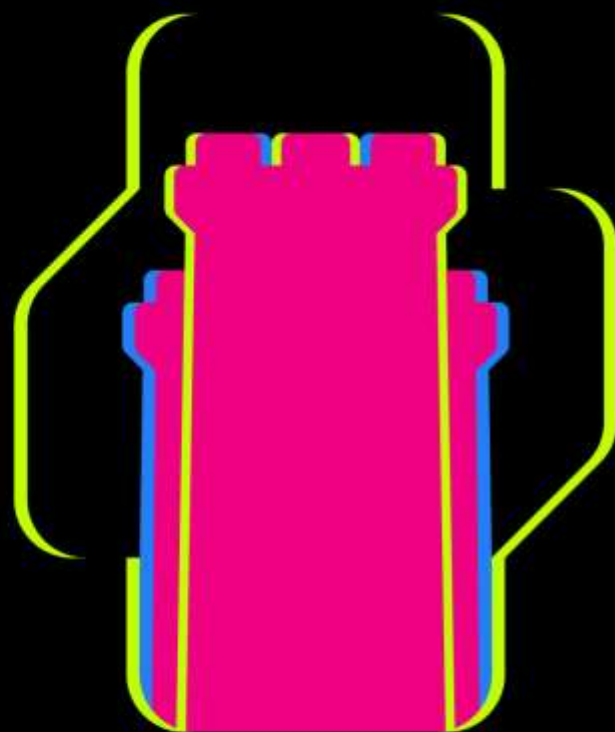


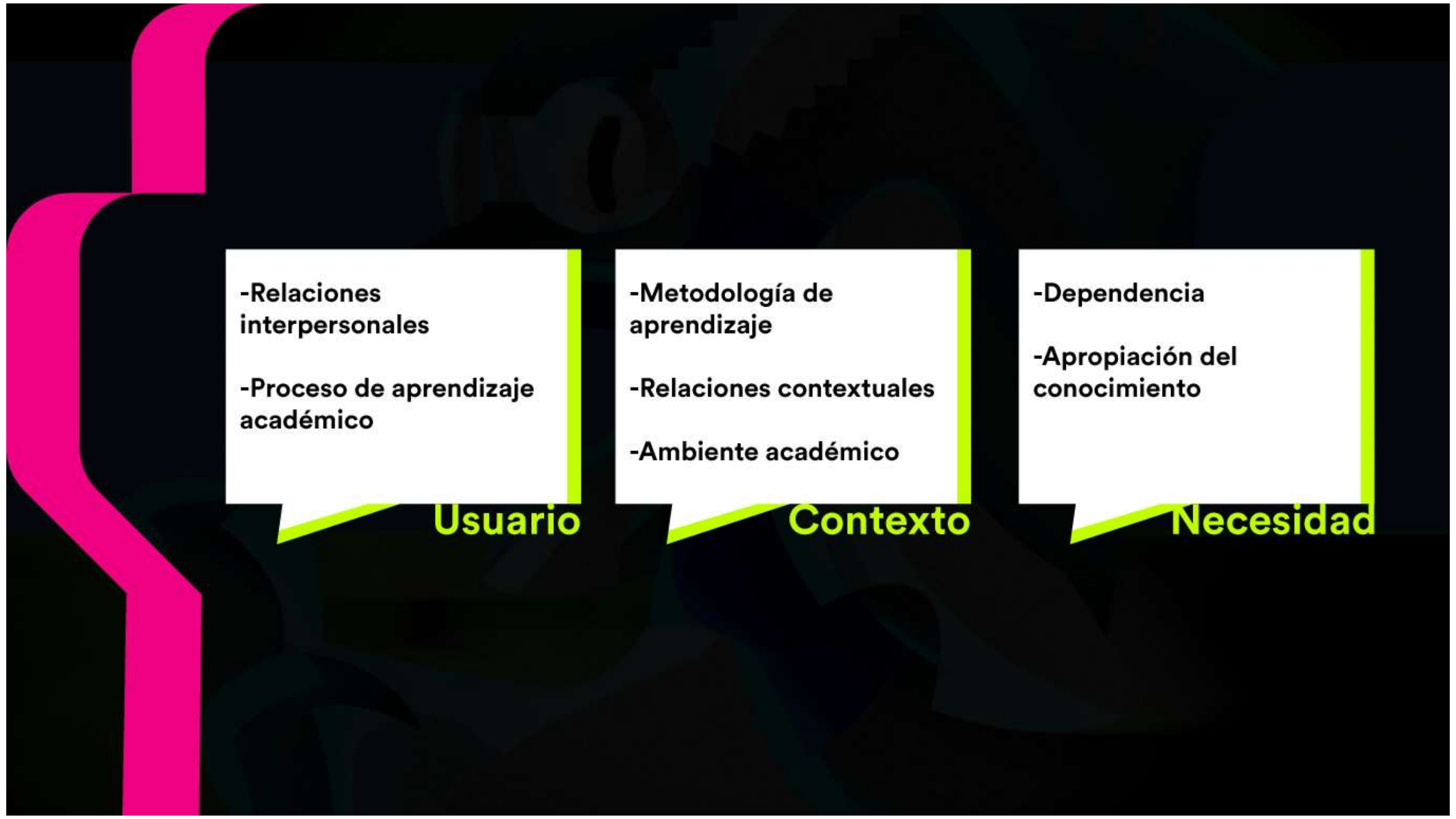


Conquista la Torre

Mario Andrés García

Competencias Lectoescritoras

Son el proceso en el que el código oral y el código escrito toman lugar en nuestra realidad, a través de símbolos y técnicas para generar un uso coherente y estético para la transmisión de la información a lo largo del tiempo y entre los individuos.



- Relaciones interpersonales

- Proceso de aprendizaje académico

Usuario

- Metodología de aprendizaje

- Relaciones contextuales

- Ambiente académico

Contexto

- Dependencia

- Apropiación del conocimiento

Necesidad

Procesos de escolaridad

Acceso a la escolaridad

Desarrollo de las competencias

- Dependencia
- Herramientas de apoyo
- Disgrafías
- Problemas de atención
- Consideraciones ambientales

Competencias Lectoescritoras

- Falta de ensayo y acompañamiento
- Condicionantes a nivel de aula y casa

Objetivo General

Relacionar el diseño industrial y los lineamientos metodológicos planteados por el MEN en búsqueda del afianzamiento de las CLE en niños de grado primero.

Intervención

Desarrollo a partir de los métodos de Vygotsky y Díaz

Reconocimiento

Ver al usuario como sujeto desde la teoría de Piaget

Descontextualización

Entender la amplitud de los espacios académicos y entender las nuevas dinámicas en ellos

Personalización

Trabajar desde las TACs para apostar a un aprendizaje individualizado

Innovación

Trabajar desde los nuevos paradigmas educativos para motivar la creatividad

Wave as BOLD RHYTHM

ÁGIL

Busca traer soltura, generar un pensamiento veloz y fluido

EXPECTANTE

Genera interés y curiosidad hacia las posibles direcciones que puede tomar.

INTENSO

Demuestra momentos de grandes cargas de fuerza y participación.

SIMBÓLICO

Quiere que cada persona lo perciba propio, busca que cada quien le dé su significado a esta experiencia.

DINÁMICO

Posee la capacidad de mostrarse en movimiento y en continua evolución.

