíos y misiones o retos. Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del estudiante para jugar y seguir adelante con el fin de lograr sus objetivos.

Algunas de las técnicas de dinámicas son el logro de los objetivos en relación a los aprendizajes esperados, es de este modo como la función de la dinámica que se persiga se deberán aprovechar al máximo unas técnicas más que otras, para lograr generar un mayor interés en los alumnos.

Esta nueva herramienta permitirá incluir los juegos como una manera placentera la cual socializa las diferentes normas de convivencia, además de ayudar a explorar los gustos de los estudiantes y las diferentes actividades por las que se inclinan por aprender, innovando de esta manera el sistema educativo.

Las tendencias actuales en el sistema educativo se están enfocando en la “construcción del conocimiento” de parte de estudiantes y docentes, esta interacción permite que ambos generen nuevos saberes.

Así mismo se considera que los juegos apoyan e influyen la práctica pedagógica como medio para estimular el desarrollo de la personalidad. Apoyando estas posturas se puede decir que los juegos permiten desarrollar las habilidades sociales y el pensamiento lógico y crítico, teniendo en cuenta que jugar durante la infancia ayuda a preparar al individuo a mejorar sus relaciones interpersonales y lo proyecta para que pueda realizar sus actividades cuando sea mayor.

De tal manera que la metodología exige a los docentes una excelente actitud durante el desarrollo del trabajo en el aula, así como un compromiso para abandonar los enfoques

tradicionales al igual que las técnicas de enseñanza sean actualizadas en relación a los intereses y necesidades del grupo.

Es así como en la actualidad se requieren profesores creativos, proactivos e innovadores los cuales asuman las nuevas realidades de las nuevas generaciones para impactar en el desarrollo de los estudiantes.

Para llevar a cabo la estructuración del presente Ensayo fue necesario realizar el diseño de una ruta metodológica que marcara el paso a paso en la construcción de este documento. Dicha ruta está estructurada por *propósitos y preguntas* que se presentan a continuación.

- Revisar experiencias de prácticas pedagógicas realizadas en semestres anteriores mediante el análisis y la reflexión de la práctica docente con la finalidad de identificar fortalezas y áreas de oportunidad que permitan el diseño de estrategias de mejora.
  - Diseñar una propuesta didáctica que recupere como eje central la Gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje con el fin de reforzar el aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Geografía.
  - Valorar el desarrollo de habilidades y competencias mediante el análisis y reflexión del trabajo docente para evidenciar el logro del perfil de egreso profesional.
1. ¿Cómo se realiza el análisis y reflexión de la práctica docente para la identificación de fortalezas y áreas de oportunidad?
  2. ¿Qué es la Gamificación?
  3. ¿Cómo se implementa en el área de la enseñanza y el aprendizaje?
  4. ¿Qué habilidades se desarrollan en el adolescente al implementar la Gamificación en el trabajo áulico?
  5. ¿Cómo diseñar una propuesta didáctica que recupere la Gamificación como estrategia de enseñanza – aprendizaje de la Geografía?



6. ¿Cómo realizar el seguimiento y la evaluación de actividades vinculadas con la Gamificación para el logro de los aprendizajes esperados?
7. ¿Cómo se logra identificar el logro del perfil de egreso profesional en el futuro docente a partir del análisis de su trayecto formativo?

## DESARROLLO DEL TEMA

### ¿Qué es la Gamificación?

*Existe una gran similitud entre un docente y un juego, ambos están diseñados para que los alumnos aprendan de él.*

**Fernando Rodríguez.**

La estrategia que se presenta en la propuesta didáctica tiene como finalidad que los alumnos trabajen en un ambiente enriquecedor y de igual manera se propicie la autonomía de aprendizajes significativos, potenciando sus destrezas, creatividad y habilidades cognitivas por medio de diferentes estrategias y actividades que engloben los intereses de los integrantes del grupo. De esta manera el docente debe ser el guía para que el estudiante logre su propia búsqueda de conocimientos por medio de actividades lúdicas.

Gamificar procede del vocablo inglés game, sin en cambio también se le atribuye el nombre de ludificación a partir de su etimología castellana, esta modalidad de la enseñanza se aplica a una materia de estudio concreta.

Las dinámicas, mecánicas y reglas, las cuales son propias de un escenario lúdico. Es importante precisar que gamificar no equivale a juego totalmente, sino a utilizar aspectos interesantes de éste para mejorar la enseñanza de los temas generalmente complejos para el alumno. Precisamente, su objetivo consiste en reducir la complejidad y disminuir la frustración de los estudiantes. Así lo explica Mosquera (2011).

La gamificación consiste en utilizar técnicas propias de los juegos para conseguir que los estudiantes consigan un objetivo, sin embargo, algunas técnicas de la gamificación necesitan de metodología y creatividad a partes iguales para provocar que el juego sea viral y atractivo. Tal como lo dice Ferran (2014).

La actualización de las generaciones ha desencadenado una aceleración en las técnicas de enseñanza – aprendizaje en el aula. Es así como la Gamificación surge como una de las herramientas innovadoras que ayudan a la reconexión de profesores y estudiantes. Esta estrategia se caracteriza por la incorporación de elementos propios del juego como los retos, las metas y las recompensas, etc. Para promover el interés, la creatividad, la colaboración y la sana competencia. (Garay, 2017)

La Gamificación es una herramienta útil la cual ayuda al alumno por medio de la aventura a través de la emoción y los retos en el proceso de aprendizaje. Los diferentes elementos del juego se pueden aplicar principalmente en cualquier nivel educativo, y en diferentes materias escolares sin importar la edad del alumno. Es así como el uso de los juegos educativos tiene el objetivo de fomentar la participación, el aprendizaje basado en la experiencia, el compromiso y el descubrimiento. Lo que da como resultado en los beneficios cognitivos. Así lo afirma Greenberg (2009).

Consiste en ofrecer un contenido a base de un juego. La parte lúdica sirve para facilitar la comprensión de un contenido o conocimiento, potenciar una capacidad o bien gratificar

algún acto. Utilizando estas técnicas se suele conseguir una mayor motivación por parte del alumnado. Briceño (2016)

La gamificación influye en el comportamiento de los estudiantes generando el disfrute durante la realización de la actividad, a su vez produce y crea sentimientos de autonomía y sociabilidad en los adolescentes dando lugar a un considerable cambio en esta etapa del desarrollo humano, debido a que este proceso va relacionado con el pensamiento del jugador a través de mecanismos y el uso de estrategias para propiciar la predisposición psicológica (Kapp, 2012).

No obstante, Rodríguez (2014) sostiene que la gamificación parte de un contenido didáctico y es a lo que el autor llama “actividad aderezada con elementos y pensamientos del juego”, sin embargo, señala que es necesario que el docente haga uso del juego haciendo que los alumnos entren a un espacio de diversión, y a su vez integre elementos de puntuaciones, desafíos contra reloj o actividades de destreza, a lo que el autor señala como “los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando a un juego” lo que este medio propicia el logro de los aprendizajes esperados.

Así mismo, Deterding (2013) resalta que la gamificación logra hacer divertido y atractivo cada uno de los contenidos que son impartidos en las clases, motivando al alumno por medio de incentivos y motivándolos por medio de la competencia ya que son actividades que destacan el interés de los estudiantes.

De igual forma, la gamificación en las aulas ayuda a llegar a una conducta de aprendizaje más eficiente y motivadora por medio de distintas actividades en las que hacen relevancia cada una de las dinámicas lúdicas en las que se propicia aumentar las destrezas de los alumnos y generando a su vez un aprendizaje significativo. Hace énfasis en que “los juegos educativos han demostrado que aumentan las aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo” (Muntean, 2011).

Cada uno de estos autores hace énfasis en los diferentes aprendizajes por medio de la gamificación, estrategias lúdicas o basadas en actividades de juego que generen en los alumnos una mejora en las capacidades cognitivas y genera motivación por medio del pensamiento, y la recreación de actividades que contribuyen al desarrollo de la atención, la participación, el trabajo grupal y el compromiso por medio de la convivencia y la diversión.

Contextualizada la parte conceptual de la Gamificación y con la intención de ir vislumbrando como una estrategia para enriquecer el trabajo docente se hace necesario ir dando respuesta al siguiente planteamiento: *¿cómo se implementa la gamificación en el área de la enseñanza y el aprendizaje?* Kapp (2012) menciona que una serie de elementos como los incentivos, la ganancia, los puntos y la rivalidad generan en el competidor-estudiante una conducta y participación adecuada en la aplicación de la dinámica y de esta manera se puede facilitar el logro de los aprendizajes.

Vassileva (2012) hace relevancia a los elementos que menciona Kapp, debido a que desde que se nace generalmente se tienen actitudes para conseguir una ganancia según las acciones que se realicen. En el caso de la gamificación para obtener el comportamiento indicado, los triunfos y la competitividad entre los alumnos son un incentivo para captar su atención, promover su participación y generar aprendizajes significativos de manera individual y grupal.

Garay (2017) menciona que la gamificación en el aula mantiene el interés en el tema, transformándola en una actividad entretenida ideal para explicar algún tema complicado y mantener la atención del grupo. Algunas mecánicas a utilizar son: la premiación, el puntaje, clasificación, desafío, misión y bonificación. Es así como menciona al juego como una herramienta para que los alumnos desarrollen y pongan en práctica sus habilidades.

Es importante que la aplicación de la gamificación en las aulas tenga objetivos claros los cuales establezcan los aprendizajes que los alumnos van a adquirir en el transcurso del juego, poniendo retos específicos y estableciendo normas de convivencia durante la actividad (Salvat, 2017).

El modelo de juego funciona porque consigue motivar a los aprendices enfatizando el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes que mejoran el rendimiento escolar desarrollando destrezas y habilidades que permiten desenvolverse socialmente. para ello es impórtate establecer niveles de dificultad, conforme el alumno avanza el nivel de dificultad debe aumentar. Fogg (2002).

Foncubierta y Rodríguez (2014) resaltan la importancia del diseño de la actividad gamificada, del que dependen el éxito o el fracaso de la misma. A su vez, el diseño está directamente relacionado con la elección de los elementos del juego, para la que es necesario, en primer lugar, aplicar los criterios pedagógicos y, en segundo lugar, analizar la funcionalidad y la facilidad de uso de los recursos que se van a utilizar.

Luego entonces, al trabajar con esta estrategia se puede ir garantizado el desarrollo integral del adolescente, lo importante es que el docente lo tenga claro, que sea capaz de identificar *¿Qué habilidades se desarrollan en el adolescente al implementar la gamificación en el trabajo áulico?*

De alguna manera es importante que en la actualidad en la escuela se utilicen habilidades y destrezas para que los alumnos sean capaces de avanzar hacia un futuro con la capacidad de afrontar situaciones imprevistas y tomar decisiones adecuadas asimilando que el triunfo y el error son parte de los aprendizajes. De igual manera, la gamificación ofrece beneficios que se desarrollan en el aula de manera general, Rodríguez (2012) hace énfasis en el desarrollo cognitivo de los estudiantes por medio de la creatividad y destrezas basados en la resolución de problemas, desarrollando la auto confianza y empatía por medio de las actividades en equipo y su capacidad en la toma de decisiones. Conjugar el entretenimiento con el aprendizaje generando compromiso en los estudiantes.

No obstante Gadamer (2011), menciona que la gamificación desenlaza una serie de beneficios en los alumnos principalmente en la relación social y convivencia con sus semejantes, para poder obtener un aprendizaje, por medio de la comprensión y análisis en diferentes aspectos que el juego propició y de esta manera ayuda a formarlo de manera significativa.

Martínez (2015) señala que la gamificación como parte fundamental del desarrollo integral del ser humano, no es una ciencia, ni una disciplina, es más bien una actitud. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte y otras actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichas actividades.

Briceño (2016) hace referencia que los alumnos podrán crear nuevas habilidades y de igual manera reforzar la que poseen como la creatividad, la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico. Impactando en las habilidades secundarias como la empatía, el manejo de conflictos, la negociación, la toma de decisiones y el liderazgo.

Sin en cambio Greenberg (2009) menciona que la Gamificación aporta en los estudiantes muchos beneficios cognitivos, como la capacidad de enfocar la atención modo más eficiente, el filtrado de información no relevante y el manejo de las competencias sociales y emocionales.

Así mismo, Garay (2017) en sus investigaciones realizadas al juego y la gamificación en relación a los aportes que hace al estudiante se puede decir que mientras el juego se desarrolla varias zonas del cerebro se activan, incluyendo las relacionadas con el procesamiento visual, la percepción del espacio. Agregando que se confirma la secreción de dopamina- neurotransmisor cerebral vinculado a la motivación y el deseo.

### **¿Cómo aprenden los adolescentes?**

La adolescencia es una de las etapas del ser humano que representa un reto para el sujeto por la serie de cambios físicos, sociales, psicológicos y emocionales que se experimentan. Es una etapa a la que se debe prestar un análisis cauteloso, ya que estos cambios influyen en el comportamiento individual y social del adolescente, por lo que es indispensable implementar dinámicas nuevas en relación a la convivencia (Castillo, 1999).

La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable. Borrás (2015), señala que el juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula como puntuación, retos, medallas, etc.

Los juegos permiten que estudiantes de cualquier nivel educativo desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se encaminen a obtener aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta que le sirve para alentar a su grupo de estudiantes. La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los alumnos, el docente debe fomentar aprendizajes cooperativos generando confort en las clases.

Las habilidades cognitivas son las diferentes capacidades intelectuales que demuestran los individuos para hacer algo. Estas habilidades son, como indican Hartman y Sternberg (2003), los obreros del conocimiento. Pueden ser cuantiosas y variadas, como verse afectadas por la índole misma de la tarea a realizar, la actitud del sujeto y determinadas variables de contexto.

En lo que respecta específicamente a la comprensión como área de desarrollo cognitivo, esta abarca: El conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; Escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; Descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas, con el fin de enriquecer el conocimiento y las habilidades de los estudiantes.

Es así como el autor sugiere la importancia de que los docentes deban conocer las diferentes perspectivas básicas que un alumno debe reforzar como leer, escribir, poder resolver problemáticas, poder generar un aprendizaje autónomo ect., de tal manera en el aspecto de geografía también se señalan diferentes cuestiones en las que un alumno deben desarrollarse en el estudiante, estas deben ser relacionadas a cada una de las temáticas y así poder ejecutar la gamificación en el aula donde debe resaltar el interés de los alumnos para poder captar su atención obteniendo como resultado aprendizajes significativos.

Así mismo, Vygotsky (1931) hace referencia al aspecto clave para caracterizar el pensamiento adolescente al que le da la capacidad de asimilar (por primera vez) el proceso de formación de conceptos, lo cual permitirá al sujeto, en esta edad de transición, apropiarse del "pensamiento en conceptos" y su paso a una nueva y superior forma de actividad intelectual; es esa forma de pensamiento verbal lógico la única que permite al sujeto la expresión correcta del conocimiento científico.

El autor afirma que no es posible entender el desarrollo del niño si no conoce la cultura donde se cría. Pensaba que los patrones de pensamiento del individuo no se deben a factores innatos, sino que son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales. La sociedad de los adultos tiene la responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo con los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo intelectual.

Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones sociales. El desarrollo cognoscitivo se lleva a cabo a medida que internaliza los resultados de sus interacciones sociales, De acuerdo con Vygotsky, tanto la historia de la cultura del niño como la de su experiencia personal son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo.

Su teoría refleja una concepción cultural-histórica del desarrollo en la que cabe resaltar que la escuela y la familia son dos factores que se encargan de proveer los valores, conocimientos y enseñanzas que motivan el buen desempeño de los jóvenes a futuro. Por ello es indispensable que cada uno de los actores de las instituciones trabaje de manera



conjunta para poner en práctica estrategias que impulsen a los adolescentes a aprender. Es importante mencionar que cada uno de los alumnos vive y aprende de manera distinta debido a que su desarrollo es totalmente diferente.

De esta manera es importante resaltar ciertos hechos que se vivenciaron en las escuelas de práctica en los que se refleja lo que menciona el autor, ya que dependiendo la ubicación de la escuela y principalmente sus costumbres y las actividades económicas de la región se veían influidas en el ámbito escolar de los alumnos. En la escuela “Fray Pedro de Gante” ubicada en San Pablo Jolalpan, municipio de Tepetlaoxtoc, una de las principales actividades económicas son la elaboración y venta de figuras de yeso era así como una de las cualidades en general de los alumnos era la creatividad en las actividades manuales y de pintura.

Sin embargo, hay referentes que son fuentes de información que nos permite identificar el proceso cognitivo y las características de éste. Lo anterior con la finalidad de ir identificando “las formas” de aprender de los sujetos; información que sin duda le permite al docente ir tomando decisiones sobre el diseño de actividades en el aula. Uno de ellos es Piaget (1984) con sus etapas del desarrollo cognitivo.

Da a conocer cuatro etapas del desarrollo cognitivo del sujeto: la sensorio motriz (0 a 2 años), la preoperacional (2 a 7 años), la de operaciones concretas (7 a 12 años) y la de operaciones formales (12 hasta la vida adulta). Es en esta última etapa donde se considera están los adolescentes de educación secundaria. El autor hace referencia a que en esta etapa el sujeto es capaz de utilizar una lógica que le permite llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos. En otras palabras, a partir de este momento, puede “pensar sobre pensar”, y eso quiere decir que puede analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento. También puede utilizar el razonamiento hipotético deductivo.

En el apartado anterior, se menciona acerca del aprendizaje del adolescente, y el transcurso de un nivel educativo a otro, de educación básica, el estudiante puede imaginarse cosas intangibles, que podrían pasar a su alrededor, tal es el caso de la problemática planteada del tema sobre “Capas de la tierra”, explicando los distintos elementos que conforman las capas, pero ¿Cómo se puede interpretar las capas de la tierra para que el

alumno pueda comprender mejor los conceptos?, se usó un modelo, como ejemplo para definir cada una de las capas de la tierra y pueda ser mejor comprendido.

El modelo utilizado, pudo ser de mejor prioridad para el estudiante, captando su interés, además que el conocimiento no solo queda vago, sino tiende a usarse en la vida cotidiana, usando cualquier modelo para representar la tierra y sus elementos que la conforman. Es decir, que el diseño de actividades de acuerdo, al método inductivo - deductivo, de lo general a lo particular, partiendo de una problemática con el fin, para el alumno puedan ser más entendibles los conceptos que se están manejando en clase. Para Jean Piaget, lo define (Arroyave, 2011), “razonamiento hipotético-deductivo, este pensamiento es la organización superior del entendimiento y permite al individuo hacer hipótesis o proposiciones y contrastar la realidad”. (pág.64)

Ausubel (2002) es otro de los autores que hace una aportación importante para tratar de comprender los procesos de aprendizaje del ser humano. Su planteamiento se centra en lo que él llama “aprendizaje significativo”. Considera que el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con éstos de un modo que se crea un nuevo significado.

Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos.

Por otro lado, J. Bruner (1966), menciona que la mejor enseñanza es la que surge del mismo proceso de aprendizaje y esta se entrelaza con el entendimiento que generamos acerca de nuestro propio proceso de comprensión. Sin embargo, señala que los seres humanos tienen una gran capacidad para distinguir objetos o procesos en su ambiente, es así como destaca que una persona tiene la capacidad de reconocer su propio ambiente por

medio de la selección de un objeto entre miles en el cual se asemeja un sentido común haciendo que el sujeto categorice y ordene las prioridades según los rasgos del individuo.

