

**COLEGIATURA**

V COLOQUIO PERFIL ORIGINAL

**Ana María Jiménez R.**

7mo Semestre

DISEÑO PROYECTO FINAL

2020-2

noesis

aprendizaje significativo

*Introducción .....	5
*Manifiesto .....	6
*Contexto .....	7
*Objetivos .....	8
*Referentes .....	9
*Identidad Visual .....	11
*Público Objetivo .....	16
*Propuesta .....	17
*Transformación Social .....	20



# Noesis:

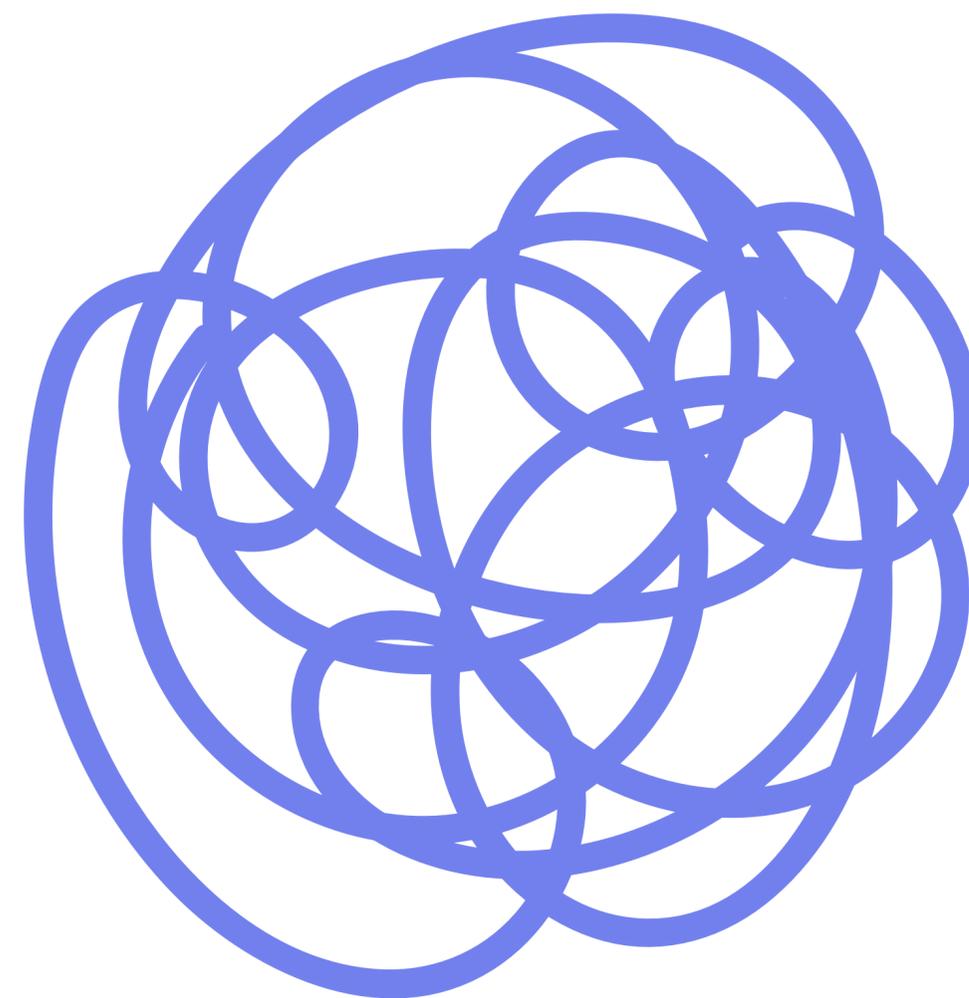
Conocimiento que proviene de razonar, experiencias personales e influencias externas. Cuando las cosas adquieren un significado profundo.

# Manifiesto

Comprendimos que el conocimiento proviene de las experiencias, es por eso proponemos herramientas que faciliten la manera en la que adquirimos la información y construimos ese conocimiento para que sea significativo y profundo.

