



**Universidad**  
Zaragoza

## Trabajo Fin de Máster

“Propuestas Didácticas para impartir el Sector  
Servicios en un aula de 3 de la ESO”

“Teaching proposals for services sector in lower  
secondary education”

Autor/es

Javier Otero Moliner

Director/es

Rafael de Miguel González

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2017/2018

(TFM-A del máster de profesorado)

### Agradecimientos

Quiero agradecer a todas aquellas personas que me han ayudado en la elaboración de este trabajo, en especial al Dr. Rafael de Miguel tanto por su orientación como por su comprensión y ayuda para la consecución de dicho trabajo.

Asimismo quería dar las gracias al tutor del centro escolar de prácticas por haberme facilitado libre albedrío durante el periodo de prácticas para el desarrollo de algunas actividades aquí nombradas y desarrolladas.

Finalmente quiero agradecer a mi familia por su ayuda constante y motivación hacia mi persona.

Muchas gracias a todos.

### **Resumen:**

Se debe cambiar la educación y para ello se deben formar nuevos docentes, que tengan en cuenta que tanto la sociedad como la tecnología evolucionan dotándonos de herramientas que deben ser utilizadas en el centro escolar. La educación depende de todos, pero si los futuros docentes no establecemos los mecanismos necesarios para cambiarla, seguirán existiendo los mismos problemas de base. Es por ello que a continuación se muestra una visión distinta, en relación a las múltiples metodologías existentes para llevar a cabo el desarrollo de una clase, en este caso con la unidad didáctica del sector servicios.

**Palabras clave:** educación, metodologías, sector servicios.

### **Abstract:**

Education must be changed and new teachers must be trained to do so, taking into account that both society and technology evolve, equipping us with tools that must be used in the school. Education depends on everyone, but if future teachers do not establish the necessary mechanisms to change it, the same basic problems will continue to exist. That is why a different vision is shown below, in relation to the multiple existing methodologies to carry out the development of a class, in this case with the didactic unit of the services sector.

**Key Words:** education, methodologies, service sector.

**Índice:**

<u>1. Introducción</u> .....	pág. 4
<u>2. Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas</u> .....	pág. 5
2.1 Learning Cycle de las Actividades Turística.....	pág. 6
2.2 Trivial Sector Servicios.....	pág. 15
2.3 Blog Sector Terciario.....	pág. 20
2.4 Salida de Campo Geográfica: el espacio urbano, espacio económico.....	pág. 25
2.5 Role Playing, Casino de los Monegros.....	pág. 29
2.6 Atlas Digital Escolar: “la Globalización”.....	pág. 34
<u>3. Análisis Comparado y Valoración del Conjunto</u> .....	pág. 39
<u>4. Bibliografía</u> .....	pág. 47

**Índice de Figuras:**Tablas

- Tabla 1: Porcentaje del Trivial en la Unidad Didáctica.....pág. 17
- Tabla 2: Comparativa común de las Propuestas Analizadas.....pág. 42
- Tabla 3: Fortalezas y Debilidades de las Actividades Planteadas.....pág. 44

Ilustraciones

- Ilustración 1: Video Animado sobre la actividad turística.....pág. 7
- Ilustración 2: Blog Geografía Existe.....pág. 22

Gráficos

- Gráfico 1: Dimensiones Actividad Turismo.....pág. 6
- Gráfico 2: Comparación de resultados acerca del concepto turismo.....pág. 46

## 1. Introducción:

Si nos atenemos al currículo oficial de Geografía de 3 de la E.S.O, los diferentes sectores económicos engloban parte del temario, repartiéndose en los sectores existentes una gran cantidad de contenidos y objetivos a cumplir. Bajo este contexto se plantea el Trabajo Fin de Master, con el fin de mostrar una visión diferente a la habitual, donde los **diferentes conceptos y contenidos sean impartidos** desde una visión curricular donde **el alumno aparezca como el principal actor de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje**, y dejando de lado los métodos devaluados y de carácter más tradicional que no aportan nada más allá que un estudio memorístico de determinadas cuestiones.

Es por ello que el trabajo que se plantea está ubicado concretamente en **la unidad didáctica del sector servicios**, la cual se imparte en una fase educativa en la que el alumnado ya debe tener consigo una serie de conocimientos adquiridos y desde mi punto de vista, es el periodo en el que se le debe facilitar al estudiante una serie de metodologías a partir de las cuales el propio alumno sepa analizar y relacionar los conocimientos estudiados, con la propia realidad a partir de un razonamiento geográfico. Se buscan en definitiva un conjunto de estudiantes, que sepan manejar diversos métodos para examinar una determinada cuestión y dotar a los futuros docentes de un amplio abanico de posibilidades para conseguir los objetivos propuestos por el currículo. De esta forma se va a intentar fomentar la geografía a partir de una serie de **herramientas activas y participativas**, que despierten en el estudiante un mayor **interés y motivación** hacia una asignatura que está muy devaluada por el sistema actual. **Para conseguir dichos objetivos se establecen las metodologías mostradas a continuación; learning cycle, role playing, trivial, salida de campo, blog y atlas digital escolar**, con el fin de estudiar el sector servicios dejando atrás el método enciclopédico y **favoreciendo el aprendizaje del alumno a partir de nuevos métodos de enseñanza.**

Excepto una de ellas, el conjunto de experiencias que se muestran a continuación son de carácter original, y han sido establecidas a partir de los conocimientos obtenidos con las diferentes asignaturas del Master de Educación.

## 2. Presentación de las experiencias:

El conjunto de las experiencias que se muestran a continuación, son para desarrollar en una clase de Geografía de 3 de la E.S.O, el tema del sector servicios. Algunas de ellas han sido desarrolladas durante el periodo de prácticas, y otras estaban pensadas pero por falta de tiempo no se pudieron llegar a impartir. Todas ellas se enmarcan en el sentido curricular que viene dado por el propio currículo, buscando obtener en cada una de ellas las competencias que los estudiantes deben desarrollar y conseguir los objetivos planteados en cuanto a orientaciones metodológicas.

Estas propuestas hacen referencia a metodologías ya utilizadas por otros autores. Por poner algún ejemplo en relación al Learning Cycle, para estudiar un determinado concepto se utiliza la metodología de Kolb. Tal y como establece McLeod (2017), Kolb elaboro dicho método para producir diversos cambios en el aprendizaje de los alumnos. Tal y como explicitan Brown y Abell (2007), dicha metodología es interesante debido a que los alumnos a partir del desarrollo de actividades no solo mejoran la comprensión del concepto, sino que a su vez les permiten mejorar su aprendizaje a partir de un mayor razonamiento en cuanto a la cuestión implicada, generando a su vez una mayor grado de implicación y participación en el estudiante.

Aunque posteriormente serán desarrolladas con más detenimiento se puede determinar que algunas de las actividades están relacionadas con estudios de caso. Uno de los principales autores de este tipo de metodologías es Dewey, donde busca un aprendizaje activo a partir de la integración del concepto en la vida real, en definitiva se basa en “aprender haciendo” (De Miguel, 2006).

En cuanto a las metodologías basadas en la gamificación también expuestas en este informe, Rivero (2017), establece que este tipo de juegos en un principio son particularmente memorísticos, por los que hay que establecer un determinado objetivo a partir del cual, las preguntas establecidas póngase de ejemplo en un determinado trivial, lleve al alumno al razonamiento y reflexión acerca en este caso de una determinada actividad económica.

Para finalizar indicar también la incursión del “Flipped Classroom” en alguna de las experiencias aquí mostradas. Este se basa en explicar mediante un video animado la actividad que se va a llevar a cabo en el aula, para posteriormente realizarla en dicho espacio (Sobrino, 2018). El video se suele visualizar por parte de los alumnos fuera del horario escolar en una plataforma anteriormente establecida, para que posteriormente la actividad se pueda desarrollar en el aula con la mayor cantidad de tiempo posible.

## 2.1 Learning Cycle de las Actividades Turísticas

### A) Síntesis

La primera actividad está relacionada con el turismo ya que es la actividad que mayor interés puede suscitar en el estudiante, debido a que los alumnos siempre están considerando qué tipo de actividades llevar a cabo fuera del ámbito escolar. Por ello las actividades que se establecen buscan que los alumnos conozcan diferentes nociones acerca del concepto turismo, generando un cambio conceptual a partir de éste, y produciendo un aprendizaje significativo en relación a lo estudiado.

Se cree conveniente el desarrollo de los objetivos posteriormente nombrados, ya que los impactos pueden generar un pensamiento crítico en el estudiante en relación, a qué tipo de acciones llevan a cabo diariamente que pueden generar a su vez un efecto positivo o negativo en el territorio, y por otro lado es necesario que comprendan que la búsqueda de unas determinadas características en un viaje, está ligada a un tipo de turismo u otro. A continuación se plantea el gráfico de las dimensiones estudiadas:

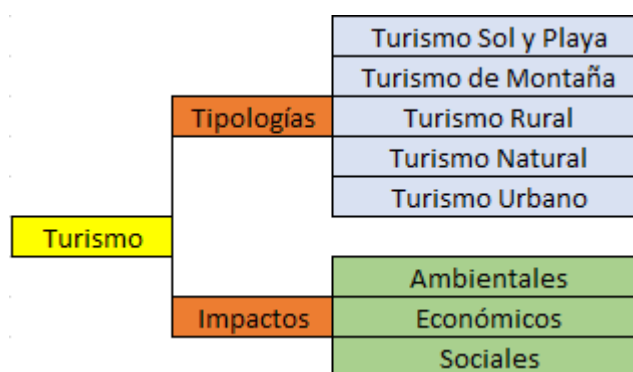


Gráfico 1: Dimensiones Actividad Turismo; Elaboración Propia

### B) Objetivos

- **Analizar las diferentes tipologías turísticas;** es decir conocer qué tipo de turismo existen y cuáles son las posibilidades que ofrece cada uno de ellos. El alumno debe saber distinguir las características principales de cada tipo de turismo, para posteriormente tener una amplia gama de elección en función a las necesidades existentes.
- **Examinar los impactos que dicha actividad económica genera en un determinado espacio turístico.** La actividad turística genera de forma positiva o negativa en el territorio una serie de impactos que deben ser valorados por el estudiante para modificar o cambiar los actos a ejercer en un determinado viaje.

### C) Descripción de la actividad y recursos

Para plantear la metodología del Learning Cycle en el aula es necesario llevar a cabo en primer lugar un pequeño cuestionario acerca de los conocimientos existentes por parte de los alumnos acerca de la actividad turística. Es por ello que se planteara en el aula a los alumnos, que lleven a cabo una breve redacción acerca de las nociones que conozcan en relación al concepto turismo. Una vez realizado éste cuestionario se plantean un par de actividades, una para cada una de los objetivos anteriormente nombrados. En este caso la actividad fue planteada en el aula, y para explicar dichas actividades se mostró un video animado realizado por el propio autor de este Trabajo Fin de Master (Otero, 2018).



Ilustración 1: Video Animado sobre la actividad turística (Otero, 2018)

Tal y como se puede observar en el video la primera actividad estaría relacionada con los tipos de turismo y se llevaran a cabo mediante unos folletos de viajes o fotografías de diferentes espacios geográficos, donde los alumnos puedan comprender que existe una gran variedad de ellos; turismo de sol y playa o turismo rural entre otros muchos. Se buscara la utilización de dicho folletos para que los alumnos tengan consigo documentos que pueden utilizar en su vida cotidiana, y de esta forma fomentar un aprendizaje significativo ya que pueden relacionarlo con su experiencia personal o diaria, dando lugar a un cambio conceptual en el estudiante. A partir de dichos folletos los estudiantes deben resolver varias cuestiones, en grupos de 4-5 personas:

- En primer lugar deben responder a la pregunta, ¿con que tipo de actividad económica relacionarías dichos folletos? De esta manera se pretende conseguir la asimilación del concepto turismo, y que los alumnos entiendan que existen diferentes tipos de turismo. Posteriormente para asimilar los tipos de turismo se



les dará un pequeño ejercicio donde tienen que relacionar las localidades o ciudades dadas, con los turismos existentes.

Ellos a partir de la visualización de los folletos o fotografías deberán llegar a la conclusión de que existen más de un tipo de turismo, aunque puede que no conozcan realmente la denominación de dicho turismos. El ejercicio a plantear podría ser el siguiente:

Turismo de Montaña	Salou
Turismo Sol y Playa	Villaviciosa
Turismo Rural	Berlín
Turismo Natural	Valdelinares
Turismo Rural	Ordesa y Monte Perdido

- Finalmente la actividad terminara con la asignación a cada grupo de trabajo de un determinado tipo de turismo. Cada grupo de estudiantes, deberá buscar las características del tipo de turismo que se le ha otorgado, para posteriormente llevar a cabo una breve explicación acerca de éste al resto de sus compañeros; póngase de ejemplo el turismo de sol y playa, donde los estudiantes deberán explicar a breves rasgos que es un tipo de turismo que se da particularmente en las zonas costeras, y está asociado a una gran variedad de actividades de ocio y tiempo libre. Los alumnos anotaran lo que sus compañeros les están explicando en su cuaderno personal, para poder desarrollar los tipos de turismo en una futura prueba evaluativa. De esta manera se pretende que los alumnos tengan ante sí las nociones necesarias acerca de los tipos de turismo.

