

FERIA DISTRITAL DE CIENCIA Y TECNOLOGIA

TITULO: CALIDAD DE VIDA EN TU APP

ALUMNOS EXPOSITORES: 6TO. AÑO (ORIENTACION EDUCACION FISICA)

ASESOR: CASTRO PABLO ANDRES

INSTITUCION EDUCATIVA: SECUNDARIA NRO. 6 "JUAN CARLOS BELLOMO"

DISTRITO: SAN CARLOS DE BOLÍVAR

REGIÓN: 25

CUE: 062063600

AÑO: 2021

INDICIE:

RESUMEN.....	Pag. 3
INTRODUCCION.....	Pag. 4
MATERIALES Y METODO.....	Pag. 5
RESULTADOS OBTENIDOS.....	Pag. 6
PRODUCTOS TECNOLOGICOS.....	Pag. 7
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	Pag.18
CONCLUSIONES.....	Pag. 19
BIBLIOGRAFIA.....	Pag. 20
AGRADECIMIENTOS.....	Pag. 21

RESUMEN:

Dado la situación de pandemia generada en el último año y medio y ante la necesidad de que la mayoría de las personas necesito hacer una actividad física en su hogar, recurriendo a redes sociales, videos, aplicaciones en el teléfono y demás. Nos pareció conveniente e interesante proponer la realización de una App que pudiera usar el común de la gente, que sea gratuita y tenga los requerimientos básicos para que puedan realizar actividad física sin moverse de su hogar.

De esta manera y debido a que la confirmación de la Feria de la Ciencias vino con poca antelación en diferencia con otros años normales. Esto nos jugó en contra el tiempo que teníamos para realizar el proyecto, asimismo pudimos organizarnos y comenzar a llevarlo a cabo.

Contamos con la colaboración de practicantes del cuarto año de la carrera de Educación Física del Instituto de Formación Docente Nro. 27 de Bolívar.

La iniciativa de realizar una aplicación se fundamentó en las necesidades que mostró las encuestas realizadas en forma online y que fue hecha por los alumnos de 6to año.

Estas encuestas arrojaron un gran porcentaje de interés por recurrir a una App que pudieran usar desde el lugar que elijan sin la necesidad de moverse a un espacio abierto o un lugar específico para realizar actividad física.

INTRUDUCCION:

Primeramente se comenzó a debatir cuales eran las alternativas que teníamos para realizar el proyecto de la invitación de la Feria de las Ciencias.

Como mencionamos anteriormente la llegada con poco tiempo de antelación nos obligó a tomar decisiones rápidas para poder llegar.

De esta manera comenzamos con las distintas propuestas surgidas de los propios alumnos y llegamos a la conclusión por mayoría en hacer una aplicación que nos identificara como escuela y con su orientación.

Fue así que se eligió hacer una App que se relacionara con calidad de vida y actividad física.

Seguidamente decidimos hacer una encuesta online y redes sociales a personas comunes con distintas preguntas que estaban básicamente orientadas a si les interesaba la realización de actividad física mediante una aplicación.

Con esta encuesta y los resultados de la misma llegaríamos a la conclusión si realmente valía la pena la realización de este proyecto de acuerdo a lo que arrojase la misma.

Dicha encuesta constaba de preguntas que también surgieron de los propios alumnos, asesorados por el docente a cargo de este proyecto.

MATERIALES Y METODOS: Indagando en distintos buscadores de internet pudimos dar con un programa “**mobincube**” que nos permitía crear una aplicación dándole el formato que nosotros quisiéramos y en forma gratuita.

FUE ASI QUE NACIO ESTE PROYECTO QUE QUEDO PLASMADO EN LA APLICACIÓN DENOMINADA “POWER GYM”.

Asimismo utilizamos para las encuestas y gráficos anteriormente mencionados la hoja de cálculos que tenemos disponible en las aplicaciones de GOOGLE de la computadora.

Esta hoja de cálculos nos dio los porcentajes en gráficos de torta y en gráficos de barras del interés de contar con una App que les permitiera realizar actividad física desde el lugar que cada uno quisiera.

También dentro de la aplicación se agregaron videos demostrativos de algunos ejercicios los cuales fueron ejecutados por los mismos alumnos involucrados en este proyecto.

RESULTADOS OBTENIDOS:

Los siguientes resultados adjuntos son los arrojados por la encuestas de las preguntas surgidas y debatidas previamente al proyecto por los propios alumnos.

