

Formato DE proyecto DE transformación DE LA práctica (ptp) FINAL

Propuesta DE INTERVENCIÓN PARA FOMENTAR UN CLIMA ASERTIVO DE APRENDIZAJE

EL PRESENTE PROYECTO ES UN ppa EL CUAL SE INCLUYEN ACTIVIDADES LÚDICAS EN UN AMBIENTE SANO DE APRENDIZAJE, DICHO p.p.a. ES DE saberes Y pensamiento científico VINCULADO CON DE LO HUMANO A LO COMUNITARIO EN LA DISCIPLINA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Definición DE OBJETIVOS	Elaborar una <b>presentación</b> motivante (really) acerca de un proyecto de vida saludable relacionado con la práctica de hábitos saludables, con el apoyo de ecuaciones lineales para fortalecer la explicación y la presentación de conclusiones en un panel de discusión. la implementación del really tiene como objetivo la prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación vinculando mediante ecuaciones lineales y cuadráticas interpretando la información a través de medidas de tendencia central y dispersión, en dicho proyecto se verán 3 proyectos académicos que culminaran en la presentación motivante.
Selección DE LA ACCIÓN SIGNIFICATIVA	Really de los buenos hábitos alimenticios los alumnos diseñaran las estaciones donde integren actividades de planificación recordando saberes previos de los temas abordados en la p.a. Los temas por ver son obesidad infantil y diabetes, culminando en la realización de really de los buenos hábitos. dentro de la actividad del really de los buenos hábitos alimenticios se tiene la encomienda de desarrollar ambientes de aula asertivos que fomenten la empatía, el respeto y la colaboración. ya que es necesario que el grupo de 1° involucren una buena comunicación, trabajo colaborativo y sobre todo ser empáticos. en cada una de las actividades diseñadas para el really, se involucran las disciplinas de saberes y pensamiento científico biología y matemáticas, vinculados con las disciplinas del campo formativo de lo humano a lo comunitario en educación física. se tiene como propósito la intervención pedagógica para que a través del juego, y de proyectar las emociones que mediante el juego y conocimientos pueden llegar a desarrollar, de la concentración y la capacidad de recordar los procesos disciplinares a corto o mediano plazo con los participantes., ya que la participación lúdica favorece a aprendizajes significativos durante este proceso se realizan conexiones neuronales lo cual desarrollara un aprendizaje con memoria duradera. dentro de la actividad inicialmente se realizara con los compañeros de la escuela de los otros grados y la

	<p>participación de algunos padres de familia para desarrollar el really será participación activa y emotiva. cuando inicie la practica educativa en el sector publico existía el neuromito que los alumnos aprendían cuando estaba el aula en silencio absoluto donde eran solo receptores. con la realización del really se pretende una participación activa , esperando un aprendizaje significativo en un ambiente e confianza.</p> <p>Estación 1: stop a los malos alimentos  en esta estación se selecciona un alimento chatarra ejemplo: tomar refresco entre los integrantes del equipo max. 8 personas se empieza el juego “declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es tomar refresco, no hacer ejercicio, comer pan, consumir dulces etc”.</p> <p>Estación 2: canasta de alimentos saludables  en esta estación se desarrollaran las actividades en la cancha de basquet bol, la actividad es recordad todos los alimentos sanos de todos lo grupos pueden ser frutas verduras, alimentos de origen animal que nos ayudan a mantener una vida saludable. el reto es encestar y anotar mientras gritan uno de estos alimentos sanos, si no encestas vuelves a intentar. así sucesivamente hasta que todos los integrantes del equipo encesten pueden pasar a la siguiente estación.</p> <p>Estación 3: el gol de la salud, en esta estación los participantes de cada equipo realizaran 5 sentadillas (finalidad activación fisica) y tiraran a gol en un bote, pasan a la siguiente estación hasta anoten todos los del equipo.</p> <p>Estación 4: basta de buenos y malos hábitos  en esta estación realizaran en equipo una lista de los buenos y malos habitos que conozcan de acuerdo a la letra que les salga.</p> <p>estación 5: ecuaciones, los alumnos vincular sus conocimiento con las matemáticas eligiendo al azar una problemática la cual se resuelve con ecuaciones lineales. si la resuelven entre todos correctamente pasan a la siguiente y ultima estación.</p> <p>estación 6: los alumnos de uno en uno escogerán de una canasta un dibujo el cual corriendo lo pegaran en la sección de alimentos saludable y no saludables.</p>
CANAL DE COMUNICACIÓN	<p>Las actividades se darna a conocer de manera visual y llamativa, donde por equipo se puedan coordinar para realizar las actividades de cada estación en menor tiempo, posteriormente se publicaran los resultados y el que tenga menor tiempo ganara, por medio del grupo de whats app los padres de informaran del desarrollo de los actividades en este ppa.</p>

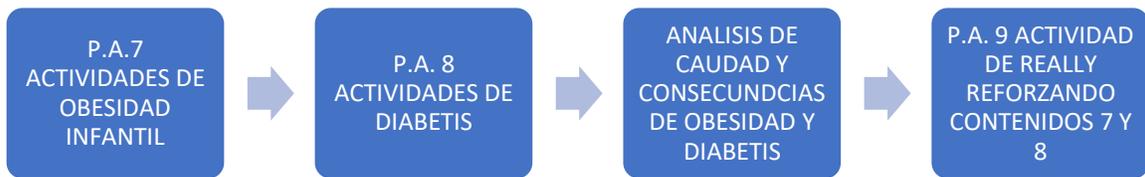
PROYECCION DE RESULTADOS ESPERADOS	Que los alumnos puedan vivir la experiencia de un aprendizaje significativo basado en experiencias donde se desenvuelva en un ambiente donde a el le gusta el juego, logra realizar interacciones interpersonales e interconexiones neuronales al desempeñar varias funciones a través de la cognición y la actividad física así como la socialización con sus compañeros.
------------------------------------	--

**CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACION Y EVALUACION**

El equipo que haya realizado el recorrido de todas las estaciones en menor tiempo ganara.

Indicador	Si	No
Distingue un alimento saludable y un no saludable		
Conoce las causas de la diabetes		
Resuelve los ejercicios de ecuacion de acuerdo al grado que esta cursando		
Trabajo colaborativo		
Se realizo una convivencia escolar en ambiente sano y pacifico		
Los alumnos reforzaron contenidos		

**RECOPIACION Y ANALISIS DE DATOS**



**SOCIALIZACION DE LOS RESULTADOS**

Al finalizar el really los alumnos pasaran a la zona de techumbre a hidratarse y a consumir una fruta este espacio tiene como finalidad la socialización de la experiencias de todos los grados. para ver que beneficios tiene la neuroeducación aplicada en las actividades cotidianas. Así mismo con los compañeros maestros intercambiar estrategias o mecanismos para implementar o mejorar la actividad.