

# TRABAJO INTERDISCIPLINARIO

N ° 9 N I V E L 8º

SEGUNDO SEMESTRE 2021





Estimada y estimado estudiante,

Esperamos que te encuentres muy bien junto a tu familia. En este nuevo Trabajo Interdisciplinario reflexionaremos sobre los conceptos de Cultura General, y tendrás que mostrar tus aprendizajes mediante un Juego de mesa.

Como equipo de profesores y profesoras hemos buscado distintos medios para que puedas demostrar tus aprendizajes, porque al momento en que te enfrentes a la educación superior y al mundo laboral deberás demostrar un pensamiento flexible, que te permita aplicar tus conocimientos a distintas realidades.

Recuerda plantear todas tus dudas por los medios que tenemos disponibles: Whats app, Correo electrónico, llamados telefónicos y por supuesto, cuando asistas de forma presencial a clases.

Se despiden muy fraternalmente,

Tus profesoras y profesores de 8° básico..



# INDICACIONES PARA REALIZAR TU TRABAJO

**Tema: Cultura General**

**Asignaturas: Educación  
física- Matemática - Música  
- Religión**

**Producto: Juego de  
mesa**

**Objetivo general:** A través de la creación de un juego de mesa desarrollar diversas habilidades como comprender, crear, asociar, inferir y diferenciar en relación a los contenidos que cada asignatura desarrollará

- En este trabajo deberás confeccionar un **Juego de mesa**
- Debes desarrollar todas tus actividades en el **formato: tablero con casilleros**. *¡Recuerda utilizar el material que tienes en casa!*
- El trabajo es **INDIVIDUAL**.
- Al final del trabajo, aparece una **rúbrica**, la cual te servirá de guía para que sepas qué es lo que te solicita cada profesor/a.
- Una vez terminada tu juego deberás **enviarla por correo a TODOS los profesores** de las asignaturas que participan de él **Ed.Física Marcelo** [m.ruz@colegioarrupe.cl](mailto:m.ruz@colegioarrupe.cl) **Matemáticas Carolina** su correo [c.espinoza@colegioarrupe.cl](mailto:c.espinoza@colegioarrupe.cl) **Música Sebastián** su correo [s.ramirez@colegioarrupe.cl](mailto:s.ramirez@colegioarrupe.cl) **Religión Pamela** su correo [p.valenzuela@colegioarrupe.cl](mailto:p.valenzuela@colegioarrupe.cl) **PIE Lorena** su correo [l.riverosb@colegioarrupe.cl](mailto:l.riverosb@colegioarrupe.cl)
- Recuerda mencionar en tu correo: **nombre, curso, asignaturas y número de trabajo**.
- Fecha de entrega: **Hasta el Viernes 27 de agosto a las 18:00 horas**

Manos a la obra!!

## Instrucciones para la construcción del juego:



### Confeccionar:

1. Construye un tablero que contenga 33 casilleros como mínimo, a través del cual avanzarán los jugadores.
2. Crea tarjetas o naipes de preguntas (10 por asignatura: 5 tarjetas para las preguntas y 5 tarjetas para las respuestas) 40 en total de acuerdo a las instrucciones de cada profesor o profesora.
3. Crea tres tarjetas de comodín.
4. Crea tres tarjetas de penitencia.
5. Un casillero de inicio y uno de meta.
6. Crea fichas para avanzar en el juego y un dado.
7. Escribe las instrucciones del juego, reglas del juego, cantidad de participantes, cantidad de casilleros que avanza si responde correctamente por ejemplo, retrocede si no responde correctamente.

