Tesis_CHS_Alvites_verificación_3_VB

9% Similitudes

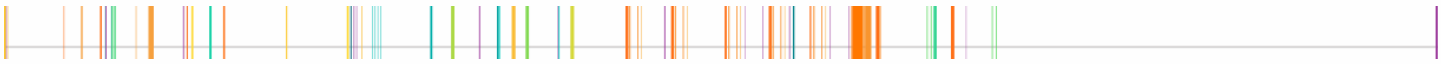
4% Texto entre comillas
< 1% similitudes entre comillas
< 1% Idioma no reconocido

Nombre del documento: Tesis_CHS_Alvites_verificación_3_VB.docx
ID del documento: 127d9be887fc817df08437b09174b79b370b200c
Tamaño del documento original: 6,51 Mo

Depositante: Cerna Janeth
Fecha de depósito: 24/12/2022
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 24/12/2022

Número de palabras: 26.992
Número de caracteres: 179.836

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	**area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: ... https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del... **4 fuentes similares**	2%		Palabras idénticas : 2% (405 palabras)
2	**materialeseducativos.org** https://materialeseducativos.org/wp-content/uploads/Teoría-de-la-oferta-Para-Quinto-Grado-de-Secu...	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (252 palabras)
3	**www.carlosguarnizteaches.com** | Competencias del área Ciencias Sociales - Tarea D... https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/01/competencias-del-area-ciencias-sociales.html **4 fuentes similares**	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (210 palabras)
4	**www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07 https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/ **3 fuentes similares**	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (175 palabras)
5	**materialeseducativos.org** https://materialeseducativos.org/wp-content/uploads/Teoría-de-la-demanda-Para-Quinto-Grado-de-Se...	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (176 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	**Documento de otro usuario** #3bb9ad El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (20 palabras)
2	**Documento de otro usuario** #39149c El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (20 palabras)
3	**gestion.pe** | Regreso a clases: Demanda de artículos de computación creció 35% en ... https://gestion.pe/economia/regreso-a-clases-demanda-de-articulos-de-computacion-crecio-35-en-20...	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (24 palabras)
4	**1library.co** | ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO https://1library.co/document/q5mvgj9j-escuela-de-educación-superior-pedagógica-pública-monterrico...	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (15 palabras)
5	**www.econosublime.com** | 7. LOS AGENTES ECONÓMICOS: LOS DECISORES DE LA EC... http://www.econosublime.com/2018/09/agentes-economicos.html	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (17 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1 https://andina.pe/agencia/noticia-por-los-peruanos-prefieren-ahora-realizar-compras-internet-858598.aspx
2 https://certificacionestic.net/gamificacion-en-la-educacion-beneficios/
3 https://yukaichou.com/gamification-video-course/beginners-guide-gamification-5-90-4-experience-phases-game/#.U0L-pK1dVUg
4 https://yukaichou.com/gamification-examples/experience-phases-game/
5 https://goo.gl/tNzcbu

Puntos de interés

1 **1library.co** | ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
https://1library.co/document/zkw53814-escuela-educación-superior-pedagógica-pública-monterrico-programa-formación.html

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO
PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA TOMA DE DECISIONES ECONÓMICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

2 **1library.co** | ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO
https://1library.co/document/q5mvgj9j-escuela-de-educación-superior-pedagógica-pública-monterrico.html

SECUNDARIA, ESPECIALIDAD: CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES

ALVITES QUISPE, Gianfranco

ASESOR:
BLANCO MORENO, Martín Rafael

Lima, diciembre de 2022

Resumen
Luego del retorno a las clases presenciales

3 **1library.co** | ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
https://1library.co/document/zkw53814-escuela-educación-superior-pedagógica-pública-monterrico-programa-formación.html

por parte de los estudiantes de la Educación básica regular,
se ha identificó que no se había logrado las competencias y capacidades en el área de Ciencias Sociales. De esta manera se hizo un estudio a los estudiantes de 4°B de la I.E. N° 7059 José Antonio Encinas Franco y se identificó que se encontraban en un nivel muy bajo en el logro de la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos específicamente en la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras. Ante ello se propuso el modelo pedagógico de gamificación el cual permitió desarrollar diversas actividades para mejorar el aprendizaje en el aula, fomentar el desarrollo de nuevas habilidades y fortalecer el pensamiento crítico. El presente trabajo de investigación se desarrolló en el enfoque cualitativo, en el diseño de investigación acción de tipo práctico. De esta manera los estudiantes de 4B° de secundaria mejoran la capacidad de toma de decisiones económicas mediante la gamificación.

Palabras clave: gamificación, recursos económicos, técnica de aprendizaje, innovación, presencial.

Abstract
After the return to face-to-face classes by the students of regular basic education, it has been identified that the competencies and capacities in the area of Social Sciences had not been achieved. In this way, a study was carried out on the students of 4th B of the I.E. N° 7059 José Antonio Encinas Franco and it was identified that they were at a very low level in achieving the competence Responsibly manages economic resources specifically in the ability to make economic and financial decisions. Given this, the gamification pedagogical model was proposed, which allowed the development of various activities to improve learning in the classroom, encourage the development of new skills and strengthen critical thinking. The present research work was developed in the qualitative approach, in the action research design of a practical type. In this way, 4th grade high school students improve their ability to make economic decisions through gamification.
Keyboards: gamification, economic resources, learning technique, innovation, face-to-face.

Agradecimiento
En esta oportunidad quiero agradecer, en primer lugar, al Señor de Quinuapata, santo ayacuchano por cuidar de mi, de mi familia y guiarme en todo este trayecto. A la vez agradecer a mi familia por apoyarme en todo momento de la carrera. De la misma manera agradecer a mi asesor Martín Blanco por brindarme en todo momento su apoyo y consejos durante todo el proceso del trabajo de investigación, además agradecer a todos los profesores de la especialidad de Ciencias Históricos Sociales de la EESPP Monterrico por brindarme su apoyo durante estos 5 años de carrera. Por último, agradecer a todos mis compañeros de toda la especialidad que me brindaron su amistad y su apoyo incondicional.
Dedicatoria
Quiero agradecer y dedicar este trabajo a toda mi familia, en especial a mis padres Victor Alvites Quispe y Yanett Quispe Roca, a mis hermanos Karina, Alexander y Danitza por brindarme su apoyo de manera incondicional. Quiero dedicar también este logro a Alexandra Peña Campoverde por su apoyo y cariño incondicional. Por último quiero dedicar a mi tío Omar Alvites quien desde el cielo me guía y me cuida.

ÍNDICE
INTRODUCCIÓN 4
1. Planteamiento del Problema 4
2. Justificación 6
3. Motivaciones para llevar a cabo la Investigación-acción 7
4. Aportes a la práctica educativa 8
I. MARCO TEÓRICO 8
1. La Gamificación 8
1.3 Pasos para gamificar una actividad 11
Identificar el objetivo 11
Establecer los contenidos 11
Crear el camino 11
Definir etapas 11

Seleccionar las mecánicas 11
Diseñar desafíos extra 11
Diseñar o elegir las insignias, medallas o premios 12
El reto final 12
La llegada 12
La revisión 12
1.4 Fases de la Gamificación 12
Fase de Descubrimiento 13
Fase de Entrenamiento 13
Fase de Andamiaje 13
Fase de Retroalimentación 13
1.5 Ventajas y desventajas de la gamificación. 14
II. MARCO METODOLÓGICO 16
1. Enfoque y diseño de Investigación. 16
2. Objetivo de Investigación 16
Objetivo general 17
Objetivos específicos: 17
5. Instrumentos (Anexo 3) 20
Diario de campo. 20
Registro de observación 21
Grupo focal 21
III. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS 23
Referencias 31

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del Problema

Ante la declaratoria del primer caso de contagio por coronavirus en el Perú el 6 de marzo del año 2020, muchas personas entraron en pánico puesto que se veía venir un problema aún más grande con la cuarentena general, el cual días previos a que sea declarado muchas personas realizaban compras innecesarias como papel higiénico según reportó en su momento la tienda mayorista Makro en el diario el Comercio (2020) manifestando que la demanda de este producto había crecido más del doble generando su escasez en la tienda. Esto evidenció el poco conocimiento por parte de las personas de comprar un producto que realmente se iba a necesitar como alimentos o medicinas, sin embargo, estas personas optaron por un producto que no iba a ser tan necesario.

Otro problema que se ha observado es el incremento de las compras por internet puesto que este ha sido el medio por el cual se podía acceder a las tiendas durante el confinamiento y de alguna manera, esta modalidad se vuelto una adicción para muchas personas, según el Observatorio Ecommerce de la Cámara Peruana de Comercio Electrónico que el 41.9% de los peruanos han realizado compras vía online y que un 15% realizó compras de productos que no era de primera necesidad a pesar de la situación que se estaba viviendo.

En España la consultora MARCO realizó una encuesta a 4500 personas en España y otros cinco países, teniendo como resultados que el 60% de estas personas había realizado compras vía online, sin embargo, esto podría traer grandes desventajas. Según Rubén Sánchez, portavoz de la organización española de consumidores FACUA, manifestó que las personas han perdido el miedo por las compras en internet ya que esto se realiza de una manera mucho más sencilla y esto conlleva a un incremento de consumo compulsivo. Ante ello se puede decir que las personas durante la pandemia realizaron compras sin medir la necesidad del producto, generando un desequilibrio en el mercado puesto que al consumir más un producto pues incrementa la demanda de este y de la misma manera incrementa el precio de este.

Otro problema que ha suscitado es el incremento de la pobreza. Según la UNICEF (2020) La pobreza monetaria en niñas, niños y adolescentes peruanos aumentaría de 26.9% en el 2019 a 39.9% en el 2020 como consecuencia directa de la pandemia. Es por ello que se debe formar estudiantes con las capacidades relacionadas a los problemas que se están afrontando y los que están por venir, trabajar específicamente en la toma de decisiones económicas en los estudiantes de educación secundaria.

Ante ello el Programa Curricular de Educación Secundaria (2016), menciona qué fortalecer la Toma de decisiones económicas en el estudiante, le permitirá

4 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES ...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos económi...

planificar el uso de sus recursos económicos de manera sostenible, en función de sus necesidades y posibilidades, sin embargo, muchos estudiantes de educación secundaria están presentando falta de motivación por aprender.

John Brook, director y profesor del departamento de Economía en la Universidad de Colorado Springs (2015) menciona que existe un gran problema en la formación económica en las escuelas peruanas ya que no existe una buena metodología para el desarrollo de este curso y por ello no se cumple con el objetivo de formar ciudadanos responsables económicamente. Esto se evidenció en la cuarentena por la pandemia por Covid-19 en Perú, cuando muchas familias, ante la desesperación por la situación, realizaron compras masivas de productos innecesarios sin pensar en los gastos de otros productos básicos.

De esta manera se ha identificado que existe un gran problema de educación financiera en el Perú, específicamente la toma de decisiones económicas y financieras. Esto trajo como consecuencia que las personas tomen decisiones equivocadas al realizar sus compras para poder enfrentar la cuarentena ocasionando así que realicen gastos innecesarios.

La causa de este problema viene a ser que en los colegios no se ha trabajado de la manera adecuada el desarrollo de la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos, ya que no había innovación por parte de los docentes al momento de desarrollar las clases es por ello que se debe proponer la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje para motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes específicamente en dicha competencia.

Es por ello que se propone la gamificación como estrategia de aprendizaje innovadora ya que cumple con motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, además se adecúa a la actualidad porque vivimos en una sociedad en la cual niños y adolescentes se encuentran enganchados a los videojuegos.

Teniendo en cuenta lo presentado, se plantea la siguiente pregunta: ¿Como la gamificación permitirá mejorar la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria de la I.E. 7059 José Antonio Encinas Franco?

Justificación

"...incorporar

5 **repositorio.ual.es**
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2294/Trabajo.pdf?sequence=1

nuevas competencias y saberes que los jóvenes necesitan para desenvolverse en la sociedad del s. XXI; asegurar el éxito a toda la población escolar, en función de sus capacidades, sus intereses y sus expectativas..."

Estatuto de Autonomía para Andalucía

Teniendo en cuenta lo presentado en el anterior punto, este trabajo pretende implementar una nueva técnica de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales para trabajar la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en la capacidad de Toma de decisiones económicas.

Sin embargo, Torrero (2021) menciona que los estudiantes perciben que ir a la escuela es una obligación y que se ha tornado en una experiencia monótona, por lo tanto, es importante hacer uso de diferentes técnicas de aprendizaje con el objetivo de incrementar la motivación y de esta manera obtener un mayor aprendizaje.

De esta manera lo que se busca es el cambio de lo tradicional a la innovación en el desarrollo de la competencia, puesto que se está haciendo mal uso de estrategias para desarrollar esta competencia.

Se busca implementar la técnica de gamificación con el objetivo de incrementar la motivación en los estudiantes para mejorar su aprendizaje, específicamente en la capacidad de Toma de decisiones económicas.

Motivaciones para llevar a cabo la Investigación-acción

Esto se presenta ante un contexto en el cual en la actualidad los estudiantes no se han desarrollado de la mejor manera durante la pandemia puesto que han ingresado a las aulas con un bajo nivel de comprensión lectora y de desarrollo de pensamiento crítico y con un alto nivel de expectativas y distracción por parte de los videojuegos. De esta manera se busca utilizar las características de los videojuegos para poder obtener su atención y su retención de información por parte de los estudiantes.

Nos encontramos en una realidad en la que la mayoría de los estudiantes se encuentran hipnotizados por los videojuegos entonces en lugar de tratar a los videojuegos como un

enemigo para el aprendizaje, se debe de tratar de trabajar de la mano para el aprendizaje de los estudiantes teniendo en cuenta que según Sánchez (2022) la sociedad está constantemente cambiando.
Aportes a la práctica educativa
Este trabajo de investigación tiene como aporte al análisis del nivel en el cual los estudiantes de educación secundaria se encuentran en el desarrollo de la

6 **www.carlosguarnizteaches.com** | Competencias del área Ciencias Sociales - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/01/competencias-del-area-ciencias-sociales.html

competencia

7 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES ...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/competencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos económi...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.
De esta manera se presenta a la gamificación como una nueva técnica didáctica para el desarrollo de la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos
. Teniendo en cuenta la realidad de los estudiantes en la que prestan más atención a los videojuegos que al desarrollo de la clase.
Esta técnica de aprendizaje va a permitir al estudiante poder tener su atención de manera constante durante todo el desarrollo de la clase y de la misma manera va a permitir desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, relaciones sociales y mejorar sus valores.
MARCO TEÓRICO
1. La Gamificación

8 **www.educativa.com** | Gamificación: el aprendizaje divertido | educativa
https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

La gamificación es una

9 **Documento de otro usuario**
El documento proviene de otro grupo

técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.
Según Deterding (2011) citado por Ortiz, Jordan y Agredal (2017) menciona que el uso de estas características del juego hace que el desarrollo de la clase, de un producto sea más atractivo, divertido y motivador.
Este tipo de aprendizaje cada vez se va volviendo muy usado por los docentes por su carácter lúdico, que hace que el adquirir conocimientos sea mucho más divertido, haciendo que el aprendizaje sea significativo. Esto surge ya que se logra motivar a los alumnos desarrollando el deseo de superación y un mayor compromiso al desarrollar las actividades.
La gamificación

10 **www3.gobiernodecanarias.org** | Gamificación | Kit de Pedagogía y TIC
https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagotic/gamificacion/#:~:text=Por su denominación en inglés, Gamification es la,motivación y favorecer la participación de los estudiantes.

es la aplicación de

11 **eduteka.icesi.edu.co** | Gamificación en la educación
https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-gamificacion

principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.
Es importante diferenciar este concepto de otro llamado Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) como medios de instrucción; el cual se basa en juegos que ya existen

12 **eduteka.icesi.edu.co** | Gamificación en la educación
https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-gamificacion

cuyas mecánicas ya están establecidas, y son adaptados para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo
real.
1.1 La gamificación y la pedagogía.
Para poder relacionar ambos términos, se identificará los conceptos de ambos. Según la UNILA (2020) Es la ciencia que estudia la educación para poder dirigirla a través de diseños y estrategias hacia la consecución de ciertas metas. Es decir que la pedagogía se va a encargar de analizar los cambios que surgen en la sociedad a lo largo del tiempo y de esta manera poder plantear nuevas estrategias para el logro de los aprendizajes.
Analizando la situación actual, nos encontramos en una época de gran avance tecnológico y a su vez el surgimiento de nuevas herramientas de entretenimiento como por ejemplo los videojuegos, cada uno de ellos mucho mas entretenido e interesante con diferentes mecánicas, recompensas, nuevos elementos y mejor interacción con diferentes jugadores. Esto trae a consecuencia que los niños y adolescentes se distraigan más con los videojuegos haciendo que no puedan comprender mejor los temas haciendo que se aburran y pierdan la motivación por aprender. Es aquí donde entra la pedagogía para analizar la problemática y plantear nuevas estrategias.
De esta manera es que se propone la gamificación como una técnica de aprendizaje con el objetivo de motivar y captar la atención del estudiante con el uso de diversas mecánicas y de diferentes recursos pedagógicos que van a ser elaborados de acuerdo a la actividad gamificada, estos pueden ser las recompensas, fichas, tableros, etc.
1.2 La gamificación sin tecnología
Según Julián Alberto Martín (2020), licenciado en Ciencias Informáticas en la universidad San Pablo de Madrid quien ha centrado todo su trabajo en la tecnología educativa, conceptualiza el término gamificación el cual consiste específicamente en utilizar la mecánica de los juegos en el ámbito educativo basándose en el sentido competitivo de los humanos, y en nuestra tendencia natural a participar más activamente en actividades cuya realización comporte una satisfacción inmediata.
Según Montalbán (2019) menciona que si es posible aplicar la gamificación sin el uso de herramientas tecnológicas sino utilizando los materiales tradicionales como son papeles, lápices, plumones etc y además de ello la creatividad del docente. Incluso presenta un ejemplo de gamificación sin tecnología titulada “Supervivientes” el cual utiliza un mapa de una isla perdida dibujado en un papelógrafo grande y presentando una contextualización detrás de ello.
1.3 Pasos para gamificar una actividad
Para poder gamificar, lo primero que se debe

13 **repositorio.ual.es**
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2294/Trabajo.pdf?sequence=1

hacer es identificar los procesos o actividades que queremos incentivar y después,
aplicar las mecánicas adecuadas para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.
Para ello Valera Marisca (2017) menciona que existen 10 pasos para poder gamificar y son:
Identificar el objetivo
Definir el fin que se quiere lograr con los estudiantes, es decir, qué habrán ganado los estudiantes luego participar en la actividad. La gamificación es una técnica mas no un fin, por lo tanto el fin u objetivo es lo que se debe tener en claro.
Establecer los contenidos
Para poder lograr el objetivo se debe de fijar los contenidos o información que se va a desarrollar, así mismo las habilidades que se deben desarrollar para comprender el tema.
Crear el camino
Implica la elaboración de la narrativa.
Definir etapas
Es un momento en el cual permitirá delimitar niveles y de alguna forma incrementar la dificultad.
Seleccionar las mecánicas

Implica la selección de la secuencia de la actividad, esto va en función a lo que se quiere lograr.
Diseñar desafíos extra
Va relacionado con la mecánica, de alguna manera servirá para poder complementar el desarrollo de la actividad, de la misma manera permitirá generar una situación problemática al tema que se está desarrollando.
Diseñar o elegir las insignias, medallas o premios
La elaboración de un sistema de recompensas es importante, debe ser un material o un recurso que impacte al estudiante. Permitirá motivar a que el estudiante participe en todo momento de las actividades.
El reto final
Es la última actividad y suele ser importante y complicado,

14 **repositorio.ual.es**
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2294/Trabajo.pdf?sequence=1

ya que el grupo está cansado, puede que haya algunos. Se debe de tener en cuenta este reto final debe servir para unir al grupo y aportar la satisfacción de haber participado y haberse divertido.
La llegada
Una vez finalizado el juego, debemos tener preparado un mensaje de aterrizaje, de revisión de los contenidos trabajados y de ánimo para seguir progresando. Un mensaje directamente relacionado con el objetivo que pretendíamos al diseñar todo.
La revisión
Una vez acabado todo debemos volver a analizar lo que ha pasado, ¿Cómo ha funcionado? ¿Qué deberíamos mantener? ¿Qué sería necesario cambiar? Esta revisión nos lleva a una mejora continua de los diseños, y como
en los videojuegos, estar
1.4 Fases de la Gamificación
Teniendo en cuenta lo propuesto por Kai Chou (2021) menciona que el jugador tiene que pasar por cuatro fases, descubrimiento, entrenamiento, andamiaje y retroalimentación.
Kai Chou (2021) menciona que es importante que el estudiante pueda relacionar el aprendizaje desarrollado con una experiencia vivida, esto va a generar un aprendizaje significativo, de la misma manera esto cumple con lo propuesto por Juan J. F. Valera Marisca (2017) con los pasos para poder gamificar una actividad.
Además, es necesario que en cada fase se genere la motivación en el estudiante haciendo que el aprendizaje sea más llamativo y caiga en el aburrimiento.
Ante ello Kai Chou (2021) propone las siguientes fases que se deben cumplir para poder realizar la gamificación:
Fase de Descubrimiento
Requiere que el estudiante conozca acerca de la dinámica que se va a utilizar buscando así la primera impresión en ellos. Es importante para esta fase que se cumpla con el primer principio del sistema Octalysis en la Gamificación propuesta por Yu Kai Chou el cual es que tenga un significado épico, es decir que sea impactante.
En esta fase se requiere que el estudiante cree su personaje en el juego y se identifique de cierta forma en ello para poder relacionar con su realidad.
Fase de Entrenamiento
El estudiante conocerá acerca de los objetivos y el reglamento del juego, las mecánicas, el estado de victoria y las actividades a realizar durante la dinámica.
Si el estudiante llega a comprender la fase de entrenamiento, va a hacer que el estudiante pueda participar con mayor interés y entusiasmo.
Fase de Andamiaje
Es donde los estudiantes van a desarrollar todas las reglas, opciones y realizar las actividades presentadas anteriormente. En esta fase es en el cual se desarrolla lo dinámico.
Esta fase finaliza cuando los usuarios ya realizaron todas las actividades y ya poseen todos los conocimientos para poder construir el aprendizaje esperado.
Fase de Retroalimentación
El estudiante comienza a realizar de manera repetida todas las actividades por lo tanto el estudiante ya domina por completo la dinámica realizada. De esta manera ya pueden desarrollar la construcción del aprendizaje final.
Sin embargo, es importante la propuesta de una actividad final puesto que esto va a hacer que el estudiante no pierda el interés y motivación generada en el desarrollo de la actividad.
1.5 Ventajas y desventajas de la gamificación.
El uso de la gamificación en el aula va a traer consigo ciertas ventajas, como ya se ha mencionado anteriormente la gamificación va a centrar su mejora en el desarrollo de la motivación en el estudiante, con ello se genera mayor interés por aprender y una facilidad de retención por parte del estudiante.
De la misma manera incrementa la atención y concentración del estudiante puesto que van a asumir el reto de los juegos por lo tanto van a tener que desarrollar la mecánica que propone el juego. Con ello se cambiaría el pensamiento sobre el aprendizaje aburrido, generando un espacio atractivo y dinámico.
Según Certinet (2020) Otra capacidad que el estudiante podrá fortalecer es la capacidad del trabajo en equipo porque muchas dinámicas se realizan por trabajos en grupo por lo tanto va a ser importante la interacción en el aula de una manera asertiva.
2. Toma de decisiones económicas y financieras
Tomar decisiones para nuestra economía familiar implica analizar los beneficios y riesgos que este podría generar para la sostenibilidad de los recursos económicos. Según Martines (2018) menciona que las familias toman decisiones siendo racionales y según el principio de la racionalidad

15 **www.econosublime.com** | 7. LOS AGENTES ECONÓMICOS: LOS DECISORES DE LA ECONOMÍA - ECONOSUBLIME
http://www.econosublime.com/2018/09/agentes-economicos.html

las familias siempre elegirán aquellos bienes que le permitan satisfacer más necesidades según sus ingresos y preferencias.