## Contexto

La era digital ha permitido que la oferta y facilidad para adquirir la información creciera exponencialmente, pero ha llegado a un punto en el que la cantidad de estímulos que recibimos es más de lo que nuestro cerebro puede procesar por lo que cada vez es más difícil que aquella información que si necesitamos adquirir se quede con nosotros, lo que a largo plazo puede resultar en graves dificultades cognitivas. Debido a que los jóvenes son de los más vulnerables a este “sobreconsumo” es importante concientizarlos sobre su relación con la información, desde la etapa en donde comienza su acercamiento directo a ella, **la educación.**



## Objetivo general

Promover el aprendizaje significativo a través de las prácticas responsables de consumo de la información en los estudiantes de 14 a 18 años de bachillerato como medida preventiva discapacidades cognitivas a largo plazo.

## Objetivos específicos

Identificar y analizar los principales dificultades que a las que se enfrentan los estudiantes a en el momento adquirir conocimiento significativo y prevenir repercusiones en las capacidades cognitivas

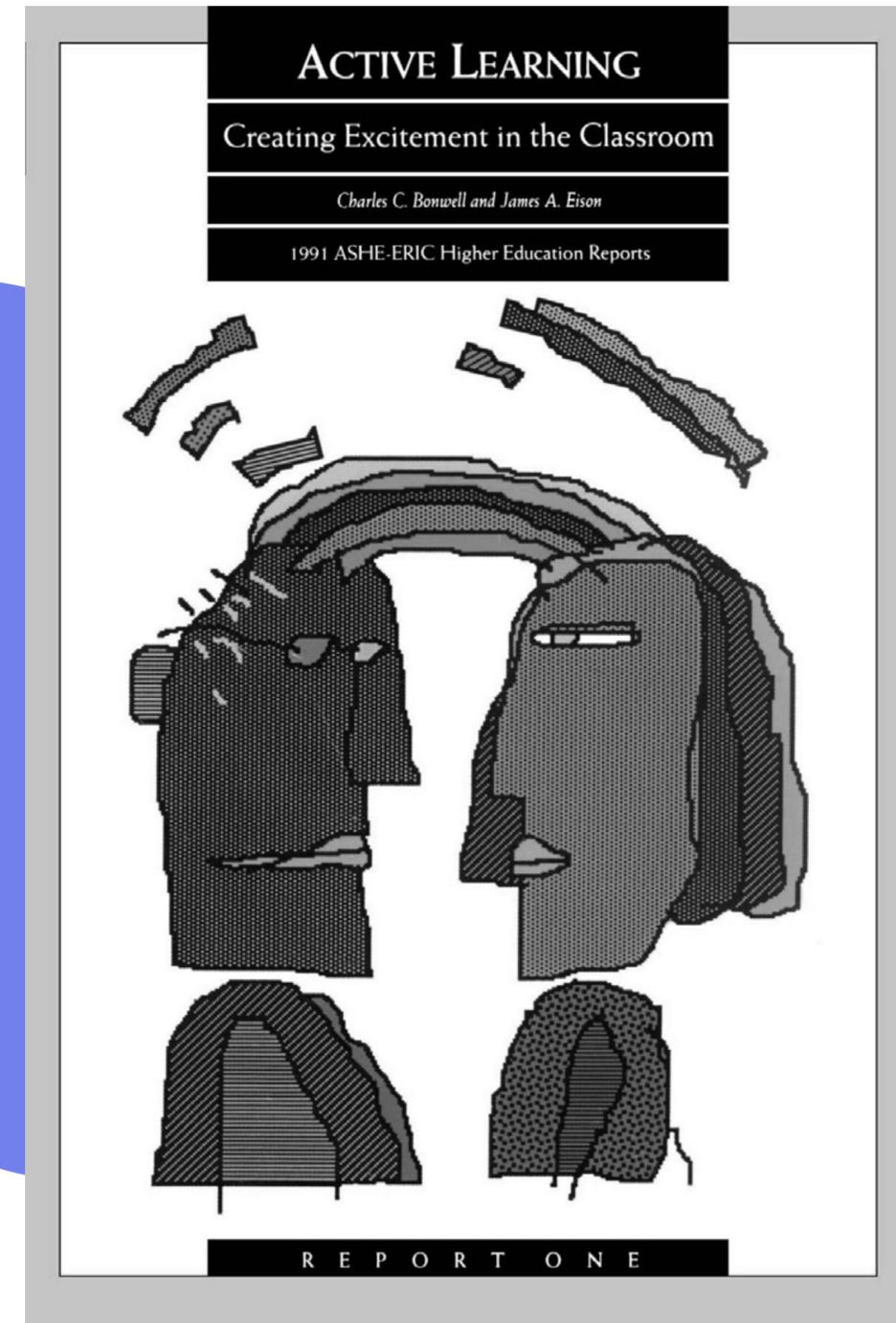
Identificar las distintas metodologías de aprendizaje y determinar las más adecuadas para ayudar a suplir los dificultades y necesidades identificadas.