La jerarquización es inconsciente e indescriptible, para Bruner consiste en la toma de decisiones con el fin de alcanzar una meta y construir un concepto, al cual llama estrategia. Para alcanzar el aprendizaje el autor hace hincapié en cuatro etapas. La predisposición, en la que se construyen los motivos internos que mueven al individuo para iniciar y mantener el proceso de aprendizaje, como la curiosidad, la competencia, la identificación y la reciprocidad.

La exploración de alternativas, en la que se generan las estrategias cognoscitivas por medio de la indagación da como resultado el aprendizaje por descubrimiento. La última etapa es el salto intuitivo, en la que se hace referencia a la comprensión en el hecho de captar un significado por medio de diferentes análisis y pruebas a las que se pretende llegar a una respuesta.

Sin embargo, desde la perspectiva de Kant (1987), menciona que el conocimiento no es innato, ni es empírico, sino que es cimentado por los diferentes conocimientos que va adquiriendo conforme a su experiencia de vida. Es así como el contexto se descubre mediante procesos cognitivos los cuales se generan de manera autónoma, es así como hace referencia en el ámbito educativo señalando que todo docente debe estar conformado por características esenciales, en el sentido de poder ayudar a formar mejores individuos, por medio de un gran optimismo.

Tal como se vivencia en las diferentes escuelas de práctica en el transcurso de la educación normal, en donde se observó que la actitud de los docentes frente al grupo era de gran importancia para poder formar a los alumnos por medio de diferentes estrategias que encaminara al conocimiento. Un docente optimista lleno de energía tendrá la inquietud de innovar en cada una de sus sesiones ayudando al alumno a mejorar su desempeño y generando una mejor actitud en el grupo, propiciando al grupo a trabajar en un buen ambiente áulico y a su vez generando una mejor relación docente-alumno.

No obstante Coll (1990), alude a la corriente constructivista debido a que en ella se centra en el alumno un papel más participativo, dinámico y práctico para la obtención del conocimiento, aprendizaje, habilidades y aptitudes, para ello es necesaria la interacción con el contexto social, histórico y cultural.

De tal manera que el autor señala características en la que hace referencia en el ámbito educativo, como promover la reflexión de experiencias, permite la construcción de conocimientos dependiendo el contenido, la cuales hacen que el alumno desarrolle ciertos roles, como proponer y defender ideas, aceptar e integrar las ideas con otros y proponer soluciones. La tarea del educador tiene el deber de proporcionar materiales atractivos para el alumno, motivarlo a descubrir y diseñar actividades atractivas para los alumnos.

De acuerdo a Robert Gagné, se considera que la relación entre el ambiente y la persona tiene gran importancia en el tipo comportamental, conductual e incluso interviene la actitud. (Ana Carolina Sánchez, 2008), “El aprendizaje se basa en la interacción medio-receptor, el cual activa el proceso de aprendizaje, estimulando los receptores del sujeto y permitiéndole captar y seleccionar información”. (pág.3).

Interviene el papel del docente para motivar al alumno en su aprendizaje, estimulando su conocimiento, utilizándolo en su vida cotidiana estableciendo relación con la práctica educativa. Referente al autor se relaciona con su contexto institucional, por ejemplo, en el tema de “procesos naturales y biodiversidad”, contemplando las montañas, cerros que rodean Chicoloapan, municipio en el que se abordaron las prácticas de cuarto semestre, relacionando los aprendizajes con su vida cotidiana. Para motivar al adolescente fue necesario retomar su participación acerca de lo que sabe el alumno y lo que ha vivido en relación a las experiencias con el tema y a su vez generando un clima de trabajo cómodo, tomando en cuenta su pensamiento crítico acerca del tema, haciendo énfasis en los conocimientos previos del alumno y afirmar su conocimiento por medio del error y reconocimiento.

El ejercicio que se menciona en el párrafo anterior es de suma importancia, ya que le permite al docente ir identificando las habilidades del adolescente para captar y asimilar un contenido, sobre todo en relación a su capacidad de resolver todas aquellas situaciones

que se le presentan en su contexto, no solo desde el sentido común, sino desde un conocimiento preciso y racional, el cual es adquirido en el salón de clases al trabajar los contenidos geográficos.

Es importante reconocer el proceso del aprendizaje que tiene los alumnos puesto que es inherente a la experiencia debido a que muestra una doble perspectiva, en cambio, existen procesos mentales que son internos e invisibles. Esto es lo que se conoce como aprendizaje cognitivo que remite a la información del cerebro y a los procesos de la mente. El aprendizaje cognitivo exige la suma de conocimiento que el ser humano va acumulando a lo largo de la vida. Es decir, a pesar del conocimiento ya adquirido, cada día, el cerebro recibe nueva información que se asienta en el cerebro.

El ser humano recibe información a través de la percepción de los sentidos, la memoria, el razonamiento y la comunicación. Toda esa información pasa al cerebro. El conocimiento refleja la suma de información generada a partir de la experiencia. En este sentido, el conocimiento sigue siendo fuente de investigación porque existen muchas áreas desconocidas. Sin embargo, este aspecto se vuelve tema de habilitación continua para el docente, ya que ello puede ser un arma poderosa en las formas de planificar la enseñanza, es decir, que el profesor siempre esté actualizado en aquellos nuevos referentes que aporten información sobre cómo aprenden los sujetos.

Es así, como la práctica del maestro interviene en la construcción de aprendizajes de los alumnos y de qué manera interviene en la estimulación de los estilos de aprendizaje, su importancia radica en el impacto social que puede tener.

### **Propuesta Didáctica.**

**Tema:** Actividades económicas.

**Subtemas:** *Recursos naturales renovables, recursos naturales no renovables, actividades económicas primarias, secundarias y terciarias.*

**Aprendizajes Esperados:**

- *Compara la producción agrícola, ganadera, forestal y pesquera en diferentes regiones del mundo.*
- *Analiza la relevancia económica de la producción de energía y producción del mundo.*

**Eje:** *Naturaleza y Sociedad.*

**Propósito:** *Desarrollar habilidades para el manejo de la información geográfica en diversas fuentes y recursos que les permitan ampliar su conocimiento sobre las actividades económicas.*

**Modalidad de trabajo:** *secuencia didáctica.*

**Enfoque Didáctico:** *Habilidades de la geografía se enmarca en un enfoque formativo que implica diseñar organizar e implementar situaciones de aprendizaje que promueva la participación activa de los alumnos en la construcción de sus conocimientos acerca del espacio donde se desenvuelven.*

**No. de Sesiones:** *5 sesiones*

Las diferentes temáticas que se proponen en el transcurso de esta secuencia didáctica son recuperadas del documento “Planes y Programas de Educación Básica (2018)”. En la asignatura de Geografía se presentan III ejes temáticos los cuales favorecen la organización y vinculación de los aprendizajes esperados. No obstante en esta secuencia se hace énfasis en el Eje II “Naturaleza y Sociedad” con el tema “recursos naturales y actividades económicas” del que se especula que los alumnos desarrollen habilidades para el manejo de la información geográfica, adquirir conciencia de las relaciones e interacciones de los componentes naturales y que el estudiante participe de manera informada, reflexiva y crítica en el espacio donde habita, relacionando los aprendizajes esperados, los cuales señalan un análisis y comparación de las diferentes Actividades Económicas y los sectores que lo engloban.

El método que se propone para trabajar el tema es el “Inductivo- Deductivo”, el cual está conformado por dos procedimientos inversos: la inducción y la deducción. La inducción es considerada la forma de razonamiento que se pasa del conocimiento particular al general. (Bacon, 1561). Afirma que es imprescindible observar y reunir datos para poder hacer generalizaciones.

Del mismo modo que es importante resaltar que las diferentes sesiones que se desarrollan en esta secuencia, se diseñaron a través de actividades lúdicas, ya que hacen referencia a la Gamificación como la estrategia para el aprendizaje. En las que se lleva a cabo estrategias donde el alumno vivencie un aprendizaje significativo. Tal como lo dice Perrotta (2013) el hecho de aprender mediante el disfrute y diversión es el medio para llevar a los alumnos a un estado de flujo.

Cabe mencionar que la principal actividad que se engloba al inicio de las sesiones es la “Pausa Activa” debido a que son importantes para ayudar al alumno a liberarse del estrés, despejar la mente y estimular al cerebro para adquirir un nuevo conocimiento. Es así como se da apertura a la primera sesión en la que se abordará el tema de “Recursos Naturales Renovables en la que se hace un énfasis en relacionar los recursos naturales con la mejora de la calidad de vida y la conservación del medio ambiente.

**Primera sesión:** La actividad con la que se iniciará será una pausa activa por medio de la dinámica “Ocho perezoso”, la cual consiste en estirar ambas manos a la altura de la nariz y sin mover la cabeza la mirada debe acompañar el movimiento que se realiza con las manos. Dicha actividad se llevará a cabo dentro del salón de clases de manera individual con el fin de estimular la coordinación, el equilibrio y reforzar los campos visuales.

En seguida la docente explicará el tema con ayuda de un vídeo titulado “los recursos naturales renovables” con el fin de complementar y ejemplificar lo antes mencionado por la docente. Del cual los alumnos deberán tomar nota en el transcurso de estos últimos sucesos para poder ejecutar la siguiente actividad, la cual consiste en realizar un dibujo en una hoja tamaño carta que la profesora proporciona a cada uno de los alumnos, dicha actividad ayuda a plasmar los conocimientos adquiridos por los alumnos y de igual manera es una de las bases de la reflexión geográfica debido a que las ilustraciones proyectan cada

uno de los factores de la tematica, como lo menciona Vidal (2017) y para cerrar la sesión se realizará una actividad lúdica titulada ¡y el globo hace boom! Una actividad que se llevará a cabo en la explanada, la cual consiste en ubicar a los alumnos en un extremo de esta área y del lado contrario un par de sillas con un globo en los asientos, un representante de equipo deberá correr al extremo donde están ubicadas las sillas y reventar el globo lo más rápido posible lo que da apertura a la participación en relación al tema y poder acumular un punto a su equipo y así sucesivamente.

Se recuperan cinco participaciones por equipo. Esta actividad se lleva a cabo con el fin de que los alumnos reconozcan los factores que conforman los recursos naturales. Analicen sus componentes y los relacionen con los diferentes elementos que se encuentran en su contexto. De tal forma que las actividades lúdicas brindan garantía a la salud física y emocional para los estudiantes, la diversión libera a los alumnos del estrés o problemáticas personales por lo que se requiere para un desarrollo sano. De tal forma que la evaluación que se realiza a lo largo de esta sesión es formativa por medio de rúbricas en las que se detalla cada uno de los aspectos que debe conformar cada actividad realizada por los alumnos, es de este modo que evalúa la primera actividad y de igual manera la participación de los alumnos.

**Segunda Sesión:** Se trabaja el tema “Recursos Naturales No Renovables”. La clase inicia con una pausa activa la cual es aplicada por medio de la dinámica “el nudo”. Está es llevada a cabo dentro del salón de clases, la cual consiste en cruzar los pies y mantener el equilibrio, después, deberán estiral los brazos y cuzar las manos a modo de que las palmas queden unidas, una vez el grupo se encuentre en esta posición debera tocar con su lengua la parte media del paladar.

En seguida se trabaja el tema con ayuda de un vídeo, el cual enfatiza la temática y hace la comparación de ambos temas; los renovables y los no renovables. De esta manera los alumnos deben tomar nota en un formato de cuadro comparativo que la docente proporciona con el fin de analizar a fondo cada una de las características de ambos tipos de los recursos naturales. El cuadro comparativo es una estrategia de simplificación de información lo que permite al estudiante tener un aprendizaje de los componentes



indispensables del tema sin hacerlo tedioso, ayudándole a su vez a construir su propio aprendizaje con la información de su elección guiada por el docente.

Para finalizar la sesión, los alumnos y la docente deben acudir a la explanada principal de la institución, una vez ubicados en esa área el grupo deberá dividirse en dos equipos para poder iniciar con la actividad, la dinámica tiene por nombre “La búsqueda del tesoro”. Para complementar la actividad la docente esconde previamente en la explanada las imágenes en relación a ocho ejemplos de los recursos naturales renovables y ocho ejemplos de los recursos naturales no renovables.

Los alumnos deberán reunir las imágenes según les corresponde. El equipo que reúna primero las imágenes gana el tesoro. La actividad tiene como finalidad que los alumnos puedan diferenciar los diferentes recursos naturales renovables y no renovables. Con ayuda de la dinámica los alumnos por medio de la competencia y la recompensa se motivan y generan un aprendizaje significativo. De tal forma que los planos emocional, físico, psicológico, cognitivo y social se ven reflejados en el juego permitiendo adquirir los conocimientos de manera susceptible.

Una vez concluidas las actividades de esta sesión, la evaluación que se lleva a cabo es formativa y es aplicada por medio de rúbricas, las cuales apoyan a que la evaluación de los alumnos sea más profunda. El principal factor a evaluar es el cuadro comparativo y en segundo lugar la participación de los alumnos durante la dinámica. Una vez concluidas estas temáticas los alumnos deben reconocer y relacionar los factores que conforman a los recursos naturales renovables y los no renovables, por medio del análisis preciso de los componentes que los conforman.

***Tercera Sesión:*** Para dar inicio a la tercera sesión es importante mencionar que las “Actividades Económicas primarias” son el primer sector que se analiza durante la secuencia. La primera actividad consiste en una pausa activa por medio de movimientos de “activación física”, las cuales se realizan dentro del área de manera individual. La docente muestra los ejemplos al cambio de ejercicio (estirar las manos hacia arriba, estirar los brazos a los laterales, realizar pequeños círculos con las palmas de las manos y finalmente,

poner un brazo en la cintura y el otro deberá estirarse al lado contrario). Estos movimientos permiten que los alumnos relajen los músculos, disminuyan el estrés y activar el cerebro.

Después, la docente repartirá a cuatro alumnos un rompecabezas, el cual tiene relación a una de las actividades que conforma a este sector, el resto del grupo deberá incorporarse a los equipos con los capitanes ya elegidos. El rompecabezas contiene la imagen que representa a cada una de las actividades económicas primarias de este modo ofrece aumentar las habilidades cognitivas, destrezas, habilidades sociales y emocionales y por lo tanto, promueve el aprendizaje significativo de los alumnos por medio del trabajo en equipo. En seguida, con ayuda de una presentación animada se analizarán cada uno de los conceptos fundamentales a tratar durante la sesión. Con el fin de que cada uno de los alumnos conozca los diferentes factores que conforman el tema.

De tal manera que en el transcurso de la explicación los alumnos deberán tomar nota de los puntos que consideren fundamentales a través de un cuadro sinóptico para poder destacar la información relevante. Los organizadores gráficos son una representación visual de conocimientos que presenta la información del tema rescatando las ideas relevantes brindando a los alumnos un aprendizaje general de lo impartido en la clase y les permite retener la información propiciando un aprendizaje autónomo.

Para concluir la sesión se llevará a cabo una dinámica dentro del aula, la cual lleva por nombre “la pirámide”, para ello los alumnos deberán incluirse en equipo conforme a los diferentes alumnos que la docente eligió al azar, los cuales serán los capitanes de cada equipo a los que les proporcionó 45 vasos de plástico para poder llevar a cabo la dinámica, los equipos deberán acomodar los vasos en forma de pirámide sin recargarlos sobre alguna superficie o extremo del aula. El equipo que termine al último deberá completar un texto en relación a la información que se compartió en la clase, mientras los equipos ganadores analizaran el texto que sus compañeros realicen y así mismo deberán tomar nota en su cuaderno de la materia correspondiente.

Con el fin de analizar y observar cada uno de los componentes principales de las actividades económicas y reconocer los diferentes países que destacan es las actividades económicas. La actividad didáctica permite a los alumnos desarrollar habilidades de

destreza, liberándolos de emociones que afecten su bienestar psicológico y a su vez permiten que se ponga a prueba la habilidad del trabajo en equipo la socialización del grupo en general para generar aprendizajes significativos en los alumnos.

La evaluación que se implementará para cada una de las actividades es por medio de rúbricas en las que se evalúa la participación de los alumnos en las actividades grupales y una rúbrica para evaluar el cuadro sinóptico.

**Cuarta Sesión:** Para continuar con la secuencia, en la sesión número cuatro se explica el tema de actividades económicas secundarias, la cual tiene como apertura una pausa activa que lleva por nombre “gateo cruzado”. Para iniciar la actividad los alumnos deberán ponerse de pie a un costado de su lugar de trabajo. La actividad consiste en tocar el codo izquierdo con la rodilla derecha y viceversa de manera constante. Esta actividad permitirá activar ambos hemisferios del cerebro al mismo tiempo, de igual manera mejora la coordinación, conciencia espacial y la comprensión.

Una vez terminada la pausa activa, la docente proporciona material a los alumnos, el cual consiste en una hoja de color en la que los estudiantes deben trazar un organizador gráfico llamado “Rueda de Atributos” con el que deberá complementarse por medio de la información que escuchan en el Podcast según las ideas que consideren relevantes. En seguida la docente complementa la información que se compartió en el material auditivo y resuelve dudas de los alumnos. El organizador gráfico serviría como herramienta para los alumnos, la cual permitirá plasmar una idea relevante del tema de manera jerárquica y visual a través de los diseños que propicie la creatividad de cada uno de los alumnos.

Para culminar, el grupo se divide en cuatro equipos para implementar la dinámica “el teléfono descompuesto”. A cada capitán del equipo se le brinda una oración esta contendrá una frase en relación al tema, la cual se entrega a cada integrante del equipo, es importante resaltar que cada integrante del equipo debe estar formado y tener una distancia de tres pasos. Una vez que la oración pase por cada integrante el último alumno debe decirle a la profesora y verificar si es correcta. Esta actividad refuerza los aspectos importantes mencionados en la sesión, además escucha y analiza los componentes que conforman al sector. El estudiante debe aprender por medio del juego y las recreaciones con el fin de

aprender de manera autónoma y social guiada por el docente generando aprendizajes autónomos y significativos de forma general en los alumnos.

La evaluación que se toma en cuenta para esta sesión es formativa y sería aplicada por medio de rúbricas, las cuales califican el desempeño y participación de los alumnos en cada una de las actividades, en especial de la dinámica a realizar de forma grupal y de igual manera el organizador gráfico se evalúa bajo rigurosos aspectos para emitir una valoración.

**Quinta Sesión:** De forma tal que, “la actividad económica en el sector terciario” es la última sesión y subtema que conforma la temática mencionada con anterioridad. Se iniciará con una pausa activa por medio de “estiramientos” la cual consistirá en la relajación de los músculos del cuello y brazos. Con el fin de iniciar una clase más amena y libre de estrés en los alumnos, preparando a los estudiantes para la absorción de nuevos conocimientos.

Sin embargo, la docente iniciará con la explicación del tema y se dará continuidad con un breve video para que se complemente la información y los alumnos puedan ver a través de diversas imágenes la diferencia de cada una de las actividades económicas centrándose en la tercera. La información relevante de cada uno de los sectores deberá ser anotada en su cuaderno por medio de un cuadro comparativo. Las herramientas electrónicas ayudan a los alumnos a tener un análisis más amplio e ilustrado por medio de herramientas que son de su interés y atractivas para los alumnos, de tal manera el cuadro comparativo permite analizar cada uno de los factores que diferencia a cada una de las temáticas generando un aprendizaje en los estudiantes.