Es importante tomar las decisiones correctas ya que no solamente va a ser beneficioso para nuestra familia sino también va a permitir poder fomentar el desarrollo sostenible en los recursos ambientales. De esta manera el MINEDU (2016) menciona que Tomar decisiones económicas y financieras implica planificar el uso de los

16 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

recursos económicos de manera sostenible en relación a las necesidades y posibilidades. A su vez implica entender los sistemas de producción y de consumo,
también conocer y ejercer los deberes y derechos como consumidor.

MARCO METODOLÓGICO
1. Enfoque y diseño de Investigación.
El trabajo de investigación realizado se ha desarrollado en el marco del enfoque cualitativo y su diseño es de investigación acción que tiene como objetivo motivar al docente investigar e innovar con la finalidad de mejorar la práctica pedagógica planteando soluciones para los problemas presentados.
Según Creswell

17 **recursos.ucol.mx** | El portal de la tesis
https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php#:~:text=Según Creswell (2014, p. 577), la investigación acción,la solución de un problema específico y práctico".

la investigación acción "se asemeja a los métodos de investigación mixtos, dado que utiliza una colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos, sólo que difiere de éstos al centrarse en la solución de un problema específico y
práctico" (2014, p. 577).
Este tipo de diseño de investigación es práctico participativo, puesto que requiere que el docente realice una intervención en el aula. Es porque el docente realice una prueba diagnóstica identificando el problema a fortalecer.
Este trabajo de investigación se quiere aplicar con estudiantes de educación secundaria comprendida en los grados de 3ro a 5to de secundaria puesto que son estudiantes más próximos para salir del colegio por lo tanto muchos de ellos optan por emprender un negocio propio entonces el fortalecimiento de esta capacidad va a permitir que el estudiante pueda tener los conocimientos necesarios para poder emprender.
Para poder identificar el problema en los estudiantes del colegio José Antonio Encinas Franco N°7059 se ha realizado una sesión diagnóstica el cual permitió conocer el nivel de en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos, luego se ha utilizado la técnica de Focus Group para conocer las opiniones de los estudiantes y además de

registro de observación el cual permitió conocer las actitudes frente a la aplicación de la gamificación.
2. Objetivo de Investigación
Objetivo general
Fortalecer la toma de decisiones económicas en educación secundaria mediante la gamificación.
Objetivos específicos:
· Fortalecer la toma de decisiones económicas en educación secundaria mediante el descubrimiento.
· Fortalecer la toma de decisiones económicas en educación secundaria mediante el entrenamiento.
· Fortalecer la toma de decisiones económicas en educación secundaria mediante el Andamiaje.
· Fortalecer la toma de decisiones económicas en educación secundaria mediante la retroalimentación.
3. Contexto de la investigación acción
Este trabajo pretende fortalecer la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en la capacidad de toma de decisiones económicas por lo tanto es importante visualizar el contexto actual que atraviesan las familias.
Teniendo en cuenta la situación económica en el país,

18 **www.limacomovamos.org**
http://www.limacomovamos.org/cm/wp-content/uploads/2013/10/pobreza.pdf

según el INEI, el 14.5% de la población de Lima y Callao es pobre. Esto significa que 1'370,334 personas no llegan a cubrir los costos de la canasta básica familiar, es decir, ganan menos de S/. 348 al mes. Esto equivale a una población mayor a la que vive en la Provincia Constitucional del
Callao, por lo tanto, es importante que el dinero que se obtenga se utilice en gastos completamente necesarios.
De la misma manera visualizamos la taza de pobreza en el distrito de San Juan de Miraflores, lugar donde se encuentra la institución educativa en la que se aplicará el trabajo de investigación. Según el INEI, el 31% de la población de S.J.M vive en zonas urbano-marginales y con al menos una necesidad básica insatisfecha.
Por lo tanto, es importante que los estudiantes puedan trabajar la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos puesto que es una situación que permitirá jerarquizar sus necesidades y poder utilizar los recursos de manera responsable.
Ante ello visualizamos en qué nivel de conocimientos sobre economía se encuentran los estudiantes. Según la prueba PISA realizada en el año 2018 el Perú ocupa el penúltimo lugar en educación financiera a nivel de Latinoamérica siendo datos que se debe tener muy en cuenta puesto que evidencia que se debe mejorar el desarrollo en esta competencia.
Entonces en la I.E. José Antonio Encinas Franco N°7059 de acuerdo al consolidado de notas del año 2021 entregado por los docentes del área de Ciencias Sociales se manifiesta que en los estudiantes de tercero de secundaria el 40% de ellos tienen una nota desaprobatoria que oscila entre 10 y 05, el 38% tienen un calificativo de B que oscila entre 11 y 13, el 22% tiene una nota aprobatoria que oscila entre 14 y 20 en la

19 **www.carlosguarnizteaches.com** | Competencias del área Ciencias Sociales - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/01/competencias-del-area-ciencias-sociales.html

competencia

20 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.
Ante ello los docentes del área manifestaron que es importante fortalecer el desarrollo de la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos
y teniendo en cuenta la realidad actual económica en la que el Perú se encuentra es importante poder fortalecer el trabajo de la capacidad de Toma de decisiones económicas para que sea para ellos una herramienta que puedan utilizar en su día a día.
4. Plan de acción
A continuación, se presenta la matriz de plan de acción del trabajo de investigación el cual se presenta los campos de acción con la hipótesis con el uso de los recursos para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje (Anexo 2)
En el primer campo de acción, se da el descubrimiento del tema en relación a la capacidad de toma de decisiones económicas correspondiente a la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos. De acuerdo a ello se sostiene que el primer impacto del estudiante va a permitir poder captar mejor la información y realizar un buen análisis del tema, es por ello que se debe plantear problemas cotidianos o de realidad nacional.
Como hipótesis se consideró que, la planificación de una motivación pertinente mejora la capacidad de toma de decisiones económicas. Para poder constatar se planificó y contextualizó la motivación en relación al tema y de la misma manera crear una narrativa innovadora.
Para poder realizarlo se empleó el diseño curricular y el programa curricular para la elaboración de las sesiones de aprendizaje y de esta manera poder presentar la motivación adecuada en relación a los desempeños, asimismo, se utilizó noticias de realidad nacional, hojas y plumones para la presentación de las actividades y retos de la gamificación.
En el segundo campo de acción, el andamiaje y la presentación de objetivos y retos para el desarrollo del tema se toma en cuenta mejorar la toma de decisiones económicas correspondiente a la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos. De esta manera el desarrollo de diversos retos y objetivos permite generar el interés en los estudiantes.
Como hipótesis de acción, se menciona que el andamiaje y establecer los objetivos, mecánicas y retos claros mejora la capacidad de toma de decisiones económicas. Para poder lograr se debe formular el propósito y de la misma manera presentar los retos, las mecánicas y objetivos en función al tema a desarrollar de la misma manera la presentación de un sistema de recompensas.
Los recursos que se utilizó fue el programa curricular para la elaboración de los propósitos de aprendizajes, se usó fichas como recompensas y de la misma manera se elaboró normas para poder acceder al sistema de recompensas.
Como tercer campo de acción tenemos el entrenamiento el cual para poder desarrollarlo se toma en cuenta mejorar la toma de decisiones económicas correspondiente a la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos. De esta manera es importante desarrollar la autonomía para poder tomar mejores decisiones en todos los aspectos de la vida.
Como hipótesis de acción, se menciona que brindar el espacio para que el estudiante pueda poner en práctica lo aprendido mejora la capacidad de toma de decisiones económicas. Para ello se empleó el espacio del aula y recursos pedagógicos como cartillas, tarjetas de scape room, etc.
Como cuarto campo de acción se propone la retroalimentación el cual se va a realizar teniendo en cuenta mejorar la toma de decisiones económicas correspondiente a la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos.
Como hipótesis de acción se menciona que retroalimentar las actividades e información de la clase mejora la capacidad de toma de decisiones económicas. Para poder lograrlo se debe analizar la información obtenida en las actividades gamificadas y relacionar con la información revisada antes o después del desarrollo de las actividades, para ello se utilizará fichas informativas y cuestionarios.
5. Instrumentos (Anexo 3)
Diario de campo.
Es un instrumento de recojo de información, que se realiza mediante la técnica de observación, y permite describir los hechos que se presentaron en la práctica pedagógica, para así poder realizar autorreflexión y análisis que conlleva a la mejora de las practicas pedagógicas profesionales.
En el presente trabajo se elaborado una matriz de análisis de diario de campo el cual se realizó mediante la indagación de diversas fuentes, el cual se menciona las categorías y se resaltan los hallazgos. De esta manera se puede constatar y sustentar con fundamentos de algunos autores.
Registro de observación
Es una técnica cualitativa que permite documentar hechos que se presentan en un espacio y tiempo determinado. Esta es realizada por una persona externa a su ambiente de socialización.
Grupo focal
Es una técnica cualitativa y participativa que se apoya de la entrevista no estructurada hacía un grupo, donde el tema puede ser un diálogo abierto o sobre un tema concreto que es planteado por un moderador el cual se encarga de canalizar el proceso.

Estos instrumentos fueron validados mediante un juicio de expertos. Para ello fue necesario el aporte de 4 especialistas con experiencia en la educación quienes fueron:
Juez 1: Fiorella Fernandez Calderón
Docente del programa de estudio de Ciudadanía y Ciencias Sociales de la Escuela de Educación Superior Pedagógica pública Monterrico.
Juez 2: Norka Benetrez Huapaya

Docente de la I.E N° 7059 Jose Antonio Encinas Franco
Juez 3: Pablo Huaraya Sune
Docente de la I.E. N° 7059 Jose Antionio Encinas Franco
Juez 4: Manuel Marchán
Docente de la I.E N° 7059 José Antonio Encinas Franco
En ese sentido estos instrumentos han sido utilizado con el objetivo de obtener información con respecto a la aplicación de la gamificación y la mejora de la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS
1. Diagnóstico:
Para iniciar la investigación se debe tener en cuenta que la pandemia por COVID-19 que se vivía a nivel mundial obligó que en el Perú se decrete la cuarentena a nivel nacional haciendo que las clases se desarrollen en la modalidad de la virtualidad, un espacio el cual era nuevo tanto para docentes y para los estudiantes. De esta manera se obligaba a desarrollar las clases con recursos tecnológicos y estrategias ligadas a la virtualidad.
Bajo ese contexto, en el colegio José Antonio Encinas Franco N°7059 se vivía una realidad complicada ya que se presentó una gran brecha digital puesto que la mayoría de los estudiantes no tenían los recursos necesarios para poder realizar clases sincrónicas mediante videollamadas, generando muchas dificultades para que los estudiantes puedan desarrollar las competencias.
De esta manera se realizó un análisis a la situación y se pudo tener acceso al consolidado de notas del año anterior el cual se evidenciaba un bajo nivel de logro en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos ya que la mayoría de estudiantes se encontraban con el calificativo "B" o no habían sido evaluados.
Además, mencionaron que había problemas en el cual les costaba poder mantener la atención en la clase, así mismo les costaba demasiado poder utilizar términos económicos o de alguna forma poder administrar de manera correcta el dinero que manejaban mediante sus propinas. A partir de lo visualizado se elaboró un plan de acción y se propuso utilizar una técnica el cual cumplía con la mejora de los problemas mencionados.
2. Desarrollo del plan de acción
La aplicación del plan de acción inició el 20 de junio de 2022 y culminó el 24 de octubre de 2022. Esto se desarrolló en la modalidad presencial en la I.E. José Antonio Encinas Franco N° 7059.
A partir de la información obtenida y para su constatación se utilizó la triangulación de datos, la cual menciona que

21 **1library.co** | ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
https://1library.co/document/zkw53814-escuela-educación-superior-pedagógica-pública-monterrico-programa-formación.html

"hace referencia a la utilización de diferentes estrategias y fuentes de información sobre una recogida de datos que permite contrastar la información recabada" (Aguilar, S. y Barroso, J.,2015, p.73). De esta manera se utilizó una Matriz de Diarios de Campo, Registros de Observación y Matriz de Focus Group.
Para poder lograr el análisis de los tres instrumentos de investigación mencionado se tuvo en cuenta los objetivos específicos del presente trabajo de investigación.
En la primera fase para mejorar el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras mediante el descubrimiento, los estudiantes manifestaron que rápidamente quedaban enganchados con el inicio de la clase como se menciona en la matris de Focus Group, esto podría significar que los recursos presentados como las noticias u otras dinámicas motivaban al estudiante al desarrollo de la clase.
De esta manera se puede afirmar lo mencionado en el diario de campo y registro de observación (Anexo 5 y 6) el cual se logró observar el estado de ánimo y la mayor participación por parte del estudiante. Por lo tanto, se cumple con la hipótesis que la aplicación de Descubrimiento contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria
En la segunda fase, para mejorar el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras mediante el andamiaje los estudiantes mencionaron que las instrucciones fueron muy claras y que los retos y objetivos presentados ayudaron a comprender el desarrollo de la clase como se logra identificar en la matriz de focus group (Anexo 4)
Esto se puede confirmar en las matrices elaboradas (Anexo 5 y 6) el cual se logra identificar la apertura y el ánimo de competitividad para el desarrollo de las sesiones. Por lo tanto, se cumple con la hipótesis que la aplicación de andamiaje contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria.
En la tercera fase, para mejorar el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras mediante el entrenamiento los estudiantes mencionaron que los recursos pedagógicos y didácticos eran muy llamativos y entretenidos como se identifica en la matriz de focus grupo (Anexo 4), esto facilitó el desarrollo de las actividades y mayor comprensión de la información.
De acuerdo a las matrices de análisis (anexo 5 y 6) se elaboró materiales en relación al tema que se iba a desarrollar. Por lo tanto, se cumple con la hipótesis que la aplicación de Entrenamiento contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria.
En la cuarta fase, para mejorar el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones económicas mediante la retroalimentación los estudiantes mencionaron que las actividades gamificadas si tenían relación al tema que se estaba desarrollando por lo tanto ayudaba a comprender mejor las diferentes situaciones y problemáticas que se presentaban como se identifica en la matriz de focus group (Anexo 4)
Así mismo se menciona en los matrices de análisis (anexo 5 y 6) el cual menciona que la retroalimentación facilitó el afianzamiento de los aprendizajes y de la misma manera a poder analizar cada situación con mayor profundidad. Por lo tanto, se cumple con la hipótesis que la aplicación de retroalimentación contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en educación secundaria.
3. Logros y dificultades encontradas.
Se menciona los logros alcanzados en cada objetivo específico planteado en el trabajo de investigación:
El descubrimiento mejora la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria. Por lo tanto, los estudiantes de educación secundaria fortalecen la toma de decisiones económicas mediante la gamificación
El andamiaje mejora la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria. Por lo tanto, los estudiantes de educación secundaria fortalecen la toma de decisiones económicas mediante la gamificación.
El Entrenamiento mejora la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria. Por lo tanto, los estudiantes de educación secundaria fortalecen la toma de decisiones económicas mediante la gamificación
La retroalimentación mejora la toma de decisiones económicas en educación secundaria. Por lo tanto, los estudiantes de educación secundaria fortalecen la toma de decisiones económicas mediante la gamificación.
Los estudiantes de 4B° de secundaria de la I.E N° 7059 Jose Antonio Encinas Franco mejoran la capacidad de toma de decisiones económicas mediante la gamificación.
LECCIONES APRENDIDAS
Para concluir, luego de haber realizado la aplicación de investigación acción se puede decir que se evidenciado, mediante el análisis de la información y la reflexión de los aprendizajes, un incremento en el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones económicas mediante la aplicación de la técnica de la gamificación, ante ello se logra reconocer que:
En la primera fase de la gamificación, en el descubrimiento se menciona que proponer actividades de motivación que impacten al estudiante hace que se incremente la motivación y se genere mayor interés por conocer el tema. De esta manera es importante que desde un primer momento se tenga la atención del estudiante ya que permitirá mayor comprensión del tema.
En la segunda fase de la gamificación, en el andamiaje se menciona la importancia de proponer diversos retos, un sistema de recompensas adecuado y competitivo y los objetivos claros, ya que de esta manera el estudiante generará mayor competitividad e interés en el desarrollo de la sesión así mismo permitirá el desarrollo de nuevas habilidades.
En la tercera fase de la gamificación, el entrenamiento se menciona la importancia del uso de los recursos pedagógicos ya que estos deben ser llamativos, variados y concisos para tener claridad en el desarrollo de la sesión, asimismo poder mejorar la autonomía y juicio crítico ya que es en esta fase donde se aplicará las reglas e información obtenida.
En la cuarta fase de la gamificación, la retroalimentación se menciona la importancia de reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos y así mismo poder profundizar a ello, esto permitirá mejorar la capacidad de juicio crítico y de esta manera mejorar en la toma de decisiones.
119

18

Para concluir, mediante el análisis de la información obtenida gracias a los instrumentos aplicados a los estudiantes de 4B° de secundaria se logró identificar que una mejora en la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras puesto que mediante el uso de la técnica de la gamificación se logró incrementar la motivación y el interés en los estudiantes, específicamente desarrollando el pensamiento crítico para la toma de decisiones.

Referencias

Andina. (2021). ¿Por qué los peruanos prefieren ahora realizar compras por Internet?. Agencia peruano de noticias Andina. https://andina.pe/agencia/noticia-por-los-peruanos-prefieren-ahora-realizar-compras-internet-858598.aspx

Calonge, J. (2021). Gamificación en la educación: 10 beneficios. Certinet. https://certificacionestic.net/gamificacion-en-la-educacion-beneficios/

Chou, Y. (2012). The Beginner's Guide to Gamification (5 of 90): The 4 Experience Phases of a Game. Yu-Kai Chou: Gamification & Behavioral Design. https://yukaichou.com/gamification-video-course/beginners-guide-gamification-5-90-4-experience-phases-game/#.U0L-pK1dVUg

Chou, Y. (2018). Gamification Design: 4 Phases of a Player's Journey. Yu-Kai Chou: Gamification & Behavioral Design. https://yukaichou.com/gamification-examples/experience-phases-game/

22 **recursos.ucol.mx** | El portal de la tesis
https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php#:~:text=Según Creswell (2014, p. 577), la investigación acción,la solución de un problema específico y práctico".

Creswell, J. (2012). Educational research. Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research. [Investigación educativa. Planeación, conducción y evaluación en investigación cuantitativa y cualitativa]. (4ª ed). USA: Pearson.
https://goo.gl/tNzcbu

Lima como vamos. (2013). Tercer informe evaluando la gestión en Lima 2012
http://www.limacomovamos.org/cm/wp-content/uploads/2013/10/pobreza.pdf

Llerena, A., Sánchez, I., y Hernández,

23 **doi.org** | La retroalimentación y su influencia en la consolidación de aprendizajes en proceso, de niños y niñas de Educación Inicial. | ConcienciaDigital
https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i3.2.1408

Y. (2020). La retroalimentación y su influencia en la consolidación de aprendizajes en proceso, de niños y niñas de Educación Inicial. Conciencia Digital, 3(3.2), 60-75. https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i3.2.1408

Lopez. (2013). La Gamificación en el área de Economía. Universidad de Almería.
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2294/Trabajo.pdf?sequence=1

Martínez (2020).

24 **elcomercio.pe** | Coronavirus | Makro ante avance de coronavirus: "Demanda de productos de higiene creció más del doble durante la semana"| Makro | covid-19 | ...
https://elcomercio.pe/economia/dia-1/coronavirus-makro-ante-avance-de-coronavirus-demanda-de-productos-de-higiene-crecio-en-mas-del-doble-durante-la-semana-makro-covid-19-compras-masivas-noticia/?ref=...