La segunda actividad estaría relacionada con los impactos que dicha actividad genera en el territorio (Varone, 2017). A partir de esta actividad se espera que los alumnos entiendan que la actividad turística lleva consigo una serie de impactos ambientales, económicos y sociales en un determinado territorio o espacio geográfico, pudiendo ser dicho impactos positivos o negativos. Para ello se plantea la actividad a partir de la lectura de unos textos (véase en los anexos), uno relacionado con cada uno de los impactos. Para ello, será necesario que los alumnos se agrupen en grupos de tres personas. La actividad consistirá en lo siguiente:

- Primera fase: Cada uno de los alumnos de cada grupo leerá el texto otorgado por parte del docente. Brevemente explicara al resto de sus compañeros de su

propio grupo, algunas de las consideraciones de carácter esencial que habrá leído.

- Segunda fase: Se reunirán por grupos de expertos, es decir habrá tres grupos; uno relacionado con el impacto ambiental, otro con el impacto económico y otro con el impacto social. A partir de esta fase, se espera un análisis en profundidad de cada uno de los impactos, compartiendo entre el grupo de expertos, los efectos que cada uno extraerá del propio texto. Para conocer las conclusiones a las que han llegado, el docente pedirá a cada uno de los grupos que lleve a cabo un poster estableciendo las principales consecuencias del impacto otorgado en el territorio.
- Tercera fase: Se volverán a reunir en los grupos iniciales, y esta vez podrán darles a sus compañeros una mayor cantidad de información, ya que tendrán consigo la información generada por la totalidad de los componentes del grupo de expertos.
- Cuarta fase: A modo de reflexión general se pedirá un portavoz por cada uno de los grupos expertos y saldrá a apuntar en la pizarra cuales son los impactos o efectos turísticos más importantes de esa índole (económicos, sociales o ambientales). Será el momento de entregar al docente ese pequeño informe acerca del impacto estudiado.

En cuanto a la duración, tiempo y sesiones de esta actividad, valorar que el desarrollo de ambas actividades con el cuestionario inicial se podría desarrollar en un total de 4 sesiones:

- Primera sesión: Se lleva a cabo el cuestionario inicial acerca de los conocimientos previos de los estudiantes. Posteriormente se le dan los folletos y fotografías y hacen los primeros ejercicios planteados en relación a la actividad de tipologías turísticas.
- Segunda sesión: La primera parte de la clase estaría destinada a la preparación de los estudiantes acerca de la exposición en relación al tipo de turismo estudiado por cada grupo. La segunda parte de la clase, los estudiantes empezarán de forma individual a leer y analizar en la medida de lo posible el texto acerca del impacto turístico otorgado a cada uno de los alumnos.
- Tercera sesión: Se reúnen en grupos de expertos y llevan a cabo el poster explicado anteriormente. Los últimos 10 minutos de la clase, se vuelven a reunir con los grupos iniciales para explicarle a los otros dos compañeros el impacto estudiado. A su vez el portavoz de cada uno de los grupos de expertos apunta en la pizarra las principales conclusiones a las que han llegado.

- Cuarta sesión: Se lleva a cabo la exposición de las diferentes tipologías del turismo, y se entrega al docente el poster elaborado por los grupos de expertos acerca del impacto turístico (social, ambiental o económico) estudiado.

En relación a la evaluación de dichas actividades se puede determinar que el posible trabajo a realizar acerca de la unidad didáctica del sector servicios, se podría sustituir por el desarrollo de ambas actividades, otorgándoles un 50 % de la nota final de la unidad didáctica, siendo repartido este en un 25% en la realización del poster acerca de los impactos turísticos y el 25% restante en la exposición en relación a las tipologías turísticas. Sería necesario e interesante que en la prueba escrita de dicha unidad didáctica una de las preguntas estuviera relacionada con el turismo para conocer de esta forma si los estudiantes han asimilado las nociones dadas de ambas dimensiones. Para finalizar establecer que los recursos necesarios para el desarrollo de la actividad serían los folletos de viajes a partir de los cuales los estudiantes se den cuenta de la existencia de diferentes tipos de turismo, y los textos para la segunda actividad. Será necesario un proyector donde los estudiantes puedan llevar a cabo la exposición de la primera actividad.

#### D) Comentario Crítico de la Actividad.

Uno de los aspectos que marca con mayor rigor el apartado de orientaciones metodológicas del currículo de Geografía para 3 de la E.S.O, es la del desarrollo de una serie de valores cívicos y democráticos por parte del alumno, ejerciendo su responsabilidad con el territorio. Es por ello que la actividad planteada se enmarca en la búsqueda en parte de este tipo de objetivo, debido a que se plantea en los estudiantes una serie de impactos los cuales deben ser valorados por estos, para actuar de forma sostenible con el territorio que diariamente actúan. En sí la actividad se debe enmarcar en la consecución de un tipo de estudiante el cual sepa actuar desde la perspectiva de ciudadano responsable y comprometido.

Otro de los rasgos más característicos de la actividad es dotar al alumnado una serie de estrategias para resolver un determinado problema. Es por ello que se dota al alumnado de una serie de fotografías, folletos y textos turísticos a partir de los cuales deben llegar a la resolución de los problemas planteados por el docente. A partir de los recursos anteriormente nombrados se espera que el estudiante sepa llevar a cabo un razonamiento crítico y geográfico del mundo en el que vive, y poder establecer una relación directa con otro tipo de ramas como puede ser la económica. En definitiva los estudiantes deben llegar a la conclusión de que la geografía es una rama interdisciplinar, observando que las tipologías de turismo o los impactos turísticos también pueden estar ligados a otras materias o factores.

A partir del desarrollo de este tipo de actividades, se espera que el alumno sepa adquirir una serie de competencias, tales como las sociales o la de aprender a aprender. En relación a esta última competencia los estudiantes pueden analizar y sacar

conclusiones acerca de que tipos de comportamientos en este caso sociales o medioambientales son los oportunos a ejercer en un determinado espacio. En este caso el aprendizaje será totalmente significativo porque el estudiante trabaja con una serie de herramientas que puede tener en su vida cotidiana.

En definitiva, a modo de conclusión se puede establecer que el “Learning Cycle” permite conocer una nueva metodología mucho más participativa e interactiva a los alumnos, donde a partir de ella consiguen comprender de una forma mucho más dinámica y activa el concepto del turismo. Además es un método muy fácil de usar por parte del docente, ya que este debe basar su esfuerzo en fomentar una serie de actividades, que generen un tipo de experiencia en el alumnado a partir de la cual comprendan el concepto impartido. De esta manera los alumnos aprenden haciendo, y el docente facilita la deducción de los estudiantes de los conocimientos previos. Por ello las actividades facilitarían un mayor grado de conocimiento en los estudiantes y la utilización de folletos y fotografías para determinar los diversos tipos de turismo, permitirá rápidamente a los alumnos llevar a cabo un pequeño análisis de cada uno de ellos. En relación al video animado, se intenta favorecer la comprensión principalmente de la actividad, y mostrar al alumnado una nueva metodología de trabajo que favorezca el análisis de los conocimientos esenciales.

Como aspectos a mejorar se podrían identificar el número de sesiones con las que la actividad se debería llevar a cabo, ya que como se puede determinar el currículo de Geografía cuenta con una gran cantidad de contenidos, y en este caso el sector servicios engloba una mayor cantidad de actividades económicas, por lo cual en una determinada aula igual solamente se podría llevar una de las dos actividades planteadas. En relación al tiempo, también se puede objetar que en caso de los impactos turísticos se podría plantear otro tipo de actividad como podría ser un determinado role playing acerca de un caso irreal, en el cual se formularan diferentes grupos de trabajo, defendiendo cada uno de ellos una determinada posición acerca de la actividad turística en un determinado espacio geográfico (alcalde, grupo ecologista, promotor, ciudadanía, etc.). En definitiva y a modo de conclusión es una actividad adecuada para alumnos de la edad anteriormente determinada (3 de la E.S.O), ya que se espera que a partir del desarrollo de actividad se cree en el aula un clima de confianza entre los diferentes grupos de trabajo, buscando siempre el propósito establecido por el docente. Se debe tener en cuenta siempre la autoridad del profesor aunque sea el estudiante el principal actor de su proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo siempre el interés y motivación que este tipo de actividades puede generar en el alumnado, debido a que en la mayoría de los casos la única herramienta existente es el libro de texto.

e) Anexos de documentos y materiales de la actividad:

### 1. **Textos Impactos Turísticos:**

#### El Impacto Ambiental

La mayoría de los efectos que el turismo produce en los países del Sur tienen consecuencias ambientales relevantes. Aunque se base en los recursos y en las bellezas naturales, el turismo de masas contamina y daña el mismo medioambiente del que depende su sostenibilidad. Estructuras e infraestructuras dañan el paisaje, empobrecen la vegetación, afectan la flora, la fauna y el territorio. Los ejemplos son muy numerosos: destrucción de barreras coralinas, deforestación, disminución de la fauna local. La OCSE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) editó en 1981 un informe sobre los daños ambientales provocados por el turismo: desertificación, deforestación y destrucción de hábitat naturales como resultado de la construcción de estructuras e infraestructuras turísticas, de las aguas residuales mal depuradas, de pérdidas de petróleo. Transportes, calefacción y piscinas son responsables de más de un quinto de las emisiones totales de óxido de carbono y de la consiguiente contaminación atmosférica. A estos desastres se añaden los provocados por los turistas sobre el territorio, la vegetación, el ecosistema marino, las playas, los bosques, los parques, etc. Sin embargo, el sector turístico tendría que ser el primero en preocuparse por la conservación y valorización del medioambiente, la cultura, los monumentos, los sitios arqueológicos y los parques n

#### El Impacto Social

"El carácter transitorio y no igualitario de la relación entre turistas y población local, sumado a las barreras lingüísticas, no produce un conocimiento real entre los actores del proceso. Al contrario, conlleva el riesgo de reproducir las relaciones típicas del colonialismo: por un lado, occidentales rodeados de lujo, y por el otro, una población local en peores condiciones de vida como resultado de la presencia misma de los turistas. Un ejemplo típico es el del agua: el enorme consumo de este recurso por parte de los hoteles (duchas, piscinas, jardines, campos de golf) disminuye la provisión a disposición de la población local y, en ocasiones, el racionamiento de agua potable. Más aún, la escasez de agua tiene como consecuencia el abandono de los cultivos, medio tradicional de supervivencia, y del campo. La presencia de turistas en los países pobres es una inevitable fuente de frustración: el nivel de vida lujoso de los viajeros recalca la miseria cotidiana de la población local. Las exclusiones (por ejemplo, de las playas privadas de los hoteles) impuestas por la presencia de los turistas, aumentan las diferencias sociales. La alienación es el riesgo más grande. El turismo puede modificar la estructura social de la población, transformándola de rural a urbana, modificando los roles dentro de la comunidad, de la familia y hasta de la propia pareja.

El turismo favorece la transferencia de valores, modelos de consumo y comportamientos occidentales, provocando problemas serios debido al abandono paulatino de los valores tradicionales. Mercantilización de los productos artísticos y culturales El turismo modifica la producción y la naturaleza del arte y artesanía local. El turista común se interesa de manera superficial por estas manifestaciones y casi nunca está dispuesto a conocer realmente una cultura diferente. Se limita a fotografiar lugares y personas "exóticas" y a comprar "souvenirs". La pasividad y la superficialidad facilitan la mercantilización de los productos artísticos y culturales, y la transformación de las tradiciones locales en un espectáculo folklórico. Pero hay experiencias en que el turismo facilita la valorización de la cultura local: las mujeres del pueblo indígena Kuna de Panamá, por ejemplo, siguen tejiendo a mano. Las telas que producen son un producto artístico-artesanal reconocido en todo el mundo. Este pueblo ha sabido conservar el control de la producción y de la comercialización, y al mismo tiempo los significados espirituales más profundos de la propia obra. Los casos exitosos se caracterizan por una fuerte presencia de los valores tradicionales en la comunidad local y el control por parte de la misma comunidad sobre los tiempos, los modos y los límites en la relación con los turistas". Generalmente el turismo de masas se caracteriza por la superficialidad de las relaciones entre turistas y comunidad local. El ejemplo más patente son los "pueblos turísticos", estructuras destinadas sólo para el disfrute de los turistas, que ofrecen las mismas características en todo el mundo, y en los que se reproduce el estilo de vida de los países de donde provienen las personas. No es equivocado, en estos casos, hablar del turismo como una nueva forma de colonialismo. Hay un tipo de turismo que, en lugar de ayudar al conocimiento de nuevas realidades, refuerza los prejuicios. Todas las personas tienen un mapa mental que cataloga los lugares del mundo con un idea preestablecida. Los catálogos turísticos, sobre los cuales construimos este mapa mental, ofrecen una imagen suave de los países que visitaremos (playas inmaculadas, mujeres sensuales, pueblos hospitalarios, etc.) obviando los problemas que estos países suelen padecer. Con frecuencia los turistas se comportan de manera irrespetuosa, y eso genera conflictos con la población local. El hecho de que nadie los reconozca en un país extranjero les hace sentirse protegidos. Esto produce menoscabo material y moral.