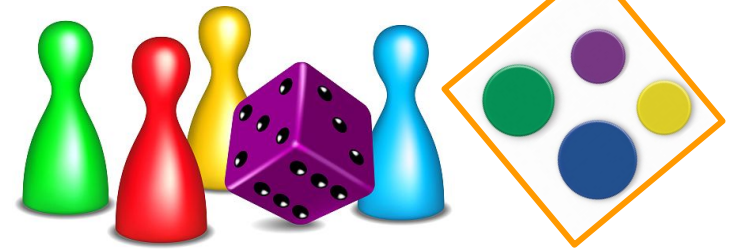


EJEMPLOS





# Ejemplos de tableros y naipes para las preguntas o desafíos de cada asignatura que debes incluir en tu juego

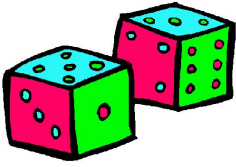




**Objetivo:** Reflexionar sobre las diferencias sociales generales entre los fenómenos de la zamacueca y la música docta en el Chile del sXIX

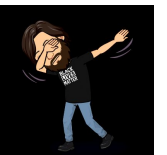


# Música



La Zamacueca fue el **género musical-popularailable** de pareja independiente más importante del siglo XIX en Chile. De origen desconocido pero fuerte impronta mestiza, su arribo al país desde Lima tuvo una extraordinaria recepción por parte de la población, que se apresuró a acogerla como una danza propia y le permitió arraigar con gran profundidad en el país, llegando a alcanzar –en un lapso de treinta años– un grado de circulación nacional. Su estilo de baile sensual y provocativo, **su adaptabilidad a los espacios aristocráticos, medios y populares**, su sencillo acompañamiento instrumental y su extraordinaria originalidad en la composición del texto, le convirtieron en un componente representativo de la cultura chilena decimonónica (del siglo XIX), instalándose resueltamente en el imaginario de lo nacional como el género musical criollo por antonomasia.

**La música docta en el Chile del siglo XIX** se manifestaba en ámbitos muy específicos y privados. **Eran los salones (de casonas y palacios) y los teatros los lugares en donde, casi de manera exclusiva, se tocaban las obras de los principales compositores europeos.** Estamos hablando de grandes personajes como J. S. Bach, W. A. Mozart, F. Schubert, etc. Considerando lo anterior, **podemos deducir que esta música sólo la escuchaban personas pertenecientes a la clase económica más alta** ya que sólo ellos podían pagar las entradas a los conciertos y sólo ellos tenían acceso a educación musical de calidad.





# Música



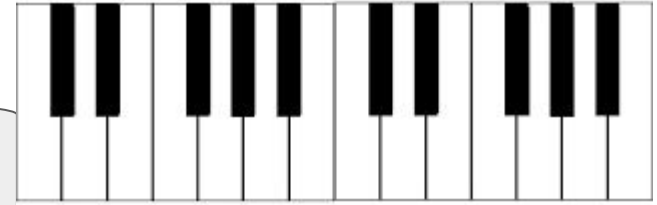
En la actualidad, prácticamente todos los chilenos tenemos la posibilidad de escuchar las músicas que queramos y , buscando de manera activa, también podemos acceder a la educación musical de calidad (gratuita) que otros pueden pagar directamente. Esta condición de igualdad la debemos agradecer a grandes personajes de nuestra cultura quienes se han esforzado de manera muy intensa para asegurarnos a todos la posibilidad de expresarnos mediante el arte. Artistas y pedagogos chilenos como Domingo Santa Cruz, Jorge Peña Hen, Fernando Rosas y muchos otros, han trabajado arduamente en las bases de nuestro sistema educacional, poniendo al arte en los estratos más altos del conocimiento humano, reconociendo su importancia principal en el desarrollo integral de las personas.

Somos muy afortunados ya que, a diferencia de la gente que vivió durante el siglo XIX, podemos escuchar y bailar cueca y, al mismo tiempo, estudiar violín, piano, guitarra eléctrica, batería, etc. sin detenernos mucho a pensar si es que lo que nos gusta es “popular” o “docto”.