Makro ante avance de coronavirus: "Demanda de productos de higiene creció más del doble durante la semana". El Comercio Perú. https://elcomercio.pe/economia/dia-1/coronavirus-makro-ante-avance-de-coronavirus-demanda-de-productos-de-higiene-crecio-en-mas-del-doble-durante-la-semana-makro-covid-19-compras-masivas-noticia/?ref=ecr

Medina (2020)

25 **elperiodicodemexico.com** | El Periódico de México | Noticias de México | Exclusivas-Reportajes | El consumidor tras el coronavirus: más compras por Internet y me...
https://elperiodicodemexico.com/nota.php?id=946020&sec=exclusivas-reportajes

El consumidor tras el coronavirus: más compras por Internet y menos ropa. Diario El País. https://elpais.com/sociedad/2020-06-12/el-consumidor-tras-el-coronavirus-mas-compras-por-internet-y-menos-ropa.html

Morales (2012) Elaboración de material didáctico| Red Tercer Milenio

Piñon (2020). La importancia de la retroalimentación en el proceso de aprendizaje. https://blog.lirmi.com/la-importancia-de-la-retroalimentacion-en-el-proceso-de-aprendizaje

Torrero (2021). La pandemia de la falta de motivación escolar. La Prensa Panamá. https://www.prensa.com/impresa/opinion/la-pandemia-de-la-falta-de-motivacion-escolar

Roque, Guirardo, Rey (2020)

26 **scielo.sld.cu** | Recursos pedagógicos y didácticos para la atención a las preferencias comunicativas en la infancia prescolar
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500471#:~:text=Los recursos pedagógicos son el

Recursos pedagógicos y didácticos para la atención a las preferencias comunicativas en la infancia prescolar. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500471#:~:text=Los%20recursos%20pedag%C3%B3gicos%20son%20el,permitan%20a%20los%20ni%C3%B1os%2C%20observar%2C

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE COHERENCIA

TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS: Gamificación para fortalecer la Toma de decisiones económicas en educación secundaria
MODALIDAD: Con intervención pedagógica Innovación educativa
ENFOQUE CUALITATIVO DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Cualitativa
Tipo: Investigación – acción.
ESPECIALIDAD Ciencias Sociales
EQUIPO INVESTIGADOR Gianfranco Alvites Quispe

Problema
Objetivos
Acciones
Técnicas e instrumentos

General
Elaboración de sesiones de aprendizaje y proponer actividades motivadoras en relación al tema empleando una narrativa lúdica.
Técnica de observación participante.

Instrumento: Diario de campo

Técnica de observación.

Registro de observación.

Técnica de Focus Group

Instrumento
Matriz de análisis de Focus Group

Fortalecer la toma de decisiones económicas mediante la gamificación en estudiantes de educación secundaria

Objetivos específicos
Campos de acción
Hipótesis de acción

•

27 **tesis.pucp.edu.pe** | Estrategias para fortalecer la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras responsables de los estudiantes de 2do grado de la I.E....
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14450

Fortalecer la capacidad de Toma de decisiones económicas y financieras
mediante el desarrollo de la dimensión de descubrimiento en la gamificación.

· Descubrimiento

La aplicación de Descubrimiento contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria.

28 **tesis.pucp.edu.pe** | Estrategias para fortalecer la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras responsables de los estudiantes de 2do grado de la I.E....
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14450

Fortalecer la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras
mediante el desarrollo de la dimensión de entrenamiento en la gamificación.

· Entrenamiento
La aplicación de Entrenamiento contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria.

Elaborar las reglas de cada juego y a su vez elaborar un sistema de recompensas.

•

29 **tesis.pucp.edu.pe** | Estrategias para fortalecer la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras responsables de los estudiantes de 2do grado de la I.E....
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14450

Fortalecer la capacidad de Toma de decisiones económicas y financieras
mediante el desarrollo de la dimensión de Andamiaje en la gamificación.

· Andamiaje
La aplicación de Andamiaje contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en estudiantes de educación secundaria.

Elaborar recursos pedagógicos llamativos y adecuados para el desarrollo de las actividades.

•

30 **tesis.pucp.edu.pe** | Estrategias para fortalecer la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras responsables de los estudiantes de 2do grado de la I.E....
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14450

Fortalecer la capacidad de Toma de decisiones económicas y financieras
mediante el desarrollo de la dimensión Hacia el dominio del juego en la gamificación

· Retroalimentación
La aplicación de retroalimentación contribuye a la mejora de la toma de decisiones económicas en educación secundaria.

Elaborar preguntas de juicio crítico.

ANEXO 2
PLAN DE ACCIÓN

CAMPOS DE ACCIÓN
HIPÓTESIS DE ACCIÓN
ACTIVIDADES
RECURSOS

CRONOGRAMA

El Descubrimiento del tema
La planificación de una motivación pertinente la mejora la capacidad de toma de decisiones económicas
Planificar y contextualizar la motivación en relación al tema y de la misma manera crear una narrativa innovadora.
· Hojas bond y hojas de color.
· Noticias.
· Sesión de aprendizaje.
INICIO DE LA APLICACIÓN:

20 de junio de 2022

FIN DE LA APLICACIÓN:

31 DE AGOSTO

Sesión 1
20 de junio – 24 de junio

Sesión 2
27 de junio – 1 de julio

Sesión 3
4 de julio – 8 de julio

Entrenamiento en el tema
Establecer los objetivos, mecánicas y retos claros mejora la capacidad de toma de decisiones económicas.
· Formular el propósito y de la misma manera presentar los retos, las mecánicas y objetivos en función al tema a desarrollar.
· Diseñar un sistema de recompensas.
· Diseño curricular nacional de EBR.
· Sistema de recompensas (Monedas y cartas poder).
· Sesión de aprendizaje.
· Ficha informativa sobre el funcionamiento de sistema de recompensas.

Andamiaje de las reglas
Brindar el espacio para que el estudiante pueda poner en práctica lo aprendido mejora la capacidad de toma de decisiones económicas.
· Brindar el espacio para poder desarrollar las actividades y mecánicas en relación al tema.
· Materiales didácticos gamificados sin tecnología.
· Ludo y tarjetas de Scape Room.

Retroalimentación
Retroalimentar las actividades e información de la clase mejora la capacidad de toma de decisiones económicas.
· Relacionar las actividades y mecánicas presentadas con el tema. De la misma manera resaltar el cumplimiento del objetivo presentado.
· Hojas bond.
· Fichas informativas.
· Cuestionarios.

ANEXO 3
INSTRUMENTOS
DIARIO DE CAMPO Nº00
NOMBRES Y APELLIDOS:
Centro de práctica:
ÁREA: FECHA:
LOGRO DE APRENDIZAJE:
SECUENCIA DIDÁCTICA
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO

....

DESARROLLO

SALIDA

NOMBRE Y FIRMA DEL ESTUDIANTE

GUÍA PREGUNTAS DE FOCUS GROUP

La siguiente entrevista tiene como finalidad poder recabar información respecto a la aplicación de diferentes estrategias que permitieron mejorar la capacidad de toma de decisiones económicas y financieras.

1. ¿Crees que las dinámicas basadas en la técnica de gamificación utilizadas en clase a ayudado a comprender mejor el tema?

---

2. ¿Cuál fue la dinámica que más te gustó? ¿Por qué?

---

3. ¿De qué manera te ayudó el uso de estas dinámicas para el desarrollo de tus actividades en clase?

---

4. ¿Qué materiales se emplearon durante el desarrollo de las sesiones?

---

5. ¿De qué manera te ayudó el uso de estos materiales en el desarrollo de las actividades?

---

6. ¿Crees que las actividades desarrolladas te ayudaron a comprender más los temas de economía en el curso de Ciencias Sociales?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°

Área curricular: Ciencias Sociales.

Fecha:

Docente observador (a):

Grado y sección:

Propósito de aprendizaje:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DIDÁCTICA (Gamificación)	LOGROS
INICIO	Descubrimiento	
DESARROLLO	Entrenamiento .	
	Andamiaje	
CIERRE	Retroalimentación	

ANEXO 4

MATRIZ DE ANÁLISIS DE FOCUS GROUP

Pasos de gamificación	Preguntas	Respuestas	Sustento Teórico	Conclusiones
Descubrimiento	¿Crees que las dinámicas basadas en la técnica de gamificación utilizadas en clase han ayudado a comprender mejor el tema?	E1: Si ya que fue una manera más dinámica y divertida de aprender. E2: Si, porque es un juego daba mucha curiosidad y prestaba mayo atención y comprendía mejor el tema.	Según Briceño (2021)	

31 **www.aucal.edu** | La motivación: ¿cómo interviene en el aprendizaje? | Social
https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/la-motivacion-como-interviene-en-el-aprendizaje/#:~:text=En el aprendizaje, la motivación juega un rol,aliente a comprender y adquirir conocimientos y ha...

En el aprendizaje, la motivación juega un rol protagónico, ya que, sin ella, es muy difícil lograr aprendizajes significativos en el estudiante, independiente de la edad, porque todos necesitan un motivo que los aliente a comprender y adquirir conocimientos y habilidades.

El uso de la motivación constante como principal arma para el aprendizaje fue positivo, esto genera que se pueda captar con mayor facilidad la atención y comprensión en los estudiantes.

¿Cuál fue la dinámica que más te gustó? ¿Porqué?

E4: Me gusto más del desarrollo sostenible ya que tenía que resolver acertijos y eso hacía que tengamos que analizar más las situaciones y aparte que teníamos que movilizarnos más por todo el salón.

E3: Me gustó más el ludo porque me recordaba al monopolio y me pareció más divertido.

E5: El bingo ya que comentamos cosas que habíamos aprendido y nos ayudaba a reforzar el tema.
Según Barroso (2013) utilizar diversas dinámicas para el aprendizaje incrementa la creatividad, trabajo en equipo y diferentes habilidades sociales. Además, incrementa el aprendizaje significativo.
Presentar diferentes dinámicas en cada sesión incrementa la curiosidad en los estudiantes, así mismo ayuda a desarrollar mayor creatividad con el cumplimiento de estas actividades.

Entrenamiento
¿De qué manera te ayudó el uso de estas dinámicas para el desarrollo de tus actividades en clase?
E6: Nos ayudó a que conozcamos más los temas y que nuestros conocimientos fueran más amplios. También nos ayudó a trabajar en equipo.

E7: En mi caso hacía que yo prestara mayor atención a la clase ya que a veces nos distraemos de cualquier cosa y nos olvidamos de lo que estábamos hablando. Además, fue importante ya que coordinábamos mejor con nuestros compañeros
Collazos sostiene “El diseñador instruccional también tiene que organizar los grupos de trabajo.
Con tal fin, debe definir el tamaño del grupo, los métodos de asignación de roles a los estudiantes y la duración de cada uno de los grupos y sus tipos, pues los grupos son heterogéneos y muchas veces los roles están previamente establecidos es
conveniente, además, involucrar a personas externas al salón de clase”.
(Collazos, 2016, p.143)
Incrementar el trabajo en equipo ayuda a que se desarrolle mejores habilidades sociales en los estudiantes, de alguna manera al momento de presentar las actividades ellos ya iban coordinando sus roles para el desarrollo de las actividades.

Andamiaje
¿Qué materiales se emplearon durante el desarrollo de las sesiones?
Todos: Usamos cartas cartillas, monedas, dados, tableros, cartilla de bingo, fichas de trabajo.

32 **localhost** | Influencia de los recursos didácticos en la calidad de la recuperación pedagógica en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de segundo grado ...
http://localhost:8080/xmlui/bitstream/redug/26210/3/BFILO-PD-LP1-17-193.pdf.txt

Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo.

El uso de diferentes materiales didácticos incrementaba el interés y curiosidad de los estudiantes. Motivando la participación.

Retroalimentación
¿Crees que las actividades desarrolladas te ayudaron a comprender más los temas de economía en el curso de Ciencias Sociales?
E8:Yo sí ya que antes las clases eran divertidas, pero no entendía mucho per ahora si logré captar más, se mas de cultura general.

E2: Como menciona mi compañera, antes hablábamos de que había pasado antes en cambio este año hablamos de temas de la actualidad, de lo que está sucediendo ahora mismo.

E4: Antes era muy aburrido ya que antes leer y responde las preguntas, pero en este caso logré comprender mejor los temas, ahora puedo captar mejor la información.

Según Ausbel, El aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje en el que el estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir conocimientos nuevos. Por lo tanto, se trata de un proceso en el que el estudiante, mediante una participación activa, consigue adquirir y retener conocimientos nuevos de manera más efectiva
Utilizar problemáticas de la situación actual ayuda a que el aprendizaje sea significativo ya que al usar noticias o problemas de la actualidad, ellos vienen desde casa informándose o leyendo sobre el tema, sin embargo ya en clase se llega a fundamentar el porqué de cada situación.

CATEGORÍA
HALLAZGO
INTERPRETACIÓN TEÓRICA
CONCLUSIONES

DESCUBRIMIENTO
DC.1
Presenté una noticia que hablaba acerca de la implementación de la economía circular en las empresas. Se presenta el propósito de aprendizaje.
DC.2
Luego de presentar la noticia pude observar que cada vez le prestaban mayor atención al propósito de la sesión ya que de alguna manera servía como objetivo principal para desarrollar la actividad gamificada.
DC.3
Se hizo la presentación de la noticia para poder relacionar el tema con la realidad actual y los chicos eran más minuciosos en cada pregunta ya que mencionaron podría ser una pista para poder ganar el juego.
DC. 4
logré observar que los estudiantes mostraban interés por iniciar la clase ya que les ha llamado la atención el uso de estas dinámicas para el desarrollo de las sesiones.
DC. 5
Se realiza la presentación del propósito de aprendizaje el cual los estudiantes ya lo utilizan como un objetivo principal para el desarrollo de la dinámica
DC. 7
Se inicia la sesión presentando una noticia acerca de la informalidad laboral de los jóvenes en la actualidad, partiendo de esta noticia se presenta las preguntas de saberes previos y conflicto cognitivo.
El objetivo o propósito de enseñanza y aprendizaje es necesario; de no concebir la actividad así desde el comienzo se cae en el riesgo de que los estudiantes no entiendan cuál será el propósito de la actividad gamificada (Ardila, 2018, p.36)

Valdivia (2015) Normalmente cuando se habla de motivación escolar se hace referencia a aquella motivación que impulsa al estudiante a realizar una serie de tareas que los profesores le proponen como mediación para el aprendizaje de los contenidos curriculares.
Ruiz (2020)

33 **filosofia.co** | Tipos de alumnos segun la motivacion - Filosofia.co
https://filosofia.co/preguntas/tipos-de-alumnos-segun-la-motivacion/

la motivación posee una importancia fundamental para que el alumnado muestre interés en su educación y predisposición a aprender.

Dentro de la primera categoría se menciona dos aspectos importantes para el desarrollo de la sesión, primero es el enganche que va a realizar el docente para poder obtener la atención del estudiante por todo el tiempo de la clase ya que como menciona el autor esto permitirá que muestre interés en el aprendizaje y una mayor predisposición.
De la misma manera es necesario elaborar el propósito lo mas preciso posible ya que esto permitirá que el estudiante tenga mayor claridad al desarrollar la actividad.
Se presentaron diferentes noticias de problemas de economía actuales generando análisis y curiosidad por conocer la clase así mismo presentar dinámicas como charadas hacía que ellos describan de alguna manera las características de las palabras.

ANDAMIAJE
DC 1
Se presenta la actividad de Scape Room, se menciona las reglas del juego, la mecánica y el sistema de recompensas.
DC.2
Se procedió a explicar la mecánica del juego el cual era la misma que el ludo tradicional a excepción de en algunas casillas del ludo se situaban signos de interrogación el cual planteaba diversos retos que cada jugador debía realizar
DC.4
Los estudiantes reciben por parte del docente una ficha informativa y resaltan las ideas principales de este. De la misma manera los estudiantes van a revisar la información del texto escolar.
DC. 5
Se inicia con el desarrollo presentando el título de la sesión y entregando los materiales a utilizar durante el desarrollo de la sesión como por ejemplo las cartas de retos, fichas e instrucciones para cada estudiante
DC 7
Se entrega una ficha informativa el cual los estudiantes leyeron y resaltaron las ideas mas importantes. Muchos de ellos pensaron que en la clase ya no se iba a realizar alguna actividad gamificada porque se estuvo revisando a profundidad la información
Plantear retos a los estudiantes que les permitan fomentar su competencia. Se trata, por tanto, de plantear retos que les permitan aprender jugando, emocionándose y divirtiéndose y que supongan un aprendizaje más efectivo y significativo para ellos (Torres Ángel y Romero Luis, 2018)

Bustamante (2020)

34 **puzzlefactory.com** | rompecabezas sobre el análisis de la información. - Puzzle Factory
https://puzzlefactory.com/es/rompecabezas-didacticos/445054-rompecabezas-sobre-el-análisis-de-la-información-rompecabezas

El análisis de la información es la decodificación de datos que se hallan en un determinado documento, en donde un especialista logra procesar la información con el fin de recuperar datos que emitan una información que sea de utilidad.

35 **Documento de otro usuario**
El documento proviene de otro grupo

Establece unas normas del juego. Las reglas sirven para reforzar el objetivo del juego, pero también evitan que el caos se apodere del desarrollo
del mismo, delimitan comportamiento, promueven una competencia limpia o facilitan
ciertos acontecimientos. Crea normas concisas para compartirlo con los estudiantes procura que estén claras y que se respeten (aulaplaneta, 2015).

Planificar los retos que permitan lograr con el cumplimiento de los objetivos va a desarrollar en el estudiante el fortalecimiento del pensamiento crítico y de esta manera podrá tener un mejor criterio al momento de decidir ante una situación, asimismo permitirá mejorar la autonomía

ENTRENAMIENTO
DC.1
Los estudiantes reciben los materiales a utilizar para el desarrollo de la actividad, cada grupo será identificado con un símbolo.
DC. 2
Conforme si fue desarrollando la dinámica se veía mucha competitividad por parte de los estudiantes y muchos gestos de sorpresa
DC.3
Hubo un momento en el cual se desbordaron en energía entonces traté de contenerlos motivando a la comunicación entre equipos puesto que si no podía hablar calmados pues no iban a poder completar los retos de la actividad.
DC. 4
Luego de ello se procedió a seleccionar 9 ideas que se ha tomado de las informaciones recibidas, tanto como de la ficha informativa y el texto escolar, el cual se colocó en cartillas de bingo entregadas por el docente.
DC.5
Se logra identificar que muchos de los estudiantes lograron fortalecer la comunicación asertiva ya que permitía que cada uno pueda dar sus ideas u opiniones con respecto a cada reto realizado
Cifuentes (2020)

36 **scielo.sld.cu** | Recursos pedagógicos y didácticos para la atención a las preferencias comunicativas en la infancia prescolar
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500471#:~:text=Los recursos pedagógicos son el

Los recursos pedagógicos son el diseño que debe hacer el adulto, a partir de las vivencias infantiles, de actividades para propiciar el acceso a las informaciones, a proporcionar los medios necesarios, o sea, los materiales específicos que, bien confeccionados y seleccionados, les permitan a los niños, observar, manipular, experimentar, reflexionar y, además, comunicar verbalizar, representar todo lo que realizan, así como poner en juego sus propias habilidades

Se debe conocer la realidad de cada institución educativa y de acuerdo a los recursos que se tiene, se debe elaborar los materiales para el desarrollo de la sesión así mismo es importante para poder darle sentido a la mecánica de las dinámica, es decir que si cuentan con recursos tecnológicos necesarios facilita el uso de redes o páginas sin embargo también se puede elaborar material didáctico hecho a mano.

RETROALIMENTACIÓN
DC.1
Se reflexiona sobre el desarrollo de la actividad de gamificación y de la importancia de conocer los objetivos de desarrollo sostenible para el desarrollo en la economía del país.
DC. 2
Lo que mas les llamó la atención fue que por querer ganar en el juego muchos de ellos mostraron cierta competitividad que ellos no conocían de sus compañeros y en algunos casos pues lograron fortalecer su amistad
DC. 3
se realizó una conclusión mencionando la importancia de los valores, el trabajo en equipo y las normas de convivencia.
DC. 5
Para ir finalizando con la sesión se felicita a los estudiantes por su participación en las actividades y la mejora de muchas habilidades como salón

DC. 7
Se cerró con una breve conclusión y con la respuesta de las preguntas de metacognición. Los estudiantes se fueron muy contentos de la clase.
Piñon (2020)

37 **blog.lirmi.com** | La importancia de la retroalimentación en el proceso de aprendizaje
https://blog.lirmi.com/la-importancia-de-la-retroalimentacion-en-el-proceso-de-aprendizaje

El acto de retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje se refiere a la valoración del logro alcanzado por el alumno para orientarlo hacia el logro de los aprendizajes esperados y pasa de ser una simple observación respecto a sus aciertos o errores a un proceso de reflexión entre el profesor y el alumno que le permita identificar la o las formas más adecuadas para alcanzar el objetivo deseado.

Es muy importante direccionar las sesiones con diferentes problemas de la actualidad, esto genere que pueda planificar diferentes tipos de alternativa de solución, Esto permitirá que el estudiante desarrolle un mejor análisis de la situación y fortalecer su pensamiento crítico.

ANEXO 5
MATRÍZ DE ANÁLISIS DE DIARIOS DE CAMPO

CATEGORÍA
HALLAZGOS
SUSTENTO TEÓRICO
CONCLUSIONES

DESCUBRIMIENTO
R.O1
El docente presenta la motivación de la clase que era una noticia sobre la implementación de la economía circular para las empresas del país. Uno de los estudiantes manifiesta que estaban de acuerdo con la implementación de la nueva ley ya que promovía el cuidado del medio ambiente utilizando elementos biodegradables y a la misma vez reciclar ciertos elementos que hacen que contamine promoviendo el desarrollo sostenible en el país.

RO2
El docente presenta la noticia sobre la escasez de alimento que se iba a atravesar en el continente asiático, luego los estudiantes comienzan a participar muy animados ya que era una noticia que estaba sucediendo en el momento y que incluso alguno de ellos manifestó que un día anterior estaban debatiendo de ese punto con su familia.

RO4
El docente inicia presentando una noticia sobre la contaminación del medio ambiente a consecuencia de las actividades económicas.

RO7
Luego de ello el docente inicia con la motivación de la clase presentando una noticia sobre la informalidad laboral de los jóvenes. Muchos de ellos analizaron la situación y más aún que ellos están cerca de terminar el colegio, ver esa realidad es muy preocupante para ellos ya que no hay garantía de que cuando terminen el colegio van a conseguir un trabajo decente. Algunos mencionaron que trabajaban ayudando a su familia en sus negocios u otros iban a acompañar.

