

<p>Título del proyecto STEAM: fraccionando el</p> <p>Plato del Bien Comer</p>	
<p>Problemática: Se pretende mejorar en los diferentes alumnos la falta de los hábitos de una alimentación adecuada y saludable</p>	
<p>Justificación: Se pretende mejorar en los diferentes alumnos la falta de los hábitos de una alimentación adecuada y saludable.</p>	
<p>Causas: Al observar el contexto socioeducativo de la comunidad, se observó que diferentes alumnos carecen de los hábitos de una alimentación adecuada y saludable, ya que en los recreos se aprecia que la mayoría se alimenta de comida chatarra.</p>	
<p>Propósito: Mejorar en los diferentes alumnos la falta de los hábitos de una alimentación adecuada y saludable en un 80%.</p>	<p>Preguntas para pensar y hablar sobre el problema</p>
<p>Clarificar la importancia de la problemática</p>	<p>¿Todos podemos tener una alimentación igual? ¿Lo que a veces comemos en nuestra casa o en la escuela es lo mismo que nosotros comemos?</p>
<p>Comprender causas y consecuencias de la problemática</p>	<p>¿Qué pasa si no nos alimentamos adecuadamente? ¿Por qué a veces tenemos una mala alimentación? ¿Por qué debemos bañarnos todos los días?</p>
<p>Contenidos científicos o tecnológicos que es necesario</p>	<p>¿Qué partes del cuerpo intervienen en la alimentación? ¿Qué enfermedades se le</p>

comprender para entender la problemática	presenta al cuerpo al no tener una higiene adecuada?
Esbozo de acción a desarrollar para atender la problemática	¿Cómo participan madres y padres de familia en la adquisición de estos hábitos? ¿Dónde podemos buscar información respecto al habito adecuado de vida saludable?
Estructura	
Contenidos	Alimentación saludable, con base en el Plato del Bien Comer, así como prácticas culturales y la toma de decisiones encaminadas a favorecer la salud y el medio ambiente y la economía familiar
Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA) asociado	<ul style="list-style-type: none"> • Indaga y describe los nutrimentos que proporcionan los alimentos que consume e identifica los que necesita incluir en su alimentación, así como los beneficios para su salud y para realizar sus actividades diarias. • Identifica y analiza la influencia de diversos medios de comunicación o redes sociales en el consumo de alimentos con alto contenido de grasa, azúcares y sal, así como su impacto en la salud, y toma decisiones que mejoren tanto su alimentación como la economía personal y familiar. • Reconoce y valora las prácticas culturales, relacionadas con la alimentación saludable presentes en su comunidad, como la milpa, y la rotación de cultivos, que favorecen la producción y consumo responsable, la obtención de una variedad de alimentos y el cuidado del medio ambiente. • Indaga y explica qué productos y alimentos son convenientes adquirir o consumir en su familia, por su costo económico y el impacto medio ambiental que provocan.

Actividad de indagación	En este proyecto por indagación, con integrantes de tu comunidad de aula, identificarás y compararás tus hábitos alimenticios., Por medio de diferentes investigaciones en libros e internet, así como la recolección de información por medio de entrevistas a la comunidad.
Producto a obtener con esta actividad	Realizar un rompecabezas con el Plato del Bien comer para tomar mejores decisiones y lograr una alimentación saludable.
Prototipo	
Prototipo a desarrollar	Presentación de Power point
Actividades de diseño	Realizar una presentación por equipos de Power point en donde nos hable sobre la correcta alimentación
Actividades de construcción	Se definen que el trabajo se realiza por equipos de 5 integrantes, el cuál con ayuda de un adulto se va ir realizando las diferentes presentaciones en casa.
Actividades de evaluación	Reflexionar sobre el proceso de creación y evaluación, destacando el aprendizaje obtenido, los desafíos superados y las oportunidades para mejorar
Socialización	
Sensibilización hacia la problemática	<p>¿Cómo fue el proceso de sensibilización hacia la problemática elegida en el proyecto STEAM?</p> <p>Durante el proceso de sensibilización primero se centro al alumno a la comunidad de aprendizaje y para ello se fue haciendo preguntas clave para que puedan contestar.</p> <p>¿Qué aspectos del proyecto ayudaron a los participantes a conectar personal o emocionalmente con la problemática?</p> <p>Las preguntas de interés fueron grandes detonantes para poder conectarlos, así como platicar de temas referentes a su medio.</p>