RETADOR

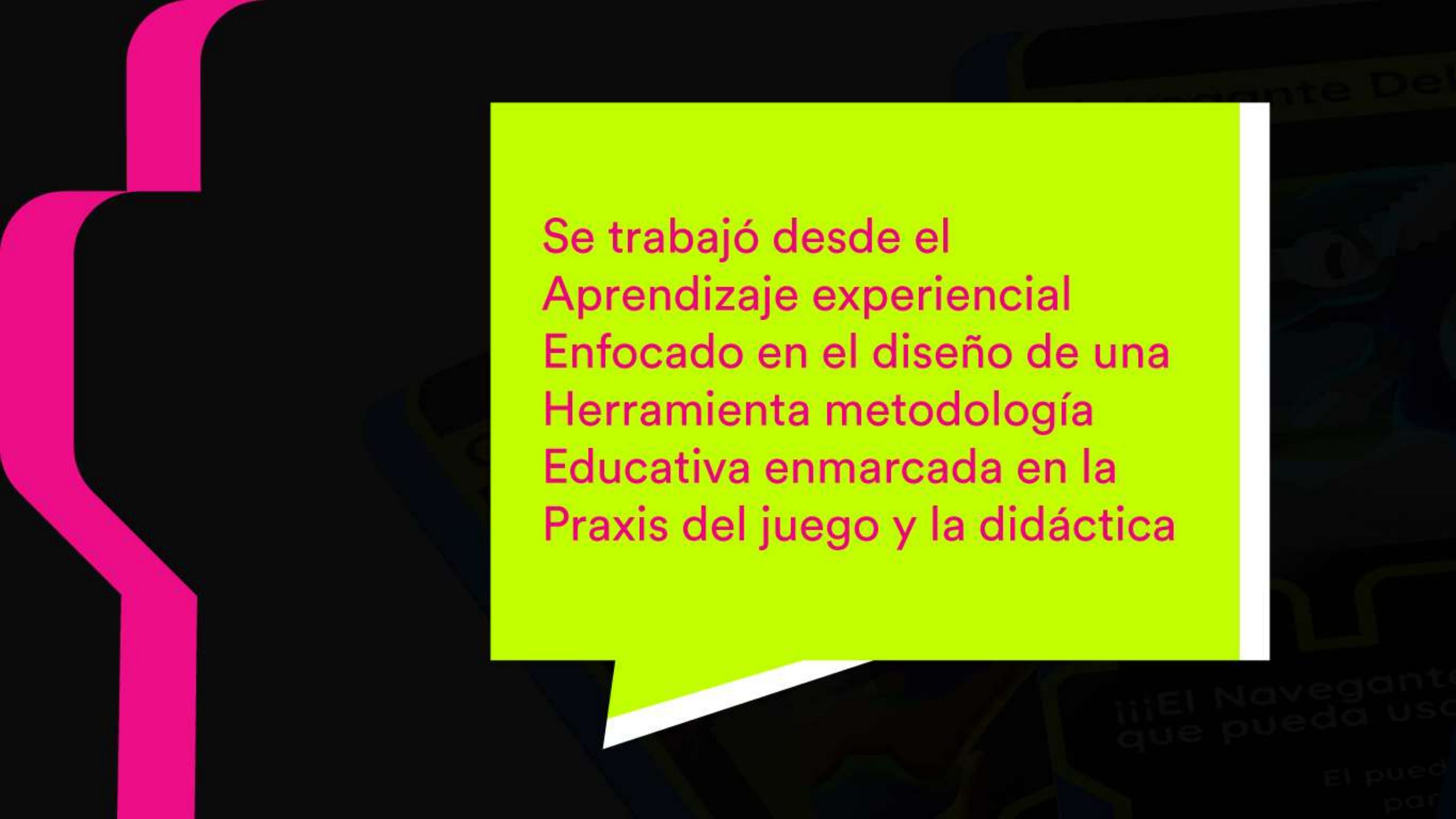
Busca la incitación, que se torne como un proceso a resolver desde la individualidad.

INTERACTIVO

Esta presente para actuar de la mano de quien este con él, cada intervención será diferente.

SENSIBLE

Busca la emoción y quiere acciones desde el corazón, no quiere mecanizar las cosas.