El objetivo o propósito de enseñanza y aprendizaje es necesario; de no concebir la actividad así desde el comienzo se cae en el riesgo de que los estudiantes no entiendan cuál será el propósito de la actividad gamificada (Ardila, 2018, p.36)

Retos y pruebas que el usuario debe resolver. Normalmente se construyen bajo un sistema basado en puntos y están enfocados en la motivación de los usuarios de finalizar tareas más complicadas (Borrás Oriol, 2015)
El docente presentó diferentes materiales para el desarrollo de diferentes dinámicas. Así mismo se procuró que se utilice diversas dinámicas para la motivación.

ANDAMIAJE
RO.1
El docente presenta la actividad de gamificación titulada “Scape Room ambiental”. Primero brinda las instrucciones para el desarrollo de la actividad solicitando que los estudiantes formen grupos de 5 integrantes.
Luego el docente hace entrega un sobre con tarjetas que se iba a utilizar para el desarrollo de la actividad.
RO2
El docente presenta las instrucciones y explica el desarrollo del juego, la mayoría de los estudiantes mencionaban que ya sabían como se iba a desarrollar la mecánica sin embargo se mostraban confundidos por el uso de tarjetas retadoras.
RO4
Para el desarrollo el docente entrega una guía de instrucciones de la actividad. Los estudiantes se organizan para leer la guía y de alguna manera asignarse roles de equipo. Luego de ello reciben un mapa de tesoro el cual menciona que la secuencia de sé debe realizar para descubrir el tesoro.
RO7
El docente inicia con el desarrollo de la sesión presentando una ficha informativa el cual la revisa junto con los estudiantes. Cada uno resalta las ideas más importantes.

Establece ciertas normas, la formulación de ciertas reglas o normas concretas para que los alumnos comprendan de qué

38 **Documento de otro usuario**
El documento proviene de otro grupo

se trata de una competición sana y participen de forma
ordenada (Universidad Complutense de Madrid, 2018).

39 **Documento de otro usuario**
El documento proviene de otro grupo

Establece unas normas del juego. Las reglas sirven para reforzar el objetivo del juego, pero también evitan que el caos se apodere del desarrollo
del mismo, delimitan comportamiento, promueven una competencia limpia o facilitan ciertos acontecimientos. Crea normas concisas para compartirlo con los estudiantes procura que estén claras y que se respeten (aulaplaneta, 2015).
El docente participa de manera actividad en el análisis de la información para la clase, se logró observar que los estudiantes cada vez presentaban mayor atención ya que motivaba en ellos la implementación de diferentes dinámicas.

ENTRENAMIENTO
RO1
Observo que cada integrante de grupo brinda sus ideas para identificar la palabra oculta, así mismo están revisando apuntes y ficha informativa de la clase anterior para ver si allí hay alguna pista oculta.
RO2
Muchos de ellos para tomar esta decisión utilizaron la información y de esta manera analizar cada circunstancia
RO4

Observo que un grupo entró en un pequeño debate ya que decían algunos que era un problema el cual genera un daño al medio ambiente pero no se debía erradicar ya que generaba un ingreso económico importante al país sin embargo otros mencionaban que el Perú podía generar mayores ingresos económicos fortaleciendo otras actividades económicas como la agricultura y el turismo.
RO7
Uno de los estudiantes logró marcar las 9 casillas y se consagró ganador de la actividad. El docente felicitó al estudiante ganador y a los demás también por haber participado.

40 **repositorio.pucesa.edu.ec** | Desarrollo de material educativo basado en la web 2.0 para la enseñanza de Ciencias Naturales en Educación Básica Superior
http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1504/3/76017.pdf.txt

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido
(Morales, 2012, p. 10).
El docente utilizó la mayor cantidad de materiales elaborados a mano, además esto generaba la curiosidad por conocer la mecánica de la dinámica.

RETROALIMENTACIÓN
RO1
El docente realizó las preguntas de metacognición el cual los estudiantes mostraron mucha alegría la responder y luego de ello se elaboró una conclusión con respecto al desarrollo de la información
RO2
Para finalizar muchos de ellos manifestaron que ya habían comprendido por qué el problema que se vivía en el continente asiático afectaba a la economía mundial y cómo funcionaba.
RO4
Para terminar el docente, recoge las apreciaciones de los estudiantes y realiza las preguntas de metacognición. Los estudiantes responden las preguntas muy animadas
RO7
Para ir finalizando la sesión el docente realiza las preguntas de metacognición y pregunta que les pareció la actividad. Un estudiante menciona que por el hecho de querer ganar motiva a los demás a leer la ficha informativa y extraer las ideas a pesar de que a algunos no les gusta leer.
Según Llerena (2020) ejecutar la retroalimentación por parte de los docentes consolida los aprendizajes que no quedaron claros en los estudiantes de educación,
El docente realizaba las preguntas de metacognición en desarrollo a la presentación del problema que se presentaba en la motivación.
Además consultaba las opiniones sobre las dinámicas desarrolladas.

ANEXO 6

ANEXO 7

Matriz de análisis de Triangulación
Categorías
Conclusiones del análisis de datos
Coincidencias
Lecciones aprendidas

DOCENTE
OBSERVADOR
ESTUDIANTE

DESCUBRIMIENTO
Se presentaron diferentes noticias de problemas de economía actuales generando análisis y curiosidad por conocer la clase así mismo presentar dinámicas como charadas hacía que ellos describan de alguna manera las características de las palabras.
El docente presentó diferentes materiales para el desarrollo de diferentes dinámicas. Así mismo se procuró que se utilice diversas dinámicas para la motivación.
Los estudiantes manifestaron que el uso de diferentes dinámicas generaba mayor interés por conocer el tema, así mismo hacía que ellos puedan comprender más los temas
Los tres componentes coincidieron en que la motivación es importante para generar mayor interés en los estudiantes para aprender los temas en clase. Así mismo incremente la atención ya que por querer conocer la actividad a desarrollar lo necesitaban.
Con la presentación de las noticias de realidad nacional y diversificar las dinámicas generó en ellos mucha curiosidad y participación. Además, comprendieron que cada dinámica que se presentaba tenía un propósito para la compresión de algún problema.

ANDAMIAJE
Se utilizó fichas informativas para poder hacer llegar los conceptos a los estudiantes. Tenían muy en cuenta que para poder ganar la actividad, necesitaban leer la información de la ficha informativa. Con ello llegaban a comprender mejor el tema
El docente participa de manera actividad en el análisis de la información para la clase, se logró observar que los estudiantes cada vez presentaban mayor atención ya que motivaba en ellos la implementación de diferentes dinámicas.
Los estudiantes mencionan que se lograba captar mejor la atención de ellos en clase, permitía que puedan comprender mejor los temas.
Además de ello, trabajaban en equipo para poder comprender mejor los temas ya que se apoyaban entre ellos.
Los tres componentes mencionan que fue positivo la presentación de la información y que motiva a los estudiantes a prestar mayor atención a conocer el tema antes del desarrollo de la actividad. Además se desarrolla diferentes habilidades.
Planificar los retos que permitan lograr con el cumplimiento de los objetivos va a desarrollar en el estudiante el fortalecimiento del pensamiento crítico y de esta manera podrá tener un mejor criterio al momento de decidir ante una situación, asimismo permitirá mejorar la autonomía

ENTRENAMIENTO
Se utilizó diferentes tipos de materiales para poder cumplir con la mecánica de la gamificación como el uso de monedas de cartón, tarjetas retadoras, ludo, dados etc. Además de ello era importante también el uso de una ficha informativa y de trabajo para poder relacionar la dinámica con el tema.
El docente utilizó la mayor cantidad de materiales elaborados a mano, además esto generaba la curiosidad por conocer la mecánica de la dinámica.
Los estudiantes mencionan que el docente entregaba materiales para cada uno, todos los integrantes de los grupos hacían lo posible para poder continuar.

El uso de diferentes tipos de material didáctico hacer que se pueda captar mejor la atención y generar curiosidad.
Se debe conocer la realidad de cada institución educativa y de acuerdo a los recursos que se tiene, se debe elaborar los materiales para el desarrollo de la sesión así mismo es importante para poder darle sentido a la mecánica de las dinámica, es decir que si cuentan con recursos tecnológicos necesarios facilita el uso de redes o páginas sin embargo también se puede elaborar material didáctico hecho a mano.

RETROALIMENTACIÓN
Se debía realizar el cierre de la sesión realizando una reflexión en relación de la dinámica con el tema a desarrollar ya que son diferentes problemas de economía en el mundo.

El docente realizaba las preguntas de metacognición en desarrollo a la presentación del problema que se presentaba en la motivación.
Además consultaba las opiniones sobre las dinámicas desarrolladas.
Los estudiantes mencionan que fue muy significativo que se relacione las sesiones y dinámicas en diferentes tipos de problemas del mundo y esto generaba mucha interés y curiosidad en ellos.
Se logra coincidir que se realizaba la reflexión de la dinámica junto con el tema a desarrollar además esto generaba que se preste mayor atención.
Es muy importante direccionar las sesiones con diferentes problemas de la actualidad, esto genere que pueda planificar diferentes tipos de alternativa de solución,

SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión de aprendizaje N°1

"Desarrollo sostenible"
I. DATOS GENERALES
Medio
Virtual - Presencial
Grado y Sección
4° A
Semana

Área curricular
Ciencias Sociales

Docente
Gianfranco Alvites Quispe
Fecha
06-06-2022
Hora
7:50 – 9:10

Docente titular
Norka Benetrez

· PROPÓSITO: Analizar el proceso de integración económica nacional e internacional
COMPETENCIA Y CAPACIDADES
CRITERIOS
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
INSTRUMENTO

41 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.
· Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
· Toma decisiones económicas y financieras.
· Explica que el estado toma medidas de política económica, y que sanciona a los delitos económicos y financieros para garantizar la sostenibilidad y el desarrollo económico del país.

Cuestionario
Lista de cotejo

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA
· Define metas de aprendizaje.
·

42 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
· Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

· Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades.
Horario de actividad autónoma
Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES
VALORES
ACTITUDES EVIDENCIABLES

Enfoque de derechos
Conciencia de derechos
Reflexionan críticamente sobre el respeto de los derechos individuales y colectivos, especialmente de los grupos vulnerables.

Libertad y responsabilidad
Reconocen y ejercen sus derechos al interactuar con sus pares y docente.

Diálogo y concertación

Deliberan y consensuan reflexivamente al elaborar las normas de convivencia.

Enfoque Orientación al bien común
Equidad y justicia
Comparten los recursos, materiales, mobiliario, tiempo, actividades y conocimientos con sentido de equidad y justicia.

Solidaridad

43 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Demuestran solidaridad con sus compañeros que padecen dificultades y que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

Empatía
El docente valora y destaca continuamente actos espontáneos de las y los estudiantes en beneficio de otros.

Responsabilidad
Asumen responsabilidades como delegados del cumplimiento de las medidas de bioseguridad y como coordinadores de los equipos de trabajo.

Enfoque ambiental
Respeto a toda
forma de vida
Impulsan la recuperación y uso de los huertos familiares,

44 **www.carlosguarnizteaches.com** | Currículo Nacional: Enfoques Transversales, Valores y Actitudes de la Educación Básica - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/curriculo-nacional-enfoques.html

como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA
MOMENTOS
ACTVIDADES
RECURSOS
ESTRATEGIAS
TIEMPO

INICIO

· Las y los estudiantes asisten a clase para interactuar con el docente.
·El docente recuerda a los estudiantes los acuerdos de convivencia establecidas en el aula.
· El docente toma la asistencia de los estudiantes.
· El docente expresa a sus estudiantes sus buenos deseos y qué espera de ellos para esta clase.
· Lista de asistencia.
· Normas de convivencia
Aprendizaje autónomo
15’

· Lee la noticia titulada sobre la economía circular en el Perú
· Responde las siguientes preguntas:
· ¿De qué manera crees que pueda contribuir en la economía del país?
· ¿Cómo está afectando a nuestro país?
· Responde de manera voluntaria las siguientes preguntas con el objetivo de recopilar los saberes previos.
· ¿Qué tipo de recursos tenemos en el país y que está sucediendo con ellos?

· Se presenta la pregunta de conflicto cognitivo. ¿De qué manera las integraciones económicas ayuda al desarrollo económico del país?
1RA FASE: DESCUBRIMIENTO:
· El docente presenta el propósito de la clase: Analiza e identifica la importancia de implementar el desarrollo sostenible en el país.
· Noticia
· Propósito

DESAROLLO
Participa en la explicación del docente.
· El docente presenta la dinámica titulada “Scape Room ambiental”:
· Forman grupos de cinco integrantes.
· Recibe los materiales por parte del docente.
· Cada grupo se le asignará un símbolo diferente para cada uno.
· Cada grupo recibirá un sobre en el cual esta menciona un reto diferente para cada grupo.
2DA FASE ENTRENAMIENTO:
· Cada grupo al momento de cumplir los retos descubrirá una palabra al cumplir los retos.
· Luego de descubrir todas las palabras deberán reunir todas las palabras y descubrir el mensaje oculto el cual es ODS2030
3RA FASE ANDAMIAJE:
· Identificar en las tarjetas si los retos se cumplen en conjunto con otros con el objetivo de fomentar el trabajo colaborativo en el aula.

· Participa de manera oral en la retroalimentación realizada por el docente
· Responde las siguientes preguntas.
· ¿Cuáles son los Objetivos del desarrollo sostenible?

· ¿Crees que han sido elaborados en relación a la realidad de cada país?
El docente acompaña, recoge evidencias con lista de cotejo, retroalimenta, considerando la reflexión y/o el descubrimiento, el pensamiento crítico según las necesidades de aprendizaje presentadas por los estudiantes
· Imágenes
· Cartas
· Tarjetas retadoras
· Fichas de instrucciones.
Aprendizaje colaborativo

25’

35’

CIERRE
· Los estudiantes contestan las preguntas de Metacognición
4TA FASE RETROALIMENTACIÓN.
· ¿De qué manera puede crees que estos objetivos puedan ayudar a mejorar la economía en tu comunidad?
· Metacognición.

5´

Anexo 1

TÍTULO
Aprueban guía peruana para

45 **Documento de otro usuario**
El documento proviene de otro grupo

la implementación de la economía circular en las organizaciones

OBJETIVO
Identificar la implementación de la economía circular
en los países del mundo como parte del plan de desarrollo sostenible

LINK
https://elperuano.pe/noticia/153464-aprueban-guia-peruana-para-la-implementacion-de-la-economia-circular-en-las-organizaciones

FUENTE
Diario El Peruano

24

Anexo 2

Sesión de aprendizaje N°2

“Integraciones económicas y mejoras del mercado.”
III. DATOS GENERALES
Medio
Virtual - Presencial
Grado y Sección
4° A
Semana
2

Área curricular
Ciencias Sociales

Docente
Gianfranco Alvites Quispe
Fecha
13 -06 - 2022
Hora
7:50 – 9:10

Docente titular
Norka Benetrez

· PROPÓSITO: Analizar el proceso de integración económica nacional e internacional
COMPETENCIA Y CAPACIDADES
CRITERIOS
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
INSTRUMENTO

46 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.
· Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
· Toma decisiones económicas y financieras.
· Explica el rol del Estado en materia de política monetaria y política fiscal, y las funciones de los organismos supervisores y reguladores del sistema financiero nacional.

Cuestionario.
Lista de cotejo

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA
· Define metas de aprendizaje.
·

47 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
· Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

· Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades.
Horario de actividad autónoma
Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES
VALORES
ACTITUDES EVIDENCIABLES

Enfoque de derechos
Conciencia de derechos
Reflexionan críticamente sobre el respeto de los derechos individuales y colectivos, especialmente de los grupos vulnerables.

Libertad y responsabilidad
Reconocen y ejercen sus derechos al interactuar con sus pares y docente.

Diálogo y concertación
Deliberan y consensuan reflexivamente al elaborar las normas de convivencia.

Enfoque Orientación al bien común
Equidad y justicia
Comparten los recursos, materiales, mobiliario, tiempo, actividades y conocimientos con sentido de equidad y justicia.

Solidaridad

48 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Demuestran solidaridad con sus compañeros que padecen dificultades y que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

Empatía
El docente valora y destaca continuamente actos espontáneos de las y los estudiantes en beneficio de otros.

Responsabilidad
Asumen responsabilidades como delegados del cumplimiento de las medidas de bioseguridad y como coordinadores de los equipos de trabajo.

Enfoque ambiental
Respeto a toda
forma de vida
Impulsan la recuperación y uso de los huertos familiares,

49 **www.carlosguarnizteaches.com** | Currículo Nacional: Enfoques Transversales, Valores y Actitudes de la Educación Básica - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/curriculo-nacional-enfoques.html

como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS

ACTVIDADES

RECURSOS

ESTRATEGIAS

TIEMPO

INICIO

· Las y los estudiantes asisten a clase para interactuar con el docente.

· El docente recuerda a los estudiantes los acuerdos de convivencia establecidas en el aula.

· El docente toma la asistencia de los estudiantes.

· El docente expresa a sus estudiantes sus buenos deseos y qué espera de ellos para esta clase.

· Lista de asistencia.

· Normas de convivencia.

Aprendizaje autónomo

15’

· Lee la siguiente noticia: ¿Hay escasez en el mundo?

· Responde las siguientes preguntas:

· ¿Por qué se está presentando esta situación?

· ¿Cómo está afectando a nuestro país?

· Responde de manera voluntaria las siguientes preguntas con el objetivo de recopilar los saberes previos.

· ¿Conoces algunas alianzas comerciales realizadas entre países?

· Se presenta la pregunta de conflicto cognitivo. ¿Cómo ayuda a la economía del país las integraciones económicas?

1RA FASE: DESCUBRIMIENTO:

· El docente presenta el propósito de la clase: Analiza el proceso de integración económica nacional e internacional

· Noticia

· Propósito

DESAROLLO

Participa en la explicación del docente.

- El docente presenta la dinámica titulada “Ludo comercial”:

· Forman grupos de cuatro integrantes.

· Recibe los materiales por parte del docente.

· Cada jugador recibe una tarjeta en la cual estará estipulada los recursos ambientales que posee, tendrá en cuenta las necesidades que va a tener su nación.

2DA FASE ENTRENAMIENTO:

· El jugador desarrollará la dinámica con las mimas reglas básicas del ludo, teniendo en cuenta lo siguiente:

· Cada integrante elige un color para desarrollar la actividad.

· La dinámica inicia de acuerdo al orden establecido entre estudiantes.

· Integrante que saque el número 6 puede iniciar con el recorrido del ludo.

· Cada vez que el jugador cae en el signo de interrogación deberá tomar una carta y realizar el reto.

· Gana el jugador que llegue todas sus fichas a la meta.

3RA FASE ANDAMIAJE:

· Cada jugador deberá realizar conscientemente lo que indica en la pequeña cartilla.

· Deberá tener en cuenta que el recorrido del ludo implica que tanto se va desarrollando su nación y si no realiza lo que indica la pequeña cartilla pues si nación no avanzará.

· Realiza alianzas estratégicas.

· Participa de manera oral en la retroalimentación realizada por el docente

Responde las siguientes preguntas.

· -¿De qué manera crees que los acuerdos comerciales entre países ayuda al desarrollo?

· -¿Consideras para ti durante el desarrollo de la dinámica fue un positivo o negativo?¿Porque?

El docente acompaña, recoge evidencias con lista de cotejo, retroalimenta, considerando la reflexión y/o el descubrimiento, el pensamiento crítico según las necesidades de aprendizaje presentadas por los estudiantes

· Imágenes

· Ludo

· Fichas de ludo.

· Tarjetas retadoras

· Fichas de instrucciones.

Aprendizaje colaborativo

25’

35’

CIERRE

· Los estudiantes contestan las preguntas de Metacognición

4TA FASE RETROALIMENTACIÓN.

- ¿Crees que la escasez de recursos influye en nuestro desarrollo como pueblos?

-¿Cómo crees que influye los acuerdos económicos en la vida diaria?

· Metacognición.

5´

Anexo 1

TÍTULO
Hay riesgo de escasez en algunos alimentos.

OBJETIVO
Identificar la problemática de actual de la escasez de alimentos en el mundo.

LINK
https://www.eleconomista.com.mx/empresas/Mexico-enfrenta-riesgo-de-escasez-de-algunos-alimentos-Concamin-y-CNA-20220609-0054.html

FUENTE
Diario El Economista

33

Anexo 2

RETOS A PLANTEAR DURANTE EL DESARROLLO DEL JUEGO
· Se ha presentado una gran crisis, todos los jugadores deberán incrementar el precio de sus impuestos de una moneda durante solo un turno.
· Pasada los tres primeros turnos, se les pedirá a los jugares realizar alianzas económicas con un jugador con el objetivo de eliminar el pago de los impuestos.
· Pasado los tres siguientes turnos, se les pedirá a los jugadores decir que los productos como la cebolla, madera, arroz y limón entre en escasez.
· Se presenta una nueva crisis, apoya con dos monedas a tu aliado que tiene una menor cantidad de moneda para que pueda salir de este problema.
·

Sesión de aprendizaje N°3

“Agentes económicos”
V. DATOS GENERALES
Medio
Virtual - Presencial
Grado y Sección
4° A
Semana

Área curricular
Ciencias Sociales

Docente
Gianfranco Alvites Quispe
Fecha
06-06-2022
Hora
7:50 – 9:10

Docente titular
Norka Benetrez

· PROPÓSITO: Identificar el rol de los agentes económicos en el desarrollo de tu comunidad.

COMPETENCIA Y CAPACIDADES
CRITERIOS
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
INSTRUMENTO

50 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.

· Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
· Toma decisiones económicas y financieras.
- Explica que los roles que cumplen los agentes del sistema económico y financiero en el Perú y expresa la importancia que tienen estos agentes para el desarrollo del mercado.

Cuestionario
Lista de cotejo

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA
· Define metas de aprendizaje.
·

51 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
· Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

· Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades.
Horario de actividad autónoma
Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES
VALORES
ACTITUDES EVIDENCIABLES

Enfoque de derechos
Conciencia de derechos
Reflexionan críticamente sobre el respeto de los derechos individuales y colectivos, especialmente de los grupos vulnerables.

Libertad y responsabilidad
Reconocen y ejercen sus derechos al interactuar con sus pares y docente.

Diálogo y concertación
Deliberan y consensuan reflexivamente al elaborar las normas de convivencia.

Enfoque Orientación al bien común
Equidad y justicia
Comparten los recursos, materiales, mobiliario, tiempo, actividades y conocimientos con sentido de equidad y justicia.