### **Impacto Económico**

Para los países en vía de desarrollo el turismo parece representar un beneficio económico: entrada de divisas, creación de puestos de trabajo, mejora de la formación profesional, aumento de la recaudación fiscal, construcción de infraestructuras (carreteras, aeropuertos), efecto multiplicador del gasto turístico, etc. Pero muchas veces esto no ocurre así: las multinacionales del Norte dominan el sector, e impiden un crecimiento como el esperado. El impacto económico del turismo en el Sur se puede esquematizar de la siguiente manera:

- Escasa fiabilidad de los mercados exteriores de los que son dependientes los países receptores de turistas. Causas de esto son los periodos de recesión económica en el Norte y de inestabilidad política en el Sur
- Crecimiento económico insuficiente debido al retorno de las ganancias al Norte, a las excepciones fiscales para los empresarios extranjeros, a las ayudas de los gobiernos locales (obtenidos muchas veces disminuyendo el gasto social o del sector agrícola) y a la gran importación de productos extranjeros para cubrir las necesidades de los viajeros
- Ocupación inferior a las expectativas.
- Inflación: aumento de los precios de la tierra y de los bienes de primera necesidad
- No se verifica el supuesto efecto multiplicador del gasto turístico

## 2. Ejemplos de Folletos o fotografías tipologías turísticas



**SEMANA SANTA 2018**

# BERLIN

**5% DE DESCUENTO VENTA ANTICIPADA**  
PLAZAS LIMITADAS

**Del 29 de MARZO al 1 de ABRIL en VUELO ESPECIAL desde ZARAGOZA**

**Incluye TRASLADOS y VISITA PANORÁMICA**

**PRECIO BASE (sd/3n)**  
**670€** **PRECIO ESPECIAL 790€**

Precios por persona en Euros					
Hotel	Avión	Traslado	Visita	Seguro	Impuestos
Hotel Europa	390	120	100	20	160
Hotel Europa	390	120	100	20	160
Hotel Europa	390	120	100	20	160

**NOTA: A PARTIR DEL 1 DE JUNIO 2018, EN LA CIUDAD DE BERLÍN SE TIENE QUE PAGAR UNA TASA POR CADA SEMANA Y LOS VOUCHERS DE LA PERNOCTA QUE SE HA PAGADO ANTERIORMENTE EN EL 2018.**

**POLITOURS**  
S.A. 19

## 2.2 Trivial Sector Servicios

### A) Síntesis

El trivial Sector Servicios, es un juego de interacción y participación de los estudiantes, el cual tiene una finalidad dual. Por un lado, que a partir de un determinado juego los estudiantes sean capaces de comprender una serie de nociones sobre las diferentes actividades que engloba el sector servicios, (educación, sanidad, turismo, transportes, comercio) a partir de la elaboración de una serie de cuestiones y posterior respuesta de las mismas establecidas por los propios estudiantes.

Por otro parte que se fomente este tipo de juegos como una alternativa al estudio memorístico de determinados conceptos, fomentando el interés en el estudiante a través de la metodología del aprendizaje basado en el juego lo cual genera un tipo de estudiante creativo e interesado en la asignatura por ser visto como un juego de investigación, algo que no se obtiene mediante metodologías tradicionales como las clases magistrales, en las que es la información ya está proporcionada de antemano.

### B) Objetivos

- **Examinar las diferentes actividades que engloba el sector terciario;** los estudiantes deben ser capaces de analizar a rasgos generales la importancia de la educación o la sanidad o cuales son los diferentes tipos de comercio o turismo que existen en la actualidad.

- **Analizar la influencia de dichas actividades en el mundo globalizado actual;** los alumnos deben comprender la importancia de la globalización de hoy en día, y como esta influye directamente en actividades tales como el comercio o los transportes.

- **Conocer las diferentes interrelaciones entre las actividades que engloban el sector servicios;** los estudiantes deben analizar las conexiones existentes entre dos actividades económicas, por ejemplo turismo y transportes.

### C) Descripción de la actividad y Recursos

La actividad del trivial Sector Servicios se plantearía de la siguiente manera:

- Los estudiantes buscan información a partir de las TIC, acerca del sector servicios (noticias de actualidad, videos interactivos, etc.).
- Se lleva a cabo la formación de grupos. Se elaboran 4 grupos de 5 personas cada uno de ellos.



- Se otorga a cada uno de los grupos una temática diferente. Las 4 temáticas existentes son: Educación y Sanidad, Comercio, Transportes y Turismo.
- Se reúnen los grupos y en función de la temática otorgada y lo estudiado de forma individual por cada uno de los estudiantes llevan a cabo la elaboración de las preguntas del trivial, y llevan a cabo un pequeño informe.
- Cada grupo de expertos plantearía las preguntas a los demás grupos. Se cuentan los aciertos en relación a cada una de las temáticas. Es decir cada uno de los grupos debe obtener 3 notas numéricas, de cada una de las temáticas en las que dicho grupo no ha elaborado preguntas. De este modo, cada una de las temáticas cuenta con 15 preguntas, por lo que el total máximo de puntos que podría obtener un equipo serían 45 puntos. A modo de ejemplo un determinado equipo “llámese Equipo A”, elaboraría las preguntas sobre “Educación y Sanidad”, por lo cual dicho equipo no tendría que responder a sus propias cuestiones elaboradas. Por otro lado, pongamos que dicho equipo acertaría 8 preguntas sobre “Turismo”, 12 de “Comercio” y 10 en relación a los “Transportes”, por lo tanto dicho equipo obtendría un total de 30 aciertos sobre 45. Algunas de las preguntas que podrían aparecer a modo de ejemplo en este tipo de trivial son las siguientes:
  - ¿El Centro Comercial Puerto Venecia es un tipo de comercio minorista o mayorista? Razona la respuesta.
  - ¿Cuáles son las principales consecuencias de la revolución de los transportes? Explícalas brevemente.
  - ¿Qué tipos de impactos ejerce en el territorio cuando realizas turismo en un determinado territorio?
  - ¿Cuál es la diferencia principal entre abandono escolar y fracaso escolar?
  - ¿Cómo ha sido la inversión en España por parte del Estado en Sanidad? ¿Existen diferencias con el resto de países de la Unión Europea?
  - ¿Cómo influyen el comercio y los transportes en la globalización actual?

Dicho esto, resulta fundamental que en la primera fase, cada uno de los estudiantes debe llevar a cabo un estudio individual, adquiriendo una cantidad de nociones suficiente, para que el resultado del grupo posterior sea lo más favorable posible (interdependencia positiva), ya que todos los componentes del grupo tendrán la misma nota, por lo que tienen un objetivo común. Por último, indicar que cada uno de los grupos tiene un determinado portavoz, que es el que establece la respuesta final.

En cuanto a la duración, tiempo y sesiones de esta actividad, mencionar que el juego del trivial Sector Servicios se puede llevar a cabo en 5 sesiones de 50 minutos:

- Primera y segunda sesión: Búsqueda por parte de los estudiantes de información acerca del sector servicios y estudio individual de dicha información.
- Tercera y cuarta sesión: Formación de grupos, para que posteriormente el docente otorgue un determinado tema. Finalmente se llevan a cabo la elaboración de las 15 preguntas, así como el desarrollo del informe anteriormente explicado.
- Quinta sesión: Desarrollo del juego. Cada uno de los equipos hace las preguntas al resto de grupos de forma organizada y aleatoria. De esta forma se consigue dar en 5 sesiones de 50 minutos, la temática del sector servicios, de una forma más interactiva, participativa y creativa.

Debido a que es una actividad que se debe desarrollar en 5 sesiones para poder desarrollarla de una forma óptima, dicha juego podría plantearse como sistema de evaluación de cara a la unidad didáctica del sector servicios. Es por ello, que el informe elaborado por cada uno de los grupos podría ser el 60% de la unidad didáctica mientras que el 40% estaría relacionado con el desarrollo del juego en sí.

De esta manera los porcentajes del trivial serían los siguientes:

Resultados Quiz Sector Servicios	
Preguntas acertadas	Puntuación Unidad Didáctica
45	4 puntos
Entre 40 y 44	3,5 puntos
Entre 30 y 39	3 puntos
Entre 15 y 29	2 puntos
Entre 5 y 14	1 punto
Menos de 5	0 puntos

Tabla 1: Porcentaje del Trivial en la Unidad Didáctica; Elaboración Propia

- Grupo con las 45 respuestas acertadas: 4 puntos de la unidad didáctica
- Grupo con resultado entre 40 y 44 respuestas acertadas: Cada uno de los componentes del equipo, recibirá 3,5 puntos en la unidad didáctica.
- Grupo con resultado entre 31 y 39 respuestas acertadas: Cada uno de los componentes del equipo, recibirá 3 puntos en la unidad didáctica.

- Grupo con resultado entre 15 y 29 respuestas acertadas: Cada uno de los componentes del equipo, recibirá 2 en la unidad didáctica.
- Grupo con resultado entre 5 y 14 respuestas acertadas: Cada uno de los componentes del equipo, recibirá 1 en la unidad didáctica.
- Grupo que no llega a las 5 respuestas acertadas: Tendrá 0 puntos en la unidad didáctica.

Es por ello que para obtener un 10 en la unidad didáctica del sector servicios hay que obtener un 10 en el informe, suponiendo un 60 % de la nota final, y acertar las 45 preguntas del trivial Sector Servicios. Es una actividad bastante sencilla, por lo cual no requiere de importantes recursos y materiales. A continuación se muestran los elementos necesarios para realizar esta actividad:

- En primer lugar un aula de informática para la búsqueda de información por parte de los alumnos, y donde puedan elaborar los informes anteriormente establecidos.
- Organizar el aula en forma de U en la fase final del juego. Cada uno de los grupos se pondrá en una determinada posición en la clase para realizar las preguntas. El resto de los compañeros se pondrán en esa forma, para poder contestar idóneamente a cuestiones planteadas.
- Se necesitara una cantidad mínima de material de escritorio, en relación al soporte donde los alumnos deben elaborar las cuestiones de la temática establecida.

#### D) Comentario Crítico de la Actividad

Tal y como se indica en el currículo de Geografía de 3º de la E.S.O, una de las principales premisas en cuanto a carácter metodológico, es que el estudiante sea capaz de “aprender haciendo” a partir de una serie de habilidades sociales que ayuden al alumno a gestionar y desarrollar sus propios conocimientos en relación a una serie de actividades de carácter cooperativo. Es por ello que se pensó en la elaboración de este tipo de actividad tal y como a continuación se demuestra.

En primer lugar se pretende que el estudiante observe que este tipo de metodología favorece notablemente en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, y observe que existen otra serie de métodos a partir de los cuales se puede desarrollar el sector servicios en el aula. A partir de la puesta en marcha de este tipo de actividad, se cree que se va a fomentar el interés del alumno por el estudio de dicha temática. Todo este proceso generará una mayor participación e interacción por parte de los estudiantes como ya se ha indicado, así como una mayor competitividad por obtener los mejores resultados, los cuales deberán de ser premiados.

El trivial Sector Servicios, conlleva a que en el proceso de realización de las preguntas, cada uno de los estudiantes pueda adquirir una mayor autonomía y a su vez un aumento de su capacidad de autoaprendizaje, ya que a la vez que establece una determinada pregunta, comprende y analiza cada una de las respuestas que puede ser la correcta para cada una de las cuestiones. Se realiza de esta forma un doble juego, basado en la investigación y en la interacción con lo estudiado.

Por otro lado, con la puesta en marcha de las preguntas-respuestas de cada grupo se favorece el espíritu y pensamiento crítico de los estudiantes, creando su propia visión y opinión sobre el tema, en relación a como las actividades económicas influyen en la globalización actual. Asimismo a partir de este tipo de juegos no solo se intenta fomentar un mayor aprendizaje académico sino que a su vez se espera ayudar al alumno al desarrollo de una serie de habilidades sociales. Por ejemplo el trivial que se plantea puede favorecer una mayor comunicación en el aula entre los propios alumnos ya que deben acordar que tipo de preguntas son las más esenciales en cuanto al tema otorgado. Este proceso debe favorecer el razonamiento crítico por parte del estudiante ya que debe dar una serie de argumentos al resto de los compañeros en relación a porque es importante la pregunta que él mismo ha pensado/elegido. En relación al desarrollo de la elaboración de las preguntas se favorece en el estudiante una mayor capacidad de sociabilidad y empatía, generando una discusión de índole positiva en el grupo en función a cuales son las directrices más favorables en el desarrollo del juego en relación a la fase final.