# Música



Actividad: Crea diez tarjetas para la asignatura de música, en cinco de ellas escribe las preguntas y en las otras cinco escribe las respuestas

La Zamacueca llegó a Chile desde:

- a) París
- b) Perú
- c) Inglaterra

La música docta en el Chile del s XIX se tocaba en:

- a) Fondas y Ramadas
- b) En las casa de todos los chilenos
- c) En los salones de los palacios y en los teatros

El origen de la Zamacueca es:

- a) Europeo
- b) indeterminado, pero con rasgos mestizos
- c) Indígena

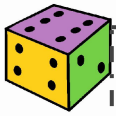
Importantes músicos y profesores chilenos fueron:

- a) Franz Schubert, Robert Schumann, Richard Wagner
- b) Wolfgang Mozart, Franz Haydn, Ludwig Van Beethoven
- c) Jorge Peña Hen, Fernando Rosas, Domingo Santa Cruz

La enseñanza musical formal en el s XIX:

- a) Era gratis para todos
- b) La podían tener sólo los que la podían pagar
- c) No existía para nadie





**Objetivo:** Comprender las medidas de posición de un conjunto de datos y representarlas por medio de diagramas.

# Matemática



La estadística nos permite interpretar y obtener información de un conjunto de datos. Las medidas de posición nos permite ordenar esos datos, agruparlos y obtener información de esos grupos.

Conjunto de Datos

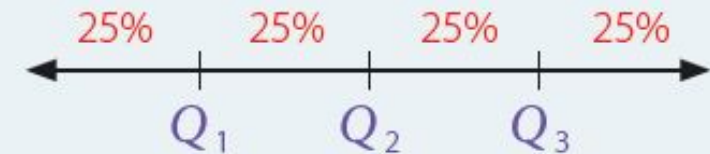
160, 168, 164, 170, 162, 166, 172, 164,  
168, 164, 162, 160, 168, 170, 160, 162

¿Es posible separar estos datos en 4 grupos?

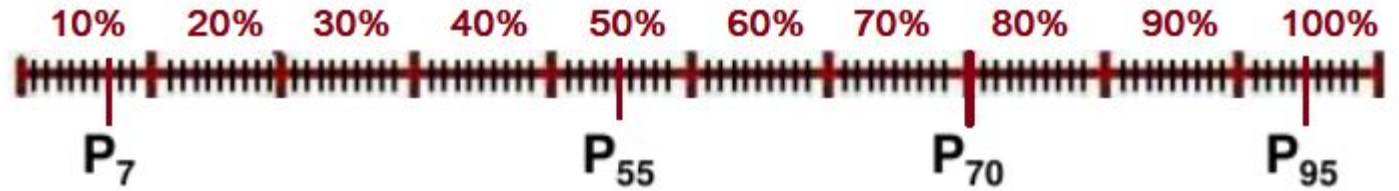
Al separar los datos en 4 partes iguales, se tienen cuartiles, cada uno de ellos se denomina con la letra **Q** y cada cuartil representa un 25% de los datos.

Este conjunto de datos representa las estaturas en centímetros de algunos profesores

Para crear medidas de posición es muy importante ordenar los datos de mayor a menor



Otra medida de posición de datos corresponde a los percentiles. Los percentiles agrupan el total de datos en 100 partes iguales y se denominan con la letra *P*.



Para calcular un cuartil o un percentil determinado, tenemos las siguientes fórmulas:

$$Q_k = \frac{n \cdot k}{4}$$

$$P_k = \frac{n \cdot k}{100}$$

Las medidas de posición se pueden representar por medio de diagramas, el más usado es el diagrama de cajón



## Actividad 1: Juego de Mesa



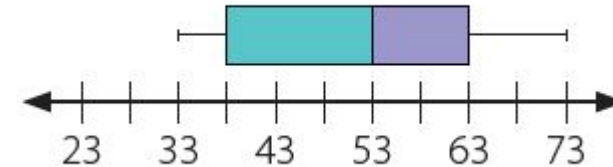
Crea tarjetas con las siguientes preguntas para tu juego, y escribe en otras tarjetas la solución.