Solidaridad

52 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Demuestran solidaridad con sus compañeros que padecen dificultades y que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

Empatía
El docente valora y destaca continuamente actos espontáneos de las y los estudiantes en beneficio de otros.

Responsabilidad
Asumen responsabilidades como delegados del cumplimiento de las medidas de bioseguridad y como coordinadores de los equipos de trabajo.

Enfoque ambiental
Respeto a toda
forma de vida
Impulsan la recuperación y uso de los huertos familiares,

53 **www.carlosguarnizteaches.com** | Currículo Nacional: Enfoques Transversales, Valores y Actitudes de la Educación Básica - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/curriculo-nacional-enfoques.html

como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA
MOMENTOS

ACTVIDADES
RECURSOS
ESTRATEGIAS
TIEMPO

INICIO

· Las y los estudiantes asisten a clase para interactuar con el docente.
· El docente recuerda a los estudiantes los acuerdos de convivencia establecidas en el aula.
· El docente toma la asistencia de los estudiantes.
· El docente expresa a sus estudiantes sus buenos deseos y qué espera de ellos para esta clase.
· Lista de asistencia.
· Normas de convivencia.
Aprendizaje autónomo
15’

· Lee la noticia titulada “El

54 **peru21.pe** | El costo mensual de la canasta básica de alimentos subió a S/ 503 en Lima | RMMN | ECONOMIA | PERU21
https://peru21.pe/economia/el-costo-mensual-de-la-canasta-basica-de-alimentos-subio-a-s-503-en-lima-rmmn-noticia/

costo mensual de la canasta básica de alimentos subió a
503 soles en Lima.
· Responde las siguientes preguntas:
· ¿Cómo crees que afecte a las familias del Perú?

· Responde de manera voluntaria las siguientes preguntas con el objetivo de recopilar los saberes previos.
· ¿Cómo crees que influye la familia en la economía del país?

· Se presenta la pregunta de conflicto cognitivo. ¿Cuál es el rol de los agentes económicos en el desarrollo del país?

1RA FASE: DESCUBRIMIENTO:
· El docente presenta el propósito de la clase: Analiza e identifica la importancia de implementar el desarrollo sostenible en el país.
· Noticia
· Propósito

DESAROLLO
Participa en la explicación del docente.
· El docente presenta la dinámica titulada “Boicot al éxito”:
-Forman grupos de cinco integrantes.
-Recibe los materiales por parte del docente.
-Cada grupo recibirá un mazo de cartas.
-El enfrentamiento será entre los mismos integrantes del grupo.
-El integrantes que logre conformar las 4 cartas con símbolos diferentes ganará.
2DA FASE ENTRENAMIENTO:
-Dentro de cada carta se le asignará un castigo o reto que deberá cumplir.
-Luego de recibir las tres primeras cartas tomará del mazo una carta más si lo cree conveniente.
3RA FASE ANDAMIAJE:
-Analizar las funciones de los agentes económicos dentro de las cartas para poder cumplir con el objetivo.

· Participa de manera oral en la retroalimentación realizada por el docente
-Responde las siguientes preguntas.
-¿De que manera influye los agentes económicos en el desarrollo del país?
-¿Cuáles son las funciones de los agente económicos?

El docente acompaña, recoge evidencias con lista de cotejo, retroalimenta, considerando la reflexión y/o el descubrimiento, el pensamiento crítico según las necesidades de aprendizaje presentadas por los estudiantes
· Imágenes
· Cartas
· Tarjetas retadoras
· Fichas de instrucciones.
Aprendizaje colaborativo

25’

35’

CIERRE
· Los estudiantes contestan las preguntas de Metacognición
4TA FASE RETROALIMENTACIÓN.
- ¿De que manera el tema desarrollado contribuye al desarrollo de nuestra comunidad?

· Metacognición.

5´

Anexo 1

TÍTULO

55 **peru21.pe** | El costo mensual de la canasta básica de alimentos subió a S/ 503 en Lima | RMMN | ECONOMIA | PERU21
https://peru21.pe/economia/el-costo-mensual-de-la-canasta-basica-de-alimentos-subio-a-s-503-en-lima-rmmn-noticia/

El costo mensual de la canasta básica de alimentos subió a S/ 503 en Lima

OBJETIVO
Identificar la problemática del alza del precio de la canasta familiar.

LINK
https://peru21.pe/economia/el-costo-mensual-de-la-canasta-basica-de-alimentos-subio-a-s-503-en-lima-rmmn-noticia/

FUENTE
Diario Perú 21

42

Anexo 2

Sesión de aprendizaje N°4

"Actividades económicas y su impacto en el medio ambiente"
VII. DATOS GENERALES
Medio
Virtual - Presencial
Grado y Sección
4° A
Semana

Área curricular
Ciencias Sociales

Docente
Gianfranco Alvites Quispe
Fecha
12- 08-2022
Hora
7:50 – 9:10

Docente titular
Norka Benetrez

· PROPÓSITO: Analiza el impacto de las actividades económicas en el medio ambiente.
COMPETENCIA Y CAPACIDADES
CRITERIOS
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
INSTRUMENTO

56 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.

· Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
· Toma decisiones económicas y financieras.
Explica que el estado toma medidasde política económica, y que sanciona los delitos económicos y financieros para garantizar la sostenibilidad y el desarrollo económico del país.

Cuestionario
Lista de cotejo

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA
· Define metas de aprendizaje.
·

57 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
· Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

· Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades.
Horario de actividad autónoma
Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES
VALORES
ACTITUDES EVIDENCIABLES

Enfoque de derechos
Conciencia de derechos
Reflexionan críticamente sobre el respeto de los derechos individuales y colectivos, especialmente de los grupos vulnerables.

Libertad y responsabilidad
Reconocen y ejercen sus derechos al interactuar con sus pares y docente.

Diálogo y concertación
Deliberan y consensuan reflexivamente al elaborar las normas de convivencia.

Enfoque Orientación al bien común
Equidad y justicia
Comparten los recursos, materiales, mobiliario, tiempo, actividades y conocimientos con sentido de equidad y justicia.

Solidaridad

58 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Demuestran solidaridad con sus compañeros que padecen dificultades y que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

Empatía
El docente valora y destaca continuamente actos espontáneos de las y los estudiantes en beneficio de otros.

Responsabilidad
Asumen responsabilidades como delegados del cumplimiento de las medidas de bioseguridad y como coordinadores de los equipos de trabajo.

Enfoque ambiental
Respeto a toda
forma de vida
Impulsan la recuperación y uso de los huertos familiares,

59 **www.carlosguarnizteaches.com** | Currículo Nacional: Enfoques Transversales, Valores y Actitudes de la Educación Básica - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/curriculo-nacional-enfoques.html

como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan.

VIII. SECUENCIA DIDÁCTICA
MOMENTOS
ACTVIDADES
RECURSOS
ESTRATEGIAS
TIEMPO

INICIO

· Las y los estudiantes asisten a clase para interactuar con el docente.
· El docente recuerda a los estudiantes los acuerdos de convivencia establecidas en el aula.
· El docente toma la asistencia de los estudiantes.
· El docente expresa a sus estudiantes sus buenos deseos y qué espera de ellos para esta clase.
· Lista de asistencia.
· Normas de convivencia.
Aprendizaje autónomo
15’

· Lee la noticia titulada

60 **www.bbc.com** | "7 días sin agua ni comida": declaran estado de emergencia en la Amazonía de Perú por derrame de petróleo - BBC News Mundo
https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-63041627

""7 días sin agua ni comida": declaran estado de emergencia en la Amazonía de Perú por derrame de petróleo"
· Responde las siguientes preguntas:
· ¿Cuál es el problema que logras identificar?
· ¿Cómo afecta a la población de las amazonas?

· Responde de manera voluntaria las siguientes preguntas con el objetivo de recopilar los saberes previos.
· ¿Qué actividades económicas existen en el Perú?

· Se presenta la pregunta de conflicto cognitivo. ¿Cuál es el

61 **www.thecircularlab.com** | Cómo afecta el medio ambiente a la economía |Ecoembes | The Circular Lab
https://www.thecircularlab.com/como-afecta-medio-ambiente-economia/

impacto de las actividades económicas en el medio ambiente?

1RA FASE: DESCUBRIMIENTO:
· El docente presenta el propósito de la clase: Analiza el impacto de las actividades económicas en el medio ambiente
.
· Noticia
· Propósito

DESAROLLO
Participa en la explicación del docente.
· El docente presenta la dinámica titulada "LA LEYENDA DE LAS JOYAS PERDIDAS":
-Recibe por parte del docente una guía de instrucciones para el desarrollo de la actividad.
-Formar grupos de 5 integrantes para realizar la actividad.
2DA FASE ENTRENAMIENTO:
-Recibe por parte del docente la primera tarjeta retadora sobre las actividades económicas en el Perú.
-Resuelve los acertijos de la dinámica.
3RA FASE ANDAMIAJE:
-Luego de resolver los acertijos presentados deberán relacionar las actividades económicas y analizar las consecuencias que generan en el medio ambiente.

· Participa de manera oral en la retroalimentación realizada por el docente
-Responde las siguientes preguntas.
- ¿Cómo afecta la contaminación ambiental a la economía del país?
- ¿Cómo influye en el desarrollo económico de cada pueblo?

El docente acompaña, recoge evidencias con lista de cotejo, retroalimenta, considerando la reflexión y/o el descubrimiento, el pensamiento crítico según las necesidades de aprendizaje presentadas por los estudiantes
· Imágenes
· Cartas
· Tarjetas retadoras
· Fichas de instrucciones.
Aprendizaje colaborativo

25'

35'

CIERRE
· Los estudiantes contestan las preguntas de Metacognición
4TA FASE RETROALIMENTACIÓN.
- ¿Por qué crees que es importante conocer sobre la oferta y demanda de algunos productos?

· Metacognición.

5´

Sesión de aprendizaje N°5

"La oferta y la demanda en el mercado"
IX. DATOS GENERALES

Medio
Virtual - Presencial
Grado y Sección
4° A
Semana

Área curricular
Ciencias Sociales

Docente
Gianfranco Alvites Quispe
Fecha
26-09-2022
Hora
7:50 – 9:10

Docente titular
Norka Benetrez

· PROPÓSITO: Analiza el impacto de la oferta y la demanda en la canasta básica familiar.
COMPETENCIA Y CAPACIDADES
CRITERIOS
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
INSTRUMENTO

62 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.

· Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
· Toma decisiones económicas y financieras.

- Explica la importancia del consumo de productos de manera consciente con el objetivo de garantizar la sostenibilidad y el control adecuado del precio de los productos.

Cuestionario
Lista de cotejo

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA
· Define metas de aprendizaje.
·

63 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
· Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

· Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades.
Horario de actividad autónoma
Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES
VALORES
ACTITUDES EVIDENCIABLES

Enfoque de derechos
Conciencia de derechos
Reflexionan críticamente sobre el respeto de los derechos individuales y colectivos, especialmente de los grupos vulnerables.

Libertad y responsabilidad
Reconocen y ejercen sus derechos al interactuar con sus pares y docente.

Diálogo y concertación
Deliberan y consensuan reflexivamente al elaborar las normas de convivencia.

Enfoque Orientación al bien común
Equidad y justicia
Comparten los recursos, materiales, mobiliario, tiempo, actividades y conocimientos con sentido de equidad y justicia.

Solidaridad

64 **www.ugel07.gob.pe** | FUNDAMENTOS | UGEL 07
https://www.ugel07.gob.pe/ayudameaaprender/fundamentos/

Demuestran solidaridad con sus compañeros que padecen dificultades y que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

Empatía
El docente valora y destaca continuamente actos espontáneos de las y los estudiantes en beneficio de otros.

Responsabilidad
Asumen responsabilidades como delegados del cumplimiento de las medidas de bioseguridad y como coordinadores de los equipos de trabajo.

Enfoque ambiental
Respeto a toda
forma de vida
Impulsan la recuperación y uso de los huertos familiares,

65 **www.carlosguarnizteaches.com** | Currículo Nacional: Enfoques Transversales, Valores y Actitudes de la Educación Básica - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/curriculo-nacional-enfoques.html

como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan.

X. SECUENCIA DIDÁCTICA
MOMENTOS
ACTVIDADES
RECURSOS
ESTRATEGIAS
TIEMPO

INICIO

· Las y los estudiantes asisten a clase para interactuar con el docente.
· El docente recuerda a los estudiantes los acuerdos de convivencia establecidas en el aula.
· El docente toma la asistencia de los estudiantes.
· El docente expresa a sus estudiantes sus buenos deseos y qué espera de ellos para esta clase.
· Lista de asistencia.
· Normas de convivencia.
Aprendizaje autónomo
15'

· Lee la noticia titulada "

66 **gestion.pe** | Regreso a clases: Demanda de artículos de computación creció 35% en 2022 | Minedu | rmmn | ECONOMIA | GESTIÓN
https://gestion.pe/economia/regreso-a-clases-demanda-de-articulos-de-computacion-crecio-35-en-2022-minedu-rmmn-noticia/?ref=gesr

Regreso a clases: demanda de artículos de computación creció 35% en 2022
"
· Responde las siguientes preguntas:
· ¿Por qué crees que se dio el incremento de estos productos?
· ¿De que manera afecta a la economía de las familias?

· Responde de manera voluntaria las siguientes preguntas con el objetivo de recopilar los saberes previos.
· ¿Qué factores determinar para poder establecer los precios de los productos en un país?

· Se presenta la pregunta de conflicto cognitivo. ¿De qué manera influye el consumo excesivo de ciertos productos en su precio de mercado?

1RA FASE: DESCUBRIMIENTO:
· El docente presenta el propósito de la clase: Analiza el impacto de la oferta y la demanda en la canasta básica familiar
· Noticia
· Propósito

DESAROLLO
Participa en la explicación del docente.
· El docente presenta la dinámica titulada "Bingo de mercado":
-Recibe una ficha informativa por parte del docente titulado "Oferta y demanda".
-Mediante la técnica del subrayado identifica las ideas fuerza.
2DA FASE ENTRENAMIENTO:
-Recibe por parte del docente una plantilla de un bingo.
-Luego de registrar las ideas fuerza de la ficha informativa, colocar las ideas registradas dentro de cada cuadro del bingo.
-Coloca las ideas en cualquier orden de los cuadros.
3RA FASE ANDAMIAJE:
-El docente tendrá registrado algunas ideas en una caja y de manera al azar irán saliendo estas ideas.
-Gana el estudiante que logre tachar en una columna, diagonal o en una fila.

· Participa de manera oral en la retroalimentación realizada por el docente
-Responde las siguientes preguntas.
-¿Por qué es importante ser conscientes al consumir un producto?
-¿Qué soluciones podemos plantear ante la situación de incremento de precios por la demanda de los productos?

El docente acompaña, recoge evidencias con lista de cotejo, retroalimenta, considerando la reflexión y/o el descubrimiento, el pensamiento crítico según las necesidades de aprendizaje presentadas por los estudiantes
· Imágenes
· Cartas

· Tarjetas retadoras
· Fichas de instrucciones.
Aprendizaje colaborativo

25’

35’

CIERRE
· Los estudiantes contestan las preguntas de Metacognición
4TA FASE RETROALIMENTACIÓN.
- ¿Por qué crees que es importante conocer sobre la oferta y demanda de algunos productos?
· Metacognición.

5´

Anexo 1

TÍTULO

67 **gestion.pe** | Regreso a clases: Demanda de artículos de computación creció 35% en 2022 | Minedu | rmmn | ECONOMIA | GESTIÓN
https://gestion.pe/economia/regreso-a-clases-demanda-de-articulos-de-computacion-crecio-35-en-2022-minedu-rmmn-noticia/?ref=gesr

Regreso a clases: demanda de artículos de computación creció 35% en 2022

OBJETIVO
Identificar la demanda de productos escolares en inicios de clases.

LINK
https://gestion.pe/economia/regreso-a-clases-demanda-de-articulos-de-computacion-crecio-35-en-2022-minedu-rmmn-noticia/?ref=gesr

FUENTE
Diario Gestión.

76

68 **materialeseducativos.org**
https://materialeseducativos.org/wp-content/uploads/Teoría-de-la-oferta-Para-Quinto-Grado-de-Secundaria.pdf#:~:text=El precio del producto; todo empresario querrá vender,a mayor precio del bien, la oferta aum...

LA OFERTA
“Es la cantidad que los vendedores, quieren y pueden vender a distintos precios. Habitualmente las instituciones encargadas de ofrecer estos bienes se denominan empresas” (Vara, 2009: 42).
· Existen una serie de factores que influyen en la cantidad de productos ofrecidos por las empresas o productores, tales como (Vara, 2009):
· El precio del producto; todo empresario querrá vender siempre la mayor cantidad de bienes al mayor precio posible. A más precio, el empresario se verá más incentivado a producir. La relación entre precios y oferta es directa: a mayor precio del bien, la oferta aumenta.
· El precio de los factores de producción; (sea naturaleza, capital o trabajo), cuando sube el precio de éstos la producción se encarece, por lo tanto, el empresario producirá menos. Aquí la relación entre el precio de los factores de la producción y la oferta es inversa, a mayor precio del factor productivo, menor oferta.
· La tecnología: cuanto más evolucionada sea la tecnología, los costes de fabricación serán más baratos y por lo tanto, los empresarios ofrecerán más productos. La relación entre la tecnología y la oferta es directa, a mayor avance tecnológico, mayor oferta.
· El precio de los bienes relacionados: que se establece es directa, si aumenta el precio de un bien, aumentará la oferta del otro bien. Por ejemplo, si aumenta el precio de las PCs, se ofrecerán más en el mercado, aumentando también la oferta de ratones.

69 **materialeseducativos.org**
https://materialeseducativos.org/wp-content/uploads/Teoría-de-la-demanda-Para-Quinto-Grado-de-Secundaria.pdf

LA DEMANDA
“Es la cantidad de bienes y servicios que las personas quieren y pueden comprar (…) cantidad de productos que una persona está dispuesta a comprar a distintos precios” (Vara, 2009: 37).
Ahora bien,

70 **materialeseducativos.org**
https://materialeseducativos.org/wp-content/uploads/Teoría-de-la-oferta-Para-Quinto-Grado-de-Secundaria.pdf#:~:text=El precio del producto; todo empresario querrá vender,a mayor precio del bien, la oferta aum...

existen una serie de factores que influyen en la cantidad de productos

71 **materialeseducativos.org**
https://materialeseducativos.org/wp-content/uploads/Teoría-de-la-demanda-Para-Quinto-Grado-de-Secundaria.pdf

demandados por los consumidores, tales como (Vara, 2009):
· El precio, unidades monetarias que hay que pagar para obtener un bien. Es el factor más influyente de la Demanda. La relación entre la demanda y el precio es inversa: cuanto mayor son los precios, menor es la cantidad demandada (en ceteris paribus).
· Los ingresos del consumidor, factor esencial. La relación que existe entre la renta y la cantidad demandada es directa (a mayor ingreso, mayor demanda).
· Los gustos y preferencias de los consumidores, es un factor subjetivo que no es estudiada por la economía, pero que es de vital importancia.
· Las expectativas: cuando nuestra conducta presente se condiciona a lo que sucederá en el futuro. Si esperamos a que nos suban el sueldo el próximo mes, es muy probable que aumentemos nuestra demanda en el presente mes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6
I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Área Curricular
Ciencias Sociales

1.2 Grado
4° de Secundaria

1.3 Sección
"B"

1.4 Título de la sesión
Continente asiático

1.5 Nombres y apellidos del docente practicante
Gianfranco Alvites Quispe

1.6 Titular
Norka Benetrez

1.7 Asesora de Práctica
Maritza Huisa Yucra

1.8 Fecha de ejecución
26 de septiembre al 30 de septiembre de 2022

1.9 Tiempo de ejecución
4 horas pedagógicas

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

2.1 Competencia

72 **area-cienciassociales-cneb.blogspot.com** | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.

2.2 Capacidades
· Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
· Toma decisiones económicas y financieras.

2.3 Desempeño curricular
Explica como intervienen los actores sociales en la configuración de las áreas protegidas y fronteras del Perú y de los grandes espacios en Asia y Oceanía, y señala las potencialidades que estos ofrecen.

2.4 Desempeño precisado

73 **www.carlosguarnizteaches.com** | Competencias del área Ciencias Sociales - Tarea Docente
https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/01/competencias-del-area-ciencias-sociales.html

Explica cómo intervienen los actores sociales en la configuración del continente de Asia, y señala las potencialidades que este ofrece.

2.5 Propósito de la sesión
Comprende el impacto de la geografía del continente asiático en la sociedad.

2.6 Producto esperado
Articulo periodístico

2.7 Instrumentos de evaluación
Guía de observación de la participación del estudiante.
Lista de cotejo.

2.8 Criterios de evaluación
· Participación
· Juicio Crítico
· Conocer el espacio geográfico.

2.9 Organización del bloque temático

1. El continente asiático.
2. El relieve del continente asíatico.
2.1.El clima del continente asíatico.
2.2Ubicación geográfica.
2.3.Nevados.
3. Hidrografía del continente asiático.
3.1.Clima y Biomas.
4. Población y calidad de vida.
5. Situación ambiental.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES (sincrónicas)	TIEMPO	RECURSOS
INICIO			
-Motivación y despertar el interés -Recuperar los saberes previos. -Generar el conflicto cognitivo	· Escuchan la presentación y saludo del docente. · Registra la asistencia. · El docente recuerda a los estudiantes las normas de convivencia para mantener el orden durante la clase. Estas normas son: · Guardar todo material que no esté relacionado al área. · Levantar la mano los que desean participar durante la clase. · Mantener el orden durante la clase · Respetar las opiniones y comentarios de la clase. ·	10’	
DESCUBRIMIENTO	· Participa en la dinámica titulada “Charada de países” (Anexo 1) · Forman grupos de 4 integrantes. · Seleccionan un integrante por grupo. · El estudiante seleccionado se encargará de presentar las palabras con mímicas. · Responde de manera voluntaria la pregunta con el objetivo de recuperar los saberes previos: · ¿Conoces el estilo de vida de estos países? Explica. · Responde la pregunta de conflicto cognitivo. · ¿De que manera influye la ubicación geográfica de un país en el estilo de vida de las personas?		
	· Registra en el cuaderno el propósito de la clase “Comprende el impacto de la geografía del continente asiático en la sociedad” · Escribe en tu cuaderno el titulo de la sesión “Conociendo el continente asiático” · Escucha los puntos y actividades a realizar durante la sesión para alcanzar el propósito de aprendizaje.	5’	

5’

5’

Lista de
asistencia

Material
didáctico

Guía de participación

Material
didáctico

Listado de palabras para charadas

DESARROLLO

-Construir el conocimiento

-Aplicar lo trabajado en la teoría

-Realizar el recuento de lo aprendido
· El docente presenta un mapa de relieve del continente asiático con el objetivo de identificar los tipos de suelos existen. (ANEXO 2).