PRODUCTO TECNOLÓGICO: Aplicación "PowerGYM" que se puede bajar desde el link <http://mobincube.mobi/EC3Y6K> de cualquier teléfono con sistema Androide

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Con respecto al debate de lo recolectado a través de las encuestas las cuales arrojaron todas las preguntas que se hicieron un gran porcentaje con un interés marcado en contar con una App que pudieran tener en su teléfono y esto les permitiera realizar una actividad física en el momento y en el lugar que deseen.

Las experiencias propias de los alumnos y docente, surgieron interrogantes de distinta índole, donde se plantearon puntos de vista del proyecto terminado, llegando a la conclusión de que por el tiempo que tuvimos para la realización fue la mejor opción que pudimos concretar y que seguramente hubo muchas cosas que mejorar y enriquecer pero se va a seguir trabajando en los años venideros sobre este proyecto que ya nació, que no tiene piso y que seguramente no va a terminar en la presente Feria de las Ciencias.

También nos dejó como enseñanza la utilización de los medios tecnológicos para la realización de actividad física, de las distintas aplicaciones y de los sistemas de internet.

Asimismo la participación de los alumnos fue muy entusiasta ya que los mismos pertenecen a una generación tecnológica y eso hizo que los incentivara mucho más a la realización de este proyecto.

CONCLUSIONES:

La idea como mencionamos anteriormente por el poco tiempo que tuvimos fue hacer una aplicación sencilla y básica pensando a las próximas Ferias de las Ciencias venideras y enriquecer y mejorar esta misma aplicación con las futuras promociones que vengan.

También como conclusión podemos mencionar que dentro de la misma aplicación los videos demostrativos que se muestran se realizaron con la participación de los alumnos involucrados en este proyecto, esto hace al interés generado en los mismos.

BIBLIOGRAFIA:

Buscadores de Internet Google.

Programa "movincube"

Hoja de Cálculo de Google.

AGRADECIMIENTOS:

Alumnas del cuarto año de la carrera de Educación Física del Instituto de Formación Docente Nro. 27 de Bolívar, GIMENA MORENO, MARIA JOSE BULACIO.

Equipo Directivo y Personal Docente y no Docente de la Secundaria Nro. 6 "JUAN CARLOS BELLOMO"

DIARIO DEL DOCENTE:

En el transcurso del proceso de creación del proyecto "CALIDAD DE VIDA EN TU APP" tuvimos como premisa el debate que se inició a comienzos de Septiembre cuando recibimos la convocatoria para la Feria de las Ciencias, en el mismo surgieron muchas propuestas. La que más coincidíamos y nos gustaba era la que finalmente se plasmó, ya que teníamos como antecedente todo lo vivido durante el año y medio de virtualidad.

Fue así que en ese proceso de debate docente y alumnos, nos decidimos por enfocarnos en la búsqueda de un programa que nos ayudara a realizar una aplicación que nos permitiera realizar actividad física desde nuestra casa.

Justamente en ese mes de Septiembre teníamos la colaboración de dos alumnas del Profesorado de Educación Física del Instituto Docente Nro. 27 de Bolívar, las cuales nos ayudaron en ese camino y las que nos trajeron un programa denominado "movincube" el cual nos permitía crear una aplicación totalmente gratuita y darle la impronta que nosotros quisiéramos.

Teniendo en cuenta que la secundaria Nro. 6 es con una orientación a Educación Física, el trabajo de los alumnos de 6to año ,con la experiencia de los mismos de las materias específicas desarrolladas en el 5to año y el asesoramiento del docente en la materia, Diseño y Gestión de Proyectos, la cual enmarca perfectamente los contenidos de la misma en la realización del presente.