A su vez el desarrollo de dicha metodología pretende favorecer una mayor autoestima en el estudiante, favoreciendo otra serie de técnicas que ayuden al alumno a motivarse en cuanto la asignatura. A partir de esto se espera que el estudiante sea capaz de tener un importante nivel de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, ya que el desarrollo óptimo del juego depende totalmente de los diferentes grupos de trabajo. En definitiva cada uno de los alumnos cuenta con un alto grado de responsabilidad, debido a que su tarea particular, influye directamente en la tarea final.

En relación a lo anteriormente dicho se plantean las principales debilidades del desarrollo del juego, ya que si los estudiantes no se toman con la actitud necesaria el transcurso del trivial, los resultados finales pueden ser realmente desastrosos. Los estudiantes cuentan en todo momento con la ayuda del docente en cada una de sus fases, por lo cual deben de poner su interés en la formulación de una serie de preguntas que ayuden al conjunto de los alumnos a entender los parámetros anteriormente establecidos en cuanto al sector servicios. Las preguntas deben ser elaboradas de tal forma que favorezcan la capacidad cognitiva del estudiante, donde el alumno deba argumentar y razonar desde el punto de vista geográfico a la conclusión a la que ha llegado. Para que el conjunto de los estudiantes se tome de forma activa y la experiencia pueda ser lo más satisfactoria posible, se plantea un tipo de evaluación, tal y como se ha podido observar anteriormente en la cual el porcentaje total de la unidad didáctica va a venir por el desarrollo de este tipo de juego

## 2.3 Blog Sector Terciario

### A) Síntesis

La actividad consiste en la creación por parte de los alumnos de un blog y su posterior exposición en aula. A partir de la elaboración de este, se pretende que los estudiantes analicen en profundidad una determinada actividad económica. Asimismo, se intenta conseguir que a partir de la puesta en marcha de dicho blog, los estudiantes recojan la información acerca de un estudio de caso asociado a la actividad económica escogida, así como llevar a cabo un pequeño epígrafe en relación al desarrollo de las nuevas tecnologías y I+D+I. De esta forma se valora la utilización de un nuevo tipo de metodología a partir de la cual, los estudiantes puedan aprender la importancia del sector terciario a la vez que generan el blog, y salen de la monotonía del estudio de dicho tema con un libro de texto.

### B) Objetivos

- **Explicar en profundidad una actividad económica del sector servicios;** es decir analizar su importancia en la sociedad actual y establecer su relación con otro tipo de actividades del mismo sector terciario.
- **Examinar el concepto de I+D+I y como las nuevas tecnologías influyen en el sector terciario.** El estudiante debe aprender las consideraciones básicas acerca de las nuevas tecnologías y como se desarrollan en relación a la globalización actual, y establecer la relación de cómo ha evolucionado una determinada actividad económica con la adquisición de este tipo de saberes tecnológicos.
- **Analizar un estudio de caso asociado a la actividad económica anteriormente estudiada.** Para entender de una forma más óptima el primer objetivo, se pedirá al estudiante que elabore un pequeño epígrafe en relación a un determinado espacio que esté relacionado directamente con la actividad analizada.

### C) Descripción de la Actividad y Recursos:

Para llevar a cabo dicha metodología, la creación del blog se plantearía de la siguiente manera:

El docente planteara una pequeña clase teórica, para que los alumnos lleven a cabo una memorización comprensiva acerca de las principales actividades económicas. A su vez, el docente debe plantear las pautas necesarias para que los alumnos sepan tanto crear

como usar de manera útil el blog, así como los criterios de veracidad de la información, creatividad y organización del blog.

El blog se elabora por parejas, por lo cual se elaboran los dúos que llevarán a cabo cada uno de ellos su propio blog. Posteriormente los estudiantes deberían elegir una actividad económica del sector terciario (transporte, comercio, turismo entre otras) y llevar a cabo el desarrollo del blog, el cual debería contemplar un total de 4 epígrafes como se muestran a continuación. A modo de ejemplo se utiliza la actividad económica del turismo.

- **Epígrafe 1: Turismo.** En este apartado la pareja de alumnos sería interesante que hablara de diferentes aspectos. Por un lado debería tratar las diferentes tipologías del turismo existentes, haciendo una pequeña diferenciación entre cada una de ellas. Por otra parte debería existir algún tipo de referencia en relación a los diferentes impactos que la actividad turística genera en el territorio ya sean positivos o negativos. Asimismo podrían hacer referencia a los transportes, analizando la importancia de estos para el desarrollo óptimo de dicha actividad económica y finalmente determinar en breves rasgos donde se producen los principales flujos turísticos tanto a nivel nacional como internacional.
- **Epígrafe 2: Importancia de las nuevas tecnologías en relación al turismo.** El estudiante debe determinar que es el concepto de innovación, desarrollo e investigación y llevar a cabo un análisis de como el desarrollo de las nuevas tecnologías ha influido positivamente o negativamente en el turismo, a partir de la reducción de costes entre otros muchos aspectos.
- **Epígrafe 3: Análisis del Turismo Rural en Aragón.** En este epígrafe el estudiante debe llevar a cabo una profunda reflexión acerca de la variedad de turismos que la comunidad ofrece, ya sea por diferentes factores. Además pueden proponer una serie de medidas o propuestas para impulsar en mayor grado algunos de los turismos en alguna de las localidades aragonesas.
- **Epígrafe 4: Valoración grupal acerca de la importancia del turismo en un determinado espacio geográfico.** El estudiante debe mostrar aptitudes acerca de que tiene la capacidad para valorar la importancia del turismo en un mundo como el actual. A su vez se espera que el alumno lleve a cabo una pequeña síntesis mostrando su opinión acerca de la puesta en marcha de este tipo de metodologías en el aula, es decir valorar este tipo de métodos para impartir una determinada unidad didáctica.

A modo de ejemplo, aunque la estructura no sea la misma que lo que se pide, y para hacerse una pequeña idea de cómo podría quedar el blog se muestra una pequeña captura de un blog que he llevado a cabo junto con mi compañero, en la asignatura de

Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Master de Educación de Zaragoza (Otero y Tobajas, 2018).



Ilustración 2: Blog Geografía Existe (Otero y Tobajas, 2018)

En cada uno de los epígrafes se debe incluir en la medida de lo posible, la mayor cantidad de fotografías y datos, para que no sea un blog totalmente de lectura, sino que se pueda analizar e interpretar la información a partir de las imágenes mostradas. Para que el conjunto de los alumnos tenga la mayor noción acerca del conjunto de las actividades económicas, será necesario que el blog sea expuesto al resto de compañeros.

Para llevar a cabo el desarrollo del blog y su posterior exposición serían necesarias un total de 4 sesiones de alrededor de 50 minutos:

- **Primera sesión:** El profesor imparte esa pequeña clase teórica para posteriormente citarles el programa a usar para la elaboración del blog. Asimismo les da las pautas existentes para saber crear los epígrafes esenciales anteriormente nombrados. A su vez les imparte a los alumnos los conocimientos necesarios para saber insertar cualquier tipo de información o fotografía relevante. Finalmente se lleva a cabo la formación de las parejas.
- **Segunda sesión y tercera sesión:** Los alumnos buscan y sintetizan la información y empiezan a elaborar los epígrafes anteriormente nombrados.
- **Tercera sesión:** Terminan el blog añadiendo la información e imágenes obtenidas.
- **Cuarta sesión:** Exponen el blog al resto de los compañeros.

Desde mi punto de vista, la creación de un blog de tales características conlleva su esfuerzo y dedicación, y creo que sería conveniente darle un tanto por ciento elevado, en relación a la evaluación del conjunto de la unidad didáctica.

Es por ello, que dicha **actividad** conllevaría un 75% de la nota en la unidad didáctica impartida, dándole un 50 % a la elaboración del blog, siendo repartida está en un 10 % para cada uno de los epígrafes sumando el total del 40 %, mientras que el 10 % restante estaría destinado a la creatividad, diseño y veracidad de la información del blog. Por otra parte el 25% complementario estaría destinado a la exposición de dicho blog. El 25% restante podría evaluarse a partir de un pequeño cuestionario en relación a la clase teoría desarrollada por parte del docente en relación al conjunto de actividades económicas asociadas al sector servicio, así como por los apuntes obtenidos por los estudiantes acerca de los blogs del resto de sus compañeros.

En este caso, los principales recursos que se deben tener en cuenta, es la utilización de un ordenador principalmente por cada dos personas, así como que los ordenadores tengan instalado algún tipo de programa de software libre para la creación del blog. Si no fuera así se podría llevar a cabo mediante el programa blogspot, que es de libre uso para el conjunto de los usuarios.

#### D) Comentario Crítico de la Actividad

Al igual que sucede con el resto de propuestas es una actividad que busca principalmente la formación integral del individuo, dotándole de un tipo de metodología que permite al estudiante razonar desde una perspectiva diferente a la habitual. Con la puesta en marcha del blog anteriormente citado, se espera que los alumnos tengan una mayor actitud acerca del tema, debido a que el epígrafe del sector servicios en ocasiones es demasiado largo y denso para los alumnos. Los estudiantes tendrán ante sí, una herramienta de estudio poco utilizada, por lo que su interés y participación puede crecer notablemente. En definitiva se pretende que con la realización del blog, los estudiantes puedan adquirir nociones acerca del sector servicios, pero a su vez utilicen una metodología nueva que favorezca su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo se espera que a partir del desarrollo de dicho método el estudiante sepa adquirir una serie de competencias tales como las que se muestran a continuación. Por un lado la creación del blog se basa en una de las principales ideas del currículo de Geografía, que es “aprender haciendo” y “saber hacer”, ya que a la vez que buscan la información, se le dota a los estudiantes de una serie de desarrollos procedimentales en relación a los cuales, se espera dar una serie de soluciones más eficaces a los objetivos planteados.

Al hilo de este apartado hay que incluir el compromiso que adquiere el alumno con la temática estudiada ya que es el principal elemento de la creación del blog,



esperando de éste un alto grado de interés hacia la actividad establecida. Es por ello que se espera en el estudiante un importante espíritu emprendedor y sentido de la iniciativa en cuanto al formato y calidad de la información.

Punto y aparte cabe determinar con especial atención que la actividad intenta responder a uno de los epígrafes con mayor importancia en el currículo de Geografía como es el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estas pueden favorecer diversas cuestiones en el alumno, ya que permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples, y establecen una serie de estrategias de aprendizaje que fomenten el espíritu crítico en el estudiante. En una sociedad como es la de hoy en día, basada en el desarrollo de las nuevas tecnologías debería aparecer el uso de las TIC, en todas las materias ya que permiten la conexión con la propia realidad.

En este caso las principales debilidades que presenta la actividad, es que debe existir en esta ocasión un docente que tenga contacto directo con este tipo de aplicaciones y que sea capaz de impartir de forma correcta las nociones necesarias para saber llevar a cabo tanto la creación como la posterior elaboración del blog. Además los estudiantes deben saber adquirir las herramientas necesarias en un espacio de tiempo corto, pero atendiendo a la multitud de ventajas que dan este tipo de herramientas tales como las nombradas anteriormente o el trabajo cooperativo entre los propios estudiantes, creo que es un método que se debería desarrollar de manera más activa en las aulas de los centros escolares.

## 2.4 Salida de campo Geográfica: el espacio urbano, espacio económico.

### A) Síntesis

La actividad planteada es una salida de campo, factor que contradice en alguna manera a las diferentes metodologías mostradas en el presente informe, ya que una parte de la actividad establecida no se ejerce en el aula, pero también es una forma para acercar al alumno a la propia realidad o entorno geográfico.

Se plantea a los alumnos este tipo de actividades que no son muy habituales en Geografía durante la secundaria, pero son de vital importancia en la carrera, ya que puedes aplicar de manera directa con el territorio los conocimientos estudiados previamente. Se busca por lo tanto dar a conocer en el estudiante un nuevo tipo de metodología, basada en la propia interacción con el territorio, donde el alumno sea el propio docente, ya que será éste el que deba explicar al resto de alumnos la actividad económica estudiada, apoyado en todo momento por un determinado espacio geográfico de la ciudad de Zaragoza.

### B) Objetivos

- **Analizar con detenimiento una actividad económica del sector servicios.** Este proceso lo llevarán a cabo los estudiantes a partir de un estudio de caso, en la ciudad de Zaragoza.
- **Examinar la evolución de la actividad económica.** Los estudiantes deberán llevar a cabo un pequeño estudio acerca de cómo ha evolucionado la actividad económica estudiada en la ciudad de Zaragoza.