Una vez concluida la actividad los alumnos y la docente acudirán al patio principal donde realizarán la dinámica de “la rana saltarina”, para ello la docente pedirá a los alumnos dividirse en 5 equipos, a cada equipo le proporcionará una rana de origami, para ello se delimitará un determinado espacio y se realizará una carrera de relevó donde los competidores principales son las ranas manipuladas por cada uno de los integrantes del equipo, la cual como se señaló será por medio de relevos por cada uno de los integrantes. La rana del equipo que llegue al final deberá a completar unas frases en relación a los temas vistos en las sesiones con relación a las actividades económicas. la dinámica permitirá que

los alumnos analicen los diferentes factores que conforman el sector terciario por medio de observar los diferentes aspectos que engloban a cada actividad económica.

Cada una de las actividades vistas en clase, serán evaluadas por medio de rúbricas de manera formativa para calificar la participación de los alumnos y de igual forma el organizador gráfico de manera detallada con el fin de que la actividad complemente un apunte de clase.

Las Diferentes actividades lúdicas ayudan a mejorar la motivación, atención, potenciando la adquisición de información. La convivencia, interacción y competitividad ayuda a que los alumnos participen su aprendizaje de manera grupal.

***Plan de Seguimiento y Evaluación:*** El proceso de seguimiento y evaluación en cualquier actividad docente resulta de vital importancia para validar los impactos del proceso de enseñanza en el aprendizaje de los alumnos. De esta manera la evaluación formativa es un proceso de cambio por medio de los productos y acciones que los alumnos elaboran y de igual manera son guiadas por las propuestas pedagógicas que promueva el docente, tal como lo menciona Díaz Barriga (2002).

El propósito del plan de seguimiento y evaluación es presentar los indicadores, estrategias y herramientas que posibilitarán la identificación de avances e impactos en los aprendizajes de los adolescentes en relación a los contenidos geográficos.

En primera instancia están los indicadores, los cuales representan los diferentes conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que el alumno debe evidenciar para poder decir que ha logrado aprender el contenido que se ha trabajado. Por otro lado, las estrategias son “las formas” mediante las cuales el docente se vale para verificar los aprendizajes. Éstas se pueden ver concretadas en una acción o en un producto. Por ejemplo, una exposición o una maqueta.

Finalmente, se presentan los instrumentos que son el apoyo del docente para evaluar aquellas acciones y/o productos contemplados en las estrategias. La función de los instrumentos es dar mayor claridad a lo que se está evaluando, a la vez que permiten al

docente ser más racional a la hora de emitir un veredicto, calificación u observación a lo que se está evaluando.

### **Valoración del logro del perfil de egreso.**

Análogamente, con la información planteada en la propuesta didáctica se enfatizan habilidades que la docente normalista mejoró en la elaboración del ensayo, el cual constituye la reflexión y evaluación de las diferentes experiencias y aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso de formación, con el fin de identificar el crecimiento y superación. Dicho desarrollo tuvo como objetivo identificar el crecimiento profesional de la alumna normalista y cubrir los campos del perfil de egreso.

Los diferentes factores que se recuperan a lo largo del escrito se basan en el Plan de Estudios de la LES, el cual presenta los cinco campos de formación por los que debe atravesar el estudiante normalista. Cada campo presenta los rasgos a los que el futuro docente debe aspirar a conocer y/o dominar (SEP, 1999).

En un primer momento se hace imprescindible recuperar el sentido formativo del documento recepcional, el cual consiste en todos aquellos retos que paso a paso se le van planteando al docente en formación, ya que la construcción de éste exige fuertes ejercicios de corte intelectual, forzando al docente en formación a implementar todas sus habilidades y a desarrollar aquellas de las cuales carece, por lo tanto, el crecimiento es inevitable. La construcción de un documento de esta envergadura desafía al futuro docente a mostrar y demostrar de lo que es capaz con respecto a la tarea docente.

Es por lo anterior que se hace necesario realizar un ejercicio final de valoración en relación a los campos del perfil de egreso, ya que ello permite identificar el nivel de logro de dicho perfil, es decir, que se puede tener una visión general de qué tan preparado se está para poder ejercer la práctica docente.

En el primer campo de *habilidades intelectuales específicas*, se observan mejoras en las habilidades cognitivas de investigación, análisis y reflexión de las experiencias

educativas, a su vez se logra seleccionar información de diversas fuentes y de diversos tipos con el fin de obtener mejores materiales para la actividad profesional. Así mismo la alumna normalista expresa sus ideas con claridad con ayuda de herramientas como material escrito el cual lo relaciona con la realidad y lo enfoca en adaptarlo en un contexto cultural para los alumnos, planteando diferentes cuestionamientos y respuestas teniendo en un primer momento la reflexión crítica. Así mismo plantea y resuelve problemas con el fin de generar soluciones a partir de su conocimiento y experiencia docente y se observa una mayor capacidad de orientar a sus alumnos y puedan dar solución a diferentes problemáticas que se les presente en su vida cotidiana en cualquiera de los ámbitos.

En el *dominio de los propósitos y contenidos de la educación secundaria*, este aspecto se logró con cada una de las prácticas de observación y ejecución en el trayecto educativo ya que propiciaron que se conocieran a fondo los diferentes propósitos y contenidos en relación a la materia de Geografía y al nivel educativo, según el grado de complejidad de cada uno de los documentos y, a su vez tener el dominio y seguridad de ponerlos en práctica en cada una de las sesiones impartidas, estableciendo y reconociendo el manejo en cada uno de los contenidos educativos con los procesos cognitivos de los alumnos de primer grado, trabajándolos en las diferentes aulas y reconociendo los diferentes aspectos de interés de cada uno de los alumnos con ayuda de distintas herramientas como cuestionarios que brinden información relevante del grupo, a su vez la estudiante normalista reconoce a la secundaria como el tramo final de la educación básica en el que pone en práctica valores y actitudes.

Posteriormente hace referencia a las *competencias didácticas*, las cuales son la base para el mejoramiento de la práctica profesional, en el cual se percibe mayor asertividad en la selección de los contenidos a abordar en cada una de las temáticas para que de esta manera se integre con diferentes actividades en las que las diferentes necesidades e intereses del grupo son tomadas en cuenta para la selección de la actividad didáctica generando un ambiente de trabajo ameno para cada uno de los integrantes de un grupo.

De igual manera aplica diferentes formas de evaluar según las necesidades del grupo y las diferentes actividades a trabajar durante las sesiones por medio de la selección de recursos didácticos adecuados.

Por otro lado, el campo de *identidad profesional y ética*, en la que se observa el cambio al diseñar las estrategias a implementar y las diferentes formas de llevar a cabo la labor con base a la mejora de las sesiones como una de las partes fundamentales de las aptitudes que conforman al docente.

Asumiendo cada uno de los factores y obligaciones que engloban la profesión reconociendo las diferentes problemáticas y necesidades a las que se deben dar solución en el sistema educativo mexicano. Reconoce la importancia del trabajo en equipo debido a que esta labor fue abordada en cada una de las de las jornadas de prácticas con el fin de obtener una mejora en el trabajo de la asignatura de Observación y Práctica Docente y en la institución poniendo en marcha el dialogo con los diferentes docentes titulares de la materia y los compañeros normalistas.

Finalmente, en el aspecto de *Capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela* se observa una mejora en la apreciación de la diversidad cultural de cada una de las regiones del país reconociéndolas como indispensables y son relacionadas con el contenido a impartir para que los alumnos lo reconozcan. Así mismo es capaz de llevar a cabo un trabajo colaborativo con los padres de familia con el fin de propiciar mejores resultados en el alumno de manera pacífica y promoviendo los valores.

Posteriormente, reconoce cada una de las diferentes problemáticas de los contextos externos de la institución promoviendo con los alumnos la protección de los recursos naturales de su comunidad y relacionándolos con cada uno de los factores importantes que engloban y prevalecen en la comunidad.

En conclusión, la elaboración de este ensayo permite analizar el crecimiento formativo que la estudiante normalista ha tenido durante el proceso de educación normal y, así mismo, reconocer cada uno de los aspectos que se pusieron en práctica en el proceso de ejecución en cada una actividad que se realizaron es las escuelas secundarias,



demostrando una formación integral en la que atiende las necesidades de los alumnos de educación básica en relevancia al nivel secundaria. Teniendo la capacidad de afrontar los diferentes retos que hoy en día se observan en el ámbito educativo en México. Sin embargo, cabe reconocer que aún existen áreas de oportunidad en los diferentes campos que se integran en el plan 1999 que aún faltan por mejorar y reforzar para el fortalecimiento profesional y laboral de la docente normalista.

## CONCLUSIONES

En la actualidad tener clases tradicionales donde el material a trabajar es solo el cuaderno es un aspecto tedioso y poco innovador para los adolescentes de hoy en día, lo que puede ocasionar el desinterés por aprender y en muchas ocasiones no se logra la atención ni motivación por parte de los estudiantes, de esta manera se recomienda usar la Gamificación como metodología y herramienta de enseñanza – aprendizaje, ya que se puede utilizar en todas las asignaturas y así comprender conceptos abstractos de una forma más práctica, desarrollando distintas habilidades tecnológicas o habilidades sociales y de comportamiento. Puesto que cada uno de estos componentes son las bases que ayuda a favorecer el aprendizaje por medio de la metodología.

Tal como se muestra en la propuesta didáctica la gamificación se puede utilizar en la materia de geografía abordada con adolescentes en el nivel secundaria en las que por diversas técnicas se sugiere llevar a cabo cada una de las sesiones mencionadas con el fin de que los alumnos logren tener un aprendizaje significativo y de igual manera desarrollen diferentes habilidades cognitivas de manera individual.

Es así como se puede hacer referencia en cuanto a las diferentes aportaciones que la gamificación logra aportar a los estudiantes como reforzar habilidades y conocimientos. Fogg (2010), menciona que el modelo de comportamiento de los alumnos hace énfasis en que la conducta debe presentar tres elementos base, los cuales deben ejecutarse en el desarrollo de la metodología como lo es la motivación, habilidad y el disparador.

En el primer factor que es la motivación el autor hace relevancia que ésta surge cuando los participantes (alumnos) experimentan el placer, miedo y competitividad. Después menciona el segundo aspecto en el que los alumnos sobrepasan este punto cuando perciben complejidad en la actividad, y finalmente habla del disparador, a lo que llama cuando los estudiantes liberan sus emociones según el lugar en el que perciban que se encuentran durante el juego.

Los juegos que se trabajan en la gamificación logran relacionar estos tres elementos puesto que proporciona motivación a los integrantes del grupo y genera diversas emociones que los alumnos llevan a cabo para mejorar sus habilidades. Las cuales al estar en constante competencia mediante actividades lúdicas segregan endorfinas y cuando éstas se liberan, un estudiante está enfocado mentalmente en el proceso que lo lleva a tener una mejor retención del conocimiento, es así como lo menciona Moreno (2015). Esto quiere decir que los comportamientos y conductas que se busca elaborar pueden mantenerse y ser interiorizados por los alumnos intensificando sus habilidades de forma progresiva.

Por otro lado, el rechazo o la aceptación es uno de los factores que surgen en la etapa de la adolescencia, sin embargo, la gamificación se ve influida en este aspecto debido a que las diferentes actividades deben socializarse de manera grupal y de igual manera genera la competitividad en los adolescentes lo que lo convierte en un factor de motivación para los integrantes del grupo, ya que el estudiante va a buscar obtener siempre los primeros lugares durante las actividades y a su vez superará sus expectativas como estudiante, propiciando a que estas actividades sirven como estímulos.

Esto sucede de igual manera en los diferentes niveles de dificultad, puesto que los estudiantes desarrollan diferentes competencias para progresar de forma gradual, con estos niveles se podrá medir su avance en relación a la comprensión de los conocimientos ya adquiridos.

Es así como se recomienda tener un incentivo al finalizar las actividades pues mantiene un reconocimiento ante el grupo y será un impulsor y estimulador para el estudiante a desempeñarse mejor en las tareas y por ende a refinar las destrezas que se intenta desarrollar.

Es así como en la actualidad se ha despertado el uso de las diferentes actividades lúdicas dentro de las aulas, y de igual manera se recomienda como en el apartado de la valoración hacer referencia al aspecto de reconocer y poner en práctica las “competencias didácticas” dentro del aula, pues como se menciona este factor se fortaleció en el proceso de educación normal a partir de las diferentes prácticas de ejecución y observación en la materia de Observación y Práctica docente, donde en diferentes escuelas secundarias se trabajaron diferentes temáticas del programa de geografía en el nivel secundaria, de esta forma se hace referencia debido a que se observó que hoy en día los materiales a trabajar deben ser orientados a los intereses y necesidades de los integrantes del grupo y a su vez fomentando un ambiente de aprendizaje ameno y enriquecedor guiados por los valores por medio de diferentes acuerdos de convivencia para lograr una mejor impartición del tema llevando a cabo los aprendizajes esperados y a su vez haciéndolos significativos.

De tal manera es importante hacer mención de la importancia del resto de los aspectos que componen el perfil de egreso del alumno normalista, como lo es el apartado del dominio de propósitos y contenidos, puesto que conocer los diferentes contenidos y aplicarlos por medio de la metodología ya mencionada ayudará al docente a que cada una de las actividades sean más interesantes para los alumnos y brindar un mayor grado de complejidad a cada una de las dinámicas.

Estas son las áreas en las que se hace hincapié para abordar de la mejor manera esta metodología, sin hacer de menos los aspectos faltantes del perfil de egreso que complementan el estatus del futuro docente.

Por lo que centrarse en la Gamificación, un tema no ajeno a la educación de la actualidad, influye en la trascendencia a la educación pues esta herramienta es de utilidad tanto para el docente como para el alumno, brindando una experiencia mucho más atractiva y fortaleciendo los lazos de convivencia, además genera motivación, simplifica las actividades dificultosas y el progreso del estudiante va siendo mucho más significativo. Por último, el docente tendrá que hacer un mejor uso de la planificación de las estrategias didácticas y que estén en constantes actualizaciones como plataformas, aplicaciones para poder desarrollar este tipo de experiencia aprendizaje.

Tal como se hace mención en el marco referencial, la gamificación es una metodología que una serie de autores sustenta y da valoración al escrito, así como el significado del método y de igual manera cómo influye en el aula y a su vez que aporta a cada uno de los alumnos.

## REFERENCIAS

### **Bibliografía.**

- Albrecht, C.S. (2012). Gamificación de intervenciones de actividad positiva
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10).
- Bruner, J. (1973). *The Relevance of Education*, New York, W. W. Norton & Company, Inc.
- Bruner, Jerome Seymour (1965) *El proceso de la educación*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Contreras, R. Eguia, Luis. (2016), “Gamificación en Aulas Universitarias”, Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Contreras, R. y Eguia, J. (2016): Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Delgado, A. Oliver, R, (2006), “La Evaluación Continua en un Nuevo Escenario Docente”, *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, (RUSC), Maastricht University. Maastricht, Países Bajos.
- Mallart J., (2001) “Didáctica: concepto, objeto y finalidades” *Didáctica general para psicopedagogos*, Ed. Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNE, España, pp. 25-60
- Tejeiro, R.; Pelegrina del Río, M. y Vallecillo, M. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1, 235 -250.

- Urosa, R. (2012). Injuve, videojuegos y juventud. *Revista de estudios de juventud*, 98, 3-6.
- Villalustre L., Moral, E. (2015), “Gamificación: Estrategia para Optimizar el Proceso de Aprendizaje y la Adquisición de Competencias en Contextos Universitarios”, *Digital Education Review*, Num. 27, June.
- Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Zabala Vidiella, A., & Esquerdo, S. (2000). *La práctica educativa: cómo enseñar*. Pedagogía.
- Zoido Naranjo, F. (2000). *Diccionario de geografía urbana, urbanismo y ordenación del territorio (1a)*. Editorial Ariel.

### **Cibergrafía.**

- ACTIVIDADES ECONÓMICAS (2010). Sector secundario. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.actividadeseconomicas.org/2012/03/actividades-secundarias.html%3Fm%3D1&ved=2ahUKEwis56-kyNPwAhVhhq0KHca3AvMQFjARegQIFhAC&usg=AOvVaw2z9kafKUOBrHA8eUi-BipO&cshid=1621360513655>
- Antonio Dueñas y Pedro Jurado. (2017). Gamificación como proceso de estudio. Recuperado de: <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/27/gamificacion-como-proceso-estrategico-aprendizaje-15056>
- Chiang, F. (2011). El juego de la vida: diseñar un sistema de gamificación para aumentar la participación y retención de los voluntarios actuales en organizaciones sin fines de lucro basadas en voluntarios. Premios de investigación a estudiantes de pregrado.
- CONCEPTOS. (2010). Recursos naturales, tipos e importancia. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://concepto.de/recursos->

renovables/&ved=2ahUKEwjT6Y2zxtPwAhUQKK0KHWpiCAwQFjAuegQIQ  
xAC&usg=AOvVaw2VJevXof5mZTyfQt\_ocMJ9

ENRELIEVE (2009). Actividades Económicas terciarias. Recuperado de:  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://enrelieve.cl/actividadeseconomicas/terciarias/%23:~:text=3DSon%2520aquellas%2520que%2520se%2520dedican,%252C%2520transporte%252C%2520financieras%252C%2520etc.&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TWAhVFVK0KHekDAxsQFjAFegQIBBAF&usg=AOvVaw0oraaJPf0RldPh9sDFJyUD>

Ibáñez, E., Cuesta, M., Taglibaue, R & Zangaro, M. (2008). La generación actual en la universidad: el impacto de los millennials. V Jornadas de Sociología de la UNLP. Departamento de Sociología. La Plata. Recuperado de <https://www.aacademica.org/000-096/261.pdf>

IBERDROLA (2000) Los Recursos no renovables. Tipos. Recuperado de:  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.iberdrola.com/medio-ambiente/sobreexplotacion-de-los-recursos-naturales&ved=2ahUKEwjGvrjnw9PwAhUJewKHf88C-MQFjAhegQIIBAC&usg=AOvVaw35LeNicPfikiw9YPauzM2Z&cshid=1621351575774>

INEGI (2015). Actividades Económicas. Recuperado de:  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.inegi.org.mx/rnm/index.php/catalog/205/download/5998&ved=2ahUKEwis56-kyNPwAhVhhq0KHca3AvMQFjATegQIKRAC&usg=AOvVaw0oyNGoQB3yLufpkHvhM2eR&cshid=1621360513655>

MINEDUC (2011). Recursos no renovables. Recuperado de:  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%2520Digitales/1o%2520Recursos%2520Digitales%2520TS%2520licencia%2520CC%2520BY->

SA%25203.0/02%2520CIENCIAS%2520SOCIALES/U3%2520s%25202%2520  
Recurso\_no\_renovable.pdf&ved=2ahUKEwjGvrjnw9PwAhUJeawKHf88C-  
MQFjABegQIGhAG&usg=AOvVaw3\_gSFBfLaFQ5LlrkVbNGeA&cshid=16213  
51575774

ORG (2006). Actividades Económicas. Recuperado de:  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.actividadeseconomicas.org/2012/02/actividades-terciarias.html%3Fm%3D1&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TwAhVFVK0KHekDAxsQFjAQegQIGxAC&usg=AOvVaw1PTjQZDsOQHGaX4mzU1OTi>

PPS (2012). Actividades terciarias. Recuperado de:  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.pps.k12.or.us/district/depts/edmedia/videoteca/prope/htmlb/SEC\\_68.HTM&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TwAhVFVK0KHekDAxsQFjAPegQIGhAC&usg=AOvVaw1bef2oFa2z7kSpq6tl4NxY](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.pps.k12.or.us/district/depts/edmedia/videoteca/prope/htmlb/SEC_68.HTM&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TwAhVFVK0KHekDAxsQFjAPegQIGhAC&usg=AOvVaw1bef2oFa2z7kSpq6tl4NxY)

QUAE(2005). Recursos naturales renovables. Recuperado de :  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.fundacionaqua.org/que-son-recursos-renovables/amp/&ved=2ahUKEwjT6Y2zxtPwAhUQKK0KHWpiCAwQFjAQegQIRxAC&usg=AOvVaw29G18IZ3S\\_hypEGT4MfINF&ampcf=1](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.fundacionaqua.org/que-son-recursos-renovables/amp/&ved=2ahUKEwjT6Y2zxtPwAhUQKK0KHWpiCAwQFjAQegQIRxAC&usg=AOvVaw29G18IZ3S_hypEGT4MfINF&ampcf=1)

### **Documentos.**

SEP. (2002). Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento recepcional. Programa Para La Transformación Y El Fortalecimiento Académicos de las Escuelas Normales.