ENTRENAMIENTO
· Utiliza el texto escolar de Ciencias Sociales para acompañar la explicación del docente y responde las siguientes preguntas:
· Teniendo en cuenta el relieve que predomina en el continente asiático ¿Por qué crees que hay muy bajas temperaturas en el continente asiático?

· El docente presenta un mapa hidrográfico del continente asiático con el objetivo de identificar las vertientes y ríos en el continente asiático. (Anexo 2)

· El docente presenta un mapa de climas del continente asiático. (Anexo 3)
· Analizando la ubicación geográfica y la diversidad en relieves del continente asiático ¿Cómo crees que sea el clima del continente asiático? ¿Porqué?

· Observa y analiza un fragmento del documental titulado “Un día en el pueblo más frío de la Tierra | Yakutia” (Anexo 4) con el objetivo de identificar el estilo de vida de una familia en un pueblo de Rusia.
· ¿Qué capacidades diferentes a nosotros a desarrollado el niño a consecuencia del frío?
· ¿Qué situación te impactó mas del pueblo de Yakutia?

· Luego de haber observado las siguientes noticias, participa de la dinámica Juego de roles titulada “El congreso y el pueblo”
· Deberán formar grupos de 4 integrantes.
· Cada grupo deberá conformar un partido político. Deberá crear su logo y su lema.
· Plantearán dos propuestas con el objetivo de promover el reciclaje y de que manera ayuda a la economía.
ANDAMIAJE
· Observa el video titulado “Por qué la economía de China crece más lento y qué impacto tiene en el resto del mundo” con el objetivo de identificar el impacto económico de China en el mundo. (Anexo 6)
· ¿De que manera afecta al Perú?

· ACTIVIDAD INDIVIDUAL

-Elabora un articulo periodístico sobre la influencia geográfica en el estilo de vida de las personas en Asia.
-Utiliza la información de los videos, las noticias y el texto escolar para la elaboración del artículo periodístico.

10’

10’

10’

15’

15’

15’

15’

25’

Mapa de relieve de Asia

Mapa hidrográfico de Asia

Video

Guía de participación

Texto escolar

Noticia

CIERRE

-Generar conclusiones, en relación al desempeño de la clase.

-Lograr la metacognición
· RETROALIMENTACIÓN
· Las y los estudiantes responden reflexivamente las preguntas:
· ¿Cómo influye la geografía de un continente en el desarrollo de su sociedad?
· ¿Crees que sucede lo mismo con el Perú?
5’

5’

IV. REFERENCIAS

Referencias para el docente
Referencias para el estudiante

· Asia: información, características, turismo y economía. (2020). Características. Recuperado 24 de septiembre de 2022, de https://www.caracteristicas.co/asia/
· Asia y Pacífico. (2022). Unión Europea .https://www.exteriores.gob.es/gl/PoliticaExterior/Paginas/AsiaPacifico.aspx
· Fuentes de crecimiento económico en Asia (2015) BBVA
https://www.fbbva.es/wp-content/uploads/2017/05/dat/08_CyC_2010_web.pdf
· MINEDU. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/. Extraído de la página de Minedu
· MINEDU. (2017). Programa Curricular de Educación Secundaria. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionsecundaria.pdf
· MINEDU. (2020). RVM

74 **www.grade.org.pe** | R.V.M. 094-2020-MINEDU. Norma que regula la evaluación de las competencias de los estudiantes de Educación Básica - Proyecto CREER
https://www.grade.org.pe/creer/recurso/norma-que-regula-la-evaluacion-de-las-competencias-de-los-estudiantes-de-educacion-basica/

094-2020-MINEDU. Norma que Regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica
. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf
· MINEDU. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/. Extraído de la página de Minedu
· MINEDU. (2017). Programa Curricular de Educación Secundaria. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionsecundaria.pdf
· MINEDU. (2020). RVM

75 **www.grade.org.pe** | R.V.M. 094-2020-MINEDU. Norma que regula la evaluación de las competencias de los estudiantes de Educación Básica - Proyecto CREER
https://www.grade.org.pe/creer/recurso/norma-que-regula-la-evaluacion-de-las-competencias-de-los-estudiantes-de-educacion-basica/

094-2020-MINEDU. Norma que Regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica
. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf
· Texto escolar CCSS cuarto de secundaria (2017) Minedu
https://drive.google.com/file/d/1HvN_OK2RaZ3vt-MDwqu-LNAgaVo9iua4/view

Anexo 1
FICHA TÉCNICA DE CHARADAS

76 **es.wikihow.com** | 3 formas de jugar charadas - wikiHow
https://es.wikihow.com/jugar-charadas

Charadas es un juego apto para todas las edades. Consiste en actuar palabras o frases escritas en una tira de papel. El objetivo es lograr que tu equipo adivine la respuesta usando solamente gestos. Así es, cuando un jugador actúa una palabra o frase, ¡no tiene permitido hablar! Este juego requiere poca preparación, mucha imaginación, y es ideal para soltar buenas carcajadas.

PASOS
PARA JUGAR:
1. Prepara el juego: Divide en dúos o grupos y cada grupo deberá escribir una palabra o frase en una tira de papel.
2. Coloca las palabras en un recipiente y de manera al azar deberá sacar uno en uno.
3. Los grupos conformados, sale un integrante a sacar una pizarra y mediante mímicas deberá hacer que los demás adivinen las palabras.
PALABRAS PARA LA DINÁMICA EN CLASE:
Países:
Rusia
Japón
India
China
Corea del Sur
Irán
Anexo 2

Anexo 3

Anexo 4

TÍTULO
Un día en el pueblo mas frío de la Tierra

OBJETIVO
Identificar el estilo de vida de las personas en un pueblo del continente asiático.

LINK
https://www.youtube.com/watch?v=XipQg84wAf8

Anexo 5

TÍTULO
El ataque de Rusia a Ucrania es una realidad

OBJETIVO
Identificar la razón el impacto económico en el mundo si se presenta una crisis en el continente asiático

Link
https://www.motorpasion.com/industria/ataque-rusia-a-ucrania-realidad-dispara-precio-petroleo-gas-natural

Anexo 6

TÍTULO
¿Por qué la economía de China crece mas lento y cual es el impacto en la economía del resto del mundo?

Objetivo
Identificar la influencia de la economía china en los países del mundo.

LINK
https://www.youtube.com/watch?v=YZ3PN5ytEy0

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7
V. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Área Curricular
Ciencias Sociales

1.2 Grado
4° de Secundaria

1.3 Sección
“B”

1.4 Título de la sesión
Sistema Financiero en el Perú

1.5 Nombres y apellidos del
docente practicante
Gianfranco Alvites Quispe

1.6 Titular
Norka Benetrez

1.7 Asesora de Práctica
Maritza Huisa Yucra

1.8 Fecha de ejecución
24 de octubre al 28 de Octubre de 2022

1.9 Tiempo de ejecución
2 horas pedagógicas.

VI. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

2.1 Competencia

77 area-cienciassociales-cneb.blogspot.com | AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019: COMPTETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIAL...
https://area-cienciassociales-cneb.blogspot.com/2019/01/comptetencias-cacidades-y-desempeno-del.html#:~:text=El área de Ciencias Sociales se ocupa de,ambiente. 3 · Gestiona responsablemente los recursos econ...

Gestiona responsablemente los recursos económicos.

2.2 Capacidades
· Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
· Toma decisiones económicas y financieras.

2.3 Desempeño
curricular
Explica los roles que cumplen los agentes del sistema económico y financiero en Latinoamérica, y expresa la importancia que tienen esos agentes para el desarrollo del mercado y el comercio regional.

2.4 Desempeño
precisado
Explica los roles que cumplen los agentes del sistema financiero del Perú, y expresa la importancia que tienen esos agentes para el desarrollo del mercado peruano.

2.5 Propósito de la sesión
Identifica la importancia del sistema financiero para el desarrollo

2.6 Producto esperado
Bingo económico.
Cuestionario.

2.7 Instrumentos de evaluación
Guía de observación de la participación del estudiante.
Lista de cotejo.

2.8 Criterios de
evaluación
· Participación
· Juicio Crítico
· Análisis.

2.9 Organización del bloque temático

6. Sistema financiero
a. Mercados Financieros.
b. Intermediarios Financieros.
c. Instrumentos Financieros
7. Sistema de intermediación directa.
8. Sistema no bancario
9. Sistema Bancario

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS
ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES (sincrónicas)

TIEMPO
RECURSOS

INICIO

-Motivación y despertar el interés

-Recuperar los saberes previos.

-Generar el conflicto cognitivo
· Escuchan la presentación y saludo del docente.
· Registra la asistencia.
· El docente recuerda a los estudiantes las normas de convivencia para mantener el orden durante la clase. Estas normas son:
· Guardar todo material que no esté relacionado al área.
· Levantar la mano los que desean participar durante la clase.
· Mantener el orden durante la clase
· Respetar las opiniones y comentarios de la clase.
·
DESCUBRIMIENTO
· Observa la noticia titulada "Informalidad

78 **gestion.pe** | Noticias sobre informalidad laboral hoy sábado 24 de diciembre | GESTIÓN
https://gestion.pe/noticias/informalidad-laboral/

laboral en jóvenes de hasta 29 años supera el 80% en
Perú" (Anexo 1)
· Responde la siguiente pregunta:
· ¿Por qué existen personas que estén trabajando en la informalidad?
· ¿Conoces alguna institución encargada de sancionar este acto?

· Responde de manera voluntaria la pregunta con el objetivo de recuperar los saberes previos:
· ¿De qué manera afecta la informalidad al desarrollo económico del país?

· Responde la pregunta de conflicto cognitivo.
· ¿Cuál es la función del sistema financiero en el desarrollo del mercado?

· Registra en el cuaderno el propósito de la clase "Identifica la importancia del sistema financiero para el desarrollo económico"

· Escribe en tu cuaderno el titulo de la sesión "Sistema financiero en el Perú"

· Escucha los puntos y actividades a realizar durante la sesión para alcanzar el propósito de aprendizaje.

5'

10'

5'

5'

Lista de
asistencia

Material
didáctico

Guía de participación

Material
didáctico

Listado de palabras para charadas

DESARROLLO

-Construir el conocimiento

-Aplicar lo trabajado en la teoría

-Realizar el recuento de lo aprendido

ENTRENAMIENTO
· Lee y analiza la ficha informativa presentada por el docente.
· Resalta las ideas más importantes.
· Responde la siguiente pregunta.
· ¿Qué entendemos por sistema de valores?
· ¿Cuál es la función del banco?

· Observa el esquema presentado por el docente sobre las instituciones que conforman el sistema financiero peruano. (Anexo 3)

· Lee y analiza un caso sobre la labor que realiza el sistema financiero del Perú.
· ¿De que manera crees que puede ayudar en tu comunidad
· Participa en la dinámica titulada Bingo financiero.
Recibe por parte del docente una cartilla de bingo.
Completa las casillas con ideas principales sobre el sistema financiero del Perú, utiliza la información del texto escolar y ficha informativa
Se colocará en una caja varias ideas sobre el tema.
Se seleccionará de manera al azar las ideas y se irá marcando según van saliendo.
Gana la dinámica el estudiante que haya formado una diagonal o una fila

ANDAMIAJE

· ACTIVIDAD INDIVIDUAL
-Responde el siguiente cuestionario.
· ¿Cuál es la función del sistema financiero?
· ¿Cuál es la función del banco?
· ¿Cuál es el rol del BCR en el sistema financiero?
· ¿De que manera afecta a la economía del país la informalidad?

10’

10’

15’

15’

15’

Ficha informativa

Esquema

Texto escolar

Bingo

Preguntas

CIERRE

-Generar conclusiones, en relación al desempeño de la clase.

-Lograr la metacognición
· RETROALIMENTACIÓN
· Las y los estudiantes responden reflexivamente las preguntas:
· ¿Crees que la informalidad se puede erradicar por completo?
· ¿Para que crees que pueda servir la información aprendida en clase?
5’

5’

VIII. REFERENCIAS

Referencias para el docente
Referencias para el estudiante

· MINEDU. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/. Extraído de la página de Minedu
· MINEDU. (2017). Programa Curricular de Educación Secundaria. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionsecundaria.pdf
· MINEDU. (2020). RVM

79 **www.grade.org.pe** | R.V.M. 094-2020-MINEDU. Norma que regula la evaluación de las competencias de los estudiantes de Educación Básica - Proyecto CREER
https://www.grade.org.pe/creer/recurso/norma-que-regula-la-evaluacion-de-las-competencias-de-los-estudiantes-de-educacion-basica/

094-2020-MINEDU. Norma que Regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica
. https://cdn.www.gob.pe/uploads/documentfile/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf
· MINEDU. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/. Extraído de la página de Minedu
· MINEDU. (2017). Programa Curricular de Educación Secundaria. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacionsecundaria.pdf
· MINEDU. (2020). RVM

80 **www.grade.org.pe** | R.V.M. 094-2020-MINEDU. Norma que regula la evaluación de las competencias de los estudiantes de Educación Básica - Proyecto CREER
https://www.grade.org.pe/creer/recurso/norma-que-regula-la-evaluacion-de-las-competencias-de-los-estudiantes-de-educacion-basica/

094-2020-MINEDU. Norma que Regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica
. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf
· Texto escolar CCSS cuarto de secundaria (2017) Minedu
https://drive.google.com/file/d/1HvN_OK2RaZ3vt-MDwqu-LNAgaVo9iua4/view

Anexo 1

Anexo 2

Anexo 4

DIARIO DE CAMPO N°1

NOMBRES Y APELLIDOS: Gianfranco Alvites Quispe
Centro de práctica: I.E. Jose Antonio Encinas Franco N°7059
ÁREA: Ciencias Sociales FECHA: 06/06/2022
LOGRO DE APRENDIZAJE: Analizar el proceso de integración económica nacional e internacional

SECUENCIA DIDÁCTICA
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO
Ingresé al aula junto con la profesora titular Norka Benetrez, ambos saludamos a todos los estudiantes sin embargo ellos respondieron con pocos ánimos ya qué anteriormente tuvieron clases de matemática y mencionaron qué fue una clase complicada para ellos.
Luego de haber escuchado eso, les di unas palabras de ánimos para poder tenerlos con muchas energías durante el desarrollo de la sesión.
Antes de iniciar con la sesión registré rápidamente la asistencia de los estudiantes, luego de ello pasé a desarrollar la motivación de la clase.
Para desarrollar la motivación, se presentó una noticia en el cual hablaba sobre la aprobación de una ley qué exigía a las empresas implementar características de la economía circular para su desarrollo.
Posteriormente se pasó a reflexionar sobre el impacto qué esto podría tener en el país ya sea económica y ambientalmente, de la misma manera se hizo reflexión sobre qué sucedería con los acuerdos económicos qué tiene el país.
Luego de ello continúo presentando el propósito de la sesión el cual los estudiantes no le prestaron mucha atención ya qué es un punto el cual los docentes titulares no hacen mucho énfasis para el desarrollo de la sesión.

DESARROLLO
Para el desarrollo de la sesión se presenta la actividad de gamificación “Scape Room de Desarrollo Sostenible” para identificar los Objetivos de desarrollo sostenible establecidos por la ONU en el año 2015.
Para iniciar con la actividad el docente presenta las indicaciones y la mecánica de la dinámica.
Deberán formar 7 grupos de 5 integrantes con el objetivo de fortalecer el trabajo en equipo y la empatía entre estudiantes.
Luego de ello los estudiantes reciben los materiales a utilizar para el desarrollo de la actividad, cada grupo será identificado con un símbolo, de la misma manera cada grupo recibirá un sobre en el cual estarán incluidas tarjetas con retos qué cada grupo deberá cumplir y a la vez descubrir palabras ocultas para descubrir la frase ganadora.
Los estudiantes muy animados proceden a iniciar con el desarrollo de los retos, sin embargo en algunas tarjetas exigirá qué se trabaje en apoyo con otros grupos para descubrir las palabras ocultas.
En algunos retos logré identificar qué los estudiantes tuvieron ciertas dificultades y más aún qué necesitaban en algunos momentos apoyo de otros grupos.
Hubo momentos en el cual los estudiantes desistían de continuar con el desarrollo de la actividad puesto que, al ser acertijos y retos, tenían muchas dificultades sin embargo ese ánimo de querer ganar el juego hacía qué ellos continuaran.
Luego de qué se cumpliera con los retos presentaron los estudiantes de tanta insistencia no lograron descubrir la palabra oculta.
Luego de resolver los acertijos se procede a hacer, se realiza la reflexión con respecto a los valores mejorados durante el desarrollo de las actividades.Los estudiantes mencionaron que pudieron mejorar la comunicación entre los compañeros puesto que muchos de ellos no habían hablado en algún momento.
De la misma manera se hizo contraste de la actividad con la información presentada en el texto escolar.
Luego de leer la información los estudiantes comenzaron a realizar comentarios de que habían identificado que el propósito presentado.

SALIDA
Luego de ello, se reflexiona sobre el desarrollo de la sesión y respondemos la pregunta de metacognición.
De la misma manera se reflexiona sobre el desarrollo de la actividad de gamificación y de la importancia de conocer los objetivos de desarrollo sostenible para el desarrollo en la economía del país.

ACCIONES DE MEJORA

Durante el desarrollo de la sesión pude darme cuenta que es necesario gestionar mejor el tiempo, además adecuar el espacio para el desarrollo de la dinámica ya que la dinámica exigía que los estudiantes se movilicen por todo el lugar.

DIARIO DE CAMPO Nº2

NOMBRES Y APELLIDOS: Gianfranco Alvites Quispe

Centro de práctica: I.E. José Antonio Encinas Franco N°7059

ÁREA: Ciencias Sociales FECHA: 13/06/2022

LOGRO DE APRENDIZAJE: Analizar el proceso de integración económica nacional e internacional

SECUENCIA DIDÁCTICA

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO

Hice el ingreso al aula junto con la docente titular Norka Benetrez y mi compañero Ronald Loayza para realizar el registro de observación. Saludamos a los estudiantes el cual respondieron con un ánimo bajo ya que se encontraban cansados y un poco aburridos. Les pregunté que sucedía y mencionaron que se encontraban así porque anteriormente tuvieron taller de contabilidad y no les gustaba la clase. Sin embargo, de alguna manera se encontraron curiosos por lo que se iba a desarrollar en la clase porque les gustó la dinámica presentada en la sesión anterior.

Inicié la sesión con la presentación de una noticia para relacionar la actividad con el tema a desarrollar.

Se pasó a realizar las preguntas respectivas a los saberes previos, al conflicto cognitivo.

Luego pude observar que cada vez le prestaban mayor atención al propósito de la sesión ya que de alguna manera servía como objetivo principal para desarrollar la actividad gamificada.

DESARROLLO

Luego presentar el tema, se utilizó la información del texto escolar para poder identificar conceptos, luego de ello se hizo entrega de los materiales a utilizar como el tablero del ludo, las fichas y los dados para cada estudiante. Se procedió a explicar la mecánica del juego el cual era la misma que el ludo tradicional a excepción de en algunas casillas del ludo se situaban signos de interrogación el cual planteaba diversos retos que cada jugador debía realizar. Se les dio 30 minutos para el desarrollo de la actividad.

Se les pidió formar grupos de 4 por afinidad, el cual ellos optaron formar con sus grupos de amigos ya formados.

Conforme si fue desarrollando la dinámica se veía mucha competitividad por parte de los estudiantes y muchos gestos de sorpresa.

Al finalizar la actividad se trató de relacionar la dinámica con la información revisada en el texto escolar el cual lograron identificar con mucho éxito.

SALIDA

Para finalizar la actividad se realizó las preguntas de metacognición el cual los estudiantes resaltaron que se divirtieron mucho en el desarrollo de la actividad, sin embargo lo que mas les llamó la atención fue que por querer ganar en el juego muchos de ellos mostraron cierta competitividad que ellos no conocían de sus compañeros y en algunos casos pues lograron fortalecer su amistad ya que motivó a que tengan mas confianza entre compañeros.

ACCIONES DE MEJORA

Durante el desarrollo de la sesión pude darme cuenta que al aplicar el juego colocar otro tipos de retos que implicara movilizarse en el aula y además agregar más beneficios para el desarrollo de la dinámica.

DIARIO DE CAMPO Nº3

NOMBRES Y APELLIDOS: Gianfranco Alvites Quispe

Centro de práctica: I.E. José Antonio Encinas Franco N°7059

ÁREA: Ciencias Sociales FECHA: 21/06/2022

LOGRO DE APRENDIZAJE: Identificar el rol de los agentes económicos en el desarrollo de tu comunidad.

SECUENCIA DIDÁCTICA

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO

Hice el ingreso con mi compañero Ronald Loayza para que pueda realizar el registro de la observación. Lo primero que logré presenciar a los estudiantes mas entusiasmados por saber que se iba a trabajar en clase ya que quedaron muy felices con las dinámicas realizadas sesiones anteriores.

Se hizo la presentación de la noticia para poder relacionar el tema con la realidad actual y los chicos eran mas minuciosos en cada pregunta ya que podría ser una pista para poder ganar el juego.

Luego de ellos se hizo la presentación del propósito de la clase el cual ya lo iban registrando con mayor importancia ya que sabían que era el objetivo principal de la actividad y la clase.

DESARROLLO

Se inicia con el desarrollo formando grupos de 4 integrantes luego se procede a hacer la entrega de los materiales a utilizar que eran cartas, una hoja de instrucciones y una tarjeta de retos.