### C) Descripción de la actividad y Recursos

La actividad planteada acerca de la salida de campo para estudiar las actividades económicas estaría dividida principalmente en dos partes. En relación a la primera parte los estudiantes deberán elaborar un tríptico el cual será de especial valor para el resto de los alumnos tal y como posteriormente se observara.

Para elaborar dicho tríptico se llevan a cabo diferentes fases:

- Primera fase: Los alumnos deberán buscar información acerca de los temas elegidos por cada uno de los grupos de trabajo a partir de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

- Segunda fase: Los trípticos serán elaborados en diferentes grupos y los temas a realizar con dicho material serían los que se muestran a continuación. Las temáticas, hacen referencia a diferentes lugares de la ciudad Zaragoza, que es por donde se llevaría a cabo la ruta o salida de campo.

Estación Delicias de Zaragoza: los estudiantes deben elaborar un tríptico en el cual expliquen su importancia en Zaragoza. Entre otros aspectos se pueden determinar su posición geográfica respecto a las dos ciudades más importantes en España como Madrid y Barcelona, y como han mejorado las redes de transporte desde su puesta en marcha. En este caso como es una estación de reciente aparición, los estudiantes deberán buscar información acerca de las estaciones de tren y autobús existentes en otras décadas. Asimismo los estudiantes deben valorar cómo influye la estación delicias de Zaragoza, en el traslado de mercancías o en el desarrollo de la actividad turística de Zaragoza. Otros aspectos o factores de los que podrían hablar los estudiantes sería la importancia de la intermodalidad de la estación.

Etopía: los alumnos deben valorar en el formato anteriormente hablado, la importancia en la ciudad de Zaragoza de la existencia de un edificio basado en una importante cultura de innovación y que busca siempre la investigación e innovación en diferentes campos, a partir del uso de las nuevas tecnologías. Los alumnos también deberían hablar acerca de cómo se invierte en factores tan importantes tales como el I+D+I, así como contribuye este al desarrollo de las actividades económicas del sector servicios. Debido a que es un edificio de esta última década, los estudiantes podrán basar su esfuerzo en entender la importancia de las redes sociales en un mundo globalizado de hoy en día.

Mercado Central y Puerto Venecia: a partir del estudio de los dos espacios geográficos establecidos, los alumnos de este grupo de trabajo podrían darle al resto de compañeros diferentes nociones acerca del comercio existente en la ciudad de Zaragoza. A partir de Puerto Venecia los estudiantes deben dar a conocer al resto la importancia de la globalización en este sector debido a la existencia de multinacionales. De esta forma también se puede explicar las diferencias existentes entre comercio interior y exterior, estableciendo en este último las diferentes tipos de balanzas de pagos. A partir del mercado central los estudiantes pueden conocer cómo ha evolucionado tal actividad económica en la ciudad, así como comprender como subsisten este tipo de mercados, haciendo la diferencia entre mercado minorista o mayorista.

Basílica del Pilar de Zaragoza: en relación a esta se puede explicar cómo influye el turismo en la ciudad de Zaragoza, y la cantidad de impactos de distinta índole que se generan en el municipio por la presencia de dicho monumento, ya sean de carácter económico, social o ambiental. Asimismo los alumnos pueden dar al resto de compañeros unas pequeñas nociones acerca de la variedad de turismos que se puedan realizar en

Aragón, o como influyo la Expo Zaragoza 2008 en Zaragoza, en cuanto a cantidad de visitantes, beneficios económicos o imagen mostrada de la ciudad internacionalmente.

La segunda parte de la actividad estaría relacionada con la tercera fase de esta experiencia vivencial. Esta fase está relacionada con la visita por parte de los alumnos y el docente de la asignatura a los espacios geográficos anteriormente nombrado. En este caso los alumnos deben actuar como una especie de guías y explicar al resto de los compañeros los trípticos elaborados. Para que el resto de los compañeros tengan algún documento en el cual puedan apoyarse, deberán dotar al resto de los grupos un ejemplar de estos trípticos donde han establecido los conocimientos anteriormente nombrados. Para que las nociones de las diferentes actividades económicas y sus respectivos ejemplos queden lo suficientemente claras, los grupos de exposición deben llevar a cabo un razonamiento geográfico apoyándose en la realidad existente mediante una serie de gráficos o datos que faciliten al resto de grupos lo estudiado/analizado. Éstos últimos deben apuntar en sus cuadernos personales las referencias de mayor importancia que se les están explicando, debido a que el día siguiente de la salida establecida se llevara a cabo en el aula un pequeño cuestionario acerca de la totalidad de las nociones dadas en la excursión planteada. De esta forma la temporalización de la actividad se podría llevar a cabo en 5 sesiones de alrededor de 50 minutos:

- Primera sesión: Formación de los grupos de trabajo y búsqueda de la información a partir de las TIC.
- Segunda sesión: Los grupos sintetizan la información obtenida y preparan un pequeño guion con los principales aspectos que van a explicar en el tríptico. Se pide que sea lo más gráfico y dinámico posible para que sea entendible en la manera de lo posible por el resto de los compañeros.
- Tercera sesión: Elaboración del tríptico.
- Cuarta sesión: Salida de campo, llevando a cabo la exposición de los temas los diferentes grupos de estudiantes.
- Quinta sesión: Cuestionario acerca de lo estudiado en la salida de campo.

Por ello la evaluación que se plantea para una actividad de tales características son las siguientes; elaboración del tríptico con un 30 % de la nota final, exposición del tríptico teniendo un valor en la evaluación final de la unidad didáctica del 60 % y el cuestionario acerca de las exposiciones de los compañeros con un 10% del valor final.

Esta actividad no requiere de una gran cantidad de recursos, siendo lo primordial de un equipo informático para los grupos para la búsqueda de información. Para el desarrollo del tríptico este se puede realizar de manera manual a partir de una cartulina, y ser fotocopiado posteriormente para el resto de los compañeros. El docente debe alquilar un autobús, el cual vaya a cada una de las paradas o lugares anteriormente citados.

#### D) Descripción de la Actividad y Recursos

La actividad se plantea en la perspectiva de cumplir una de las principales orientaciones metodológicas en cuanto al temario de Geografía, como es la de basar los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de un escenario real, buscando en el alumno la comprensión de las nociones del sector servicios a partir de una serie de lugares de Zaragoza. Es por ello que se establece una actividad vivencial, donde el estudiante pueda interactuar con el propio entorno geográfico, estableciendo de esta manera un aprendizaje significativo. La salida de campo ayudara a entender desde el razonamiento geográfico las diferentes cuestiones tratadas en el aula acerca de la Geografía. Asimismo, a partir de este tipo de actividad se intenta reforzar en el estudiante una de sus principales dificultades en el aprendizaje, como es la comunicación oral de una determinada cuestión. A partir de la exposición de los trípticos se espera mejorar en el estudiante la capacidad para comunicarse estableciendo un determinado rigor y un vocabulario asociado al tema en cuestión. De esta manera se pretende conseguir que los alumnos adquieran una serie de habilidades o herramientas que les permitan debatir y razonar desde una perspectiva crítica, reforzando sus conocimientos a partir de la puesta en marcha de diferentes capacidades cognitivas. A su vez en relación a este tipo de salidas de campo se espera concienciar a los alumnos de la importancia de la cultura en la ciudad de Zaragoza, y como la existencia de estos emblemas afecta directamente al desarrollo de algunas de las actividades económicas del sector terciario. La excursión debe permitir en el alumno, el incremento de una actitud de respeto hacia el territorio en el que convive, valorando en todo momento la cantidad de oportunidades que ofrece la ciudad de Zaragoza en cuanto al sector terciario.

Las salidas de campo permitirán en el alumno una mayor motivación hacia la materia debido a que son experiencias a las cuales el alumno siempre muestra mayor interés que en una determinada clase teórica. Por ello se fomenta este tipo de metodologías activas y participativas, buscando el trabajo cooperativo entre los diferentes grupos de trabajo, buscando siempre un objetivo común. Este tipo de resolución de cuestiones prácticas favorece en los diferentes grupos un espíritu emprendedor y un mayor sentido de la iniciativa, ya que aunque existen diversas pautas para elaborar los trípticos, estos pueden elaborar diferentes elementos o epígrafes de un carácter más original. Este proceso favorece en el estudiante un mayor grado de autonomía en el trabajo existente, generando un mayor grado de satisfacción y autoestima en el resultado final del aprendizaje. La principal debilidad que podría existir en relación a este tipo de actividad, es que los diferentes grupos de trabajo no hicieran el análisis previo en cuanto a indagación de información respecto al tema establecido. De esta manera no podrían llevar a cabo la realización de un buen tríptico, por lo que la exposición de su tema no serviría para que el resto de los estudiantes llevara a cabo un razonamiento desde la perspectiva geográfica, quedando simplemente en una breve recopilación de datos y conceptos acerca de lo estudiado.

## 2.5 Role Playing; Casino Los Monegros

### A) Síntesis

El juego de Rol que se establece hace referencia al casino que se iba a instaurar hace una década en la Comarca de los Monegros. La puesta en marcha de este casino hubiera supuesto una revolución total en los Monegros, debido a que hubieran surgido cambios en el conjunto total de servicios existentes en la comarca. Es por ello que a partir de dicho estudio de caso, los estudiantes puedan comprender la diversidad e impactos en el territorio de las actividades económicas que influyen para el desarrollo de este tipo complejos de ocio.

De esta forma se pretende que a partir de este tipo de juego los estudiantes sepan reproducir el modelo social existente, así como forzar al estudiante a la toma de una determinada decisión. Asimismo se espera dar el sector servicios de una forma más lúdica entre los estudiantes, fomentado el uso de las TIC y favoreciendo la competencia de trabajo en grupo como principal recurso para establecer un aprendizaje significativo en el alumnado.

### B) Objetivos

- **Examinar la puesta en marcha del casino desde diferentes agentes sociales, refiriéndonos a cada una de las actividades del sector servicios (transporte, turismo, comercio, etc.)** Cada uno de los grupos debe ser capaz de representar de la mejor forma posible al agente social otorgado, buscando siempre el mayor beneficio para la posición establecida.
- **Analizar la repercusión de la creación de dicho complejo en el territorio, y que impactos o efectos puede tener en el territorio o medioambiente.** Desde la perspectiva del agente social deben tener en cuenta, como afectaría la puesta en marcha de dicho complejo a la comarca de los Monegros.
- **Proponer medidas o soluciones para mejorar la situación existente.** Cada uno de los grupos debe valorar la situación existente y proponer una serie de medidas que puedan ser aceptadas en la medida de lo posible por el resto de los grupos.
- **Empatizar con los enfoques de los otros colectivos llegando a diferentes acuerdos.** Los alumnos deben aceptar la opinión en todo momento del resto de agentes sociales, e intentar comprender el “porque” de ese razonamiento desde cada una de las perspectivas.

### C) Descripción de la Actividad y Recursos

La actividad se plantea desde una perspectiva en la cual los estudiantes puedan entender que la puesta en marcha de un complejo de ocio como el nombrado anteriormente puede influir de diversas maneras en el conjunto de las actividades económicas así como en espacio geográfico en el que se desarrolla. Es por ello que a partir de la adquisición por parte de los alumnos de un determinado agente social, pueden surgir diferentes opiniones para valorar los conflictos que se producen en una determinada comarca y proponer distintas medidas y acuerdos para mejorar la situación.

Es por ello que en la primera parte de la actividad, son los propios estudiantes los que deben buscar información acerca del estudio de caso nombrado. A partir de las TIC, los estudiantes podrán abarcar gran cantidad de nociones acerca del tema, debido a la gran cantidad de noticias de prensa existentes, así como diferentes informes o videos de gran utilidad que permiten acercar al alumno a la problemática existente.

Posteriormente el docente elabora una serie de grupos de 4-5 personas, donde cada uno de éstos representara a un determinado agente social, valorando en todo momento la importancia y desarrollo de las actividades económicas del sector terciario. Los papeles otorgados a los diferentes grupos son los siguientes:

- Gobierno de Aragón
- Alcaldes de los núcleos urbanos de la Comarca de los Monegros.
- Grupo Ecologista
- Población de las localidades de la Comarca de los Monegros.
- Promotor del Casino.
- Sindicato de Agricultores y Ganaderos de Sariñena.
- Grupo Hotelero “Los Monegros”.

Una vez formados los grupos y otorgado a cada uno de ellos su determinado papel, los grupos valoran y establecen una pequeña síntesis en función al guion a ejercer, es decir, valoran la línea a seguir en el debate que se va a realizar. Cada uno de los grupos debe elaborar un pequeño informe desde su punto de vista, valorando el impacto que tendría en el territorio la construcción del casino, así como analizando cómo afectaría su puesta en marcha al conjunto de las actividades del sector servicios. Asimismo el grupo de alumnos debe tener clara con la información con la que cuenta, y como van a utilizarla para sacarle el mayor rendimiento posible para que el resto de los agentes sociales, valore su opinión acerca del voto final.