¿Qué son las medidas de posición y para qué sirven?

¿Cuál es la diferencia entre un percentil y un cuartil?

¿Cuál es paso principal para calcular una medida de posición?

¿Cuál es el valor del primer y del tercer cuartil en este diagrama de cajón?



En la tabla se muestran la cantidad de mascotas de 25 estudiantes ¿es cierto que el 50% tiene 2 mascotas o más? ¿por qué?

Cantidad de mascotas	1	2	3	4	5	6
$f$	2	7	10	3	2	1

## Actividad 2: Resuelve en tu cuaderno

Resuelve los siguientes ejercicios en tu cuaderno, incluyendo el desarrollo completo. Recuerda fotografiar y enviar tu actividad

1. A un grupo de estudiantes se les preguntó acerca de la cantidad de hermanos que tiene cada uno. Las respuestas fueron las siguientes:

2 - 3 - 1 - 4 - 5 - 2 - 1 - 2 - 3 - 2 - 1 - 4 - 5 - 2 - 1 - 3 - 2 - 1 - 2 - 3 - 2 - 3 - 4

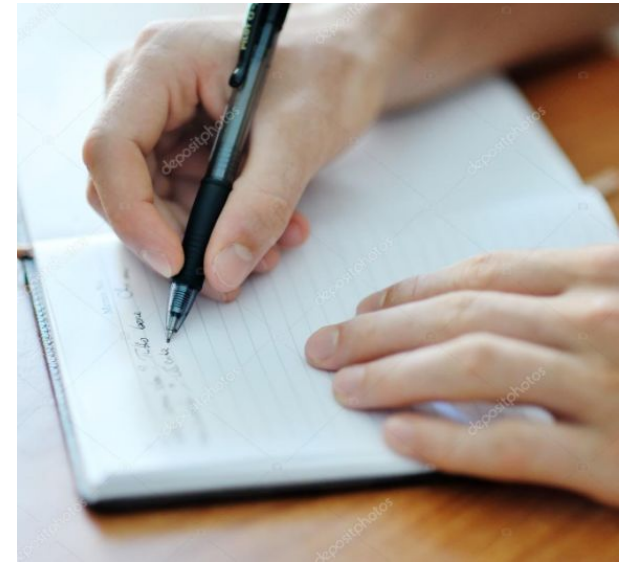
¿Cuántos estudiantes se ubican bajo el segundo cuartil?

2. Construye un diagrama de cajón con las notas obtenidas por un curso de 8° básico

6,5 - 5,2 - 7,0 - 4,8 - 3,5 - 5,8 - 6,6 - 3,7 - 4,5 - 5,2 - 6,3 - 7,0 - 5,5 - 6,5  
4,9 6,8 - 5,6 - 5,5 - 5,8 - 6,0 - 5,5 - 4,8 - 4,2 - 5,9 - 7,0 - 6,4 - 4,0 - 4,0

3. A continuación se presentan las marcas de un grupo de atletas. Si se selecciona el 80% de las mejores marcas ¿cuántos estudiantes no fueron seleccionados?

52,4 - 56,3 - 57,5 - 65,3 - 65,3 - 66,5 - 66,8 - 67,9 - 68,7 - 69,3 - 70,2 -  
71,4 - 72,4 - 74,7 - 74,9 - 75,5 - 75,6







### Objetivo:

Demostrar conocimiento de actividades deportivas que se puedan desarrollar en su comunidad escolar y/o en su entorno, para este caso el deporte elegido es el fútbol.