Se trabajó desde el
Aprendizaje experiencial
Enfocado en el diseño de una
Herramienta metodología
Educativa enmarcada en la
Praxis del juego y la didáctica

Juego

Como una estructura de interacción metódica que se preocupa por la inclusión del goce

Didáctica

Como elemento académico estimulante para la participación

Design Thinking

Como metodología asumiendo al error como una oportunidad de aprendizaje

Aprendizaje Experiencial

Como el fruto de la reflexión individual basado en el eco generado por un aprendizaje inconsciente



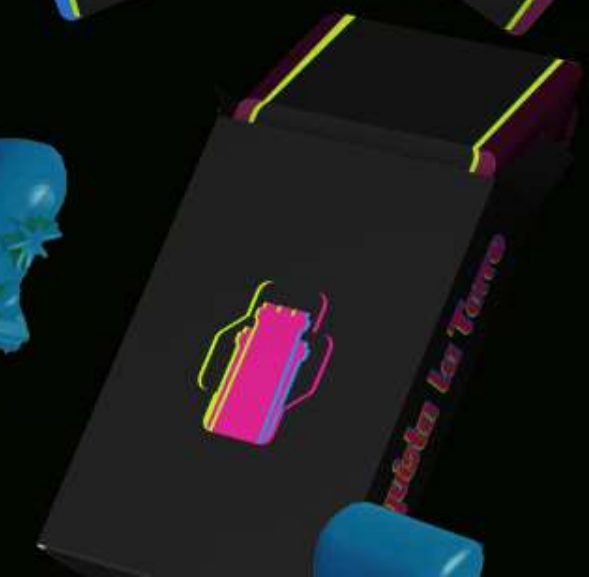
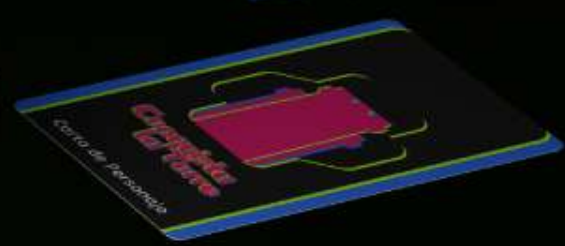
Diseño

Participantes

Instrumentos

Técnicas

Momentos



Fase Empática

A través del uso de personajes con un trasfondo

Fase de Definición

A través de la generación de un objetivo

Fase de Ideación

Se enfoca el trabajo de los personajes desde la colaboración y la competitividad tomando como herramienta el uso de las habilidades de personajes

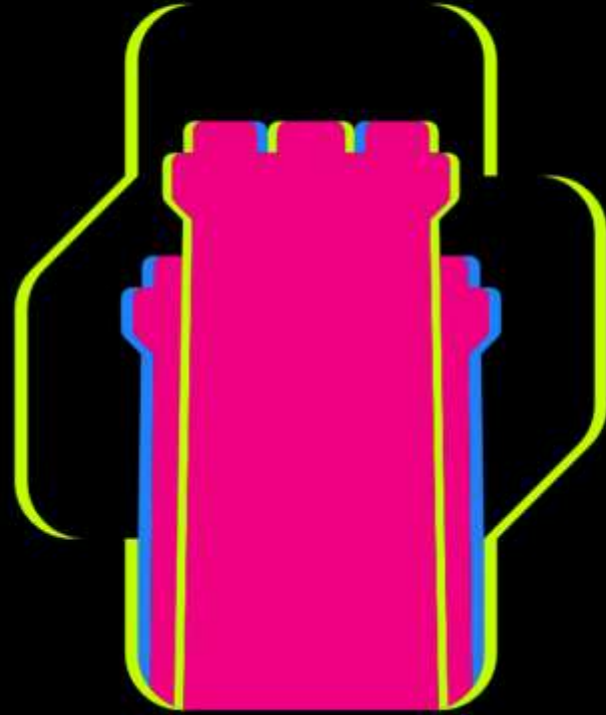
Fase de Prototipado

Se lleva a como se planeará el desarrollo de los diferentes momentos

Fase de Evaluación

Dedicado a la relación con el usuario





Conquista la Torre