Es un proceso totalmente democrático, así que la construcción del casino o no en la Comarca de los Monegros vendría dado por la votación final de los grupos, existiendo al menos cuatro grupos que dirían sí o no, debido a que en este caso la abstención no es posible. En este caso será el grupo del Gobierno de Aragón el que lleve las directrices de la mesa redonda, debido a que son los que mayor autoridad tienen, marcando en todo momento las pautas y reglamentos del debate.

La parte final de este juego de rol, vendría dada en primera parte por la exposición de cada uno de los agentes sociales su perspectiva, mostrando a los demás los objetivos que se pretenden conseguir con la puesta en marcha del casino, atribuyendo en cada una de sus exposiciones una serie de ventajas y desventajas, y promoviendo una serie de acuerdos o negociaciones con otros agentes sociales. La segunda ronda estaría marcada por un par de rondas de intervenciones y preguntas entre el conjunto de los grupos.

A modo de pequeño ejemplo, y para hacerse una idea de cómo funcionaría la actividad por ejemplo, el grupo de trabajo que representara al promotor siempre buscaría el mayor beneficio económico sin tener en cuenta la repercusión negativa que podría tener en las actividades económicas del sector servicios en los núcleos urbanos de alrededor, así como su impacto en el medioambiente. Por otra parte el grupo de trabajo relacionado con los alcaldes, tendría una perspectiva positiva ya que el complejo puede favorecer en el desarrollo de una mejora de las redes de transportes y una mayor afluencia turística, pero puede influir negativamente en comercios minoritarios anexos a los núcleos urbanos. Por su parte tanto los agentes sociales ecologistas como los sindicatos del sector primario, estarían totalmente en contra del desarrollo de dicho complejo ya que por una parte influiría negativamente en el medioambiente y en el caso de los sindicatos repercutiría de manera negativa en sus beneficios económicos. Tal y como se puede observar a partir de las diferentes variables existentes se podrían conocer y analizar como un determinado proyecto puede influir en el desarrollo de las actividades económicas del sector servicios.

Para poder llevar a cabo dicha actividad serían necesario un total de 5 sesiones, tal y como se pueden a continuación:

- **Primera sesión:** Búsqueda por parte del conjunto total de alumnos de información acerca del estudio de caso a analizar.
- **Segunda sesión:** Elaboración de los grupos y análisis del grupo de la situación en función de la perspectiva otorgada.
- **Tercera sesión:** Elaboración de un informe por parte de cada uno de los grupos y establecer las pautas y guiones a seguir en el debate.
- **Cuarta sesión:** Exposición de los agentes sociales en relación a su punto de vista, mostrando las ventajas y desventajas del proyecto, y marcando los acuerdos a los que estarían predispuestos a cumplir (exposición 5-10 min por grupo).



- **Quinta sesión:** Intercambio y debate de ideas entre los diferentes grupos de trabajo y votación final acerca del casino.

En este caso la evaluación de la unidad didáctica podría venir dada en su totalidad a partir de este juego de rol, ya que un 50% podría darse a partir de ese pequeño informe a partir del cual los estudiantes pueden mostrar que han entendido cuales son las principales actividades económicas del sector servicios y como un determinado estudio de caso, en este caso “casino” puede influir en un mayor o menor desarrollo en el territorio de actividades económicas. A su vez se espera que en dicho informe los estudiantes puedan entender que el desarrollo de este tipo de proyectos tiene diferentes consecuencias en el territorio. Para que los estudiantes adquieran de una manera más notable estos criterios y favoreciendo el desarrollo de los otros dos objetivos, el otro 50% estaría relacionado con la mesa redonda evaluando la concordancia en las ideas expuestas desde la perspectiva de cada uno de los grupos y valorando la calidad de preguntas a otros agentes sociales, así como el debate recíproco entre todos ellos.

#### D) Comentario Crítico de la Actividad

A partir de la actividad tal y como se ha recogido en otra serie de experiencias mostradas en el presente informe, es una actividad que se basa en el aprender-haciendo por parte del estudiante siendo el precursor de su aprendizaje, favoreciendo en este caso la madurez en el alumno ya que debe tomar una determinada decisión para defender una única posición, es decir el alumno debe llevar a cabo un notable análisis y razonamiento geográfico para que su posición sea valorada por el resto de los grupos.

En relación a la experiencia establecida se espera comprender el sector servicios desde una perspectiva mucho más participativa y colaborativa entre los propios estudiantes. Si cada uno de ellos defiende de manera correcta su postura, cada uno de los grupos pueden entender cómo influyen las actividades económicas en el territorio, buscando cada una de ellas su propio beneficio. Para ello es determinante que cada uno de los grupos tenga establecidas de forma correcta la postura a seguir, y el orden en el que va a exponer sus argumentos. De esta forma se favorece el trabajo lúdico en los estudiantes.

Al hilo de comentado, la actividad hace referencia a uno de los principales aspectos que aparecen en el currículo oficial de la asignatura, como es el trabajo con diferentes soportes digitales y el análisis de diferentes noticias de prensa. Para defender su postura, la mayor cantidad de información que el estudiante se va a encontrar son noticias de periódicos relacionadas con esa época y con dicho complejo. Es por ello que el uso de las TIC, también va a ser notablemente importante, ya que son la herramienta necesaria para que el estudiante en la exposición tenga un importante sentido de la iniciativa en relación a los contenidos expuestos.

A su vez se acerca al alumno a la propia realidad del entorno en el que vive, debido a que el estudiante valora de primera mano un determinado caso. A partir de este se puede fomentar en el estudiante un mayor espíritu crítico, como la formación de valores en el estudiante, ya que a la vez que analiza el caso, recoge las nociones necesarias de cómo afectaría este proceso tanto a los diferentes núcleos urbanos, como a otros sectores económicos.

Respecto a las debilidades sería por un lado la formación de los grupos, ya que estos deben ser configurados de tal forma que haya un equilibrio en cuanto a rendimiento académico, ya que sino en la actividad se pueden generar cambios en el transcurso de esta, ya que puede haber grupos que no quieran participar debido a que su trabajo previo haya sido obsoleto, y por otra parte el tiempo necesario que debe existir para que los grupos puedan contrastar la información así como la indagación en búsqueda de conocimientos reales acerca del tema.

## 2.6 Atlas Digital Escolar: “la Globalización”

### A) Síntesis

El Atlas Digital Escolar es una herramienta didáctica que permite interactuar al estudiante directamente con la Geografía, ejerciendo un aprendizaje colaborativo a partir principalmente de una serie de mapas y gráficos (De Miguel, 2016). Es por ello que la actividad que se plantea, es la utilización de este tipo de sistema para analizar diferentes factores acerca de las actividades económicas así como su utilización para la creación de mapas que permitan visualizar de forma más óptima por parte del alumnos algunos de los aspectos geográficos de mayor interés.

La actividad busca conseguir uno de los principales retos en los que se basa la educación hoy en día, como es fomentar y aplicar las nuevas tecnologías a este campo. Es por ello que a partir de ArcGIS Online, los alumnos pueden interpretar la información existente de una manera más eficaz y sencilla debido a la cantidad de datos que corroboran dicha información (ESRI, 2018).

### B) Objetivos

- **Analizar la relación existente entre globalización y desarrollo económico, y como esta ha influido directamente en el comercio exterior.** A partir de las diferentes capas existentes en el Atlas Digital Escolar, los alumnos pueden directamente conocer cuáles son los principales comercios a día de hoy y como ha sido la evaluación a partir del paso de las décadas entendiendo como ha afectado el proceso globalizador hasta día de hoy.
- **Examinar el reparto de la actividad económica del turismo en el mundo y en España en particular, y reconocer cuales son los principales impactos sociales, humanos y territoriales de dicha actividad económica.** Uno de los principales epígrafes del Atlas Digital Escolar, hace referencia al turismo, a partir de los gráficos existentes pueden analizar cómo ha sido la evolución turística en los últimos años, así como aquellos efectos que tiene sobre el territorio.
- **Evaluar las infraestructuras del transporte y comunicaciones en el mundo.** En este apartado los estudiantes pueden encontrar información de aspectos tan variados como los abonos de telefonía móvil o la ubicación de los grandes puertos marítimos del mundo. A partir de estos últimos pueden entender la relación entre los principales focos de población con el desarrollo en mayor o menor medida de las diferentes actividades económicas.

- **Razonar el “porque” de la distribución de las actividades económicas en el territorio.** Se pueden llevar a cabo a su vez análisis acerca de la especialización económica por provincias, o conocer cuál es el porcentaje acerca de la población activa en el sector servicios.

### C) Descripción de la actividad y recursos

La actividad consiste en analizar la información existente en el Atlas Digital Escolar, para posteriormente que los alumnos sean capaces de responder a un cuestionario elaborado por el docente a partir de los ya existentes en dicho atlas. El conjunto de estudiantes tiene la totalidad de la información en cada uno de los mapas, pero debe saber interpretar cada uno de estos y a su vez debe ser capaz de utilizar cada una de las capas existentes en dicha herramienta.

El docente en primer lugar debe ser capaz de manejar dicha herramienta, para posteriormente saber dar las pautas y pasos necesarios para que los alumnos sean capaces de comprender tanto el uso de la herramienta es decir “para que sirve”, como la información establecida. A partir de la herramienta el alumno es el principal elemento de su aprendizaje, ya que es éste el que busca la información a partir de las diferentes capas existentes. Una vez realizado el cuestionario planteado se le pedirá al alumno que lleve a cabo un mapa simple de un determinado núcleo urbano, analizando a pequeños rasgos las diferentes actividades económicas existentes en dicho municipio, ya que el Atlas Digital Escolar permite no solamente el análisis de la información, sino también modificar mapas existentes o crear nuevos a partir de ArcGIS online. Es por ello que la temporalización de la actividad se llevaría a cabo en 4 sesiones de la siguiente forma:

- Primera sesión: El docente explica a los alumnos de que trata el Atlas Digital Escolar, mostrando a los docentes el sinfín de oportunidades que ofrece dicha herramienta, así como la información que aparece en cada uno de los mapas.
- Segunda sesión: El alumnado empieza a trabajar directamente con la aplicación y se apoya en el docente ante cualquier tipo de duda. Hay que determinar que posiblemente sea la primera vez que el estudiante analiza las nociones geográficas a partir de este tipo de métodos por lo que la cantidad de dudas que pueden aparecer pueden ser notablemente altas.
- Tercera sesión: Una vez que el estudiante tiene consigo el manejo de la herramienta, debe llevar a cabo un pequeño cuestionario planteado por el docente. De esta forma el docente se da cuenta de que alumnos han trabajado con la información necesaria para cumplir los objetivos anteriormente nombrados. A modo de ejemplo se muestran una serie de preguntas que podrían aparecer en dicho cuestionario.

- ¿Cómo influye la globalización en el comercio actual?
  - ¿Por qué hay mayor actividad turística en unas zonas geográficas que otras? ¿Cuáles son los factores que influyen?
  - ¿Qué comunidades autónomas cuentan con un mayor grado de desarrollo del sector servicios? ¿Qué aspectos crees que son los causantes de esta situación?
  - ¿Desde tu perspectiva, crees que el turismo influye en un país para tener una mejor o peor red de transportes?
- Cuarta sesión: El alumno debe elaborar un pequeño mapa acerca de un municipio escogido por el mismo. Sería interesante que se cartografiaran a partir de ArcGIS online las diferentes actividades económicas existentes en dicha localidad.

Para llevar a cabo dicha actividad en este caso, los principales recursos que se deben tener en cuenta, es la utilización de un ordenador principalmente por cada dos personas, así como que los ordenadores tengan instalado ArcGIS online.

De cara a la evaluación, la herramienta utilizada podría eliminar cualquier tipo de prueba escrita acerca del sector servicios, otorgando la nota al desarrollo de las dos actividades anteriormente nombradas. Por un lado un 50% puede ser el desarrollo de dicho cuestionario, donde el alumno sea capaz de mostrar que adquirido los conocimientos necesarios entorno al sector servicios, mientras que el otro 50% sería destinado al desarrollo del mapa individual acerca de un municipio, donde el estudiante sea capaz de mostrar la adquisición de una serie de habilidades relacionadas con los sistemas de información geográfica (descarga de datos, cartografía, utilización de capas, etc.).