SEP. (2010). Plan de Estudios 1999. Programa Para La Transformación Y El Fortalecimiento Académicos de las Escuelas Normales.

SEP. (2017). Aprendizajes clave, plan y programa de estudio. Geografía. México: ISBN.

SEP. (2017). Programa de estudio. Guía para el maestro. México: ISBN.

# **ANEXOS**



**Anexo 1. Ejercicio de análisis de prácticas pedagógicas bajo la metodología de Antoni Zavala Vidiella (1998)**

<b>Planificación tercer semestre. Procesos internos y externos de la tierra</b>	
<b>Secuencia de actividades</b>	“Las secuencias didácticas son la manera de encadenar y articular las diferentes actividades a lo largo de una unidad didáctica” (Vidiella, 1998). La secuencia de actividades está ordenada de principio a fin, por un método deductivo inductivo que va de lo simple a lo complejo y se divide las actividades de acuerdo del docente a alumno. Se plantean las actividades, para que sea de manera comprensiva y reflexiva.
<b>Relaciones y situaciones comunicativas</b>	Tipos de comunicaciones y vínculos que hacen que la transmisión del conocimiento o los modelos y las propuestas didácticas concuerden o no con las necesidades de aprendizaje” (Vidiella,1998). En cada una de las actividades se pretende tener la relación docente alumno de manera general, debido a que se encamina actividades que engloba la participación de los integrantes del grupo.
<b>Organización social de la clase</b>	Loa alumnos conviven, trabajan y se relacionan según modelos en los cuales el gran grupo o los grupos fijos y variables permiten y contribuyen de una forma determinada al trabajo colectivo” (Vidiella, 1998). La organización de las actividades se maneja de manera grupal e individual, sin en cambio en su mayoría resultan actividades con buena relación grupal.
<b>Distribución espacio y tiempo</b>	Se concreta las diferentes formas de enseñar en el uso de un espacio más o menos rígido y donde el tiempo es intocable o que permite una utilización adaptable a las diferentes necesidades educativas” (Vidiella,1998). El tiempo es un factor importante en la clase, por ello en la planeación se toma en cuenta el espacio (aula), y el tiempo por medio de las actividades realizadas según el horario determinado en la materia.
<b>Distribución de los contenidos</b>	“Según una lógica que proviene de la misma estructura formal de las disciplinas, o bajo formas organizativas centradas en modelos globales o integradores” (Vidiella, 1998). La organización de los contenidos es fundamental para empezar una clase, por ello es necesario que la planeación sea continua sin perder el interés del alumno. Las actividades fueron orientadas a las diferentes temáticas y a los subtemas presentados en las sesiones.

<b>Uso de materiales curriculares</b>	“Adquirir diversos instrumentos para la comunicación de la información, para la ayuda en las exposiciones, para la propuesta de actividades, para la experimentación, para la elaboración y construcción del conocimiento o para la ejercitación y la aplicación”. (Vidiella, 1998). Los diferentes materiales fueron acorde a las necesidades del grupo relacionados a cada uno de los temas.
<b>Procedimiento para la evaluación</b>	“Valorar los trabajos, el tipo de retos y ayudas que se proponen, las manifestaciones de las expectativas depositadas, los comentarios a lo largo del proceso”, (Vidiella, 1998). Al finalizar la clase, el docente evalúa las actividades realizadas por el alumno, y revisa los conocimientos que obtuvieron los alumnos en el transcurso de la clase. La evaluación se orienta a las actividades vitas en la clase y lo materiales presentados.

<b>Planificación cuarto semestre. Capas de la tierra y placas tectónicas.</b>	
<b>Secuencia de actividades</b>	“Las secuencias didácticas son la manera de encadenar y articular las diferentes actividades a lo largo de una unidad didáctica” (Vidiella, 1998). La secuencia de actividades está ordenada de principio a fin, por un método deductivo inductivo que va de los simple a lo complejo y se divide las actividades de acuerdo del docente a alumno. Se plantean las actividades, para que sea de manera comprensiva y reflexiva.
<b>Relaciones y situaciones comunicativas</b>	Tipos de comunicaciones y vínculos que hacen que la transmisión del conocimiento o los modelos y las propuestas didácticas concuerden o no con las necesidades de aprendizaje” (Vidiella,1998). En cada una de las actividades se pretende tener la relación docente alumno de manera general, debido a que se encamina actividades que engloba la partición de los integrantes del grupo.
<b>Organización social de la clase</b>	Loa alumnos conviven, trabajan y se relacionan según modelos en los cuales el gran grupo o los grupos fijos y variables permiten y contribuyen de una forma determinada al trabajo colectivo” (Vidiella, 1998). La organización de las actividades se maneja de manera grupal e individual, sin en cambio en su mayoría resultan actividades con buena relación grupal.
<b>Distribución espacio y tiempo</b>	Se concreta las diferentes formas de enseñar en el uso de un espacio más o menos rígido y donde el tiempo es intocable o que permite una utilización adaptable a las diferentes necesidades educativas” (Vidiella,1998). El tiempo es un factor importante en la clase, por ello en la planeación se toma en cuenta el espacio (aula), y el tiempo por medio de las actividades realizadas según el horario determinado en la materia.
<b>Distribución de los contenidos</b>	“Según una lógica que proviene de la misma estructura formal de las disciplinas, o bajo formas organizativas centradas en modelos globales o integradores” (Vidiella, 1998). La organización de los contenidos es fundamental para empezar una clase, por ello es necesario que la planeación sea continua sin perder el interés del alumno. Las actividades fueron orientadas a las diferentes temáticas y a los subtemas presentados en las sesiones.

<b>Uso de materiales curriculares</b>	“Adquirir diversos instrumentos para la comunicación de la información, para la ayuda en las exposiciones, para la propuesta de actividades, para la experimentación, para la elaboración y construcción del conocimiento o para la ejercitación y la aplicación”. (Vidiella, 1998). Los diferentes materiales fueron acorde a las necesidades del grupo relacionados a cada uno de los temas.
<b>Procedimiento para la evaluación</b>	“Valorar los trabajos, el tipo de retos y ayudas que se proponen, las manifestaciones de las expectativas depositadas, los comentarios a lo largo del proceso”, (Vidiella, 1998). Al finalizar la clase, el docente evalúa las actividades realizadas por el alumno, y revisa los conocimientos que obtuvieron los alumnos en el transcurso de la clase. La evaluación se orienta a las actividades vitas en la clase y lo materiales presentados.

<b>Planificación quinto semestre. Relieve continental y oceánico.</b>	
<b>Secuencia de actividades</b>	“Las secuencias didácticas son la manera de encadenar y articular las diferentes actividades a lo largo de una unidad didáctica” (Vidiella, 1998). La secuencia de actividades está ordenada de principio a fin, por un método deductivo inductivo que va de lo simple a lo complejo y se divide las actividades de acuerdo del docente a alumno. Se plantean las actividades, para que sea de manera comprensiva y reflexiva.
<b>Relaciones y situaciones comunicativas</b>	Tipos de comunicaciones y vínculos que hacen que la transmisión del conocimiento o los modelos y las propuestas didácticas concuerden o no con las necesidades de aprendizaje” (Vidiella,1998). En cada una de las actividades se pretende tener la relación docente alumno de manera general, debido a que se encamina actividades que engloba la participación de los integrantes del grupo.
<b>Organización social de la clase</b>	Loa alumnos conviven, trabajan y se relacionan según modelos en los cuales el gran grupo o los grupos fijos y variables permiten y contribuyen de una forma determinada al trabajo colectivo” (Vidiella, 1998). La organización de las actividades se maneja de manera grupal e individual, sin en cambio en su mayoría resultan actividades con buena relación grupal.
<b>Distribución espacio y tiempo</b>	“Se concreta las diferentes formas de enseñar en el uso de un espacio más o menos rígido y donde el tiempo es intocable o que permite una utilización adaptable a las diferentes necesidades educativas” (Vidiella,1998). El tiempo es un factor importante en la clase, por ello en la planeación se toma en cuenta el espacio (aula), y el tiempo por medio de las actividades realizadas según el horario determinado en la materia.
<b>Distribución de los contenidos</b>	“Según una lógica que proviene de la misma estructura formal de las disciplinas, o bajo formas organizativas centradas en modelos globales o integradores” (Vidiella, 1998). La organización de los contenidos es fundamental para empezar una clase, por ello es necesario que la planeación sea continua sin perder el interés del alumno. Las actividades fueron orientadas a las diferentes temáticas y a los subtemas presentados en las sesiones.







<b>Uso de materiales curriculares</b>	“Adquirir diversos instrumentos para la comunicación de la información, para la ayuda en las exposiciones, para la propuesta de actividades, para la experimentación, para la elaboración y construcción del conocimiento o para la ejercitación y la aplicación”. (Vidiella, 1998). Los diferentes materiales fueron acorde a las necesidades del grupo relacionados a cada uno de los temas.
<b>Procedimiento para la evaluación</b>	“Valorar los trabajos, el tipo de retos y ayudas que se proponen, las manifestaciones de las expectativas depositadas, los comentarios a lo largo del proceso”, (Vidiella, 1998). Al finalizar la clase, el docente evalúa las actividades realizadas por el alumno, y revisa los conocimientos que obtuvieron los alumnos en el transcurso de la clase. La evaluación se orienta a las actividades vitas en la clase y lo materiales presentados.


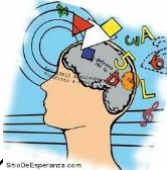













### Anexo 2. Diagnóstico de canales de aprendizaje.

**GRADO:** \_\_\_\_\_ **GRUPO:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

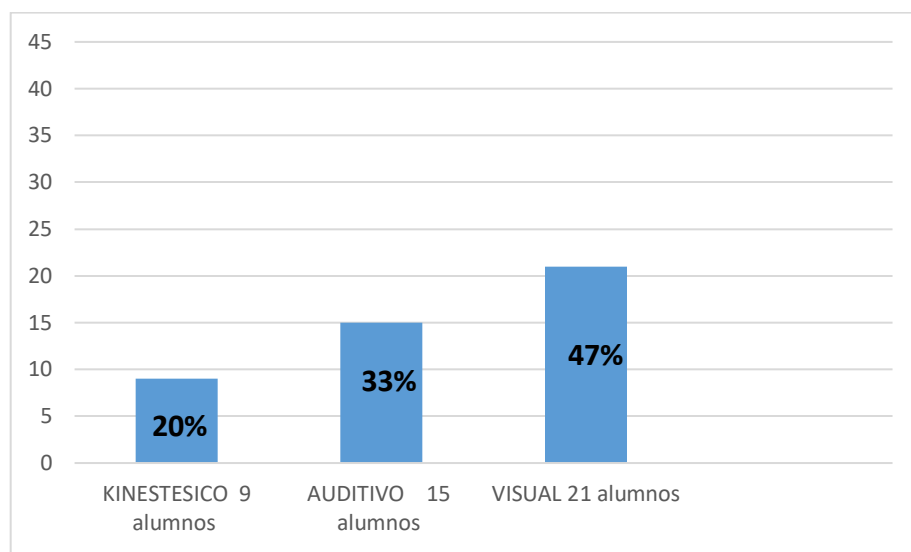
**ALUMN@:** \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA (X) DENTRO DEL CIRCULO TU RESPUESTA.**

<b>CUESTIONAMIENT O</b>	<b>VISUAL</b>	<b>AUDITIVO</b>	<b>KINÉSTESICO</b>
<b>Comprendo y entiendo mejor las explicaciones del maestro cuando:</b>	<p>Cuando escribe o proyecta en el pizarrón.</p> 	<p>Escuchar él profesor.</p> 	<p>Cuando trabajamos con materiales.</p> 
<b>Cuando estoy en clase:</b>	<p>Te distrae las explicaciones muy largas.</p> 	<p>Te distraen los ruidos.</p> 	<p>Te distrae el movimiento.</p> 

<p><b>Cuando te dan instrucciones:</b></p>	<p>Te cuesta recordar instrucciones orales, pero no hay problema si te las dan por escrito.</p> 	<p>Recuerdas con facilidad las palabras exactas de lo que te dijeron.</p> 	<p>Te pones en movimiento antes de que acaben de hablar.</p> 
<p><b>Cuando tienes que aprender algo de memoria:</b></p>	<p>Memorizas lo que ves y recuerdas la imagen.</p> 	<p>Memorizas mejor si repites constantemente y recuerdas paso a paso.</p> 	<p>Memorizas mejor si te estas moviendo o haciendo algo.</p> 
<p><b>En clase lo que más me gusta es que:</b></p>	<p>Te den material escrito, con imágenes o esquemas.</p> 	<p>Se organicen debates y haya</p> 	<p>Se organicen actividades en las que haya que moverse.</p> 
<p><b>Marca la frase con la que te identifiques más</b></p>	<p>Tus cuadernos y libretas están bien organizados te molestan los tachones y borrones.</p> 	<p>Prefieres los chistes y comics.</p> 	<p>Tiendes a acercarte mucho a cuando hablas con</p> 
<p><b>¿Qué te gusta más?</b></p>	<p>Ver television.</p> 	<p>Oír música.</p> 	<p>Jugar con tus amigos.</p> 
<p><b>TOTAL</b></p>			

CANAL PREDOMINANTE: \_\_\_\_\_



**Anexo 3. Planificación de la propuesta didáctica.**

Datos generales	
Escuela Secundaría:	Asignatura: Geografía
Nombre del docente: Brenda Vanessa Ruiz Yescas	
Duración de secuencia: 5 sesiones	Duración de las sesiones: 50 minutos
Grado: 1°	Grupo: "A" Turno: Matutino
Eje 2: Naturaleza y Sociedad	
Tema: Recursos naturales y espacios económicos	
Propósitos y objetivos generales de la enseñanza de la Geografía.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar habilidades para el manejo de información geográfica en diversas fuentes y recursos, que les permitan ampliar el conocimiento del mundo en diferentes escalas e incidir en problemas y situaciones relacionadas con el espacio en el que viven.</li> <li>2. Adquirir conciencia de las relaciones e interacciones entre los componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos del espacio geográfico, para desenvolverse con sentido de responsabilidad personal y colectiva en el contexto local, nacional y mundial.</li> <li>3. Participar de manera informada, reflexiva y crítica en el espacio donde habitan, como ciudadanos comprometidos con un modo de vida sustentable y consciente del efecto que tienen sus acciones en el bienestar común.</li> </ol>
Estándares curriculares.	<p>En la asignatura de geografía se presentan tres ejes temáticos que favorecen la organización y vinculación de los Aprendizajes esperados en educación secundaria: el análisis espacial y el desarrollo de habilidades cartográficas. El análisis de las relaciones entre la naturaleza y la sociedad, y la formulación ciudadana.</p> <p>Análisis espacial y cartografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio geográfico.</li> <li>• Representaciones del espacio geográfico</li> <li>• Recursos tecnológicos para el análisis geográfico.</li> </ul> <p>Naturaleza y Sociedad.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesos naturales y biodiversidad</li> <li>• Riesgo en la superficie terrestre</li> <li>• Dinámica de la población y sus implicaciones</li> <li>• Diversidad cultural e interculturalidad</li> <li>• Conflictos territoriales</li> <li>• Recursos naturales y espacios económicos</li> <li>• Interdependencia económica global</li> </ul> Espacio Geográfico y Ciudadanía. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calidad de vida</li> <li>• Medioambiente y sustentabilidad</li> <li>• Retos locales</li> </ul>
Aprendizajes Esperados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara la producción agrícola, ganadera, forestal y pesquera en diferentes regiones del mundo.</li> <li>• Analiza la relevancia económica de la minería, la producción de energía y la industria en el mundo.</li> <li>• Analiza los efectos de las actividades turísticas en relación con los lugares donde se desarrollan en el mundo.</li> </ul>
Ámbito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica una variedad de fenómenos del mundo natural y social, lee acerca de ellos, se informa en distintas fuentes, indaga aplicando principios del escepticismo informado, formula preguntas de complejidad creciente, realiza análisis y experimentos. Sistematiza sus hallazgos, construye respuestas a sus preguntas y emplea modelos para representar los fenómenos. Comprende la relevancia de las ciencias naturales y sociales.</li> </ul>
Método.	Inductivo-Deductivo: Este método consta en que se parte de lo particular hasta llegar a las actividades de forma general.

No. de sesión:	Tiempo de duración de la sesión:	Tema:	Énfasis:	Aprendizajes esperados:
1	50 minutos	Los Recursos naturales renovables.	Relacionar los recursos naturales con la mejora de la calidad de vida y la conservación del medio ambiente.	Compara la producción económica en diferentes regiones del mundo.
<b>INICIO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para dar inicio a la sesión, se implementará una pausa activa Llamada “ocho perezoso”. Se realizará de manera grupal y consiste en levantar las manos y a su vez el dedo pulgar a la altura de la nariz y realizar el 8 los ojos deben acompañar el movimiento de las manos sin mover la cabeza. Con el fin de integrar los campos visuales y fomentar la coordinación.</li> <li>• La docente procederá a solicitar los materiales para trabajar en la sesión (lápiz y colores).</li> <li>• Posteriormente repartirá a los alumnos una hoja blanca tamaño carta en la cual anotarán la fecha y Tema del día.</li> </ul>				
<b>DESARROLLO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio del vídeo “los recursos naturales renovables” con duración de 3 minutos en el que se analizarán cada uno de los puntos importantes en este tema y los alumnos puedan conocer a fondo los componentes del tema.</li> </ul>				

- Al final del vídeo los alumnos deberán realizar un dibujo de un recurso renovable. Posteriormente voluntariamente 5 alumnos deberán pasar al frente y mostrar su dibujo a su vez mencionarán la importancia de este recurso con el fin de hacer un análisis grupal de lo visto en el vídeo.

### CIERRE

- Para finalizar la sesión se impartirá la dinámica ¡y el globo hace boom! Con el fin de que los alumnos puedan ejercer un aprendizaje significativo y relacionar lo visto en el vídeo con el contexto en el que viven. Los alumnos y la docente saldrán al patio principal de la institución. Una vez ubicados en dicha área los alumnos deberán separarse según su género (masculino y femenino) y colocarse del lado derecho de la explanada, la docente se encontrará del lado izquierdo esperando a un alumno por género con un par de sillas y un globo el cual deberá ser aplastado por los alumnos. El alumno que rompa el globo deberá responder a una pregunta (¿cuáles son los recursos renovables que observas en tu comunidad?, Menciona 3 recursos renovables, menciona 3 recursos renovables que se encuentran en la escuela, ¿para qué sirven los recursos renovables? ¿para qué nos ayuda los recursos renovables? ) sólo 5 alumnos por equipo pasarán a responder las preguntas.  
Una vez concluida la actividad los alumnos se introducirán al salón de clases de manera ordenada.