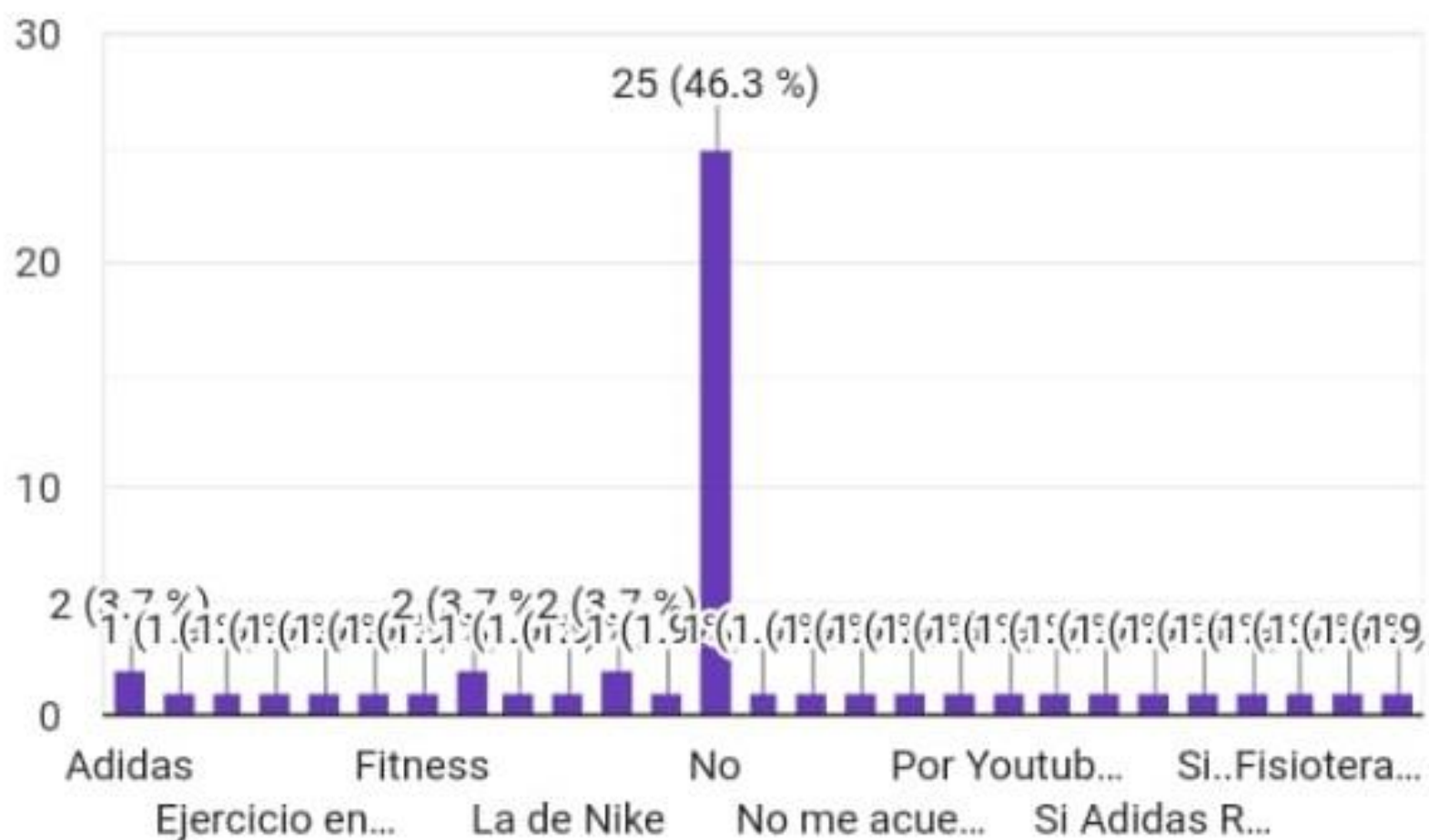
Comenzamos por realizar una encuesta para saber la importancia de contar con una App para realizar actividad física, las preguntas de dicha encuesta surgieron de los mismos alumnos y arrojaron porcentajes que nos indicaban el interés general de la propuesta a generar.

De esta manera nos incentivó aún más en la realización del proyecto y comenzamos el camino para su creación.

Podemos decir que desde el inicio del presente proyecto los saberes alcanzados por los alumnos fue muy constructivo en todo sentido, en la utilización de las distintas herramientas tecnológicas que hoy contamos, en la participación de cada uno y el compromiso de concretar cosas ya que el tiempo de presentación nos limitaba pero a la vez hacia que las cosas se terminaran.