# Educación Física



El fútbol o futbol (del inglés británico *football*, traducido como balompié) es un deporte de equipo jugado entre dos conjuntos de once jugadores cada uno y algunos árbitros que se ocupan de que las normas se cumplan correctamente. Es ampliamente considerado el deporte más popular del mundo, pues lo practican unas 270 millones de personas. También se le conoce como fútbol asociación o fútbol asociación, nombre derivado de *The Football Association*, primera federación oficial del mundo en este deporte y que utilizó ese nombre para distinguirlo de otros deportes que incluyen la palabra "futbol" o "fútbol". En algunos países de habla inglesa también se le conoce como **soccer**, abreviatura de *association*, puesto que el nombre de *football* en esos países se asocia mayoritariamente a otros deportes con esa denominación (principalmente en Estados Unidos, donde el nombre *football* aplica para el fútbol americano, un deporte totalmente distinto).



# Educación Física



El terreno de juego es rectangular de césped natural o artificial, Con dos líneas laterales, dos líneas de fondo, en cuyo centro se encuentran las porterías o arcos y una línea central. Se juega mediante una pelota que se debe desplazar a través del campo con cualquier parte del cuerpo que no sean los brazos o las manos, y mayoritariamente con los pies (de ahí su nombre). El objetivo es introducirla dentro de la portería o arco contrario, acción que se denomina marcar un gol. El equipo que logre más goles al cabo del partido, de una duración de 90 minutos, es el que resulta ganador del encuentro.

El juego moderno fue reinventado en Inglaterra tras la formación de la *Football Association*, cuyas reglas de 1863 son la base del deporte en la actualidad. El organismo rector del fútbol es la *Federación Internacional de Fútbol Asociación*, más conocida por su acrónimo FIFA. La competición internacional de fútbol más prestigiosa es la Copa Mundial de Fútbol, organizada cada cuatro años por dicho organismo. Este evento es el más famoso y el que cuenta con mayor cantidad de espectadores del mundo, doblando la audiencia de los Juegos Olímpicos.





# Educación Física



Actividad: Crea diez tarjetas para la asignatura de educación física. En cinco de ellas escribe cada pregunta. y en las otras cinco tarjetas la respuesta de cada pregunta

¿Cuál es el número de jugadores en cancha por equipo en partido de fútbol? :

- A) 11 jugadores más el arquero.
- B) 11 jugadores incluido el arquero.
- C) 10 jugadores.

La labor del árbitro durante el partido es:

- A) Hacer que se cumplan las normas.
- B) Dirigir a uno de los dos equipos.
- C) Relatar el partido.

El fútbol se juega de la siguiente manera:

- A) Con un balón que se debe conducir por el campo usando sólo los pies.
- B) El balón se conduce usando sólo las manos.
- C) Se puede conducir el balón por el campo con cualquier parte del cuerpo que no sean los brazos o manos.

El objetivo del fútbol es:

- A) Introducir el balón dentro de la portería o arco contrario, acción que se denomina marcar un gol.
- B) Mantener la posición del balón el mayor tiempo posible.
- C) Llevar el balón a la línea de fondo rival.

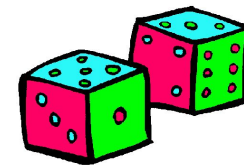
La competición internacional de fútbol más prestigiosa es:

- A) La Copa Mundial de Fútbol.
- B) Los juegos olímpicos.
- C) La copa América.



Objetivo: explicar acciones positivas que refleja el Reino de Dios en nuestra sociedad

# Religión



Ya comenzamos el 2º semestre y espero que sea muy bueno para ti y para todos y todas, te envío un abrazo y te invito a trabajar en esta entretenida actividad



¡Hola!!!