#### Evidencias de aprendizaje

- Realizar el dibujo
- Participación de los alumnos con su dibujo.
- Participación en la dinámica ¡y el globo hace boom!

#### Niveles de desempeño:

- Reconocer los factores que conforman los recursos renovables.
- Analizar cada uno de los componentes que conforman los recursos.
- Relacionar cada uno de los componentes con el contexto en el que viven.

#### Materiales y recursos didácticos

- ❖ Vídeo “los recursos renovables” <https://youtu.be/bF14CvIjQ4M>

#### Evaluación

Rúbrica para evaluar el dibujo.

CRITERIOS	EXEDE LAS ESPECTATIVAS.	CUMPLE TOTALMENTE LAS EXPECTATIVAS	SATISFACE LAS EXPECTATIVAS	POR DEBAJO DE LAS EXPECTATIVAS.
CONTENIDO	El dibujo tiene un propósito y transmite un mensaje	El dibujo tiene un propósito y transmite el	El dibujo intenta reflejar un propósito y un mensaje sobre el	El dibujo no refleja un propósito o mensaje



	importante e interesante sobre el tema asignado.	mensaje respecto al tema asignado.	tema, pero esta transmitido con algunas deficiencias.	relacionado con el tema.
DISEÑO	El dibujo está muy bien balanceado y todos los elementos funcionan íntegramente para crear un mensaje muy bien focalizado.	El dibujo está balanceado y la mayoría de los elementos funcionan de manera adecuada e integrada.	El dibujo está ligeramente fuera de balance y algunos elementos le quitan mérito al mensaje general.	El dibujo está fuera de balance y pocos o ninguno de los elementos le da mérito al mensaje general.
CREATIVIDAD	Utilizo un diseño sorprendente y apropiado para transmitir significado al dibujo	El dibujo es interesante, ordenado y atractivo.	Intento utilizar diseños de manera visual, pero no son del todo efectivos.	Los elementos que incluyo en el dibujo son inapropiados.

❖ Rúbrica para evaluar la participación de los alumnos.

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Participa activamente en la actividad lúdica.					
Comprende las instrucciones y reglas de la actividad.					
Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
Se comunica e interactúa con el grupo.					
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					

**Contenido Científico que sustenta su intervención.**

Los recursos naturales incluyen a todos los productos animales, vegetales, minerales, aire, temperaturas, vientos, etc. Todos ellos son generados por la misma naturaleza y surgen libremente sin importar si el hombre existe o no. Nuestro planeta pone entonces estos recursos a disposición del ser humano, quien los utiliza para su bienestar.

Los recursos naturales son utilizados y transformados por el hombre para satisfacer sus necesidades. Sin embargo, sin una adecuada planificación y organización, algunos de estos bienes pueden tender a su desaparición.

#### Tipos de recursos naturales

Los recursos naturales se pueden clasificar en varias categorías, bajo distintos criterios. A continuación, veremos tres de ellos:

**Renovables:** se trata de un recurso cuya tasa de renovación es relativamente superior a su tasa de uso. De esta forma, mientras se consume el recurso, se puede ir renovando para que no desaparezca en el tiempo. Un ejemplo de recurso renovable son los bosques de árboles de rápido crecimiento. Así, es posible cortar una parte de ellos mientras se toman las medidas para que crezcan otros nuevos árboles.

**No renovables:** Son aquellos recursos cuya tasa de extracción o consumo es mayor que la de su renovación por lo que se van agotando en el tiempo. Así, por ejemplo, tenemos el petróleo, del cual existen reservas que se van agotando a medida que se van consumiendo.

#### **Economía de recursos naturales**

La economía de recursos naturales es una rama de la economía que se ocupa de estudiar cómo las sociedades utilizan los recursos naturales, los problemas que surgen en su administración y las soluciones más eficientes.

Entre los problemas que surgen del consumo y administración de recursos se encuentran: la sobreexplotación, la existencia de bienes públicos (no exclusión y no rivalidad) y la existencia de bienes de propiedad común (no exclusión y rivalidad).

#### **Importancia de los recursos naturales**

Los recursos naturales son elementos clave dentro de los ecosistemas ya que muchos de ellos, como el agua o la energía solar, cumplen funciones vitales para los seres vivos. La presencia de estos factores en la naturaleza es la que permite que el planeta y los individuos que lo habitan subsistan.

Los seres humanos se valen de elementos que obtienen del ambiente natural para suplir necesidades básicas (como el alimento). Otros recursos (como el metal, el petróleo o la roca) son utilizados para la producción de herramientas y productos en industrias diversas como la textil, el transporte, las metalúrgicas, entre muchas otras.

Los recursos naturales deben ser cuidados, su uso desmedido tiene un impacto negativo en los ecosistemas y trae como consecuencia el calentamiento global, el desmonte de bosques y la reducción de especies de flora y fauna.

#### **Conservación de los recursos naturales**

El uso responsable de los recursos naturales garantiza un entorno más saludable y equilibrado, para dar a conocer este mensaje, es necesario concientizar a las personas acerca de los efectos negativos que sufre el planeta al usar sus recursos de forma desmedida.

La actividad industrial es la principal responsable de la extinción y el consumo de elementos provenientes de la naturaleza, por lo que es importante que las empresas desarrollen técnicas de

producción no nocivas para el medio ambiente y que adapten nuevas tecnologías que permitan reemplazar los recursos no renovables por recursos renovables. Por ejemplo: utilizando energía eólica o solar.

Es de gran ayuda que los diferentes estados inviertan en avances tecnológicos y fomenten el uso prudente de los recursos. Además, la concientización debe generalizarse a toda la población porque el uso responsable de lo que se obtiene de la naturaleza es importante en el día a día de todas las personas. Para esto se pueden fomentar acciones como:

- Ahorrar agua.
- Separar los residuos.
- Usar medios de transporte que no contaminen.

**Recursos Renovables (o de flujo):** se reproducen en las condiciones físicas y naturales actuales independientemente del tiempo que demore su regeneración. Son aquellos recursos naturales cuya existencia no se agota por la utilización de los mismos. Esto puede ocurrir por dos motivos: - Porque su utilización no modifica su stock o su estado de los mismos: energía solar, energía eólica,

energía hidráulica, energía biotermal, etc. - Porque se regeneran rápido para que puedan seguir siendo utilizados sin que se agoten: peces, bosques, biomasa en general, etc. Este tipo de recurso natural renovable puede dejar de serlo si se lo utiliza en exceso. Por ejemplo, la pesca excesiva está llevando a la disminución de ciertas especies, es decir, que la tasa de explotación es mayor que la tasa de regeneración. Lo mismo sucede con los bosques nativos.

El aprovechamiento y mantenimiento de los recursos renovables depende de factores tecnológicos, económicos, políticos y culturales. El desarrollo tecnológico hace posible que recursos naturales (que en períodos pasados no eran aprovechables) comiencen a serlo o bien que la eficiencia con la que se aprovechan, aumente. Un ejemplo: la energía solar, antes no era aprovechable. A medida que la tecnología evolucionó la eficiencia con la que se aprovecha es cada vez mayor.

El consumo responsable de estos recursos renovables supone un riesgo mucho menor para el medio ambiente que el consumo de recursos no renovables, como los combustibles fósiles.

Algunos ejemplos de energía renovable son:

**Energía eólica.** Fruto del calentamiento desigual de la corteza terrestre, los vientos la recorren con mayor o menor intensidad, siendo aprovechables para generar electricidad mediante turbinas eólicas, que son grandes molinos de viento conectados a generadores eléctricos. Este tipo de energía actualmente brinda un 5% de la energía del mundo, con un impacto ambiental mucho menor al de otras formas de combustible.

**Biocombustibles.** A diferencia de los combustibles fósiles (carbón y petróleo), los biocombustibles son renovables en la medida en que se producen a partir de la descomposición de materia orgánica vegetal, que puede ser cosechada con estos fines.

**Energía geotérmica.** Se llama así al aprovechamiento del calor de nuestro planeta, que a poca profundidad es ya perceptible y capaz de hervir agua para movilizar así generadores eléctricos. De este modo funcionan las plantas geotérmicas de electricidad, valiéndose de un recurso renovable, dado que el calor terrestre emana de su núcleo ardiente en las profundidades remotas, y del efecto sobre la materia de su propia densidad y gravedad.

**Energía geotérmica.** Se llama así al aprovechamiento del calor de nuestro planeta, que a poca profundidad es ya perceptible y capaz de hervir agua para movilizar así generadores eléctricos. De

este modo funcionan las plantas geotérmicas de electricidad, valiéndose de un recurso renovable, dado que el calor terrestre emana de su núcleo ardiente en las profundidades remotas, y del efecto sobre la materia de su propia densidad y gravedad.

**Agua potable.** Nuestro planeta está compuesto en dos tercios por agua (océanos, ríos, lagos, hielos y vapor atmosférico), parte de un ciclo hídrico que la mantiene fluyendo y renovándose. Sin embargo, solo un porcentaje de ella es potable, o sea, que es segura para consumo humano. Por eso, en principio, es un recurso renovable; el agua en el planeta podría no agotarse nunca, pero sí hacerse prácticamente intomable si la contaminamos a un ritmo mayor al que ella logra purificarse.

Las técnicas agrícolas que solo permiten un daño mínimo o controlado del medio ambiente son consideradas como agricultura sustentable. Los productos (alimentos, químicos) resultantes de este tipo de agricultura pueden ser considerados sustentables si la manufactura, transporte, etc. de los mismos también reúne las características de garantizar el sustento.

Igualmente, los productos forestales como madera, papel, compuestos químicos pueden ser recursos renovables si son producidos aplicando técnicas forestales sustentables.

Los recursos renovables están en peligro debido al desarrollo de la población y al desarrollo industrial no regulado. Es necesario regularlos cuidadosamente para no exceder su capacidad de renovación. Ejemplo. Los recursos renovables están en peligro debido al desarrollo de la población y al desarrollo industrial no regulado. Es necesario regularlos cuidadosamente para no exceder su capacidad de renovación.

#### Ejercicios que se implementarán en la sesión.



"OCHO PEREZOSO"  
PASOS:

1. Estire la mano a la altura de la nariz con el pulgar levantado y realice el 8.
2. La mirada debe acompañar el movimiento de las manos.
3. La cabeza no debe moverse.

BENEFICIOS:

- Sirve para integrar los campos visuales.
- Ayuda a reforzar la visión, la capacidad de coordinación y el equilibrio.

#### CIBERGRAFIA

QUAE(2005). Recursos naturales renovables. Recuperado de :  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.fundacionaquae.org/que-son-recursos->

[renovables/amp/&ved=2ahUKEwjT6Y2zxtPwAhUQKK0KHWpiCAwQFjAOegQIRxAC&usg=AOvVaw29GI8IZ3S\\_hypEGT4MfINF&ampcf=1](https://www.google.com/amp/&ved=2ahUKEwjT6Y2zxtPwAhUQKK0KHWpiCAwQFjAOegQIRxAC&usg=AOvVaw29GI8IZ3S_hypEGT4MfINF&ampcf=1)

CONCEPTOS. (2010). Recursos naturales, tipos e importancia. Recuperado de: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://concepto.de/recursos-renovables/&ved=2ahUKEwjT6Y2zxtPwAhUQKK0KHWpiCAwQFjAuegQIQxAC&usg=AOvVaw2VJevXof5mZTyfQt\\_ocMJ9](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://concepto.de/recursos-renovables/&ved=2ahUKEwjT6Y2zxtPwAhUQKK0KHWpiCAwQFjAuegQIQxAC&usg=AOvVaw2VJevXof5mZTyfQt_ocMJ9)

No. de sesión: 2	Tiempo de duración de la sesión: 50 minutos	Tema: Los Recursos naturales no renovables.	Énfasis: Relacionar los recursos naturales con la mejora de la calidad de vida y la conservación del medio ambiente.	Aprendizajes esperados: Compara la producción económica en diferentes regiones del mundo.
<b>INICIO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para dar inicio a la sesión, se implementará una pausa activa Llamada “El Nudo” el cual consiste en cruzar los pies y mantener el equilibrio, estirar los brazos hacia el frente separados el uno del otro y juntando las palmas den las manos. Durante 15 segundos. Después manteniendo la misma posición deberán poner la lengua en la parte media del paladar. Durante 15 segundos. Esta posición ayuda al cerebro a mantenerse atento y a disminuir los niveles de estrés.</li> <li>• La docente pedirá a los alumnos sacar el cuaderno anotar la fecha y Tema de la sesión.</li> </ul>				
<b>DESARROLLO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente mostrará a los alumnos un vídeo de los “recursos naturales no renovables” con el fin de analizar cada una de sus facetas importantes.</li> <li>• Posteriormente se mostrará un segundo vídeo “renovables vs no renovables” en el que se comparan los recursos naturales renovables y los no renovables. En el transcurso del vídeo los alumnos deberán realizar un cuadro comparativo en su cuaderno. Con el fin de analizar sus diferencias entre cada uno.</li> </ul>				
<b>CIERRE</b>				
<p>Para concluir la sesión. Se llevará acabo la dinámica “la búsqueda del tesoro” en este desafío el grupo deberá conformar dos equipos. Previamente la docente escondió en el patio principal de la institución 8 imágenes referentes a los recursos renovables y 8 en relación a los recursos no renovables. El equipo que encuentre primero las 8 imágenes según el sector que se les proporcionará se hará acreedor al tesoro. Con esta actividad se pretende que los alumnos logren identificar los recursos naturales renovables y no renovables.</p>				

<b>Evidencias de aprendizaje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuadro comparativo.</li> <li>• Participación en la dinámica “la búsqueda del tesoro”.</li> </ul>		<b>Niveles de desempeño:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los factores que conforman los recursos renovables.</li> <li>• Analizar cada uno de los componentes que conforman los recursos.</li> <li>• Relacionar cada uno de los componentes con el contexto en el que viven.</li> </ul>		
<b>Materiales y recursos didácticos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vídeo “los recursos renovables” <a href="https://youtu.be/bFl4CvIjQ4M">https://youtu.be/bFl4CvIjQ4M</a></li> </ul>				
<b>Evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Rúbrica para evaluar el cuadro comparativo.</li> </ul>				
<b>ASPECTO</b>	<b>EXCELENTE</b>	<b>MUY BIEN</b>	<b>SUFICIENTE</b>	<b>DEFICIENTE</b>
Establece los elementos y las características a comparar.	Identifica todos los elementos de comparación. Las características elegidas son suficientes y pertinentes.	Incluye la mayoría de los elementos que deben ser comparados. Las características son suficientes para realizar una buena comparación.	Faltan algunos elementos esenciales para la comparación. Sin embargo, las características son mínimas.	No enuncia los elementos ni las características a comparar.
Identifica las semejanzas y diferencias.	Identifica de manera clara y precisa las semejanzas y diferencias entre los elementos comparados.	Identifica la mayor parte de las semejanzas y diferencias entre los elementos comparados.	Identifica varias de las semejanzas y diferencias entre los elementos comparados.	No identifica las semejanzas y diferencias de los elementos comparados.
Representación esquemática de la información.	El cuadro presenta los elementos centrales y sus relaciones en forma clara y precisa.	El cuadro comparativo representa los elementos con cierta claridad y precisión.	Representa los elementos solicitados, aunque no es del todo claro y preciso.	No representa esquemáticamente los elementos a los que hace alusión el tema

Ortografía. Gramática y presentación.	Sin errores ortográficos o gramaticales.	Existen errores ortográficos y gramaticales mínimos. (menos de 3)	Se observan varios errores ortográficos y gramaticales (más de 3 pero menos de 5).	Errores ortográficos y gramaticales múltiples (más de 5).
---------------------------------------	--	---	--	---

❖ Rúbrica para evaluar la participación de los alumnos.

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Participa activamente en la actividad lúdica.					
Comprende las instrucciones y reglas de la actividad.					
Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
Se comunica e interactúa con el grupo.					
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					

**Contenido Científico que sustenta su intervención.**

Se considera recurso no renovable a un recurso natural que no puede ser producido, regenerado o reutilizado a una escala tal que pueda sostener su tasa de consumo. Estos recursos frecuentemente existen en cantidades fijas o son consumidos mucho más rápido de lo que la naturaleza puede recrearlos.

Se llama reservas a los contingentes de recursos que pueden ser extraídos con provecho. El valor económico (monetario) depende de su escasez y demanda, y es un tema que preocupa a la economía. Su utilidad como recursos depende de su aplicabilidad, pero también del costo económico y del costo energético de su localización y explotación. Por ejemplo, si para extraer el petróleo de un yacimiento hay que invertir más energía que la que va a proporcionar, no puede considerarse un recurso. Algunos de los recursos no renovables son: el petróleo, los minerales, los metales, el gas natural y los depósitos de agua subterránea (siempre que sean acuíferos confinados sin recarga).

La contabilidad de las reservas produce muchas disputas, con las estimaciones más optimistas por parte de las empresas, y las más pesimistas por parte de los grupos ecologistas y los científicos académicos.

Donde la confrontación es más visible es en el campo de las reservas de hidrocarburos; aquí, los primeros tienden a presentar como reservas todos los yacimientos conocidos más los que prevén encontrar.

Los segundos ponen el énfasis en el costo monetario creciente de la exploración y de la extracción, con sólo un nuevo barril hallado por cada cuatro consumidos, y en el costo termodinámico (energético) creciente, que disminuye el valor de uso medio de los nuevos hallazgos.

La humanidad está constantemente en busca de nuevas reservas o de vías alternativas de obtención, cuando no de reemplazos que, además, no conlleven el riesgo ecológico que este tipo de recursos suelen implicar.

Algunos ejemplos de recursos no renovables son los siguientes:

- Los hidrocarburos. Formados a partir de la materia orgánica prehistórica, sometida durante miles de millones de años a intensas condiciones de presión, temperatura y ausencia de oxígeno, los hidrocarburos se formaron en el interior de la corteza terrestre y pueden ser hoy en día extraídos por la humanidad. Generalmente poseen un altísimo valor energético y sirven de insumo para obtener una gran diversidad de materiales químicos diferentes. Hablamos de petróleo, carbón y gas natural, principalmente.

- Los minerales terrestres. La Tierra está formada por una cantidad fija de elementos químicos, formando parte de diversos tipos de minerales. Algunos son muy abundantes, otros lo son menos, y algunos son bastante escasos. Del modo que sea, estos minerales se formaron durante eones de actividad geológica. Su extracción y transformación toma apenas una minúscula fracción de ese tiempo, por lo que bien pueden considerarse como recursos no renovables: el oro, la plata, los diamantes, el uranio, etc.

- Las aguas subterráneas. Siempre que se trate de acuíferos confinados y sin recarga, los depósitos de aguas subterráneas son limitados. Encapsulados debido a condiciones geológicas puntuales, y por lo tanto aislados de diversas fuentes de contaminación, representan yacimientos de aguas muy puras, que se han dado en número fijo y podrían acabarse.

Se entiende por recursos renovables a aquellos que, si bien corren el riesgo de degradarse o acabarse, sobreviven a ello debido a que están inmersos en dinámicas naturales de reposición y renovación mucho más rápidas o masivas que las dinámicas de consumo por parte de la humanidad.

Es decir, aquellos recursos que se renuevan a sí mismos naturalmente, son consumidos a un ritmo racional, podrían resultar en la práctica inagotables.

Un ejemplo de este recurso es la energía hidroeléctrica, dependiente de la caída de grandes cursos de agua, como ríos o cascadas, que movilizan las turbinas mecánicamente. Estas plantas eléctricas son confiables y constantes, siempre y cuando el volumen de agua del río o cascada sea constante y abundante.