Proponer una herramienta pedagógica experimental que les permita a través de gráficas y grafías a los estudiantes identificar y utilizar las metodologías más apropiadas para sus necesidades.

# Referentes

Active Learning:  
Creating Excitement in the Classroom  
Charles Bonwell, James Einson (1991)

Argumentan que la enseñanza debería ser menos transmitir la información a los estudiantes en forma de cátedra y si no en pro de desarrollar habilidades mediante actividades que les permita establecer un vínculo con eso que están aprendiendo.



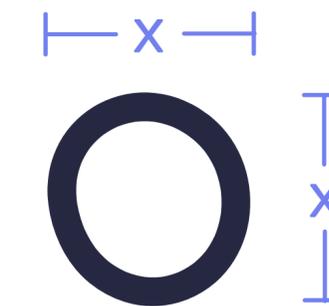


## Referentes

Marc Prensky  
Nativos e Inmigrantes Digitales  
(2010)

Explica las diferencias entre las personas tuvieron que adaptarse a la era digital y las que nacieron en ella y las nuevas necesidades a las que la educación se debe adaptar para así promover la conexión de los alumnos con su propio aprendizaje.

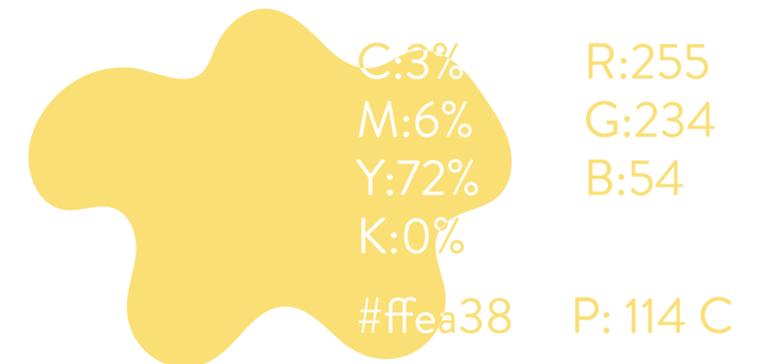
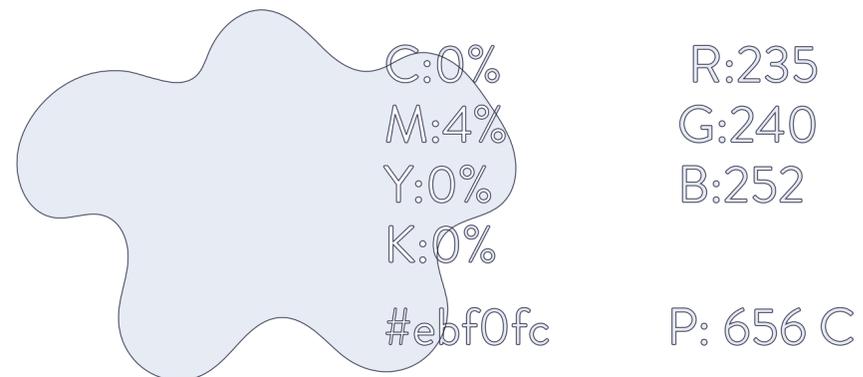
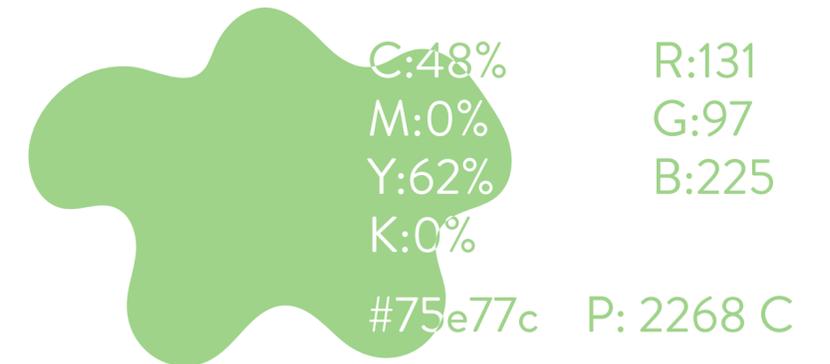
# Identidad visual