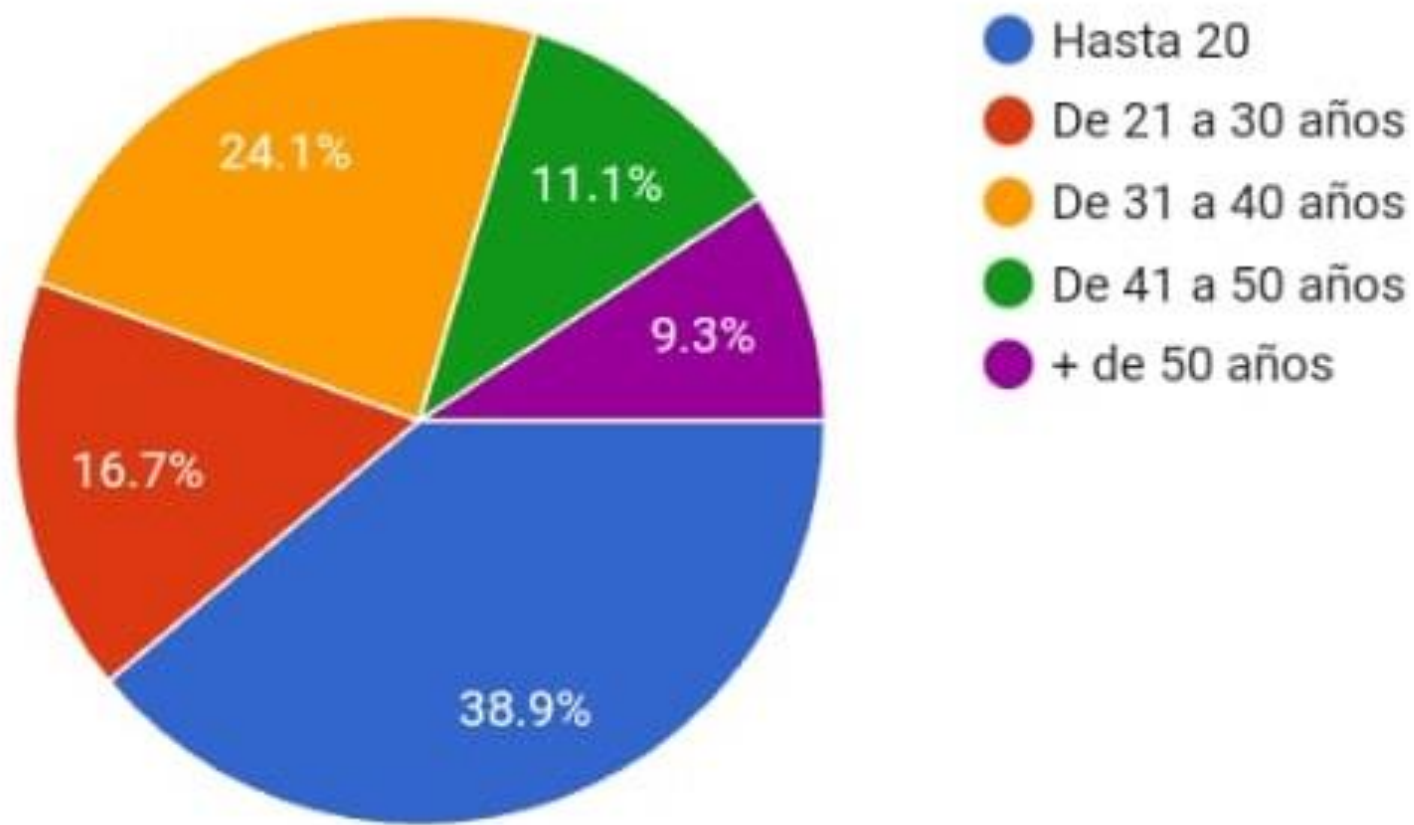
¿Conoces alguna aplicación para hacer actividad física? ¿Cual?