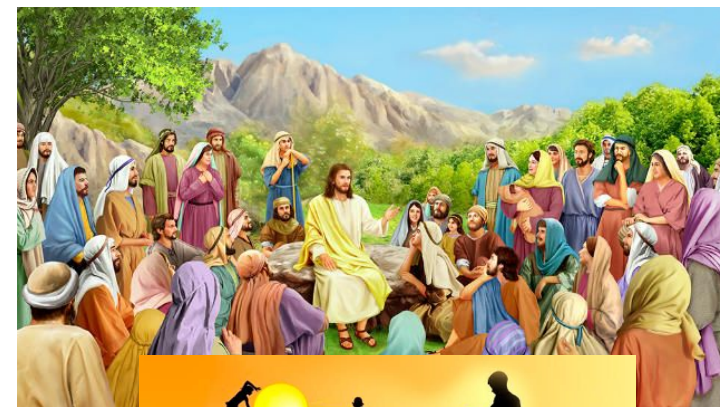
## Somos responsables de un gran Tesoro... y debemos cuidarlo

Durante este tiempo, nos hemos dado cuenta que es muy importante cuidarnos y cuidar nuestro planeta y nuestro entorno, que corresponde a la parte del Reino de la cual somos responsables, por eso Jesús nos dice que debemos cuidar el Reino y a las personas que nos rodean, hacer crecer el Reino de Dios en nuestra sociedad comprometiéndonos con nuestras propias acciones

En aquel tiempo, dijo Jesús a la gente:

“El Reino de los Cielos es semejante a un grano de mostaza, que cogió un hombre y lo sembró en su campo; y siendo el más pequeño de todos los granos, cuando se desarrolló fue el mayor que las hortalizas, llegando a ser un árbol, de manera que las aves del cielo vienen a cobijarse en sus ramas”

Jesús quieren dar a conocer el gran valor que tiene el Reino de Dios, y como este Reino lo construimos entre todos y todas, centrándonos en las acciones que todos podemos realizar para construir una mejor sociedad. Por muy pequeñas que parezcan estas acciones, si todos las realizamos, lograremos que todo sea mejor, destacando valores cristianos como el amor, el perdón, la fe, la esperanza, la tolerancia, el respeto y la alegría.





# Actividades

## Religión

Te invito a descubrir valores y acciones que nos ayudan a todos y todas a construir el Reino de Dios en nuestra sociedad.



1

Observa y analiza este video y responde lo siguiente

<https://youtu.be/8Gosg1ybxTU>

1. Nombra 3 acciones que ayudan a cambiar el ánimo en las personas de forma positiva
2. Menciona 3 acciones que todos podemos hacer y que ayudan a mejorar la vida de las personas
3. Identifica 5 acciones de las que aparecen en el video, que tú puedes realizar en favor de las personas que te rodean
4. ¿Por qué el Reino de Dios es como un granito de mostaza?

2

De acuerdo a las siguiente imagen, elabora una lista de los valores del Reino y al lado de cada valor, reflexiona y anota una acción concreta a realizar según cada valor para construir un mundo mejor.



**Ejemplo:**

**Honestidad**

Acción: actuar siempre con la verdad, no engañar ni mentir

**IMPORTANTE:** Realiza estas actividades en tu cuaderno y envía su fotografía junto a las otras fotografías de tu juego

# Religión

## Actividades

# 3

Llegó el momento de incluir en tu juego de mesa lo aprendido, al leer el mensaje de Jesús, ver el video “Cadena de favores” y asociar los valores del Reino con las acciones concretas a realizar. Responde e incluye las siguientes preguntas para cada una de las 5 tarjetas que debes incluir

1. Nombra 2 acciones que ayudan a mejorar la vida de las personas en nuestra sociedad
2. Identifica 1 acción, que tú puedes realizar para entregar alegría a cada una de las personas que te rodean (familia, amigos, compañeros de curso) una para cada uno
3. Menciona, sin repetir, 2 valores del Reino y las acciones que representen cada valor
4. Menciona, sin repetir, 2 valores del Reino y las acciones que representen cada valor
5. Menciona, sin repetir, 2 valores del Reino y las acciones que representen cada valor

**IMPORTANTE:** envía las fotografías de tu juego (tablero, tarjetas, respuestas, instrucciones)



Religión

Religión

Recuerda elaborar un juego de mesa que incluya todas las asignaturas y no olvides crear un solucionario donde deben ir las respuestas de las preguntas de las tarjetas de cada asignatura