#### D) Comentario Crítico de la Actividad

El Atlas Digital Escolar es una herramienta de gran utilidad que permite al alumno razonar desde una perspectiva diferente a la habitual, favoreciendo en el alumno su espíritu crítico en relación a la información analizada y permitiendo trabajar activamente con una serie de herramientas desconocidas en su mayoría para el conjunto de los estudiantes. Hay que determinar que aunque en este caso solo se trabajan con contenidos acerca del sector servicios, el Atlas Digital cuenta con gran información acerca de otros aspectos vitales de la geografía, la cual se debe valorar debido al esfuerzo que lleva consigo desarrollar este tipo de métodos, contando con una información totalmente veraz y útil. El Atlas se divide en los siguientes epígrafes:

- Medio Natural, Paisaje y Medio Ambiente.
- Procesos Territoriales: Dinámicas demográficas y espacios urbanos.
- **Territorio y actividades económicas.**

- Organización territorial: España, Europa y en el mundo.
- Proyectos y experiencias escolares: retos socio-espaciales en el siglo XXI.

El Atlas Digital Escolar tiene a su vez una gran cantidad de videos tutoriales, y tal y como se ha dicho anteriormente cuenta con diferentes cuestionarios los cuales pueden ser utilizados por los docentes para desarrollar y evaluar este tipo de métodos en el aula. En relación a lo que se establece en el currículo oficial, cumple con los diferentes objetivos curriculares que se plantean para el desarrollo del sector servicios. En relación a ley hay que determinar que la herramienta establecida cumple notablemente con el desarrollo de las TIC en el aula, ya que cuenta con los mecanismos suficientes para desarrollar este tipo de proyectos en un aula de 3 de la E.S.O.

Se favorece notablemente otra serie de competencias ya que el estudiante tiene ante sí un programa que le permite tener un importante sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, ya que puede a partir de ArcGIS Online descargar una serie de datos de Eurostat o del INE, a partir del cual puede elaborar sus propios mapas. En relación a esto, no entiendo como el currículo de Geografía no se da más valor al desarrollo de los Sistemas de Información Geográfica en el aula, ya que es un sistema que puede ayudar en el alumno el desarrollo del pensamiento geográfico desde un abanico grande de posibilidades. Se debería plantear la disminución de contenidos de índole memorística y aplicar en mayor cantidad este tipo de herramientas que puede favorecer el interés y motivación en una asignatura y un temario tan importante como es el sector servicios.

De esta forma la plataforma también ayuda a mejorar el trabajo cooperativo y activo de los estudiantes en cuanto a la materia otro de los aspectos más representativos en los criterios de las orientaciones metodológicas del currículo. En relación a esto decir que la aplicación está pensada para que el propio estudiante aprenda haciendo, valorando cada una de las posibilidades que el sistema le permite y analizando de forma directa con el territorio cada una de las realidades geográficas.

Por ello se intenta mejora la capacidad geográfica de los estudiantes a partir de estos métodos, respondiendo a dificultades de aprendizaje en el aula en relación al sector servicios, como puede ser la relación existente entre dos actividades económicas. A partir del uso de las capas existentes los estudiantes pueden analizar de forma directa la influencia entre sí de dos actividades económicas.

Como principales desventajas del desarrollo de este tipo de técnicas en primer lugar es la existencia en el aula de internet, ya que los sistemas de información geográfica necesitan de una determinada red para su funcionamiento. El uso de los ordenadores a su vez puede propiciar que algún alumno, no quiera saber nada del tema y base su tiempo en la búsqueda de otras cuestiones que no tienen que ver nada con la geografía.

Y finalmente el principal problema, es que en la mayoría de los casos la geografía es impartida en las aulas por docentes que vienen de otros campos (historia, arte), por lo cual no tienen las nociones necesarias para poder desarrollar este tipo de clases, aspecto que conlleva a desarrollar la geografía desde un punto memorístico que hace en la mayoría de los casos, obviar esta asignatura como primordial por el conjunto de los alumnos.

En definitiva debemos quedarnos con los puntos positivos que dicha herramienta nos ofrece, determinando sobre todo la flexibilidad que ofrece, valorando que es totalmente gratuita pudiendo ser utilizada por cualquier docente, y basándose en un aprendizaje competencial en el alumnado.

### 3. Análisis comparado y valoración del conjunto

Antes de entrar a lo que es el análisis de las diferentes metodologías del sector servicios se debe esclarecer que siempre se dice que la Geografía se observa por parte de la ciudadanía como una rama inútil, la cual no presta atención a los problemas actuales y a partir de la cual se pueden extraer pequeñas conclusiones desde el punto de vista de lo social. Estas ideas vienen en parte debido a un sistema que no le da importancia a dicha rama, y que la basa en una simple recopilación de datos. Todo ello provoca el desinterés por parte de la población ya que la mayoría creen que la geografía no puede favorecer el desarrollo de sus conocimientos. No en vano, tal y como se ha podido observar en las diferentes metodologías mostradas del sector terciario, la geografía se podría denominar como la ciencia del mundo, ya que a partir de esta, se puede dar salida a la mayoría de problemas actuales que acontecen a nivel mundial. La geografía es una ciencia tan amplia que provoca la conexión entre dos realidades que en un principio pueden ser muy opuestas, pero que en realidad se encuentran en una situación paralela.

Al hilo de lo anteriormente explicado, también se debe comprender que la geografía es una ciencia la cual no solamente se tiene en cuenta criterios específicamente geográficos, sino que es una rama que está ligada a otra serie de disciplinas como pueden ser la economía, historia u otra serie de materias que están más ligadas con el espíritu crítico y ciudadano del propio alumnado. Por ello este tipo de asignatura, y en concreto la unidad didáctica del sector servicios no se debe plantearse desde el punto de vista memorístico de determinados conceptos o datos a partir de métodos en su mayoría devaluados como son los libros de texto, lo que genera que la sociedad determine la Geografía como una asignatura ineficaz en el transcurso de su vida académica, sino que se deben aplicar nuevos criterios y formas para explicar su vital importancia en la sociedad, mostrando la causa y efecto de los problemas geográficos y provocando la solidaridad de la población en cuanto a percibir la transcendencia de los problemas medioambientales y socioculturales.

A modo general determinar que las metodologías establecidas acerca del sector servicios permiten en el alumnado adquirir diversas competencias que le permitan hacer un razonamiento desde la perspectiva geográfica de la situación actual a diferentes escalas (Atlas Digital Escolar), favoreciendo su pensamiento geográfico, así como el proceso de incentivación por parte del alumno a la creatividad y al entendimiento del mundo en el que vive, a partir del uso de nuevos tipos de aprendizajes (Role Playing o Blog). Este proceso, además favorece el aspecto cognitivo y personal en relación a la percepción que el estudiante puede adquirir y desarrollar ante una ciencia tan amplia como es la Geografía, ya que la utilización de nuevos mecanismos favorece el espíritu emprendedor de propio estudiante. Asimismo puede involucrar el desarrollo de otro tipo de aptitudes con el uso de las tecnologías de la comunicación tal y como se podrá ver posteriormente, las cuales son relevantes en el tratamiento de datos, uno de los aspectos básicos en geografía.



En definitiva el alumno debe llegar a la conclusión de que la Geografía y en este caso el sector servicios no se debe entender como una mero estudio memorístico descriptivo, sino que se debe hacer un uso de ella, en el cual, el alumnado pueda llevar a cabo un análisis crítico del mundo en el que convive, a partir de la interrelación de todos sus elementos.

Por ello haciendo un análisis y valoración acerca de las metodologías mostradas se puede afirmar que uno de los principales problemas del currículo de geografía, en este caso para 3 de la E.S.O, es la gran cantidad de contenidos existentes, los cuales difieren muchos unos de otros, es decir no siguen un hilo común, lo que genera que cada bloque se lleve a cabo de manera unilateral, sin correlacionarlo con las unidades didácticas posteriores. Por ello las metodologías que se mostraron, buscaban en la medida de lo posible, en el caso de la unidad didáctica del sector servicios, la interrelación de todas sus actividades económicas, es decir que los estudiantes fueran capaces de llevar a cabo una relación por ejemplo entre dos actividades económicas del sector terciario. Se intenta que en ningún momento aparezca de forma transversal la idea de impartir cada una de las actividades económicas que engloba dicho sector a partir del estudio memorístico de cada una de éstas.

Las experiencias mostradas permiten dar una visión de las diferentes metodologías a usar con la unidad didáctica del sector servicios en el aula. Todas ellas buscan provocar en los estudiantes la adquisición de una serie de saberes, pero también la inculcación de una nueva forma de la dotación de ese tipo de saberes, es por ello que las técnicas que se desarrollaron en el anterior capítulo tenían varios nexos comunes:

En primer lugar se buscó y como rasgo fundamental, que fuera el propio estudiante el principal actor de su proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde mi punto de vista la asignatura de Geografía de 3 de la E.S.O, y en este caso la unidad del sector servicios, el estudiante debe tener consigo una serie de conocimientos adquiridos. Es por ello que al estudiante se le deben impartir las nociones acerca del método a utilizar, pero debe ser éste el que establezca los pasos necesarios para conseguir un aprendizaje significativo. Si es el estudiante el que consigue el objetivo propuesto, no solamente habrá desarrollado una serie de capacidades cognitivas, sino que el entusiasmo por haber conseguido los objetivos esperados será mayor, ya que será el principal valedor de sus propios resultados. En este caso y en relación a este tipo de metodologías expuestas, el papel del docente es también de vital importancia ya que éste debería ser capaz de tener en cuenta cada una de las opiniones generadas en el proceso de aprendizaje por parte de sus alumnos, para generar un mayor espíritu crítico en el aula, favoreciendo una sociedad mejor en donde cada uno de los alumnos saben cuáles son los actos a seguir para crear un mundo de igualdad de oportunidades en todos sus ámbitos.

Otro de los rasgos más característicos de las metodologías expuestas son su carácter participativo y colaborativo entre los estudiantes. Desde mi perspectiva es fundamental en esta época la cooperación y ayuda entre los propios estudiantes para conseguir un determinado objetivo.

Es por ello que todas las metodologías se llevan a cabo a partir de parejas o en grupos, excepto la del Atlas Digital Escolar, ya que si no es muy difícil conocer si han entendido las nociones acerca del uso de las diferentes capas, así como la cartografía. Para que todos los estudiantes participen y busquen el mejor resultado común, tal y como se ha podido observar se establecen una serie de evaluaciones en las cuales la nota final va destinada al grupo de trabajo en su gran medida. A partir del trabajo en grupo también se buscaba que los estudiantes fueran capaces de organizarse la información por ellos mismos y establecer una serie de pautas a partir de las cuales el objetivo a cumplir fuera desarrollado de una forma óptima y sencilla, siendo necesario para ello un trabajo cooperativo e interactivo entre los propios estudiantes.

Otro de los aspectos que se buscaba mayoritariamente en las metodologías era la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación. Si nos atenemos a lo que dice el currículo, uno de los epígrafes de vital importancia es la incursión de las TIC, en el ámbito escolar, aspecto que no ocurre en la mayoría de los casos, debido a la utilización del libro de texto y por otra parte a la falta de tiempo. Por ello creo que a partir de las nuevas tecnologías, y en este caso en el sector servicios, se pueden llevar a cabo grandes avances en el campo de la investigación e innovación educativa ya que al igual que la sociedad avanza tecnológicamente, los docentes debemos ser capaces de invertir tiempo en las nuevas tecnologías ya que éstas nos permiten desarrollar una serie de cuestiones que hasta hace unos años eran difíciles de generar. Es por ello que se busca con estos métodos, que los alumnos interactúen las TIC, buscando ellos la información necesaria para cada una de las actividades; ya sea información para las preguntas del trivial o para el debate del casino de los Monegros entre otros ejemplos. Con especial atención hay que referencia al Atlas Digital Escolar, el cual introduce a los alumnos a un campo, el cual favorece en los alumnos una mayor capacidad cognitiva y permite al alumno interpretar la realidad de una forma más directa. Desde mi posición de geógrafo creo que sería de vital importancia, por una lado incluir los sistemas de información geográfica (SIG) de una manera trascendente en el aula, como inculcar el uso de estas herramientas a los estudiantes, debido a que albergan y dotan al alumnado un sinnúmero de oportunidades para mejorar el pensamiento geográfico acerca de muchas cuestiones, en este caso en relación a las actividades económicas del sector servicios.

En relación a esto nexos y a modo de resumen aparecen una serie de ventajas y desventajas en el conjunto total de las experiencias, tal y como se puede observar a continuación.

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Mayor motivación e interés en el alumno hacia lo estudiado.	Inexistencia de recursos en los centros escolares.
Desarrollo de pensamiento crítico en el estudiante.	Existencia de un currículo desproporcionado que hace difícil la implantación de dichos métodos.
Mejora de los resultados académicos.	Docentes sin conocimientos de los nuevos avances tecnológicos.
Mayor grado de autoestima y satisfacción del estudiante por ser el principal valedor de los resultados obtenidos.	Conocimientos impartidos por docentes de otra serie de materias o ramas tales como historia o historia del arte.