#### Diferencias

Un recurso es un elemento que se utiliza para producir, directa o indirectamente, por lo que posee un valor de producción económico y puede ser potencial, estar en uso o encontrarse en reservas.

Los recursos naturales son un tipo de recursos que se encuentran en la naturaleza y que son utilizados en su estado natural o luego de ser procesados. Estos pueden ser renovables o no renovables, lo que significa que es posible regenerarlos o, en cambio, agotarse debido a su consumo.

Son utilizados para consumo humano, en la producción de energía, en bienes y/o en servicios.



Los recursos renovables son aquellos recursos naturales que se regeneran en un intervalo de tiempo igual o menor al de su consumo. Este tipo de recursos se caracteriza por ser fácilmente regenerarle, ya sea por procesos naturales o por acción humana, existiendo en una cantidad prácticamente indefinida.

Características de los recursos renovables

Se regeneran casi o más rápido de lo que se consumen.

Pueden requerir o no intervención humana para su generación.

Pueden encontrarse en cantidad ilimitada.

Su uso y/o producción es generalmente amigable con el ambiente.

En la mayoría de los casos, la obtención de energía a partir de estos recursos requiere de una elevada inversión económica inicial.

El comportamiento de algunos de estos recursos puede ser impredecible.

### **Recursos energéticos renovables**

La energía renovable es un tipo de energía que proviene de la naturaleza y su uso, generalmente, no conlleva efectos negativos para el ambiente, en comparación con varios tipos de energía no renovable.

Los recursos no renovables, en cambio, son aquellos recursos naturales cuya regeneración se da a un ritmo mucho más lento que su consumo, por lo que su cantidad es limitada. Debido a ello, estos recursos son agotables.

Los recursos no renovables son recursos que toman un largo tiempo en renovarse y/o que existen en cantidad limitada, siendo que el consumo humano puede agotar sus reservas.

Básicamente, entre más se utiliza este tipo de recursos, más escaso se vuelven, debido a que no pueden regenerarse naturalmente a corto plazo.

Características de los recursos no renovables

- No se regeneran o lo hacen lentamente.
- Su ritmo de consumo es mayor que el de su regeneración.
- Generalmente, es relativamente fácil obtenerlos.
- Es posible obtener mucha energía de estos a un costo económico relativamente bajo.
- Su uso y explotación tienen un impacto negativo en el ambiente.

### **Recursos energéticos no renovables**

Los recursos energéticos no renovables son aquellos recursos usados para obtener energía, siendo finitos y/o que se agotan sin poder regenerarse rápidamente.

Una de sus características principales es el hecho de que estos recursos se encuentran en nuestro planeta. Por ejemplo, el petróleo, el gas natural y varios tipos de minerales.

La mayor desventaja que el uso y explotación de este tipo de recursos energéticos conlleva es la de que son altamente perjudiciales para el medio ambiente.

**Ejercicios que se implementarán en la sesión.**



**"EL NUDO"**

**PASOS:**

1. Cruza los pies en equilibrio.
2. Estira los brazos hacia el frente.  
Separados el uno del otro.
3. Coloca las palmas hacia afuera y los dedos pulgares apuntando hacia adentro.
4. Apoya tu lengua en la zona media de tu paladar.

**BENEFICIOS:**

- Efecto integrador en el cerebro.
- Mantiene el cerebro atento.
- Conecta las emociones y disminuye los niveles de estrés.



**CIBERGRAFIA**

MINEDUC (2011). Recursos no renovables. Recuperado de: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.mineduc.gob.gt/DI GECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/1o%20Recursos%20Digitales%20TS%20licencia%20CC%20BY-SA%203.0/02%20CIENCIAS%20SOCIALES/U3%20s%202%20Recurso\\_no\\_renovable.pdf&ved=2ahUKEwjGvrjnw9PwAhUJeawKHf88C-MQFjABegQIGhAG&usg=AOvVaw3\\_gSFBfLaFQ5LlrkVbNGeA&cshid=1621351575774](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.mineduc.gob.gt/DI%20GECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/1o%20Recursos%20Digitales%20TS%20licencia%20CC%20BY-SA%203.0/02%20CIENCIAS%20SOCIALES/U3%20s%202%20Recurso_no_renovable.pdf&ved=2ahUKEwjGvrjnw9PwAhUJeawKHf88C-MQFjABegQIGhAG&usg=AOvVaw3_gSFBfLaFQ5LlrkVbNGeA&cshid=1621351575774)

IBERDROLA (2000) Los Recursos no renovables. Tipos. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.iberdrola.com/medio-ambiente/sobreexplotacion-de-los-recursos-naturales&ved=2ahUKEwjGvrjnw9PwAhUJeawKHf88C-MQFjAhegQIIBAC&usg=AOvVaw35LeNicPfikiw9YPauzM2Z&cshid=1621351575774>

<b>No. de sesión:</b> 3	<b>Tiempo de duración de la sesión:</b> 50 minutos	<b>Tema:</b> Las actividades económicas primarias.	<b>Énfasis:</b> Caracterizar la distribución de las actividades económicas en el mundo.	<b>Aprendizajes esperados:</b> Compara la producción económica en diferentes regiones del mundo.
<b>INICIO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se realizará una pausa activa de “activación física”. Se llevará a cabo de forma grupal, la docente proporcionará el ejemplo de cada una de las actividades a realizar como se muestra en la imagen 1.</li> <li>En un primer momento los alumnos realizarán un rompecabezas. El cual será proporcionado por la docente, los alumnos deberán estar organizados en cuatro grupos, la actividad durará como máximo 10 minutos. Con el propósito de que los alumnos observen cada uno de los factores que caracterizan a cada una de las actividades económicas en el mundo.</li> </ul>				
<b>DESARROLLO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente solicitará a los alumnos tengan listos los materiales para trabajar (cuaderno de la asignatura, bolígrafo y colores)</li> <li>Posteriormente, se explicará el tema con ayuda de una presentación animada se analizará cada uno de los conceptos fundamentales a tratar en la sesión. En el transcurso de la explicación los alumnos deberán tomar nota en un cuadro sinóptico el cual deberá estar plasmado en su cuaderno.</li> </ul>				
<b>FINAL</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Para concluir la sesión, la docente elegirá a cuatro alumnos al azar, los alumnos seleccionados serán los representantes del equipo, a cada líder del equipo se le proporcionarán 45 vasos de plástico para poder trabajar la dinámica “la pirámide” en esta dinámica los integrantes de cada equipo deberán formar una pirámide con los vasos en el menor tiempo posible y sin apoyarse en algún extremo del salón de clases. El equipo que termine al final deberá compartir las ideas principales del tema visto en la sesión a través de una lluvia de ideas. De esta manera se complementarán los aspectos importantes vistos en la sesión y poder reforzar el tema.</li> </ul>				
<b>Evidencias de aprendizaje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participación de cada uno de los alumnos en la elaboración del rompecabezas.</li> <li>Cuadro sinóptico.</li> <li>Elaboración del crucigrama por cada uno de los alumnos.</li> </ul>			<b>Niveles de desempeño:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar y observar cada uno de los componentes principales de las actividades económicas.</li> <li>Reconocer cada uno de los países que destacan en cada una de las actividades económicas en el mundo.</li> </ul>	

### Materiales y recursos didácticos

- ❖ Rompecabezas. (imagen 1)
- ❖ Presentación Animada. <https://view.genial.ly/60958cfd153a990d5df7010b/presentation-distribucion-de-las-actividades-economicas>
- ❖ Crucigrama. ( imagen 2)

### Evaluación

- ❖ Rúbrica para evaluar el cuadro sinóptico.

CRITERIOS	MUY BUENO	BUENO	SUFICIENTE	DEFICIENTE
SECUENCIA PRESENTACIÓN Y CREATIVIDAD.	Las ideas principales y secundarias están presentadas en un orden lógico.	Las ideas principales y secundarias presentan poca secuencia lógica.	Las ideas principales y secundarias poseen poca secuencia lógica.	Las ideas principales y secundarias carecen de un orden lógico.
PRESENTACIÓN Y CREATIVIDAD.	Presenta un gráfico original e innovador.	Presenta un gráfico algo innovador y armónico.	Presenta un gráfico poco original.	Presenta un gráfico nada innovador.
RELEVANCIA DE LA INFORMACIÓN.	El gráfico contiene información importante y relevante sobre el tema.	El gráfico contiene información importante y poco relevante sobre el tema.	El gráfico contiene información innecesaria sobre el tema.	El gráfico contiene información innecesaria y nada relevante sobre el tema.
ORTOGRAFÍA.	El trabajo no presenta errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El trabajo presenta uno o dos errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El trabajo presenta 3 a 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.	El trabajo presenta más de 4 errores ortográficos y gramaticales en su redacción.

- ❖ Rubrica para evaluar la participación de los alumnos.

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Participa activamente en la actividad lúdica.					

Comprende las instrucciones y reglas de la actividad.					
Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
Se comunica e interactúa con el grupo.					
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					

**Contenido Científico que sustenta su intervención.**

¿Qué son las actividades económicas? Una actividad económica **es cualquier tipo de actividad en la cual se producen o se intercambian bienes y servicios**, con el objetivo de satisfacer las necesidades de una población. Dicho de otro modo, se trata de las actividades capaces de generar riqueza para las comunidades, a través de la generación de bienes o servicios que brindar (oferta) a un mercado local, regional o global de personas o entidades que los necesiten (demanda).

Como su nombre lo sugiere, las actividades económicas son parte fundamental de la economía, y aunque pueden ser sumamente diversas, variadas y complejas, abarcan siempre un ciclo compuesto de tres fases:

- **Producción**, entendida como la etapa en que se transforma la materia prima, mediante procesos de distinta naturaleza, para obtener productos elaborados o semielaborados, o para obtener recursos o servicios que ofrecer.
- Distribución, etapa consistente en hacer llegar los bienes o servicios producidos a los circuitos de comercialización que a su vez los harán llegar a sus respectivos consumidores.
- Consumo, comprendida como la etapa final en que el bien o el servicio es consumido, cerrando el circuito productivo y retornando los capitales necesarios para sostener el esquema en el tiempo.

Estas tres fases están interconectadas y se afectan de manera recíproca, de modo que la comprensión del modo en que se da cada una arroja luz sobre los resultados finales del proceso productivo: una baja producción y una alta tasa de consumo puede conducir al encarecimiento del producto y a su escasez, mientras que el escenario contrapuesto conduce al abaratamiento y la caída del precio. De dichas relaciones se ocupan los economistas

Las actividades económicas se pueden agrupar en tres grandes sectores económicos, dependiendo de su ubicación dentro del circuito productivo. Dichos sectores son:

- Sector primario o básico. Se trata del sector inicial de la cadena productiva, caracterizado por la recolección o extracción de materiales del medio ambiente, a través de procesos que pueden implicar mucha o poca manipulación de los mismos. Usualmente, los recursos obtenidos de esta manera se destinan a otros sectores industriales que los emplean como materia prima, y que les añaden valor agregado en el camino. Son ejemplos de actividades del sector primario:

la agricultura, la pesca, la ganadería, la minería, la extracción petrolera, la apicultura o la silvicultura.

- **Sector secundario o intermedio.** Este sector recibe la materia prima reunida por el sector anterior y la destina a diversos procesos de transformación, o sea, mecánicos, físicos, químicos o de otra índole, con el fin de obtener productos elaborados, que pueden ser bienes de consumo directo, equipamiento para otras industrias y sectores, o incluso materiales semiprocesados destinados a otras industrias del mismo sector secundario. Son ejemplos de actividades de este sector: la manufactura, la siderurgia, la artesanía, la construcción o la obtención de energía eléctrica.
- **Sector terciario o sector servicios.** En esta categoría se encuentran aquellas actividades económicas no productivas, o sea, que no involucran la obtención y transformación de materias primas, sino que se dedican a proveer servicios para satisfacer directamente las necesidades de terceros, ya se trate de consumidores finales o de industrias de cualquiera de los sectores productivos. A diferencia de los dos sectores anteriores, se centra en las etapas posteriores a la producción (distribución y consumo) de la actividad económica. Son ejemplos de actividades de este sector: los servicios de reparación y mantenimiento, los servicios de vigilancia, los servicios de hospedaje y hotelería, los servicios de transporte de mercancías, las finanzas y la banca, los espectáculos y el entretenimiento, las telecomunicaciones y los servicios públicos.

#### Factores productivos

Por otro lado, se llama factores productivos o factores de la producción al conjunto de recursos que resultan indispensables para la actividad productiva misma, es decir, todo aquel elemento que involucra la producción misma. Dichos factores se clasifican en:

- **Factor tierra**, que representa los bienes materiales provistos por la naturaleza, ya sean de la corteza terrestre, el subsuelo, la flora y la fauna o incluso la atmósfera.
- **Factor humano o trabajo**, que consiste en la intervención humana necesaria para poner en marcha cualquier actividad económica. En economía se la simboliza con la letra T.
- **Factor capital**, representado con la letra K en economía, consiste en el capital físico o real (o sea, bienes circulantes o inmuebles), el capital humano (la mano de obra) y el capital financiero (el dinero y/o la capacidad de endeudamiento).

Las **actividades primarias** son un tipo de actividades económicas o productivas que comprenden todas las labores económicas basadas en la extracción de bienes y recursos provenientes del medio natural. Estas actividades componen lo que también se conoce como sectores económicos primarios.

La **agricultura** es la actividad humana **tendiente a combinar diferentes procedimientos y saberes en el tratamiento de la tierra**, con el objetivo de producir alimentos de origen vegetal, tales como frutas, verduras, hortalizas, cereales, entre otros. La agricultura es una **actividad económica que se encuentra dentro del sector primario**, y en ella se incluyen todos aquellos actos realizados por el hombre, tendientes a modificar el medio ambiente que lo rodea, para hacerlo más apto y así generar una mayor productividad del suelo, y obtener alimentos tanto para el consumo directo o para su posterior tratamiento industrial generando valor agregado.

La agricultura propiamente dicha **tuvo su primer auge en la Edad de Piedra, en el período Neolítico**, aunque sus inicios retroceden a la prehistoria, desarrollada de manera independiente por varios culturas. Los hombres que hasta ese momento en forma nómada, se apoyaron en una economía basada simplemente en la caza, la pesca y la recolección, comenzaron a trabajar la tierra, dando nacimiento a la agricultura y

obteniendo sus primeros cultivos como el trigo y la cebada, e incorporando a la ganadería como otra actividad fundamental para el sustento de la vida en sociedad.

La adopción de la agricultura significó cambios estructurales dentro de las sociedades que la incorporaron, ya que **la mayor disponibilidad de alimentos permitió el crecimiento demográfico**, e hizo posible el desarrollo de una vida sedentaria, convirtiéndose en sociedades cada vez más complejas, con una mayor división del trabajo, nuevas normas de convivencia, y con mayor desarrollo de las actividades artesanales y comerciales.

La agricultura llevada a cabo en forma indiscriminada e irresponsable puede tener un impacto gravísimo en el medio ambiente. En las últimas décadas, **se ha notado un crecimiento preocupante en la producción intensiva a nivel industrial**, y en la utilización de diferentes químicos y fertilizantes que alteran los procesos naturales de crecimiento en los alimentos y su impacto en la salud de los consumidores.

Se pueden clasificar a las diferentes clases de agricultura teniendo en cuenta diferentes criterios de análisis:

Por los volúmenes de producción:

- **Agricultura de subsistencia.** Tiene como objetivo obtener un nivel bajo de producción, con la única finalidad de alimentar a una comunidad estable y reducida de personas, por lo tanto no produce un gran desgaste en el suelo.
- **Agricultura Industrial.** Consiste en la producción de grandes volúmenes de alimentos provenientes del suelo, propio de los países industrializados y en vías de desarrollo. Esta práctica tiene el objetivo no simplemente de garantizar la satisfacción de las necesidades de la comunidad sino también para comercializar el excedente, como ocurre con las exportaciones de alimentos agrícolas en el extranjero.

Por la importancia del agua en la producción:

- **De Regadío.** En este tipo de agricultura es fundamental un sistema de riego aportada por el agricultor, utilizando métodos naturales o artificiales.
- **De Secano.** La humedad necesaria para la producción es suministrada por las lluvias y por el suelo, sin intervención del agricultor.

Según los medios de producción utilizados y su rendimiento:

- **Agricultura Extensiva.** El objetivo tenido en cuenta no es tanto el rédito económico sino el cuidado del suelo, ya que se utilizan superficies amplias de tierra pero se obtienen niveles bajos de producción.
- **Agricultura Intensiva.** Se busca la producción en masa en un espacio reducido de suelo, siendo perjudicial para el medio ambiente. Se utiliza generalmente en países industrializados.

De acuerdo a la técnica utilizada y su objetivo:

- **Agricultura Industrial.** Esta forma de producción tiene como finalidad obtener magnitudes enormes de alimentos, teniendo en miras su comercialización.

- **Agricultura Ecológica.** Esta forma de agricultura tiene como prioridad la no alteración del medio ambiente y el cuidado del suelo, utilizando métodos y tecnologías adecuadas.
- **Agricultura Tradicional.** Se caracteriza por utilizar técnicas y procedimientos autóctonos de una región determinada, extendiéndose en el tiempo y formando parte de la cultura del lugar.

**La ganadería** es una de las actividades económicas más antiguas de la humanidad. **Consiste en el manejo y la cría de animales, con fines de explotación de su carne y de sus productos** (leche, huevos, cueros, etc.). Habitualmente se trata de animales domesticables. En este rubro se incluye la cría de ganado bovino, ovino, porcino, caprino y aviar, así como la apicultura, cunicultura y piscicultura, aunque no se trate de ganado.

La ganadería apareció en la existencia humana junto con la agricultura, con la cual guarda una estrecha relación, al punto de que las granjas de cultivo suelen ser también lugares de cría. El tránsito de la caza, pesca y recolección a la ganadería y la agricultura **es un hito fundamental en el surgimiento de una civilización sedentaria**, algo clave para la aparición de las ciudades y del contrato social. Esto ocurrió en algún momento del Neolítico (hace unos 10.000 años) y fue una revolución fundamental en la historia de la humanidad.

La ganadería necesitó de un proceso más o menos largo de domesticación, durante el cual se acostumbró a los animales a la presencia humana y a confiar en el alimento que éste les suministraba, en lugar de obtenerlo por vías salvajes. Hoy en día, dichos animales son dependientes del ser humano, y cohabitan con nosotros en establecimientos destinados para ello

El sector ganadero **tiene como fin último la producción de bienes de origen animal**. Los mismos pueden estar destinados para el consumo humano alimenticio (carnes, lácteos, huevos, miel, etc.) o como materia prima de industrias y artesanos (pieles, lanas, pezuñas, etc.).

En consecuencia, **forma parte del sector primario** (productivo) de la sociedad. Su peso dentro de la economía suele ser mayor en los países poco industrializados.

El desarrollo ganadero está siempre cuestionado por las propiedades del terreno en donde se lleva a cabo, ya que el ganado suele requerir de amplias llanuras en las que pastar.

Por otro lado, también existen modelos de ganadería para espacios reducidos, como veremos más adelante. Es por ello que países como Rusia, Estados Unidos, Argentina y Brasil, gigantes territoriales, poseen industrias cárnicas fuertes de mucha exportación.

Los principales tipos de ganado son el bovino o vacuno (bueyes, toros y vacas), ovino (ovejas), porcino (cerdos), caprino (cabras) y equino (caballos, mulas y burros). En un ámbito aparte, figuran la avicultura (cría de aves), piscicultura (cría de peces), apicultura (cría de abejas) y cunicultura (cría de conejos).