# EQUIPO DOCENTE



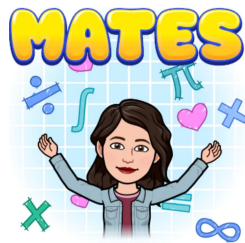
**Carolina Galaz**  
Encargada Técnico  
Pedagógica  
[c.galaz@colegioarrupe.cl](mailto:c.galaz@colegioarrupe.cl)



Lorena Jiménez.  
Encargada Técnico Pedagógica  
[l.jimenez@colegioarrupe.cl](mailto:l.jimenez@colegioarrupe.cl)



Lorena Riveros  
Educadora Diferencial PIE  
[l.riverosb@colegioarrupe.cl](mailto:l.riverosb@colegioarrupe.cl)



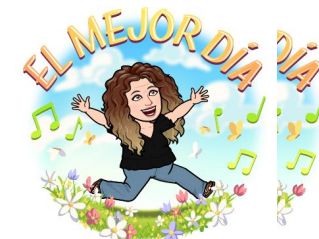
Carolina Espinoza  
  
MATEMÁTICA  
[c.espinoza@colegioarrupe.cl](mailto:c.espinoza@colegioarrupe.cl)



Sebastián Ramírez  
  
MÚSICA  
[s.ramirez@colegioarrupe.cl](mailto:s.ramirez@colegioarrupe.cl)



Carla Parada/Marcelo Ruz  
  
ED. FÍSICA  
[c.parada@colegioarrupe.cl](mailto:c.parada@colegioarrupe.cl)  
[m.ruz@colegioarrupe.cl](mailto:m.ruz@colegioarrupe.cl)



Pamela Valenzuela  
  
RELIGIÓN  
[p.valenzuela@colegioarrupe.cl](mailto:p.valenzuela@colegioarrupe.cl)

# PAUTA DE EVALUACIÓN

El trabajo tiene un total de 80 puntos

## ASPECTOS GENERALES

Indicadores. El / La estudiante:	Excelente (4P)	Satisfactorio (3P)	Puede Mejorar (2P)	No Observado (0P)
<p>Entrega las actividades a su profesor/a y respeta el plazo de entrega. Identifica completamente (nombre, apellido, curso y asignatura), ya sea para entregar sus trabajos y/o resolver dudas</p>	<p>Desarrolla la actividad propuesta y la entrega en el plazo estipulado. Se identifica con:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nombre</li> <li>2. Apellido</li> <li>3. Curso</li> <li>4. Asignatura</li> <li>5. Número de trabajo</li> </ol>	<p>Desarrolla la actividad propuesta, pero la entrega hasta 7 días hábiles después del plazo estipulado. Logra entre 3 y 4 características antes mencionadas.</p>	<p>Desarrolla la actividad propuesta, pero la entrega con más de 7 días hábiles de retraso. logra menos de 3 características antes mencionadas.</p>	<p>No hace entrega de las actividades</p>
<p>Entrega evidencia completa de acuerdo a las instrucciones entregadas por los docentes en el formato <b>JUEGO (tablero)</b> desarrolla su trabajo limpio y ordenado</p>	<p>Entrega todas las evidencias solicitadas, siguiendo las instrucciones del profesor y en el formato solicitado, desarrolla y entrega un trabajo limpio y ordenado.</p>	<p>Entrega algunas evidencias solicitadas, sigue parcialmente instrucciones dadas por el profesor y en el formato solicitado, desarrolla y entrega un trabajo limpio y/u ordenado.</p>	<p>Entrega alguna evidencia, sin seguir instrucciones dadas por el profesor entrega en otro formato, asignaturas por separado, su trabajo sucio y/o desordenado</p>	<p>No hace entrega de las actividades</p>
<p>Desarrolla sus respuestas cuidando el uso de las reglas ortográficas (literal y acentual). Utiliza letra legible.</p>	<p>Presenta un máximo de cinco faltas de ortografía (literal y acentual). Letra legible.</p>	<p>Presenta entre 6 y 10 faltas de ortografía (literal y acentual). Letra poco legible</p>	<p>Presenta 10 o más faltas de ortografía (literal y acentual). Letra ilegible</p>	<p>No hace entrega de las actividades</p>