54 respuestas



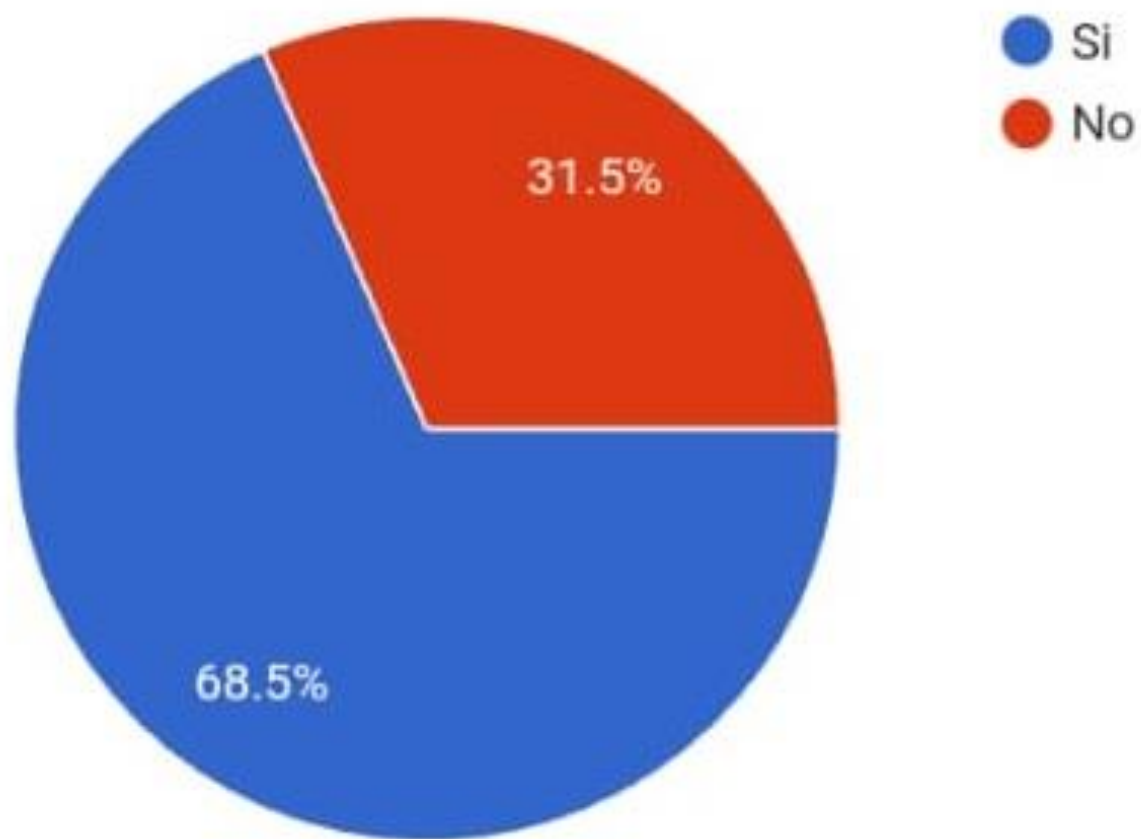
Edad

54 respuestas



¿Hace actividad física regularmente?

54 respuestas



¿Qué objetivo tendrías con esta aplicación?

54 respuestas



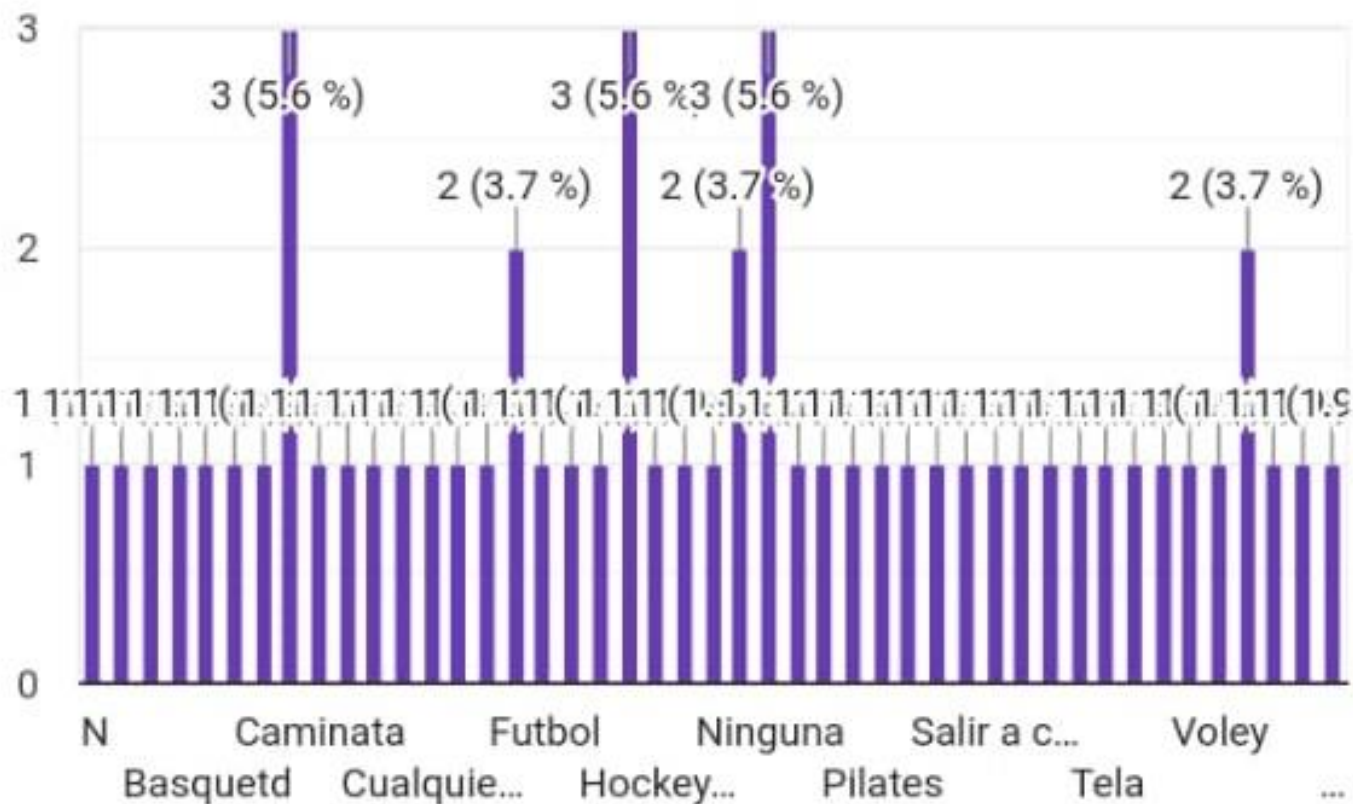
¿Qué objetivo tendrías con esta aplicación?