Cada grupo debía cumplir con los retos y a la vez debían terminar la dinámica con 4 cartas diferentes.
De la misma manera se lograba identificar de primera la competitividad que ellos tenían con lograr el objetivo de la actividad y las sesiones. Hubo un momento en el cual se desbordaron en energía entonces traté de contenerlos motivando a la comunicación entre equipos puesto que si no podía hablar calmados pues no iban a poder completar los retos de la actividad.
Luego de ello dos grupos lograron cumplir con el reto y resolver el acertijo de la actividad, logré observar por un lado alegría y por otro lado tristeza por no haber logrado completar el acertijo.
Traté de motivarlos mencionando que aún faltan mas actividades y retos que se irán presentando las siguientes clases, solo que tenemos que estar más atentos a la información de las clases.
Posteriormente se pasó a revisar la ficha informativa y el texto escolar para poder relacionar el tema con la actividad realizada.

SALIDA

Para finalizar la actividad se realizó las preguntas de metacognición y de la misma manera se realizó una conclusión mencionando la importancia de los valores, el trabajo en equipo y las normas de convivencia.

ACCIONES DE MEJORA

Durante el desarrollo de la sesión pude darme cuenta que al aplicar la búsqueda de tesoro necesitaba colocar más retos de acertijos y de no tanto la movilización del aula y además elaborar las tarjetas retadoras con mayor tamaño de letras.

DIARIO DE CAMPO Nº4
NOMBRES Y APELLIDOS: Gianfranco Alvites Quispe
Centro de práctica: I.E. José Antonio Encinas Franco N°7059
ÁREA: Ciencias Sociales FECHA: 26/09/2022
LOGRO DE APRENDIZAJE: Analiza el impacto de la oferta y la demanda en la canasta básica familiar

SECUENCIA DIDÁCTICA

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO

Ingresé al aula junto con mi compañero Ronald Loayza al aula, logré observar que los estudiantes mostraban interés por iniciar la clase ya que les ha llamado la atención el uso de estas dinámicas para el desarrollo de las sesiones. Sin embargo, la duda la tenían al momento de formar sus grupos ya que no querían competir con sus propios amigos.
Se llegó a presentar el propósito de la sesión y los estudiantes ya prestaban

DESARROLLO

Los estudiantes reciben por parte del docente una ficha informativa y resaltan las ideas principales de este. De la misma manera los estudiantes van a revisar la información del texto escolar.
Luego de ello se procedió a seleccionar 9 ideas que se ha tomado de las informaciones recibidas, tanto como de la ficha informativa y el texto escolar, el cual se colocó en cartillas de bingo entregadas por el docente. De la misma manera seleccionaron una idea y colocaron en un pequeño papel el cual se colocó en una bolsa.
Posteriormente se comenzó a realizar la actividad teniendo en cuenta la mecánica de juego de un bingo tradicional el cual consistía en que si la idea que salía en el papelito coincidía con alguna idea que habías colocado en las cartillas.
Ellos mismos se dieron cuenta del objetivo de la dinámica el cual consistió en reconocer los conceptos de la oferta y la demanda.

SALIDA

Para finalizar la sesión se presento las preguntas de metacognición el cual permitió analizar de manera crítica la actividad y la información revisada. De la misma manera se dialogó del desarrollo de la dinámica que había sido desarrollado de manera individual.

ACCIONES DE MEJORA

Durante el desarrollo de la sesión pude darme cuenta que debo revisar que todos los estudiantes hayan resaltado las ideas de la clase ya que hizo que no colocaran las ideas adecuadas y además dar un tiempo límite para completar las casillas de del bingo.

DIARIO DE CAMPO Nº5
NOMBRES Y APELLIDOS: Gianfranco Alvites Quispe
Centro de práctica: I.E. José Antonio Encinas Franco N°7059
ÁREA: Ciencias Sociales FECHA: 30/09/2022
LOGRO DE APRENDIZAJE: Analiza el impacto de las actividades económicas en el medio ambiente

SECUENCIA DIDÁCTICA

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO

Ingreso al aula junto con mi compañero Ronald Loayza para que se pueda realizar el registro de observación. Logro identificar que los estudiantes muestran interés por el desarrollo de la sesión puesto que las dinámicas planteadas les llaman mucho la atención.
Se inicia presentando la noticia de la sesión para poder relacionar el tema con una realidad o situación problemática, posteriormente se realiza las preguntas de saberes previos y conflicto cognitivo.
Luego de ello se realiza la presentación del propósito de aprendizaje el cual los estudiantes ya lo utilizan como un objetivo principal para el desarrollo de la dinámica.

DESARROLLO

Se inicia con el desarrollo presentando el título de la sesión y entregando los materiales a utilizar durante el desarrollo de la sesión como por ejemplo las cartas de retos, fichas e instrucciones para cada estudiante. Es importante para esta dinámica el trabajo en equipo el cual los estudiantes muestran mucho entusiasmo. Se logra identificar que muchos de los estudiantes lograron fortalecer la comunicación asertiva ya que permitía que cada uno pueda dar sus ideas u opiniones con respecto a cada reto realizado, de la misma manera se observaba un mayor involucramiento y trabajo en equipo.
Hubo un momento en el cual los estudiantes se estaban manifestando un tanto desanimados puesto que los retos presentados muchas veces eran complicados para resolver, sin embargo mediante la mejora de sus habilidades se fue logrando con todo ello.
Luego de ello lograron cumplir con el reto que se pedía encontrar el tesoro perdido, se pasó a revisar la información de una ficha informativa para poder consolidar lo aprendido durante el desarrollo de la actividad.

SALIDA

Para ir finalizando con la sesión se felicita a los estudiantes por su participación en las actividades y la mejora de muchas habilidades como salón, se pasa a responde la pregunta de metacognición y se da por terminada la sesión.

ACCIONES DE MEJORA

Durante el desarrollo de la sesión pude darme cuenta que al momento de aplicar el juego de búsqueda de tesoro debo precisar mejor las indicaciones a los estudiantes y además gestionar mejor para culminar con las actividades.

DIARIO DE CAMPO Nº6

NOMBRES Y APELLIDOS: Gianfranco Alvites Quispe

Centro de práctica: I.E. José Antonio Encinas Franco N°7059

ÁREA: Ciencias Sociales FECHA: 05/10/2022

LOGRO DE APRENDIZAJE: Analiza el impacto de las actividades económicas en el medio ambiente

SECUENCIA DIDÁCTICA

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO

Ingreso muy temprano al aula junto con mi compañero Ronald Loayza quien realizará el registro de la observación, se logra identificar que los estudiantes se encontraban de alguna manera desanimados ya que tuvieron dificultados con el área anterior, sin embargo, traté de motivarlos y levantar sus ánimos.

Se inicia la sesión con una dinámica titulada "Charada de países" el cual motivó a los chicos a participar y con ello a subir sus ánimos.

Se solicitó que formen grupos de 5 integrantes y que iba a ser un trabajo en equipo, luego que lograran identificar los países, pasaron a explicar características, diferencias e igualdades entre países.

Luego de haber realizado este diálogo se pasó a presentar el propósito de la sesión el cual ya lo escuchaban con mayor ánimo e interés.

DESARROLLO

Para iniciar con el desarrollo de la sesión, se entregó una ficha informativa el cual hablaba sobre actividades económicas que se realizan en el continente asiático. De la misma manera se entregó el texto escolar para revisar la información y poder resaltar las ideas más importantes.

Se logró que los estudiantes puedan identificar la problemática del impacto de las actividades económicas en el medio ambiente.

Luego de ello se pasó a presentar un video el cual explica el estilo de vida de un pueblo llamado Yakutia el cual explicaba acerca de cómo la población adaptaba su estilo de vida y las actividades económicas al entorno de cada población.

SALIDA

Para ir finalizando con la sesión se felicita a los estudiantes por su participación en las actividades y la mejora de muchas habilidades como salón, se pasa a responder la pregunta de metacognición y se da por terminada la sesión.

ACCIONES DE MEJORA

Durante el desarrollo de la sesión pude darme cuenta que al aplicar la dinámica de congreso en juego roles que se debió presentar ideas para que los estudiantes puedan elaborar los nombres de congreso y además brindar mas casos para que puedan presentar sus leyes.

DIARIO DE CAMPO Nº7

NOMBRES Y APELLIDOS: Gianfranco Alvites Quispe

Centro de práctica: I.E. José Antonio Encinas Franco N°7059

ÁREA: Ciencias Sociales FECHA: 7/10/2022

LOGRO DE APRENDIZAJE: Analiza el impacto de las actividades económicas en el medio ambiente.

SECUENCIA DIDÁCTICA

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

INICIO

Ingresé al aula de clases junto con mi compañero Ronald Loayza para poder realizar el registro de observación de la clase. Lo primero que logré identificar fue que los estudiantes se mostraban muy entusiasmados ya que venían de una semana de vacaciones y tenían curiosidad sobre lo que se iba a realizar en clase. De esta manera se inicia la sesión presentando una noticia acerca de la informalidad laboral de los jóvenes en la actualidad, partiendo de esta noticia se presenta las preguntas de saberes previos y conflicto cognitivo.

Luego de ello se presenta el propósito de la sesión el cual los estudiantes prestaron mayor atención.

DESARROLLO

Se entrega una ficha informativa el cual los estudiantes leyeron y resaltaron las ideas más importantes. Muchos de ellos pensaron que en la clase ya no se iba a realizar alguna actividad gamificada porque se estuvo revisando a profundidad la información. Los estudiantes poco a poco se iban desanimando.

Se iba pidiendo a cada estudiante que leyeran de forma voluntaria, párrafo por párrafo y lo íbamos analizando. Aún teniendo esa idea de que al parecer no se iba a desarrollar alguna actividad, los estudiantes aún así prestaban mucha atención al desarrollo de la sesión.
Hubo un momento en el cual los estudiantes comenzaron a desordenarse, sin embargo, uno de ellos hizo un llamado de atención a sus compañeros diciendo que "Presten atención a la clase porque sino no ganaremos el juego que nos va a presentar el profesor". Luego de este llamado de atención de parte de su compañero, los demás estudiantes comenzaron a prestar atención a la clase.
Luego de ello se presentó un esquema en la pizarra el cual los estudiantes lograron identificar que las ideas que habían resaltado se encontraban resumida en este esquema. No había pedido que copien el esquema, sin embargo, ellos se habían organizado para que uno de ellos anotela información puesto que mencionaba que lo que decía en el esquema se iba a utilizar para un juego y que en algún momento serviría para ganar.
Luego se presentó una infografía que hablaba acerca del sistema financiero en el Perú, sobre sus funciones y sobre el rol que ejerce en la economía del país.
Teniendo toda la información en la mano, se presenta la actividad gamificada que consiste en realizar un bingo financiero.
Anteriormente la dinámica ya se había realizado, por lo tanto ya sabían cual era la mecánica del juego y solo pasaron a completar los cuadros con las ideas principales. Luego se les entrego un papel el cual debían escribir una de las ideas que habían escrito en su cartilla de bingo.
Finalmente se procedió a realizar el bingo, sacando el papel de uno en uno.

SALIDA

Finalmente se cerró con una breve conclusión y con la respuesta de las preguntas de metacognición. Los estudiantes se fueron muy contentos de la clase.

ACCIONES DE MEJORA

Durante el desarrollo de la sesión pude darme cuenta que al aplicar el juego de bingo que se debe mejorar el diseño de la cartilla de bingo para que los estudiantes puedan registrar sus ideas de forma más clara y precisa para que les permita comprender mejor el tema.

REGISTROS DE OBSERVACIONES

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°1
Área curricular: Ciencias Sociales. Fecha: 06/06/2022
Docente observador (a): Ronald Loayza
Grado y sección: 4 "B"
Propósito de aprendizaje: Analizar el proceso de integración económica nacional e internacional

SECUENCIA DIDÁCTICA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA
(Gamificación)

LOGROS/DIFICULTADES

INICIO

Descubrimiento

Ingreso al aula de clases junto con Gianfranco Alvites para observar la ejecución de la gamificación.

Primero esperamos a que los estudiantes terminen de ingresar al salón ya que la sesión era a primera hora del día.

El docente saluda a los estudiantes y anota a los que van llegando después de la hora de ingreso.

El docente inicia la clase registrando la lista de asistencia de los estudiantes, luego presenta las normas de convivencia para mantener el orden en el aula.

El docente presenta la motivación de la clase que era una noticia sobre la implementación de la economía circular para las empresas del país. Uno de los estudiantes manifiesta que estaban de acuerdo con la implementación de la nueva ley ya que promovía el cuidado del medio ambiente utilizando elementos biodegradables y a la misma vez reciclar ciertos elementos que hacen que contamine promoviendo el desarrollo sostenible en el país.

Después el docente presenta las preguntas de saberes previos que hablaba sobre los recursos ambientales que tiene el país y lo que sucedía con este.

Luego el docente presenta el conflicto cognitivo que cuestionaba la importancia de las integraciones económicas en el desarrollo económico del país.

Después el docente presenta el propósito de la sesión sin embargo se observa que los estudiantes no prestaban mucho interés por escucharlo.

DESARROLLO

Entrenamiento

El docente presenta la actividad de gamificación titulada “Scape Room ambiental”. Primero brinda las instrucciones para el desarrollo de la actividad solicitando que los estudiantes formen grupos de 5 integrantes.

Luego el docente hace entrega un sobre con tarjetas que se iba a utilizar para el desarrollo de la actividad.

El docente explica que en cada tarjeta menciona un reto que deben realizar los grupos, cada reto es uno diferente.

De la misma manera al realizar un reto, se te brindará una palabra o término con respecto al desarrollo sostenible.

Los estudiantes inician con el primer reto, cada reto es diferente para cada grupo. Se logra ver en ellos mucha competitividad para terminar primero.

Observo que cada integrante de grupo brinda sus ideas para identificar la palabra oculta, así mismo están revisando apuntes y ficha informativa de la clase anterior para ver si allí hay alguna pista oculta.

Poco a poco cada grupo logra terminar con el primer reto, sin embargo se logra ver en algunos, disconformidad, diciendo que el reto del otro grupo era más fácil.

Así mismo, observo que cada integrante logra identificar la mecánica de las dinámicas, que eran que los retos eran acertijos que debían descubrir.

Andamiaje

Los estudiantes al darse cuenta de la mecánica se emocionaron ya que decían que iba a ser más fácil para ellos descubrir las palabras.

Se presenta el siguiente reto, el cual los estudiantes muestran alguna dificultad para resolverlo ya que conforme se iba pasando de reto pues el nivel y la dificultad para revolverlo iba a incrementar.

Se logró observar que la competitividad de los estudiantes había incrementado, sin embargo, el docente recordó a los estudiantes las normas de convivencia para el desarrollo de las actividades.

Para la tercera actividad el docente mencionó que el reto estaba planteado para que algunos grupos debían trabajar juntos para descubrir la palabra oculta. Al mencionar esto la competitividad disminuyó y aumentó el compañerismo y el trabajo en equipo.

En un inicio para el desarrollo de las actividades, solo un grupo estaba usando la información de las clases anteriores, luego los demás grupos se fueron dando cuenta que la información podría ser útil para el desarrollo por lo tanto todos los grupos comenzaron a utilizarlo.

Sucedió lo mismo en el desarrollo de las demás actividades en cual los estudiantes manifestaron actitudes competitivas pero cuando requería trabajar con otros grupos mostraban compañerismo.

Finalmente, los estudiantes lograron identificar la mayor cantidad de palabras y juntos necesitaban descubrir la frase oculta para ganar el juego, sin embargo, ningún grupo logró identificar la frase oculta.

Se hizo las preguntas a los estudiantes sobre la información que obtenían de la actividad y los estudiantes muy entusiasmados respondieron.

Muchos de ellos resaltaron la importancia de desarrollar el desarrollo sostenible en la economía del país.

CIERRE

Retroalimentación

Para finalizar el docente realizó las preguntas de metacognición el cual los estudiantes mostraron mucha alegría la responder y luego de ello se elaboró una conclusión con respecto al desarrollo de la información.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°2

Área curricular: Ciencias Sociales. Fecha: 13/06/2022

Docente observador (a): Ronald Loayza

Grado y sección: 4 “B”

Propósito de aprendizaje: Analizar el proceso de integración económica nacional e internacional

SECUENCIA DIDÁCTICA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

(Gamificación)

LOGROS/DIFICULTADES

INICIO

Descubrimiento

Ingreso al aula de clases junto con Gianfranco Alvites para observar la ejecución de la gamificación.
Primero esperamos a que los estudiantes terminen de ingresar al salón ya que la sesión era a primera hora del día.
El docente saluda a los estudiantes y ellos responden al saludo correctamente. Logro identificar que los estudiantes comenzaron a preguntar con mucho entusiasmo sobre el juego que iban a realizar en el momento. Se encontraban emocionados.
El docente inicia pasa a registrar la asistencia de los estudiantes, luego de ello recuerda las normas de convivencia del aula.
El docente presenta la noticia sobre la escasez de alimento que se iba a atravesar en el continente asiático, luego los estudiantes comienzan a participar muy animados ya que era una noticia que estaba sucediendo en el momento y que incluso alguno de ellos manifestaron que un día anterior estaban debatiendo de ese punto con su familia.
Un estudiante mencionó que esto se daba porque estaba sucediendo un enfrentamiento entre Rusia y Ucrania generando un gran problema en la economía mundial.
Luego de ello el docente pasa a presentar las preguntas de saberes previos sobre lo que se había desarrollado la clase anterior, después el docente presentó la pregunta del conflicto cognitivo.
Luego de ello el docente presentó el propósito de aprendizaje el cual los estudiantes comenzaron a prestar un poco más de atención ya que sentía se iban dando cuenta que era el objetivo de la dinámica que se iba a desarrollar.

DESARROLLO
Entrenamiento
Para iniciar con el desarrollo el docente hace entrega de los materiales que se iba a utilizar en clase, como el tablero de ludo, las fichas, monedas y tarjetas retadoras.
La actividad que se iba a trabajar iba a ser “Ludo comercial”
El docente presenta las instrucciones y explica el desarrollo del juego, la mayoría de los estudiantes mencionaban que ya sabían como se iba a desarrollar la mecánica sin embargo se mostraban confundidos por el uso de tarjetas retadoras.
El docente explica que en el tablero había un signo de interrogación y que si caían allí pues debían tomar una tarjeta.
Al momento que el docente mencionó que cada uno iba a asumir un rol diferente comenzaron a debatir sobre quien iba a asumir el rol, sin embargo cada grupo se iba asignado a su manera por ejemplo algunos por sorteo y otros iban eligiendo de manera al azar. Este consistía en que cada país se le asignaba que era el principal productor de algún alimento o recurso.
Finalmente inician con el desarrollo de la actividad.
Se logra observar que utilizar la información que se había desarrolla la clase anterior con respecto a acuerdos económicos y el impacto en el medio ambiente.

Andamiaje
Se continúa con el desarrollo de la actividad, como primer reto se les menciona que deben formar una alianza con cada compañero. Muchos de ellos iban analizando los productos que tenían y los que producía el otro compañero y de la misma manera de que manera los beneficiaba en el juego y para poder conseguir la mayor cantidad de monedas ya que las monedas era importante porque habían retos que se debía pagar para poder cumplirlos.
Muchos de ellos para tomar esta decisión utilizaron la información y de esta manera analizar cada circunstancia.
Se observaba que en algunos grupos uno de los integrantes iba perdiendo y se iba entrando en quiebra por lo tanto al tener esta alianza era necesario que les ayudaran tanto económicamente y en el desarrollo del juego.
Muchos de los estudiantes se iban dando cuenta que analizando la situación de cada jugador económicamente, les convenía hacer una alianza.

CIERRE
Retroalimentación
Al finalizar la actividad los estudiantes manifestaban que muchos se quedaron sorprendidos al visualizar la competitividad entre ellos ya que muchos se manifestaban tranquilos, sin embargo al momento de realizar el juego se mostraban de una forma diferente. De la misma manera se presento las preguntas de metacognición.
Para finalizar muchos de ellos manifestaron que ya habían comprendido el porque el problema que se vivía en el continente asiático afectaba a la economía mundial y como funcionaba.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°3
Área curricular: Ciencias Sociales. Fecha: 13/06/2022
Docente observador (a): Ronald Loayza
Grado y sección: 4 “B”
Propósito de aprendizaje: Identificar el rol de los agentes económicos en el desarrollo de tu comunidad.

SECUENCIA DIDÁCTICA
ESTRATEGIA DIDÁCTICA
(Gamificación)

LOGROS/DIFICULTADES

INICIO
Descubrimiento
Ingreso al aula de clases junto con Gianfranco Alvites para observar la ejecución de la gamificación.
Primero esperamos a que los estudiantes terminen de ingresar al salón ya que la sesión era a primera hora del día.
El docente pasa a saludar a los estudiantes y ellos responden muy entusiasmados ya que querían ver qué actividad tocaba desarrollar.
El docente inicia con el registro de la asistencia de los estudiantes y luego de ello a presentar las normas de convivencia de los estudiantes.
El docente pasa a presentar la noticia que hablaba sobre el incremento de la canasta básica de en el Perú.
Muchos de ellos no sabían de la existencia de la canasta básica, sin embargo con la participación de sus demás compañeros lograron identificarlo.
El docente presenta las preguntas de saberes previos y la pregunta de conflicto cognitivo.
Luego el docente pasa a presentar el propósito de la sesión el cual los estudiantes ya le prestaban mayor atención en comparación a la primera sesión ya que sabían que era el objetivo principal del juego.

DESARROLLO
Entrenamiento

Andamiaje

Se continúa con el desarrollo de la actividad, como primer reto se les menciona que deben formar una alianza con cada compañero. Muchos de ellos iban analizando los productos que tenían y los que producía el otro compañero y de la misma manera de qué manera los beneficiaba en el juego y para poder conseguir la mayor cantidad de monedas ya que las monedas eran importantes porque había retos que se debía pagar para poder cumplirlos.
Muchos de ellos para tomar esta decisión utilizaron la información y de esta manera analizar cada circunstancia.
Se observaba que en algunos grupos uno de los integrantes iba perdiendo y se iba entrando en quiebra por lo tanto al tener esta alianza era necesario que les ayudaran tanto económicamente y en el desarrollo del juego.
Muchos de los estudiantes se iban dando cuenta que analizando la situación de cada jugador económicamente, les convenía hacer una alianza.
Con forme se fue desarrollando la dinámica varios estudiantes se iban dando cuenta de la importancia de realizar las alianzas e incluso se molestaban entre ellos por las alianzas que habían formado.
Finalmente se fueron dando los ganadores de la actividad y muchos de ellos se fueron contentos.