	<p>¿Cómo percibieron la relevancia de la problemática en su entorno antes y después del proyecto?</p> <p>Para los alumnos fue algo muy relevante porque posteriormente de hacerlo, se empezaron a centrar mas en el habito de la alimentación adecuada.</p>
<p>Comprensión profunda de la problemática</p>	<p>¿Qué conocimientos o habilidades específicas adquirieron los participantes que les permitieron entender mejor la problemática?</p> <p>Lograron los conocimientos específicos respecto a una correcta alimentación, así como: Indaga y explica qué productos y alimentos son convenientes adquirir o consumir en su familia, por su costo económico y el impacto medio ambiental que provocan</p> <p>¿Cómo contribuyeron las disciplinas de STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) para desglosar y analizar la problemática?</p> <p>La ciencia en la parte de conocer un poco mas respecto a la alimentación y lo que favorece al cuerpo humano, así como en el área de matemáticas, el proyecto se vinculo en las fracciones.</p> <p>¿De qué manera se fomentó el pensamiento crítico o la investigación autónoma para profundizar en el contexto de la problemática?</p> <p>Al momento de ponerle diferentes situaciones problemáticas que se acercaban al tema que se platicó.</p>
<p>Desarrollo de soluciones y acción</p>	<p>¿Qué tipo de soluciones o acciones se propusieron y desarrollaron en el proyecto?</p>

	<p>Se propusieron acciones como compartir la información al resto del grupo y a los padres de familia.</p> <p>¿Cómo se promovió la colaboración y creatividad en el diseño de soluciones?</p> <p>Para promover la colaboración en diferentes ocasiones se realizo lluvia de ideas para compartir sus diferentes puntos de vista, así como se establecieron la parte que le tocaría trabajar a cada integrante del equipo.</p> <p>¿Qué retos enfrentaron al intentar implementar o proponer acciones prácticas, y cómo los abordaron?</p> <p>Los retos más difíciles fue el realizar la presentación de power point debido a que era la primera vez que lo realizaban por este medio.</p>
<p>Impacto en la comunidad y aprendizaje personal</p>	<p>¿Qué efectos observables ha tenido el proyecto en la comunidad o en el contexto específico?</p> <p>En los recreos se puede observar que los alumnos ya le prestan más atención al tipo de alimentación que tienen sus compañeros</p> <p>¿Cómo cambió la percepción de los participantes sobre su rol en la comunidad después de realizar el proyecto? Ya tienen mayor interés a la parte nutrimental de los alimentos tanto de la escuela como de la casa.</p> <p>¿Qué aprendizajes personales y competencias se desarrollaron a través de esta experiencia?</p> <p>La representación y explicación de información por diferentes medios que en este caso es el power point.</p>

Evaluación y mejoras para futuros proyectos

¿Qué aspectos del proyecto STEAM funcionaron particularmente bien y cuáles podrían mejorarse?

Creo que de la parte del método STEAM que mejoraría, sería la parte tecnológica, ya que en algunos casos es un poco complicado realizarlo en el aula debido al tiempo por diversas actividades que hay en la escuela.

¿Qué recomendaciones harían para diseñar futuros proyectos STEAM que aborden problemáticas similares?

La recomendación que haría para diseñar la metodología STEAM sería que se compartan los resultados también a la comunidad escolar

¿Cómo se podría ampliar el impacto de estos proyectos a otras áreas o comunidades?

Por medio de la concientización de la importancia a los diferentes docentes.