54 respuestas



¿Qué tipo de actividad física te gustaría hacer?

54 respuestas



Según tu experiencia, ¿Qué no le puede faltar a una aplicación para hacer ejercicio?

54 respuestas

Ejercicios

Sentadillas

Abdominales

Series

imagenes

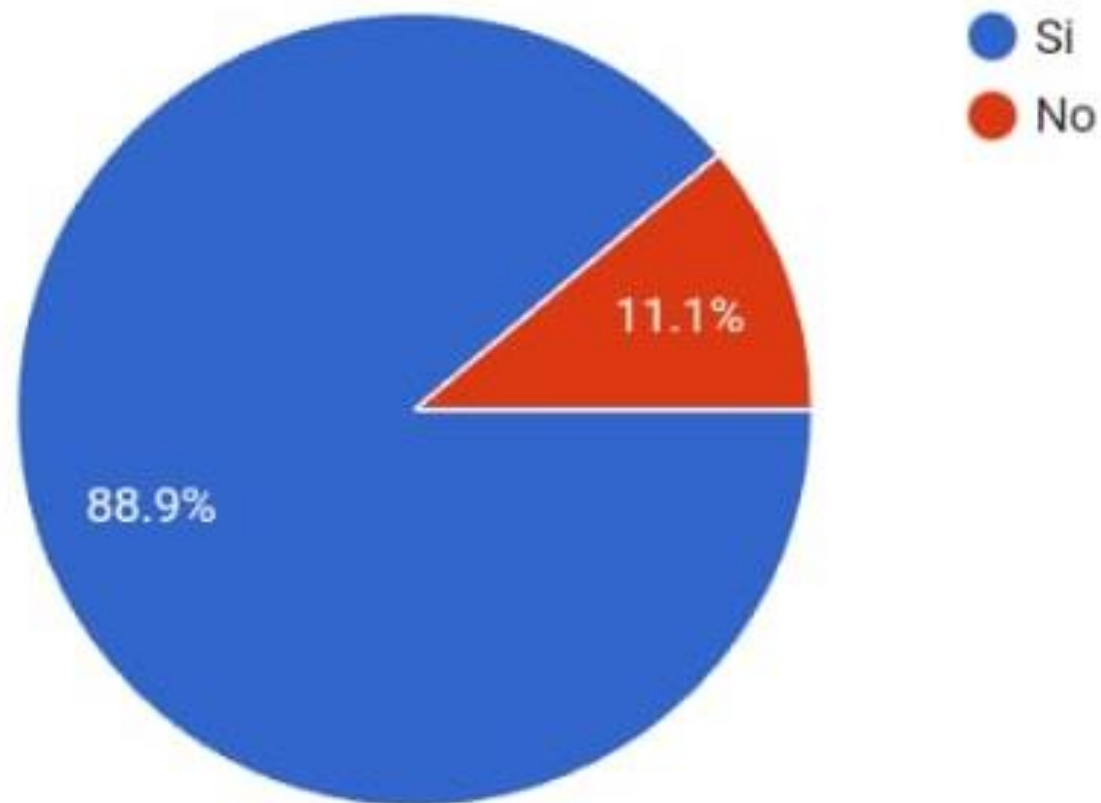
Explicaciones

El como hacer el ejercicio y la explicación de que estás trabajando

Musica

¿Te gustaría que existiera alguna aplicación para hacer ejercicio?

54 respuestas



¿Usaste alguna aplicación para hacer ejercicio durante la pandemia?

54 respuestas