## Educación Física

Responde correctamente las preguntas planteadas en la actividad	Responde correctamente de 4 a 5 preguntas de las planteadas en la actividad.	Responde correctamente de 2 a 3 preguntas de las planteadas en la actividad.	Responde correctamente de 1 preguntas de las planteadas en la actividad.	No realiza actividad
Construye diez tarjetas para la asignatura, cumpliendo con los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"><li>- 5 tarjetas con las preguntas</li><li>- 5 tarjetas con la respuesta correcta</li><li>- Letra clara y legible</li></ul>	Construye tarjetas para la asignatura cumpliendo con los tres requisitos	Construye tarjetas para la asignatura cumpliendo con dos requisitos	.Construye tarjetas para la asignatura cumpliendo con un requisito	No realiza actividad

## Religión

Responde correctamente las preguntas relacionadas con el video “cadena de favores” y el mensaje de Jesús.	Responde correctamente las 4 preguntas relacionadas con el video “cadena de favores” y el mensaje de Jesús.	Responde correctamente 3 de las 4 preguntas relacionadas con el video “cadena de favores” y el mensaje de Jesús.	Responde correctamente 1 ó 2 preguntas relacionadas con el video “cadena de favores” y el mensaje de Jesús.	<b>No realiza actividad</b>
Responde e incluye correctamente las preguntas relacionadas con los valores del Reino y sus acciones para construir una mejor sociedad en las 5 tarjetas del juego	Responde e incluye correctamente las 5 preguntas relacionadas con los valores del Reino y sus acciones para construir una mejor sociedad en las 5 tarjetas del juego	Responde e incluye correctamente 3 ó 4 de las 5 preguntas relacionadas con los valores del Reino y sus acciones para construir una mejor sociedad en las 5 tarjetas del juego	Responde e incluye correctamente 2 ó 1 de las 5 preguntas relacionadas con los valores del Reino y sus acciones para construir una mejor sociedad en las 5 tarjetas del juego	<b>No realiza actividad</b>

## Música

Responde correctamente las preguntas planteadas.	Responde correctamente 5 ó 6 preguntas.	Responde correctamente 3 ó 4 preguntas.	Responde correctamente 1 ó 2 preguntas.	<b>No realiza actividad</b>
Construye correctamente las tarjetas del juego en concordancia con las preguntas y respuestas de las actividades	Construye correctamente 5 ó 6 tarjetas.	Construye correctamente 3 ó 4 tarjetas.	Construye correctamente 1 ó tarjetas.	<b>No realiza actividad</b>

# Matemática

Indicadores. El / La estudiante:	Excelente (4P)	Satisfactorio (3P)	Puede Mejorar (2P)	No Observado (0P)
Demuestra que comprende las medidas de posición e interpreta información que involucra el concepto.	El o la estudiante construye las cinco tarjetas pedidas y las cinco soluciones.	El o la estudiante construye al menos tres tarjetas pedidas y las soluciones.	El o la estudiante construye menos de tres tarjetas pedidas y las soluciones.	<b>No realiza actividad</b>
Resuelve ejercicios que involucran resolver y representar ejercicios de cuartiles y percentiles.	El o la estudiante resuelve los tres ejercicios propuestos con su desarrollo.	El o la estudiante resuelve dos ejercicios propuestos con su desarrollo. O bien no presenta el desarrollo de uno de los ejercicios propuestos.	El o la estudiante resuelve un ejercicio propuesto con su desarrollo. O bien no presenta el desarrollo de dos de los ejercicios propuestos.	<b>No realiza actividad</b>