



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



AGILIDAD E INTELIGENCIA PARA TRIUNFAR

PREPA 28

## BACHILLERATO GENERAL

# ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28

SEMESTRE "A" CICLO ESCOLAR 2024-2025

<b>DOCENTE y jefe de academia:</b>	OSCAR JUAN CONTRERAS RAMIREZ	<b>CCP:</b>	99721870 5	<b>CURSO:</b>	Taller de desarrollo de conocimientos generales de segundo grado	<b>AREA DEL CONOCIMIENTO</b>	Área de grado
<b>ACTIVIDAD DE ACADEMIA :</b>	Rally del conocimiento interactivo	<b>FECHA :</b>	16 DE AGOSTO DEL 2024				
<b>SEMESTRE</b>	III	<b>CICLO ESCOLAR:</b>	A 24-25			<b>TURNO:</b>	VESPERTINO

<p>_____  <b>MAESTRO: JUAN OSCAR CONTRERAS RAMIREZ</b></p>	<p>_____  <b>DIRECTOR: FRANCISCO JAVIER PEREZ BENITEZ</b></p>	<p>_____  <b>SUBDIRECTOR: ADRIÁN ANDRADE ALMANZA</b></p>
--	---	--

**PLANTEAMIENTO DE LA NECESIDAD O PROBLEMÁTICA A ATENDER**

La falta de motivación de los alumnos por el aprendizaje.

**JUSTIFICACION**

La necesidad de elevar el nivel académico y de conocimiento dentro de los alumnos nos motiva a realizar un rally del conocimiento el cual permitirá a los alumnos a repasar sus conocimientos adquiridos durante un parcial para realizar satisfactoriamente sus exámenes.

**OBJETIVO**

La integración social de los alumnos, así como la obtención de mejores calificaciones en el semestre.

<b>MARCO TEORICO</b>	LA NECESIDAD DE INVOLUCRAR A LOS ALUMNOS EN EL APRENDIZAJE de forma didáctica y recreativa nos pone en la necesidad de desarrollar sus aprendizajes por medio de competencias y habilidades.
----------------------	--

<b>MARCO METODOLOGICO</b>	Se realizará un rally del conocimiento entre equipos de segundo grado, teniendo solo un selectivo de 5 alumnos por grupo, para que en competencia muestren sus habilidades y conocimientos.
---------------------------	---

<p>CRONOGRAMA DE TRABAJO</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- SE pondrá de acuerdo la academia sobre los procesos, organización y valoración puntual.</li> <li>2.- seleccionaran la fecha de aplicación.</li> <li>3.- se propondrán las dinámicas del rally</li> <li>4.- proposición de actividades dinámicas.</li> <li>5.- El jefe de academia colectara los materiales para para las actividades dinámicas: globos para botar, cuchara con pelota, tuercas con espagueti, bazos con bola de goma, balón de futbol, raquetas de pin pon, etc.</li> <li>6.- el jefe de academia recolectara los cuestionarios por materia junto con las respuestas.</li> <li>7.- el jefe de academia realizara las fichas de cuestionarios para el día de la actividad.</li> <li>8.- el jefe de academia escribirá el reglamento para el rally</li> <li>9.- el jefe de academia montara el escenario y sistema de audio el día del evento.</li> <li>10.- un maestro por grupo registrara al equipo participante.</li> <li>11.- la academia se organizará para realizar las siguientes actividades: moderador, cuestionar, escenificado, cronometrista, registrador de tiempos.</li> <li>12.- se propondrá la siguiente fecha para el segundo rally</li> </ol>
<p>RECURSOS</p>	<p><b>Balones</b>  <b>Pelotas de goma</b>  <b>Raquetas</b>  <b>Tuercas</b>  <b>Sopas</b>  <b>Globos</b>  <b>Lasos</b>  <b>Listones</b>  <b>Donas (alimentos)</b></p>
<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p><b>La utilizada por cada materia.</b></p>

--	--

Presidente de academia: juan oscar contreras ramirez	Secretario de academia:

Reglamento.

1.- participara un equipo de 5 alumnos por grupo

2.- uno de los cinco alumnos será el seleccionado a realizar las actividades dinámicas. (si el alumno seleccionado para la actividad de le complica, puede ser sustituido por uno de los demás compañeros, solo que el cronometro no se detiene).

3.- al sonar el silbatazo el alumno realizara la primera actividad, al terminarla esta actividad se realizará la pregunta y el grupo contestara correcta mente, si este es el caso el alumno para a realizar la segunda actividad y al culminarla se lanzará la siguiente pregunta y así consecutivamente, hasta terminar con las 5 actividades a realizar.

4.- esta actividad se realizará 3 veces por equipo, participando por ejemplo en el primero al principio y la tercera vez al final.

5.- se cronometrará el tiempo por cada vez que el equipo participa y al final se sumaran los tres tiempos para obtener el total y el equipo ganador es el que tenga menos tiempo al final de las tres fases.