#### Importancia de la ganadería

La ganadería fue una actividad sumamente importante en el desarrollo de la humanidad y continúa ocupando un lugar destacado entre las actividades primarias de la economía mundial.



**Provee productos alimenticios que forman parte de la dieta cotidiana** de la gente, como carnes de distinto tipo y de otros productos derivados (lácteos, por ejemplo). La población mundial puede crecer en parte gracias a la expansión también de la industria ganadera, lo cual a su vez posee un impacto en otras áreas de la existencia.

Ganadería intensiva y ganadería extensiva

En principio, podemos diferenciar dos tipos de ganadería:

- **Extensiva.** Esta es la ganadería tradicional, al aire libre, que aprovecha los recursos del medio ambiente, a través del pastoreo del ganado. Esto significa que la inversión de recursos por parte del ganadero es más baja, pero al mismo tiempo se requieren grandes extensiones de tierra.
- **Intensiva.** Esta es la ganadería de espacios reducidos, como en corrales, establos y establecimientos en los que los animales suelen habitar, aunque no siempre en las mejores condiciones de vida: sin posibilidad de desplazarse a voluntad, a menudo están hacinados y contagiados de enfermedades, lo cual obliga al suministro frecuente y masivo de antibióticos. Es la respuesta industrial a la enorme demanda de productos cárnicos, ya que producen de manera constante, continua y rápida, aunque se trate de alimentos de mucha más baja calidad.

Impacto ambiental de la ganadería

El medio ambiente es, de un modo u otro, afectado siempre por la industria de la ganadería, de las siguientes maneras:

- **Deforestación y pérdida de la biodiversidad.** Ya que la ganadería requiere de espacios para el pastoreo, es común que se talen bosques para aprovechar el espacio, y en esos casos se contribuye con la tala y la destrucción de ecosistemas. Además, el ganado al pastar puede comer los brotes de árboles jóvenes y retrasar la reforestación, lo cual destruye el hábitat natural de miles de especies.
- **Producción de gases de invernadero.** Aunque suene inverosímil, los enormes rebaños de ganado pastando que gestionan los ganaderos producen enormes cantidades de metano en forma de gases intestinales. Este gas orgánico se acumula en la atmósfera, donde contribuye con el efecto invernadero y el calentamiento planetario.
- **Reducción de efectividad de los antibióticos.** La ganadería intensiva se ve obligada, dadas las pobres condiciones de vida de su cría, al suministro constante y masivo de antibióticos para evitar infecciones y enfermedades contagiosas, lo cual pasado el tiempo conduce a la generación de bacterias resistentes a los antibióticos, capaces luego de producir pandemias en la población humana.

**La pesca** se define como aquella actividad que se realiza para extraer peces. Puede realizarse en aguas continentales o marítimas. Ancestralmente, la pesca ha consistido en una de las actividades económicas más tempranas de muchos pueblos.

Según estadísticas de la FAO y sus cifras del año 2010 (publicadas en 2012), el número total de pescadores y piscicultores en el mundo se estima en 56,8 millones. La misma estadística indica que el 84 % de las personas empleadas en el sector pesquero se encuentran en Asia. Mientras que el crecimiento de la actividad pesquera de captura se ha detenido o incluso muestra una cierta tendencia a la disminución, se observa un aumento sostenido en la cantidad de personas ocupadas en la acuicultura.

La **pesca deportiva** es la actividad pesquera que se realiza por ocio o competencia. El motivo es lúdico principalmente, aunque hay diversos tipos de competencias. Esta actividad está regida por la legislación de las diferentes administraciones, que reglan el uso de artes y aparejos, delimitando el cupo de capturas y su tamaño según especies. También gestionan el uso y actividad de los diferentes hábitats.

Cuando esta actividad pasa de ser mero ocio o afición a ser del ámbito deportivo, pasa a gestionarse por las diferentes federaciones de pesca, tanto a nivel regional como nacional, organizando concursos, campeonatos y actividades a todos los niveles.

La diferencia de pesca tanto de estilos como de aparejos, varían tanto como los entornos en los que se desarrollan, como la especie a capturar. La pesca deportiva se desarrolla mediante dos instrumentos principales: caña y carrete, los cuales se subdividen a su vez según la clase de equipo que se usa en *spinning*, *baitcasting*, convencional y mosca.

La pesca comercial es la actividad pesquera efectuada con fines de beneficio comercial. Originariamente era el sustento de algunas poblaciones costeras o isleñas.

Esta actividad actúa de referencia para identificar los grandes grupos de pesca: en agua salada (desarrollada en la masa de agua oceánica) y en agua dulce (practicada en aguas continentales como ríos, embalses o lagos). Esta distinción suele realizarse también a nivel legislativo, ya que está regulada por los diferentes Estados, correspondiendo las competencias en la materia a diferentes administraciones.

Según la distancia de la costa a los caladeros y de cómo se realizan las actividades pesqueras, estas pueden ser: pesca de bajura, pesca de altura y pesca de gran altura.

Hoy en día se han industrializado los sistemas de pesca, aunque en algunos países se siguen usando artes de pesca tradicionales para la obtención de recursos hidrobiológicos. Por ello, y según el fin económico, esta pesca se puede distinguir entre pesca artesanal y pesca industrial.

La **pesca de supervivencia** o **pesca artesanal** es practicada mayormente por comunidades originarias con técnicas que han permanecido casi inalteradas por siglos.

Esta pesca no se realiza con fines de explotación comercial, sino para ayudar al sustento de las comunidades o familias que la practican, y son una expresión de su cultura y tradiciones.

En muchos lugares, los pesqueros artesanales celebran su fiesta el día 1 de abril de cada año.

La pesca industrial es un tipo de pesca que tiene como objetivo obtener un gran número de capturas. Para ello, se necesita: capital para equipar a los barcos e investigar nuevos sistemas de pesca, tecnología avanzada para aumentar el volumen de capturas y, por lo tanto, que la actividad sea rentable.

Se denomina **forestación** al cambio de uso de suelo que se ocupa de establecer el crecimiento de un bosque en áreas que habían sostenido un bosque o no, mediante plantaciones o regeneración natural. Se refiere a reforestación cuando se establece la cubierta forestal en áreas donde hubo bosque en un pasado reciente (menos de algunas décadas por ejemplo) . Al contrario, introducir árboles en sitios donde nunca hubo cobertura forestal o que no ha existido durante un largo período de tiempo, por ejemplo, al menos 50 años, se refiere a forestación. Cabe indicar que el término "a forestación", del anglicismo "afforestation", no se encuentra en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española pero que se puede encontrar en español para designar la forestación por plantación con especies forestales exóticas.

Las plantaciones forestales generan impactos económicos, sociales y ambientales, tanto positivos como negativos, que deben conocerse por anticipado por todos los actores involucrados. Existen impactos positivos cuando la plantación se establece sobre suelos degradados y en áreas deforestadas en las

márgenes de cursos y cuerpos de agua; allí se puede esperar una estabilización de los suelos, menores tasas de erosión, menor producción de sedimentos y una regulación de la calidad y cantidad del agua.

Sin embargo, también se pueden generar muchos impactos negativos. En un estudio realizado en plantaciones de pino y eucalipto, se identificó que los principales impactos negativos sobre el suelo son la compactación, la remoción, la erosión hídrica y el agotamiento de nutrientes. Los mayores impactos sobre el componente hidrológico son la alteración del balance hídrico, como consecuencia de la modificación de los niveles de intercepción, evapotranspiración y escorrentía y la calidad fisicoquímica de las aguas. Asimismo, es importante señalar que los conflictos sociales derivados de la instalación de plantaciones forestales a escala industrial son comunes debido a que éstas pueden afectar la calidad del agua debido al uso de fertilizantes y reducir su disponibilidad. Se debe tener en cuenta que el agua es un insumo crítico para las plantaciones e influye mucho en sus rendimientos y en el aumento de la demanda hídrica en la cuenca por los árboles plantados. En zonas áridas y en tiempos de escasez del recurso, puede generar conflictos entre usuarios.

En términos generales, las plantaciones pueden generar beneficios a los actores involucrados, siempre y cuando se lleven a cabo correctamente, para ello debe considerarse una adecuada identificación del potencial biofísico (p. ej. altitud, suelo, clima, disponibilidad de agua) de las áreas en donde se puede promover el establecimiento de plantaciones forestales, así como la selección de especies adecuadas para estas áreas.

**Ejercicios que se implementarán en la sesión.**



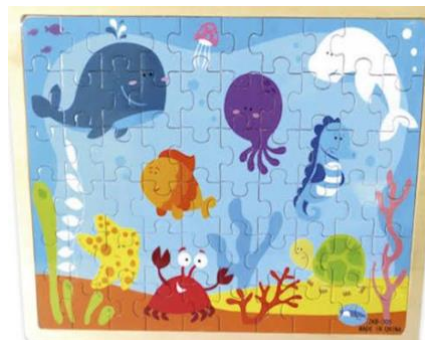
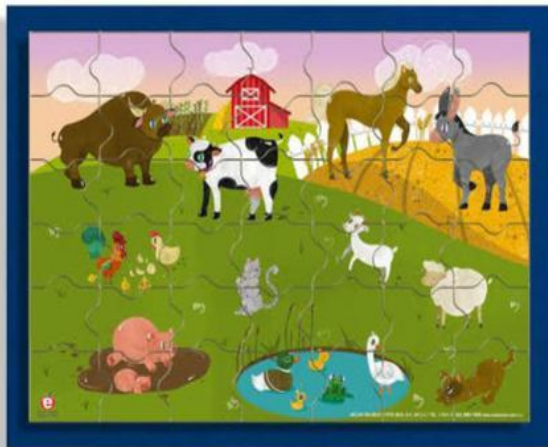
### "ACTIVIDAD FISICA"

#### PASOS:

1. Estirar las manos hacia arriba.
2. Estirar los brazos a los laterales.
3. Realizar pequeños círculos con las palmas de las manos.
4. Poner una mano en la cintura y la otra mano estirarse al lado contrario.

#### BENEFICIOS:

- Relajar los músculos.
- Disminuir el estrés y activar al cerebro..





- Para finalizar la sesión, el grupo se dividirá en cuatro equipos para implementar la dinámica “el teléfono descompuesto” a cada capitán del equipo se le brindará una oración la cual se transmitirá a cada integrante del equipo, es importante resaltar que cada integrante del equipo debe estar formado y tener una distancia de tres pasos una vez la oración pase por cada integrante el último alumno deberá de decirla a la profesora y verificar si es correcta. Esta actividad reforzará los aspectos importantes mencionados en la sesión con relación al tema.

<b>Evidencias de aprendizaje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en la actividad.</li> <li>• organizador gráfico</li> </ul>	<b>Niveles de desempeño:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar y Analizar los diferentes componentes que integran el sector secundario.</li> </ul>
--	--

<b>Materiales y recursos didácticos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Podcast. “el sector secundario”. Audio: <a href="https://youtu.be/bndRw2TMtmQ">https://youtu.be/bndRw2TMtmQ</a></li> <li>• Organizador Gráfico “Rueda de atributos”</li> </ul>
---

<b>Evaluación</b>				
Rúbrica para evaluar el organizador gráfico.				
<b>CRITERIOS</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>BUENO</b>	<b>SUFICIENTE</b>	<b>DEFICIENTE</b>
<b>SECUENCIA PRESENTACIÓN Y CREATIVIDAD.</b>	Las ideas principales y secundarias están presentadas en un orden lógico.	Las ideas principales y secundarias presentan poca secuencia lógica.	Las ideas principales y secundarias poseen poca secuencia lógica.	Las ideas principales y secundarias carecen de un orden lógico.
<b>PRESENTACIÓN Y CREATIVIDAD.</b>	Presenta un gráfico original e innovador.	Presenta un gráfico algo innovador y armónico.	Presenta un gráfico poco original.	Presenta un gráfico nada innovador.
<b>RELEVANCIA DE LA INFORMACIÓN.</b>	El gráfico contiene información importante y relevante sobre el tema.	El gráfico contiene información importante y poco relevante sobre el tema.	El gráfico contiene información innecesaria sobre el tema.	El gráfico contiene información innecesaria y nada relevante sobre el tema.
<b>ORTOGRAFÍA.</b>	El trabajo no presenta errores ortográficos y gramaticales	El trabajo presenta uno o dos errores ortográficos y gramaticales	El trabajo presenta 3 a 4 errores ortográficos y gramaticales	El trabajo presenta más de 4 errores ortográficos y gramaticales

	en su redacción.	en su redacción.	en su redacción.	gramaticales en su redacción.
--	------------------	------------------	------------------	-------------------------------

❖ Rúbrica para evaluar la participación de los alumnos.

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Participa activamente en la actividad lúdica.					
Comprende las instrucciones y reglas de la actividad.					
Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
Se comunica e interactúa con el grupo.					
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					

### Contenido Científico que sustenta su intervención.

Las actividades económicas son procesos productivos mediante los cuales se crean bienes y servicios que satisfacen las necesidades de las personas. Implica la producción de todo tipo de bienes, servicios, y actividades comerciales, no sólo para el consumidor final, sino también incluye los que son utilizados en la producción de otros sectores económicos. De esta forma, gran parte de las actividades realizadas por las personas corresponden a actividades económicas. Las actividades económicas se clasifican en: primarias, secundarias y terciarias.

### Actividades Económicas Secundarias

Las actividades económicas secundarias, son aquellas, características de la vida urbana, que transforman los elementos de la naturaleza, a los que utilizan como materias primas (directamente o semielaborados, llamados en ambos casos, insumos) para obtener como bienes finales, productos elaborados, que satisfacen diferentes necesidades humanas. Esta tarea se desarrolla en las industrias, que son grandes generadoras de empleo y de riqueza, pero también de contaminación ambiental. Han sido consideradas el motor económico de las naciones por agregar valor a la materia prima, durante el siglo XIX, y la primera mitad del XX, cuando se produjo su desplazamiento a un segundo lugar, por el sector servicios.

Para desarrollar actividad industrial se necesitan tres elementos: trabajo, capital y tecnología. Existen ciudades con gran desarrollo industrial como en Brasil o Milán, en Italia.

Las industrias pueden ser: 1. Pesadas, que se ocupan, realizando grandes inversiones, de procesar productos que van a servir a otras industrias para fabricar nuevos artículos, como ocurre con la industria petroquímica que elabora combustibles líquidos a partir del petróleo, o la industria metalúrgica, que crea

placas de aluminio o tubos de acero; o 2. Industrias livianas, donde el destino de los bienes es la venta al mercado, y usan materias primas, o productos que han semielaborado las industrias pesadas. Entre ellas podemos citar, la industria textil, la alimentaria, o la de fabricación de muebles.

Se considera que una industria es pequeña, cuando sus empleados no superan los cinco, mediana si emplean entre seis y cien personas, y grandes, si sus empleados son más de cien.

### **Industria Manufacturera**

En las fábricas o plantas de la Industria Manufacturera se transforman las materias primas de manera física o química en nuevos productos, para ser utilizados en el consumo o como insumos de otro sector. Algunos ejemplos son: la elaboración de alimentos, bebidas y cigarrillos; la fabricación de papel, cartón y envases; la impresión de periódicos, libros, revistas, etc.; aserraderos y fabricación de productos de madera, carpintería, etc.; fabricación de productos de vidrio, cerámica, etc.; fabricación de productos químicos, pinturas, etc.; fabricación de productos textiles y cuero; entre otros.

El auge de la Industria Manufacturera comenzó en la década de 1930, debido a un proceso de sustitución de las importaciones para enfrentar la crisis de comercio originados por la Primera Guerra Mundial, hasta a mediados de la década de 1970, cuando la integración de la economía nacional a los mercados internacionales y el fin del proteccionismo, debilitó las empresas y las ramas productivas. En la actualidad, es un sector de la economía relevante en términos de generación de valor agregado y de empleo a nivel nacional, donde las grandes empresas generan una alta proporción del empleo.

En términos agregados, la Industria Manufacturera representa alrededor del 10% del PIB, y concentra alrededor del 20% de la fuerza laboral del país. En términos geográficos, la Región Metropolitana de Santiago concentra cerca del 50% tanto del PIB como de empleados del sector.

La mayoría de las empresas, cerca del 88%, son microempresas. Y la fuerza laboral se concentra en las grandes empresas, con el 31,6%; y las microempresas, con el 20,6%.

El sector Construcción comprende la edificación de viviendas habitacionales y la construcción de obras civiles. Las actividades corresponden a la preparación del terreno, la construcción de edificios y obras civiles, el acondicionamiento de los edificios, la terminación de los edificios, y el alquiler de los equipos de construcción con operario incluido.

Representa alrededor del 7% del PIB, y concentra alrededor del 8,6% de la fuerza laboral del país. En términos geográficos, la Región Metropolitana de Santiago concentra cerca del 30%, y la de Antofagasta cerca del 25% del PIB del sector, esto se explica por la construcción de viviendas en la RM y las obras civiles asociadas a la minería en la Región de Antofagasta. En términos de fuerza laboral, la RM concentra alrededor del 43% del total del sector.

La mayoría de las empresas, cerca del 80%, son microempresas. Y la fuerza laboral se concentra en los trabajadores por cuenta propia, con el 22,8%; las microempresas, con el 20,8%; y las grandes empresas, con el 20,5%.

### **Mercado Eléctrico**

El mercado Eléctrico lo componen las actividades de generación, transmisión y distribución eléctrica. Hasta el 21 de noviembre de 2017 existían dos grandes sistemas interconectados: el Sistema Interconectado Central (SIC) y el Sistema Interconectado del Norte Grande (SING), junto a los Sistemas Medianos de Aysén y Magallanes. Posterior a esta fecha, el SIC y el SING se interconectaron, formando el Sistema Eléctrico Nacional (SEN), el cual abastece a más del 97% de la población de Chile.



La generación eléctrica corresponde a la producción de energía eléctrica. En ella interactúan alrededor de 150 empresas generadoras, con distintas tecnologías. Las principales tecnologías utilizadas en la matriz de generación eléctrica son: Carbón, con el 39% de la generación; Hidráulica (pasada + embalse), con el 27% de la generación; y Gas Natural, con el 17% de la generación. En términos geográficos, la Región de Antofagasta es la que cuenta con la mayor capacidad de generación eléctrica, con 24% de la generación total. Le sigue la Región del Biobío con el 20%, la Región de Valparaíso con el 16% y la Región de Atacama con el 10%.

La transmisión eléctrica corresponde al transporte de energía eléctrica desde las generadoras hasta los centros de consumo o distribución eléctrica. Incluye las líneas de transmisión, subestaciones y equipos. Corresponden a alrededor de 30 empresas a nivel nacional, y red de transmisión eléctrica abarca más de 32.000 km de líneas de transmisión.

La distribución eléctrica corresponde al transporte de la energía eléctrica hacia el consumidor final. Incluye líneas de distribución, subestaciones y equipos. Corresponden a alrededor de 25 empresas, y la red de distribución eléctrica abarca más de 164.000 km.

### **Agua potable y Servicios Sanitarios**

El mercado de Servicios Sanitarios abarca los servicios de distribución de agua potable y de recolección de aguas servidas (alcantarillado). Está provisto por alrededor de 54 empresas que tienen concesión en un determinado territorio. La cobertura nacional supera el 99,6% de clientes de las zonas urbanas del país. La producción de agua potable, a nivel nacional, se realiza en un 52,5% por fuentes de agua subterránea, en un 46,4% por fuentes superficiales, y en un 1% donde la fuente de abastecimiento es el agua de mar (en la Región de Antofagasta).