Tabla 2: Comparativa común de las Propuestas Analizadas; Elaboración Propia

En general desde mi perspectiva de geógrafo tengo la sensación de que el alumno siempre tiene una noción aburrida de la geografía, por ello se plantean esta serie de metodologías que permiten al estudiante ofrecer su mayor interés y motivación hacia la asignatura. Se buscaba también que el alumno entendiera la causa y relación de las diferentes actividades económicas, ejerciendo en el estudiante el entendimiento de que todo tipo de actividad económica conlleva un determinado impacto en el territorio.

Las actividades están propuestas de tal manera, que puedan ser accesibles para el conjunto de los alumnos atendiendo en todo momento a la posible diversidad que puede existir en el aula, y favoreciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje de cada uno de los alumnos. En definitiva se buscaba un pensamiento crítico basado en la enseñanza a partir de la comprensión de una determinada cuestión, a partir de la relación de lo estudiado con la propia realidad geográfica.

Pero a su vez en el desarrollo de dichas metodologías también pueden aparecer diversos problemas, sino se tienen en cuenta una serie de factores. Por un lado deben existir docentes preparados a impartir clase con los nuevos avances tecnológicos, y estos deben ser desarrollados por los propios geógrafos, no por docentes de otras titulaciones. Al igual que los historiadores tienen una mayor noción en relación a fuentes primarias, debido a que parte de su carrera universitaria se basa en el análisis de textos y fuentes escritas, y un geógrafo no sería capaz de implementar ese tipo de técnicas en el aula, desde mi punto de vista los historiadores a rasgos generales no tienen las nociones suficientes para poder desarrollar este tipo de contenidos en el aula. Por otra parte para el desarrollo de estas actividades es necesario que los centros escolares cuenten con los

dispositivos necesarios para poder desarrollarlas. La mayoría de los centros públicos cuentan con recursos ineficaces y anticuados que no favorecen de ninguna manera el desarrollo de estas metodologías en el aula.

Asimismo, aunque ha sido citado anteriormente, para poder desarrollar las experiencias se debe cambiar el currículo a una menor cantidad de contenidos, siendo estos distribuidos de tal manera que la evaluación establecida no venga dado por determinados conceptos, sino por la evaluación que se hace en el alumno a partir de la adquisición o no de las competencias obtenidas en relación a una serie de herramientas establecidas. El desarrollo memorístico genera a su vez otro problema para el desarrollo de este tipo de actividades, como es la nula preparación que tiene el alumno para llevar a cabo este tipo de proyectos. El alumno sale de su hábitat natural (libro de texto) y no sabe con qué método actuar, debido a que es un problema de base que genera en el alumno un deficiente nivel escolar.

Una vez establecido de forma general cuales eran los nexos en común de las experiencias mostradas así como conocer cuáles eran las principales ventajas y desventajas que estas pueden promover en un determinado centro escolar, se establece a modo de resumen una pequeña tabla añadiendo cuales son las principales fortalezas y debilidades de las actividades establecidas.

<b>Experiencia o Propuesta</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
Role Playing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis geográfico profundo para defender la postura.</li> <li>- Crea conciencia de un determinado problema.</li> <li>- Cooperación entre los alumnos para conseguir un objetivo común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debe existir una buena puesta en escena para conseguir los objetivos establecidos.</li> <li>- Debe existir un tema que motive a los alumnos a interactuar.</li> </ul>
Blog	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorece la creatividad de los alumnos.</li> <li>- Relación directa entre alumno y profesor.</li> <li>- Mayor dominio de las TIC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene que estar enfocado a unos objetivos específicos educativos para fomentar el aprendizaje significativo.</li> <li>- Se deben tener en cuenta las destrezas con las que cuenta nuestros estudiantes en relación a este tipo de plataformas.</li> </ul>

Trivial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación con juegos lúdicos de su vida real.</li> <li>- Mayor interés y motivación.</li> <li>- Espíritu emprendedor y alto sentido de la iniciativa en el estudiante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exceso de competitividad entre los alumnos.</li> <li>- Para que el juego se desarrolle de forma óptima, exige un grado alto de responsabilidad en éstos.</li> </ul>
Atlas Digital Escolar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aproximación a la realidad geográfica.</li> <li>- Utilización de un programa esencial en la geografía (ArcGIS), e iniciación de los alumnos con los SIG.</li> <li>- Una herramienta totalmente flexible y fácil de usar.</li> <li>- Utilización de fuentes de datos oficiales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exige de unos conocimientos previos por parte del docente.</li> <li>- Difícil conexión con los objetivos de carácter memorístico marcados en el currículo actual.</li> </ul>
Learning Cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de fuentes utilizadas en la vida cotidiana.</li> <li>- Sensibilización medioambiental y de los efectos antrópicos en el territorio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inexperiencia de los alumnos a trabajar con este tipo de métodos.</li> <li>- Los alumnos pueden llegar a tener un alto grado de conocimiento de las dimensiones a tratar.</li> </ul>
Salida de Campo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contacto directo con el medio en el que se habita.</li> <li>- Favorece el espíritu crítico y la formación en valores de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exigente preparación previa por el alumno.</li> <li>- Puede ser tomada por el estudiante como una actividad que no tiene importancia por llevarse fuera del ámbito escolar.</li> </ul>

Tabla 3: Fortalezas y Debilidades de las Actividades Planteadas; Elaboración Propia

En relación a dicha tabla se pueden observar diferentes actividades curriculares, siguiendo todos ellos unas directrices muy claras. Por un lado se da al alumnado una serie de herramientas que permiten el desarrollo de la capacidad cognitiva en los estudiantes, siendo algunas de ellas más eficaces que otras, ya que por ejemplo el Atlas Digital Escolar puede permitir en el estudiante una mayor aproximación a la realidad geográfica que lo que puede generar un trivial.

Por otra parte se produce un cambio de roles entre profesor y alumno, ya que éste último adquiere un mayor protagonismo, aumentando su nivel de responsabilidad y autonomía en cuanto a los conocimientos adquiridos, mientras que el rol del docente se basa en ejercer la postura de ayuda al estudiante para la consecución de los objetivos preestablecidos, no siendo en ningún momento el director del aprendizaje del alumno.

Se busca a su vez un clima de confianza entre profesor-alumno, buscando la interrelación activa entre los dos actores principales de la educación, fomentando actividades que ayuden a incrementar el interés y motivación en el alumnado, y a partir de las cuales el docente sea capaz de obtener el mayor rendimiento académico en los alumnos. En este caso, este proceso se puede conseguir con actividades tales como el role-playing.

Y finalmente determinar que son actividades que exigen un importante grado de implicación por el alumno, pero que todas ellas en su totalidad pueden ser complementarias unas a otras, y a su vez pueden ser desarrolladas desde mi punto de vista sin ningún problema en el aula, aunque el Atlas Digital Escolar podría ofrecer dificultades a aquellos estudiantes con una ineficaz capacidad de análisis. En realidad todas las propuestas van a ejercer una pequeña dificultad en el estudiante, ya que no están acostumbrados a ser los actores de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que la aclimatación hacia este tipo de actividades puede ser algo costosa.

Dejando atrás las características de las actividades, y haciendo una pequeña reflexión acerca de estas, determinar que algunas de las experiencias desarrolladas, fueron impartidas en el centro escolar durante el periodo de prácticas, aunque no pudieron llevarse a cabo en el número de sesiones que se plantean, debido al que el número de sesiones con los que se contaba era mucho menor.

Por poner un ejemplo, el día anterior a la prueba evaluativa del sector servicios se plantea a los alumnos el trivial del sector servicios, lo que generó una gran expectación debido a que nunca habían desarrollado este tipo de juegos en el aula. A breves rasgos los estudiantes plantearon una serie de preguntas acerca de lo que el docente, en este caso yo había explicado los días anteriores en relación a las diferentes actividades del sector terciario. El juego generó un entusiasmo y motivación por parte del alumno hasta entonces nunca visto, favoreciendo la competitividad y cooperación entre los diferentes grupos de trabajo. Los alumnos agradecieron este tipo de propuestas y afirmaron que el transcurso del juego les había ayudado notablemente a modo de repaso de cara al examen final.

Otras de las experiencias que se llevaron a cabo en el aula fueron la actividad de los folletos y análisis de textos de los impactos turísticos, acortando también el número de sesiones, para poder analizar el turismo, pero existiendo unos resultados notablemente altos tal y como se puede observar. La actividad favoreció notablemente la asimilación de los objetivos que se pretendían y ayudo principalmente el buen hacer y actitud de los estudiantes a los métodos propuestos. A continuación se pueden determinar dichos resultados:

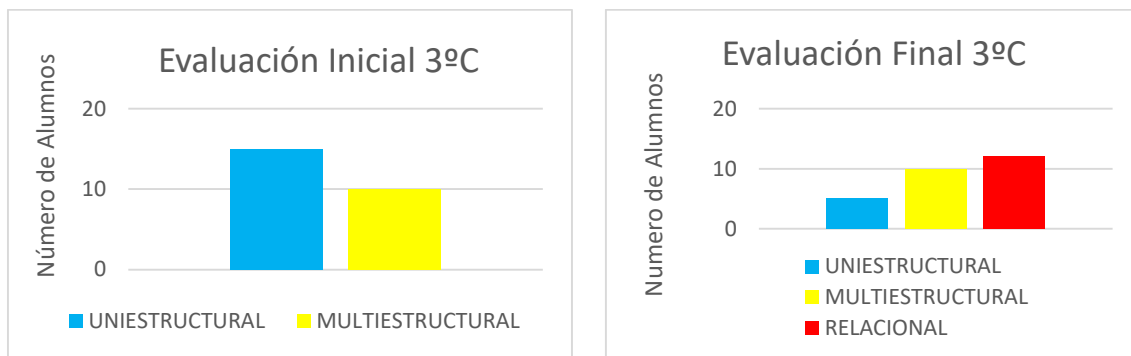


Gráfico 2: Comparación de resultados acerca del concepto turismo; Elaboración Propia

A modo general por no entrar en mucho detenimiento, se determina que en el examen final los folletos y los análisis de textos habían ayudado a los alumnos a entender de una forma más óptima el concepto del turismo, ya que como se puede observar aparece el nivel relacional que en este caso hacía referencia a los estudiantes que habían entendido tanto las diferentes tipologías turísticas como los diferentes impactos en el territorio, y a su vez habían hecho una interrelación entre ambas. El análisis de los resultados se llevó a cabo mediante la “Taxonomía SOLO” de Biggs y Collins (1982).

En definitiva y a modo de conclusión final de este trabajo de Fin de Master, establecer que se debe en primer lugar llevar a cabo una reivindicación para el cambio del currículo de Geografía, basándolo en este tipo de metodologías que tal y como se ha podido observar fomentan el aprendizaje significativo. Para ello es necesario un cambio en la educación, pero en la educación de base siendo los propios los docentes los que se deben ir adaptando a las necesidades de la sociedad actual enriqueciéndose de aquellas herramientas que proporcionen un mayor razonamiento, espíritu y pensamiento geográfico en el estudiante. Y en segundo lugar y para acabar me gustaría poner en valor la geografía, debido a que es una asignatura que comprende una gran cantidad de cuestiones de gran transcendencia, la cual debería ser obligatoria en todos los cursos y a partir de la cual se deben fomentar alumnos que tengan respeto hacia el entorno en el cual viven.

#### 4. Bibliografía.

- Biggs, J.B., y Collins, K.F. (1982). Evaluating the Quality of Learning – the SOLO Taxonomy.
- Brown, Patrick L. y Abell, Sandra K., (2007). Examining the learning cycle. *Science and Children*. 44 (5), 58-59.
- ESRI (2018). El Atlas Digital Escolar. Recuperado de: <http://www.esri.es/caso-de-exito/atlas-digital-escolar/>
- De Miguel, M. (2006). Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior. Madrid: Alianza Editorial, 230 pp.
- De Miguel González, R; De Lázaro y Torres, M.L; Velilla Gil, J; Buzo Sánchez, I; Guallart Moreno, C. (2015). Atlas Digital Escolar: Aprender geografía con ArcGIS Online. En: *La investigación y la innovación en la enseñanza de la geografía*. Pp. 925-936.
- McLeod, S. (2017). Kolb – learning styles. Simply Psychology. Manchester, UK. Recuperado de [www.simplypsychology.org/learning-kolb.html](http://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html)
- Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín Oficial de Aragón. 2 de junio de 2016. núm.105, pp. 12640-13458.
- Otero, J. (2018). Actividad Didáctica sobre el Turismo. De <https://youtu.be/GOVehFr4FVc>
- Otero, J; Tobajas, M.A. (2018). GEOGRAFÍA EXISTE. [Blog]. Recuperado de <http://geoexisteblog.blogspot.com/>
- Rivero, P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de las ciencias sociales. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86 (Enero 2017), 4-6.
- Sobrino, D. (2018). Flipped Classroom en Ciencias Sociales. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 90 (Enero 2018), 4-6.
- Varone, R. (2017). Turismo Responsable-Propuesta Didáctica para las escuelas. Recuperado de: <http://www.edualter.org/material/turisme/responsable.pdf>