CIERRE

Retroalimentación

Para finalizar muchos de ellos manifestaron que ya habían comprendido por qué el problema que se vivía en el continente asiático afectaba a la economía mundial y cómo funcionaba.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°4
Área curricular: Ciencias Sociales. Fecha: 13/06/2022
Docente observador (a): Ronald Loayza
Grado y sección: 4 “B”
Propósito de aprendizaje: Identificar el rol de los agentes económicos en el desarrollo de tu comunidad.

SECUENCIA DIDÁCTICA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA
(Gamificación)

LOGROS/DIFICULTADES

INICIO

Descubrimiento

Ingreso al aula de clases junto con Gianfranco Alvites para observar la ejecución de la gamificación.
Primero esperamos a que los estudiantes terminen de ingresar al salón ya que la sesión era a primera hora del día.
El docente inicia registrando la asistencia de los estudiantes y presentando las normas de convivencia.
El docente inicia presentando una noticia sobre la contaminación del medio ambiente a consecuencia de las actividades económicas.
Luego el docente presenta el propósito de aprendizaje, los estudiantes escuchan y anotan atentamente el propósito ya que sabían que era el objetivo principal de la actividad.

DESARROLLO

Entrenamiento

Para el desarrollo el docente entrega una guía de instrucciones de la actividad. Los estudiantes se organizan para leer la guía y de alguna manera asignarse roles de equipo.
Luego de ello reciben un mapa de tesoro el cual menciona que la secuencia de sé debe realizar para descubrir el tesoro.
El docente hace entrega de la primera tarjeta retadora, en esta primera tarjeta los estudiantes responden a los acertijos.
Se observa que los estudiantes ya se organizan para resolver estos retos, es decir que entre ellos mismos se asignan sus roles.
Como primer punto los estudiantes van a analizar un caso de contaminación por derrame de petróleo, para ello deberán identificar las causas y las consecuencias, sean sociales y ambientales.
En un inicio los estudiantes mostraban dificultades para poder resolver el acertijo, sin embargo mientras se desarrollaba los estudiantes lograron identificar la mecánica y comenzaron a desarrollar y participar de manera activa.

Andamiaje

Se continúa con el desarrollo de la actividad, los estudiantes comenzaron a analizar los casos de contaminación y el impacto que iba a generaren la economía de cada población.
Observo que un grupo entró en un pequeño debate ya que decían algunos que era un problema el cual genera un daño al medio ambiente pero no se debía erradicar ya que generaba un ingreso económico importante al país sin embargo otros mencionaban que el Perú podía generar mayores ingresos económicos fortaleciendo otras actividades económicas como la agricultura y el turismo.
Asu vez otro grupo, comenzó un debate en el cual manifestaban la misma situación.
La actividad poco a poco va culminando cuando los integrantes de los grupos van resolviendo cada acertijo.
Finalmente se consagra el grupo ganador el cual manifiestan que el reto estaba complicado sin embargo con la información que tenían del texto escolar y de la clase anterior lograron resolverlo.
El docente realiza preguntas a los estudiantes para resaltar la mecánica del juego y así constatar la información de la clase junto con la dinámica.

CIERRE

Retroalimentación

Para terminar el docente, recoge las apreciaciones de los estudiantes y realiza las preguntas de metacognición. Los estudiantes responden las preguntas muy animados.
Finalmente, el docente realiza la conclusión resaltando la participación de los estudiantes y la importancia de aprender la información revisada en clase.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°5
Área curricular: Ciencias Sociales. Fecha: 26/09/2022
Docente observador (a): Ronald Loayza
Grado y sección: 4 “B”
Propósito de aprendizaje: Analiza el impacto de la oferta y la demanda en la canasta básica familiar.

SECUENCIA DIDÁCTICA
ESTRATEGIA DIDÁCTICA
(Gamificación)

LOGROS/DIFICULTADES

INICIO
Descubrimiento
Ingreso al aula junto al docente Gianfranco Alvites para realizar la observación de la clase.
Los estudiantes ingresan saludando muy animados al docente y a la vez preguntando que actividad van a realizar para la clase, el docente menciona que primero van a revisar la información y luego se explicará la actividad que se va a desarrollar.
Antes de iniciar con la clase el docente registra la asistencia de los estudiantes, luego de ello presenta los acuerdos de convivencia para mantener el orden en el aula.
Posteriormente el docente presenta una noticia sobre el incremento de precio de los productos tecnológicos durante el tiempo de pandemia por la implementación de las clases virtuales.
Los estudiantes comentan sobre la situación que vivieron en su momento por la pandemia y manifestaron que muchos tuvieron dificultades ya que no tenían los recursos económicos suficientes para comprar un celular, comprar una laptop o pagar un internet ya que muchos de estos elementos habían incrementado de precio.
El docente realiza las preguntas de saberes previos y los estudiantes lograron relacionar de la mejor manera con la noticia.
Luego se realiza la pregunta de conflicto cognitivo.

DESARROLLO
Entrenamiento
El docente presenta una ficha informativa sobre la oferta y la demanda y realiza junto con los estudiantes una lectura en conjunto.
El docente va pausando en cada párrafo y va analizando junto con los estudiantes la información. Mediante la técnica de subrayado los estudiantes resaltan las ideas fuerza de la ficha informativa.
Uno de los estudiantes pide la palabra al docente y comenta “Cuando los factores de producción aumentan de precio, la mayoría de productos van a subir y que un claro ejemplo viene a ser la guerra que se ha desatado entre Rusia y Ucrania haciendo que no se pueda exportar fertilizantes a los países.
Dentro de ese comentario se generó un debate entre los estudiantes ya que algunos manifestaban que estaban de acuerdo con la decisión de Rusia de iniciar con la guerra y otros estudiantes manifestaron desacuerdo con la situación ya que se ponía en riesgo muchas vidas inocentes.
El docente junto con los estudiantes continuó revisando la información.
Uno de ellos mencionó la importancia de los elementos tecnológicos para poder mejorar la producción de estos recursos y además de ello va a permitir aumentar la producción, mejorar la calidad de los productos e invertir en menor mano de obra.

Andamiaje
Luego revisar la información de la ficha informativa el docente pasa a presentar la actividad de la clase.
De forma individual deberán seleccionar 9 ideas de las que han registrado de la ficha informativa.
Deberán colocar las ideas en una tabla de bingo entregado por el docente de manera individual, estás ideas deberán ser colocados sin tener en cuenta ningún orden cronológico o jerárquico.
Luego, el docente entrega un papelito a cada estudiante en el cual deberán colocar una idea de las 9 que seleccionaron para su cartilla para que estas puedan servir para poder desarrollar el bingo.
En esta actividad no se logró presenciar mucha dificultad ya que se desarrollaba de manera individual.
Después de organizar toda la actividad, el docente pasó al desarrollo del bingo. El docente seleccionaba un papelito que los mismos estudiantes habían escrito con las ideas que habían trabajado.
Cada idea se iba presentando y los estudiantes iban verificando que se encontrara en su cartilla. Si la idea aparecía en la cartilla pasaban a marcarlo. Ganaba el estudiante que lograba marcar todas las ideas.
Muchos de ellos habían seleccionado las ideas más importantes de la ficha informativa permitiendo que los estudiantes analicen la ficha.
Luego de ello se logró encontrar al ganador de la actividad el cual había logrado marcar las 9 casillas del bingo.

CIERRE
Retroalimentación
Finalmente, el docente para culminar con la sesión presenta las preguntas de metacognición, el cual los estudiantes fueron respondiendo muy entusiasmados. De la misma manera los estudiantes iban comentando que se les hacía difícil proponer las ideas ya que no lograban ponerse de acuerdo que problemas localizar.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°6
Área curricular: Ciencias Sociales. Fecha: 26/09/2022
Docente observador (a): Ronald Loayza
Grado y sección: 4 “B”
Propósito de aprendizaje: Comprende el impacto de la geografía del continente asiático en la variación de sus actividades económicas.

SECUENCIA DIDÁCTICA
ESTRATEGIA DIDÁCTICA
(Gamificación)

LOGROS/DIFICULTADES

INICIO
Descubrimiento
Ingreso al aula de clases a las 7:20 junto con el docente Gianfranco Alvites para realizar el registro de la observación.
Poco a poco los estudiantes iban llegando al aula de clases, muchos de ellos mostraban mucho entusiasmo para el desarrollo de la actividad, sin embargo, llegaron con mucho sueño ya que era la primera hora de clase y el inicio es muy temprano.
El docente habló con los estudiantes para poder levantar sus ánimos y despertarlos. Conversó con ello sobre como les fue el día anterior ya que no tuvieron clases con el docente Gianfranco. Con mucha confianza los estudiantes le comentaron que tuvieron dificultades con Matemática y que les había dejado mucha tarea.
Luego de ello el docente inicia la clase registrando la asistencia de todos los estudiantes. Luego de ello recuerda las normas de convivencia para mantener un orden dentro del aula.
Posteriormente el docente presenta la dinámica titulada “Charada de países”. Los estudiantes se reúnen en grupos de 4 integrantes, eligen a un representante para que pueda realizar las mímicas.
Cada grupo iba participando en la dinámica e iban descubriendo los países del continente asiático.
Después el docente presentó las preguntas de saberes previos, la pregunta de conflicto cognitivo.
Cuando el docente presentó el propósito de aprendizaje los estudiantes prestaron mucha atención.

DESARROLLO
Entrenamiento
Para iniciar con la explicación el docente presenta un mapa de climas del continente asiático. Los estudiantes observan la diversidad de climas que tiene el continente asiático, mencionan que logran observar que el continente asiático tiene diversidad de climas que puedenllegar a ser frío extremo hasta un calor intenso.
Un estudiante cuestiona, “¿Cómo pueden vivir las personas a esos niveles extremos?” el docente responde a la pregunta del estudiante sin embargo como apoyo presenta un fragmento de un documental sobre el estilo de vida de un pueblo del continente asiático. En este video se logra observar las actividades económicas que realizan en este pueblo y como sobreviven a estas dificultades.
Luego de observar el video, los estudiantes ya tenían mas claro la forma en que se adaptaron las personas a los diversos climas.
El docente utiliza el texto escolar para poder complementar la información analizada del mapa y del video.

Andamiaje
Luego de ello el docente pasó a explicar la dinámica de juego de roles titulada “El congreso”. Primero los estudiantes se reunieron en grupos de 4 integrantes y debían formar su partido político, además de ello colocar un nombre a su partido.
El docente pidió a los estudiantes elaborar dos leyes de acuerdo a los problemas que afrontan las personas que viven en lugares con climas extremos.
Muchos de los estudiantes entraban en conflicto al momento de elaborar sus propuestas ya que algunos identificaban un problema, sin embargo, otro mencionaba que no era una situación que merecía preocupación alguna.
Después de culminar con la actividad el docente pidió a los estudiantes presentar sus propuestas ante todo el salón sin embargo a pedido de que los estudiantes presenten la actividad como si realmente fuesen congresistas.
Cada grupo iniciaba mencionando “Mi bancada política llamada … compuesto por los congresistas … y liderados por … hemos propuesto lo siguiente … “
Siguiendo esta dinámica cada grupo fue disfrutando del momento de presentación de lo trabajado.

CIERRE
Retroalimentación
Finalmente, el docente para culminar con la sesión presenta las preguntas de metacognición, el cual los estudiantes fueron respondiendo muy entusiasmados. Los estudiantes mencionaron que les gustó mucho la actividad y fue muy fácil ya que las ideas ya la habíamos seleccionado en grupo solo se debía seleccionar algunas y colocarlas en la cartilla.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN N°7
Área curricular: Ciencias Sociales. Fecha: 26/10/2022
Docente observador (a): Ronald Loayza
Grado y sección: 4 “B”
Propósito de aprendizaje: Identifica la importancia del sistema financiero para el desarrollo económico”

SECUENCIA DIDÁCTICA
ESTRATEGIA DIDÁCTICA
(Gamificación)

LOGROS/DIFICULTADES

INICIO

Descubrimiento

Ingreso al aula de clases junto con el docente Gianfranco Alvites, los estudiantes van ingresando al aula con mucho entusiasmo.

El docente registra la asistencia de los estudiantes y recuerda los acuerdos de convivencia a los estudiantes para poder mantener el orden en clase.

Luego de ello el docente inicia con la motivación de la clase presentando una noticia sobre la informalidad laboral de los jóvenes. Muchos de ellos analizaron la situación y más aún que ellos están cerca de terminar el colegio, ver esa realidad es muy preocupante para ellos ya que no hay garantía de que cuando terminen el colegio van a conseguir un trabajo decente. Algunos mencionaron que trabajaban ayudando a su familia en sus negocios u otros iban a acompañar.

Luego de ello el docente realiza la pregunta de saberes previos Muchos quisieron participar, uno de ellos mencionó que la informalidad hace que las empresas o trabajadores no paguen impuestos al estado. Otro estudiante mencionó que otro problema que genera es el desorden en la ciudad obligando a que el estado realice gastos innecesarios para poder ordenar a los vendedores y limpiando las calles.

Luego de ello se realizó la pregunta de conflicto cognitivo.

El docente presenta el propósito de aprendizaje el cual los estudiantes lo escuchan con mucha atención.

DESARROLLO

Entrenamiento

El docente inicia con el desarrollo de la sesión presentando una ficha informativa el cual la revisa junto con los estudiantes. Cada uno resalta las ideas más importantes.

Luego de ello los estudiantes responde las preguntas que son presentadas por el docente. Muchos de ellos mencionaron que el banco se encargaba de administrar la economía del país.

Luego de ello el docente presenta una infografía sobre el sistema financiero en el Perú, los estudiantes analizan y van registrando en su hoja las ideas más importantes, las funciones del sistema financiero.

El docente realiza la siguiente pregunta: “¿De que manera ayudaría el sistema financiero en el Perú? Un estudiante responde que ayudaría a que haya mas movimiento económico. Otro menciona que ayudaría a que las personas puedan tener acceso a que realicen préstamos.

Andamiaje

El docente presenta la actividad de gamificación titulada “Bingo financiero”.

Los estudiantes recordaron de forma clara la actividad, por lo tanto, al recibir la cartilla de bingo comenzaron a completar las casillas con las ideas que habían registrado y que habían extraído de las fichas informativa.

Mientras iban completando sus fichas los estudiantes iban manifestando cierta competitividad no dejando que sus compañeros copiasen sus ideas.

Finalizado la primera parte de la actividad el docente entregó una pequeña tarjeta para poder colocar una idea de todas las que habían elegido.

Para iniciar con el desarrollo del bingo el docente menciona que el estudiante que complete las 9 casillas ganará el juego. Comienza a seleccionar de manera al azar cada idea y los estudiantes iban marcando, sin embargo, algunos mostraban cierta molestia ya que alguna de las ideas que salían dudaron en colocar en su cartilla.

Uno de los estudiantes logró marcar las 9 casillas y se consagró ganador de la actividad. El docente felicitó al estudiante ganador y a los demás también por haber participado.

CIERRE

Retroalimentación

Para ir finalizando la sesión el docente realiza las preguntas de metacognición y pregunta que les pareció la actividad. Un estudiante menciona que por el hecho de querer ganar motiva a los demás a leer la ficha informativa y extraer las ideas a pesar de que a algunos no les gusta leer.

Otro estudiante menciona que es una actividad que motiva a realizar lectura y prestar mayor atención a la clase ya que puede que en el bingo se registre cualquier idea de la clase.

image2.png

image3.png

image4.png

image5.png

image6.png

image7.png

image8.png

image9.png

image10.emf

Luego de una larga guerra de mas 20 años, en el cual

murieron miles de soldados y cientos de civiles. Tu gente por

fin a logrado ser independiente, luego de un tratado de paz

firmado entre las cuatro grandes naciones.

Sin embargo, se viene lo mas difícil, hacer que tu pueblo

sobreviva a su independencia. Para ello deberán fortalecer

su sistema de producción y comercializarlo.

Tu pueblo trabaja mucho la producción de cebolla, lana y

papa, pero necesita s de otros productos para poder

sobrevivir, hay que tener en cuenta que los otros pueblos

también producen otros recursos.

Tus productos lo vendes a dos monedas cada uno y tu impuesto

es de una moneda. Quiere decir que por cada producto que te

compren deberán pagarte una moneda adicional.

Luego de una larga guerra de más 20 años, en el cual

murieron miles de soldados y cientos de civiles. Tu gente por

fin a logrado ser independiente, luego de un tratado de paz

firmado entre las cuatro grandes naciones.

Sin embargo, se viene lo más difícil, hacer que tu pueblo

sobreviva a su independencia. Para ello deberán fortalecer

su sistema de producción y comercializarlo.

Tu pueblo trabaja mucho la producción de yuca, madera y

zanahoria, pero necesitas de otros productos para pode r

sobrevivir, hay que tener en cuenta que los otros pueblos

también producen otros recursos.

Tus productos lo vendes a una moneda cada uno y tu impuesto

es de dos monedas. Quiere decir que por cada producto que te

compren deberán pagarte dos monedas adicionales.Luego de una larga guerra de más 20 años, en el cual

murieron miles de soldados y cientos de civiles. Tu gente por

fin a logrado ser independiente, luego de un tratado de paz

firmado entre las cuatro grandes naci ones.

Sin embargo, se viene lo más difícil, hacer que tu pueblo

sobreviva a su independencia. Para ello deberán fortalecer

su sistema de producción y comercializarlo.

Tu pueblo trabaja mucho la producción de carne, arroz y sal,

pero necesitas de otros productos para poder sobrevivir, hay

que tener en cuenta que los otros pueblos también producen

otros recursos.

Tus productos lo vendes a dos monedas cada uno y tu impuesto

es de una moneda. Quiere decir que por cada producto que te

compren deberán pagarte una moneda adicional.

Luego de una larga guerra de más 20 años, en el cual

murieron miles de soldados y cientos de civiles. Tu gente por

fin a logrado ser independiente, luego de un tratado de paz

firmado entre las cuatro grandes naciones.

Sin embargo, se viene lo más difícil, hacer que tu pueblo

sobreviva a su independencia. Para ello deberán fortalecer
su sistema de producción y comercializarlo.
Tu pueblo trabaja mucho la producción de tomate, limón y
espinaca, pero necesitas de otros productos para poder
sobrevivir, hay que tener en cuenta que los otros pueblos
también producen otros recursos.
Tus productos lo vendes a una moneda cada uno y tu impuesto
es de dos monedas. Quiere decir que por cada producto que te
compren deberán pagarte dos monedas adicionales.

image11.emf

TU PUEBLO NECESITA ZANAHORA.
CONSULTA SU PRECIO E
IMPUESTO. SI DECIDES NO
COMPRAR RETROCEDES DOS
ESPACIOS.
TU PUEBLO NECESITA CEBOLLA.
CONSULTA SU PRECIO E
IMPUESTO. SI DECIDES NO
COMPRAR RETROCEDES TRES
ESPACIOS.
TU PUEBLO NECESITA LANA.
CONSULTA SU PRECIO E
IMPUESTO. SI DECIDES NO
COMPRAR RETROCEDES DOS
ESPACIOS.
TU PUEBLO NECESITA PAPA.
CONSULTA SU PRECIO E
IMPUESTO. SI DECIDES NO
COMPRAR RETROCEDES TRES
ESPACIOS.
TU PUEBLO NECESITA YUCA.
CONSULTA SU PRECIO E
IMPUESTO. SI DECI DES NO
COMPRAR RETROCEDES DOS
ESPACIOS.
TU PUEBLO NECESITA MADERA.
CONSULTA SU PRECIO E
IMPUESTO. SI DECIDES NO
COMPRAR RETROCEDES TRES
ESPACIOS.
TU PUEBLO NECESITA CARNE.

CONSULTA SU PRECIO E

IMPUESTO. SI DECIDES NO

COMPRAR RETROCEDES TRES

ESPACIOS.

TU PUEBLO NECESITA ARROZ.

CONSULTA SU PRECIO E

IMPUESTO. SI DECIDES NO

COMPRAR RETROCEDES TRES

ESPACIOS.

TU PUEBLO NECESITA SAL

CONSULTA SU PRECIO E

IMPUESTO. SI DECIDES NO

COMPRAR RETROCEDES DOS

ESPACIOS.

TU PUEBLO NECESITA TOMATE.

CONSULTA SU PRECIO E

IMPUESTO. SI DECIDES NO

COMPRAR RETROCEDES DOS

ESPACIOS.

TU PUEBLO NECESITA LIMÓN.

CONSULTA SU PRECIO E

IMPUESTO. SI DECIDES NO

COMPRAR RETROCEDES TRES

ESPACIOS.

TU PUEBLO NECESITA ESPINACA

CONSULTA SU PRECIO E

IMPUESTO. SI DECIDES NO

COMPRAR RETROCEDES DOS

ESPACIOS.

FUISTE RECONOCIDO COMO PILAR

IMPORTANTE PARA LA

INDEPENDENCIA, RECIBES UNA

MONEDA DE CADA NACIÓN.

FUISTE RECONOCIDO COMO PILAR

IMPORTANTE PARA LA

INDEPENDENCIA, AVANZA TRES

ESPACIOS.

HA LLEGADO UNA PLAGA A TU

PUEBLO, RETROCEDE 2 ESPACIOS.

HA LLEGADO UNA ENFERMEDAD A

TU PUEBLO, RETROCEDE 2

ESPACIOS.

TU NACIÓN A REALIZADO UN GRAN

PROGRESO TECNOLÓGICO,

AVANZA TRES ESPACIOS.

HA INCREMENTADO EL NIVEL DE

POBREZA EN TU NACIÓN,

RETROCEDE 2 ESPACIOS.

81 **Documento de otro usuario**
El documento proviene de otro grupo

image12.png

image13.png

image14.png

image15.png

image16.png

image17.png

image18.png

image19.png

image20.png

image21.png

image22.png

image23.png

image24.png

image25.png

image26.jpeg

image27.png

image28.png

image29.png

image30.png

image31.png

image32.jpeg

image33.jpeg

image1.png