En términos físicos, este mercado atiende a 5.173.001 de hogares aproximadamente, con una red de agua potable de 39.848 km y una red de alcantarillado de 30.707 km. En términos geográficos, la cobertura abarca todas las regiones del país, y el tamaño depende exclusivamente de la cantidad de habitantes de cada una de ellas.

### **Distribución de gas**

El mercado de Distribución del Gas está compuesto por la distribución de gas natural (GN) y de gas licuado de petróleo (GLP). El GN se distribuye por redes concesionadas, mientras que el GLP se distribuye por redes no concesionadas y envasados en cilindros de distintos tamaños.

En términos geográficos, la distribución de GLP está presente en todo Chile. La distribución de GN es más restringida: En La Serena y Coquimbo, en la Región de Coquimbo; en Quintero, Puchuncaví, Concón, Viña del Mar, Valparaíso, Casablanca, Quilpué, Villa Alemana, Quillota, La Cruz, La Calera, Llay Llay y Los Andes, en la Región de Valparaíso; en Santiago, en la Región Metropolitana; en Rancagua y Machalí, en la Región del Libertador General Bernardo O'Higgins; en Talca, en la Región del Maule; en Chillán, en la Región de Ñuble; en Los Ángeles, en la Región del Biobío; en Temuco, en la Región de La Araucanía; en Osorno y Puerto Montt, en la Región de los Lagos; y en Punta Arenas, Puerto Natales y Porvenir en la Región de Magallanes y la Antártica Chilena.

Desde el punto de vista económico, este mercado tiene un volumen de ventas anuales que bordea los 4.000 millones de dólares.

**Ejercicios que se implementarán en la sesión**

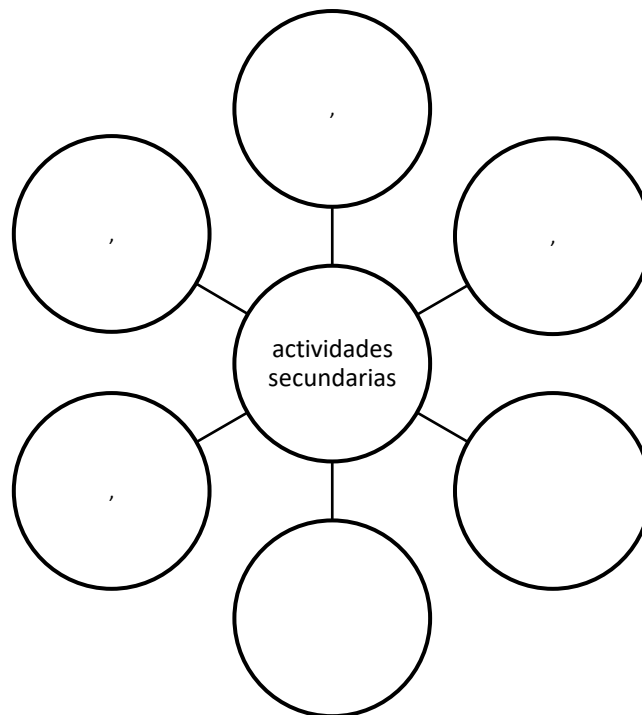
## "GATEO CRUZADO"

### PASOS:

1. Junta el codo derecho con la rodilla izquierda. Posteriormente codo izquierdo con rodilla derecha.
2. Intercalar cada uno de los movimientos.

### BENEFICIOS:

- Permite activar ambos hemisferios del cerebro al mismo tiempo.
- Mejora la coordinación, conciencia espacial y la comprensión.



## CIBERGRAFIA

ACTIVIDADES ECONÓMICAS (2010). Sector secundario. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.actividadeseconomicas.org/2012/03/actividades-secundarias.html%3Fm%3D1&ved=2ahUKEwis56->

[kyNPwAhVhhq0KHca3AvMOFjARegQIFhAC&usg=AOvVaw2z9kafKUOBrHA8eUi-BipO&cshid=1621360513655](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.inegi.org.mx/rnm/index.php/catalog/205/download/5998&ved=2ahUKEwis56-kyNPwAhVhhq0KHca3AvMOFjARegQIFhAC&usg=AOvVaw2z9kafKUOBrHA8eUi-BipO&cshid=1621360513655)

INEGI (2015). Actividades Económicas. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.inegi.org.mx/rnm/index.php/catalog/205/download/5998&ved=2ahUKEwis56-kyNPwAhVhhq0KHca3AvMOFjATegQIKRAC&usg=AOvVaw0oyNGoQB3yLufpkHvhM2eR&cshid=1621360513655>

No. de sesión:	Tiempo de duración de la sesión:	Tema:	Énfasis:	Aprendizajes esperados:
5	50 minutos	Las actividades económicas terciarias.	Caracterizar la distribución de las actividades económicas en el mundo.	Compara la producción económica en diferentes regiones del mundo.
<b>INICIO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Para iniciar la clase, los alumnos y la docente realizarán una pausa activa de “estiramientos” la cual consistirá en la relajación de los músculos del cuello y brazos. Con el fin de iniciar una clase más amena y libre de estrés en los alumnos.</li> <li>Posteriormente los alumnos analizarán un video “actividades económicas” con duración de cinco minutos para diferenciar cada una de las actividades económicas y así poder analizar cada uno de los factores más a fondo.</li> </ul>				
<b>DESARROLLO</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>En seguida realizarán un cuadro comparativo el cuál será trazado en su cuaderno con el fin de analizar cada uno de los factores que diferencia a cada uno de los sectores.</li> </ul>				
<b>FINAL</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Una vez concluida la actividad los alumnos y la docente acudirán al patio principal donde realizarán la dinámica de “la rana saltarina”, para ello la docente pedirá a los alumnos dividirse en 5 equipos, a cada equipo le proporcionará una rana de origami se delimitará un determinado espacio y se realizará una carrera de relevé donde los competidores principales son las ranas. La rana del equipo que llegue al final deberá a completar unas frases en relación a los temas vistos en las sesiones con relación a las actividades económicas.</li> </ul>				
<b>Evidencias de aprendizaje</b>			<b>Niveles de desempeño:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuadro comparativo</li> <li>Participación en la dinámica “la rana saltarina”</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar los diferentes factores que conforman el sector terciario.</li> <li>Observar y Analizar los diferentes aspectos que engloban a cada una de las actividades económicas.</li> </ul>	

**Materiales y recursos didácticos**

- Vídeo. “ actividades económicas”
- Cuadro comparativo.
- Material (rana de origami) para realizar la dinámica “rana saltarina”.

**Evaluación**

- ❖ Rubrica para evaluar el cuadro comparativo.

ASPECTO	EXCELENTE	MUY BIEN	SUFICIENTE	DEFICIENTE
Establece los elementos y las características a comparar.	Identifica todos los elementos de comparación. Las características elegidas son suficientes y pertinentes.	Incluye la mayoría de los elementos que deben ser comparados. Las características son suficientes para realizar una buena comparación.	Faltan algunos elementos esenciales para la comparación. Sin embargo, las características son mínimas.	No enuncia los elementos ni las características a comparar.
Identifica las semejanzas y diferencias.	Identifica de manera clara y precisa las semejanzas y diferencias entre los elementos comparados.	Identifica la mayor parte de las semejanzas y diferencias entre los elementos comparados.	Identifica varias de las semejanzas y diferencias entre los elementos comparados.	No identifica las semejanzas y diferencias de los elementos comparados.
Representación esquemática de la información.	El cuadro presenta los elementos centrales y sus relaciones en forma clara y precisa.	El cuadro comparativo representa los elementos con cierta claridad y precisión.	Representa los elementos solicitados, aunque no es del todo claro y preciso.	No representa esquemáticamente los elementos a los que hace alusión el tema
Ortografía. Gramática y presentación.	Sin errores ortográficos o gramaticales.	Existen errores ortográficos y gramaticales mínimos. (menos de 3)	Se observan varios errores ortográficos y gramaticales (más de 3 pero menos de 5).	Errores ortográficos y gramaticales múltiples (más de 5).

- ❖ Rubrica para evaluar la participación de los alumnos

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Participa activamente en la actividad lúdica.					
Comprende las instrucciones y reglas de la actividad.					
Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
Se comunica e interactúa con el grupo.					
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					

**Contenido Científico que sustenta su intervención.**

Las actividades terciarias o el sector de servicios son un sector de la economía que engloban no los bienes que se producen en las distintas actividades económicas sino los servicios que satisfacen las necesidades de las personas.

El sector terciario está compuesto de las partes "blandas" de la economía, es decir, las actividades de las empresas terciarias son en donde la gente ofrece su conocimiento y tiempo para mejorar la productividad, desempeño, potencial y sostenibilidad de la economía. Los servicios son también conocidos como bienes intangibles e incluyen la atención, el asesoramiento, la experiencia, el debate entre otros.

Algunos ejemplos de las actividades económicas del sector terciario:

**Los servicios de educación:** El servicio educativo se brinda en los colegios y escuelas, además de los profesorado y universidades. Las instituciones educativas pueden ser públicas (si el servicio lo brinda el Estado) o privadas (si son de particulares).

**Los servicios sanitarios:** En la Argentina no hay grandes provisiones de servicios básicos, como agua potable y desagüe cloacal. La mayoría de las personas que no poseen estos servicios realizan perforaciones en la tierra para obtener agua subterránea y también para arrojar allí sus desechos. La falta de agua potable puede provocar enfermedades infecciosas como el cólera. Por eso es indispensable que todos tengamos esos servicios.

**Recolección de residuos:** en las ciudades se genera gran cantidad de residuos. Esta basura es recogida por camiones recolectores que la llevan a lugares especiales para depositarla. Pero a veces la gente quema, entierra o arroja al agua estos residuos y se produce la contaminación del lugar.

**La electricidad:** La electricidad se obtiene principalmente mediante las represas hidroeléctricas, que obtienen esta energía por la caída del agua de los ríos, que luego es transportada mediante cables hasta los

lugares de consumo. Algunas veces, en los lugares donde se construyen estas represas, se producen problemas en la población y en los ecosistemas del lugar, además de ser modificado el ambiente.

**La comunicación:** El servicio de comunicación este compuesto por la televisión, la radio, el correo, la informática, la telefonía, los diarios, las revistas y el cine. En la argentina se produjo un gran desarrollo de la comunicación debido principalmente al desarrollo de los satélites y de la informática. La informática, actualmente, permite conectarse con gente del país y de todo el mundo, obtener información, etc.

**Recreación:** Se denomina recreación a las actividades q permiten el esparcimiento, es decir alejarse de las tareas cotidianas. Las actividades de recreación generalmente se realizan en el lugar donde la persona reside y en cualquier época del año. Algunas de las actividades pueden ser las plazas, los parques, los cines, los teatros, etc.

**Turismo:** El turismo es una actividad más prolongada q la recreación, q implica viajar para descansar, conocer nuevos lugares y divertirse. La argentina recibe miles de turistas extranjeros todos los años q vienen en busca de nuevos paisajes y actividades. Este tipo de turismo se denomina turismo externo. Los argentinos también hacen turismo dentro del país, lo q seria turismo interno.

**La red ferroviaria:** La red ferroviaria comprende el sistema de trenes y subterráneos. En los últimos años, algunas redes ferroviarias fueron privatizadas y otras cerradas. Sin embargo, la cantidad de pasajeros aumento. La red de subterráneos de Bs. as empezó a funcionar a principios del siglo XX.

**La red vial:** La red vial argentina comprende el conjunto de camiones, ómnibus y automóviles, y la red de rutas y caminos del país. Muchos tramos de las rutas y autopistas fueron privatizados mediante el sistema de peajes.

**El transporte marítimo y fluvial:** El transporte marítimo se realiza en barcos, a través de océanos y mares y también incluye los puertos q están en las costas marítimas. Las principales vías fluviales son el río Paraná, el río de la plata y el río Uruguay. El transporte fluvial incluye también a los puertos fluviales.

**El transporte aéreo:** El transporte aéreo incluye la flota de aviones y los aeropuertos. El servicio puede ser de cabotaje (dentro del país o hacia países limítrofes) o internacional (desde o hacia países no limítrofes).

**El comercio:** El comercio consiste en la compra y venta de los bienes o productos derivados de las actividades primarias y secundarias. Las actividades comerciales pueden realizarse tanto entre empresas y personas como entre distintos países. La actividad laboral q se realiza dentro del territorio nacional se denomina comercio interno. La actividad comercial q se realiza con otros países se denomina comercio externo. El comercio se divide en dos modalidades: el comercio mayorista, q compra productos en grandes cantidades; y el comercio minorista, q compra esos productos para hacérselos llegar a los consumidores.

**Comercio interno:** El comercio interno debe afrontar algunos problemas, como por ejemplo el mal estado de la infraestructura de transporte (q algunas no están en buen estado y no tienen las mejoras necesarias) y la competencia (pq muchos productos extranjeros son más baratos q los nacionales y eso afecta a los comercios nacionales).

**Comercio externo:** El comercio externo ofrece varias ventajas. Por un lado, permite q las personas puedan acceder a bienes q no son producidos en su país; y por el otro sirve para q el país venda al extranjero los

productos q interiormente no son consumidos. La venta de bienes o servicios q un país le hace a otro se llama exportación. La compra de esos bienes o servicios q un país le hace a otro se llama importación. La balanza comercial es la relación entre las importaciones y las exportaciones. Cuando las exportaciones son mayores q las importaciones, se obtiene más dinero q el gastado, y se dice q la balanza es positiva. Cuando las importaciones son mayores q las exportaciones, se gasta más dinero del ganado y se dice q la balanza es negativa. Algunos de los países q compran productos argentinos son: el MERCOSUR (Argentina, Brasil, Uruguay y Paraguay); la Unión Europea (Alemania, Francia, Italia, Inglaterra); y el NAFTA (Canadá, Estados Unidos, México).

**Mercados comunes:** La transformación del sistema económico mundial llevó a algunos países a establecer entre sí acuerdos de cooperación e intercambio para integrar sus economías. Un ejemplo de estos acuerdos de integración regionales es el MERCOSUR.

Clasificación industrial de las actividades del sector terciario (según entidades estadísticas):

- Comercio al por menor y al por mayor
- Transporte y almacenamiento
- Transporte aéreo
- Alojamiento y servicios de comida
- Información y comunicaciones
- Actividades financieras y de seguro
- Actividades inmobiliarias
- Actividades profesionales, científicas y técnicas
- Actividades de servicios administrativos y de apoyo
- Administración pública y defensa
- Educación

La producción e intercambio de la información es considerada como parte del sector terciario de la economía, aunque para algunos economistas esta actividad económica constituye un nuevo sector, el sector cuaternario. Además, la toma de decisiones de alto nivel es para algunos parte del sector quinario.

Hay actividades de empresas terciarias que pueden ser consideradas a la vez parte del sector secundario y del sector terciario. Este es el caso de las obras públicas, que prestan un servicio a la sociedad pero a la vez implican la construcción de infraestructura considerada como parte del sector secundario.

El sector terciario es más importante en las economías más desarrolladas. Los países tienden a seguir una progresión en su desarrollo económico, lo cual los lleva de tener una producción intensiva en actividades primarias, como la agricultura y la minería, a desarrollar la industria manufacturera, como la producción de automóviles o textiles, para luego llegar a una economía con una estructura basada en los servicios.

Actualmente el sector terciario es uno de los sectores más competitivos a nivel mundial gracias a la dramática reducción de los costos de comunicación, el mejoramiento de la velocidad y la fiabilidad en el transporte de personas y bienes y el acceso a la información.


Conocemos como sector primario, secundario y terciario de la economía a la manera como se clasifican las actividades económicas de un país o de una sociedad.

Claro que, toda actividad económica es muy importante porque permite obtener medios para cubrir necesidades. En la actividad económica primero se produce o se transforman los recursos para volverlos productos, luego se comercializan y finalmente se consumen. Por lo tanto, en la economía hay actividades económicas que se clasifican en el sector primario, otras en el secundario y otras en el sector terciario; pero todas son necesarias para cubrir las necesidades de consumo de los seres humanos. En la economía hay actividades económicas que se clasifican en el sector primario, otras en el secundario y otras en el sector terciario; pero todas son necesarias para cubrir las necesidades de consumo de los seres humanos.

Todas las actividades de la economía son necesarias para que los seres humanos podamos cubrir nuestras necesidades de consumo. Sin embargo, dependiendo del grado de desarrollo de cada país, cada país se especializa más en un sector que otro. Por lo regular los países subdesarrollados se dedican más a la agricultura y a la producción artesanal; y los países a mayor grado de desarrollo se enfocan más en la actividad industrial y de servicios.

**Ejercicios que se implementarán en la sesión.**

**ACTIVIDADES ECONOMICAS**



**"ESTIRAMIENTOS"**  
PASOS:

1. Estirarlas manos hacia arriba.
2. Girar la cabeza de izquierda a derecha.
3. La mano izquierda deberá levantarse y doblarse hacia atrás y la derecha mantenerla abajo y doblar hacia atrás e intentar juntar nuestras manos.
4. Tomar la cabeza con una mano e intentar recostarla sobre el hombro.

BENEFICIOS:

- Relajar los músculos.
- Disminuir el estrés.
- Despejar la mente.



PRIMARIAS	SECUNDARIAS	TERCIARIAS

**CIBERGRAFIA**



ENRELIEVE (2009). Actividades Económicas terciarias. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://enrelieve.cl/actividadeseconomicas/terciarias/%23:~:text=3DSon%2520aquellas%2520que%2520se%2520dedican,%252C%2520transporte%252C%2520financieras%252C%2520etc.&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TWAhVFVK0KHekDAXsQFjAFegQIBBAF&usg=AOvVaw0oaaJPf0RldPh9sDFJyUD>

PPS (2012). Actividades terciarias. Recuperado de: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.pps.k12.or.us/district/depts/edmedia/videoteca/prope/htmlb/SEC\\_68.HTM&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TWAhVFVK0KHekDAXsQFjAPegQIGhAC&usg=AOvVaw1bef2oFa2z7kSpq6tl4NxY](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.pps.k12.or.us/district/depts/edmedia/videoteca/prope/htmlb/SEC_68.HTM&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TWAhVFVK0KHekDAXsQFjAPegQIGhAC&usg=AOvVaw1bef2oFa2z7kSpq6tl4NxY)

ORG (2006). Actividades Económicas. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.actividadeseconomicas.org/2012/02/actividades-terciarias.html%3Fm%3D1&ved=2ahUKEwj9s4-nu9TWAhVFVK0KHekDAXsQFjAQegQIGxAC&usg=AOvVaw1PTjQZDsOOHGax4mzU1OTi>

### Plan de Seguimiento y Evaluación de la Propuesta Didáctica

**Propósito:** Presentar los indicadores, estrategias y herramientas que posibilitarán la identificación de avances e impactos en los aprendizajes de los adolescentes en relación a los contenidos geográficos.

<b>Indicadores:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara la distribución de las diferentes producciones económicas como la agrícola, ganadera, forestal y pesquera en las regiones del mundo.</li> <li>• Analiza la relevancia económica de la minería, la producción de energía y la industria en el mundo, además de los efectos turísticos en relación a las diferentes Regiones donde se desarrolla en el mundo.</li> </ul>
<b>Estrategias:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rompecabezas.</li> <li>• Organizadores gráficos.</li> <li>• Dibujos.</li> <li>• Cuadro comparativo.</li> <li>• Dinámicas: en busca del tesoro, la pirámide, el teléfono descompuesto y ¡el globo hace boom!</li> </ul>
<b>Instrumentos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> </ul>