\* x representa la unidad que garantiza la proporción del logo  
\*\* está permitido usar el logo sin el descriptor

# Paleta de Color

\* Pantone Solid Coated



# Tipografías

## Títulos

Quicksand Medium

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh  
Ij Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz

123456789

! ". \$ & / ( ) = ? ; . \_ ' ¢ + ` \* ^ ¨ : ;

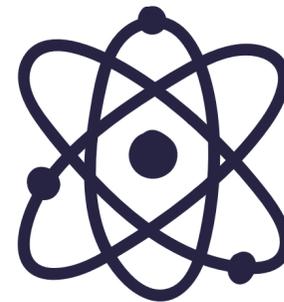
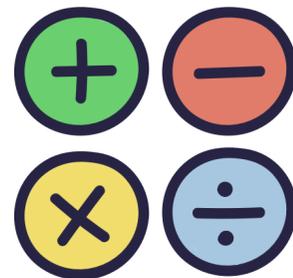
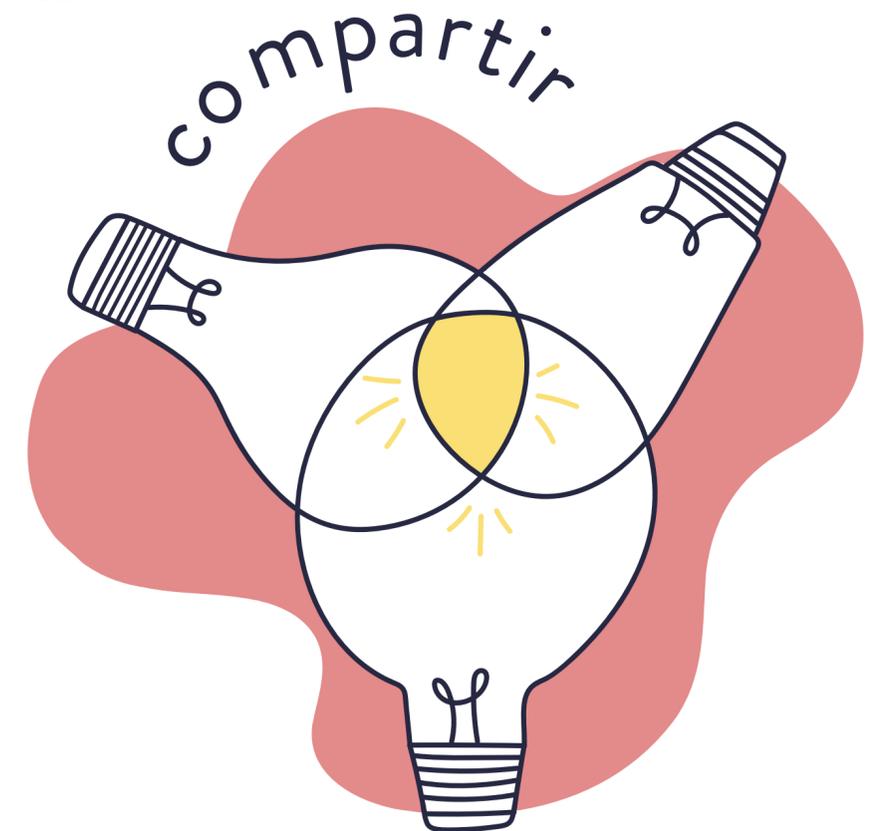
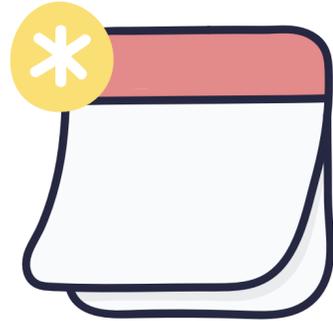
## Texto

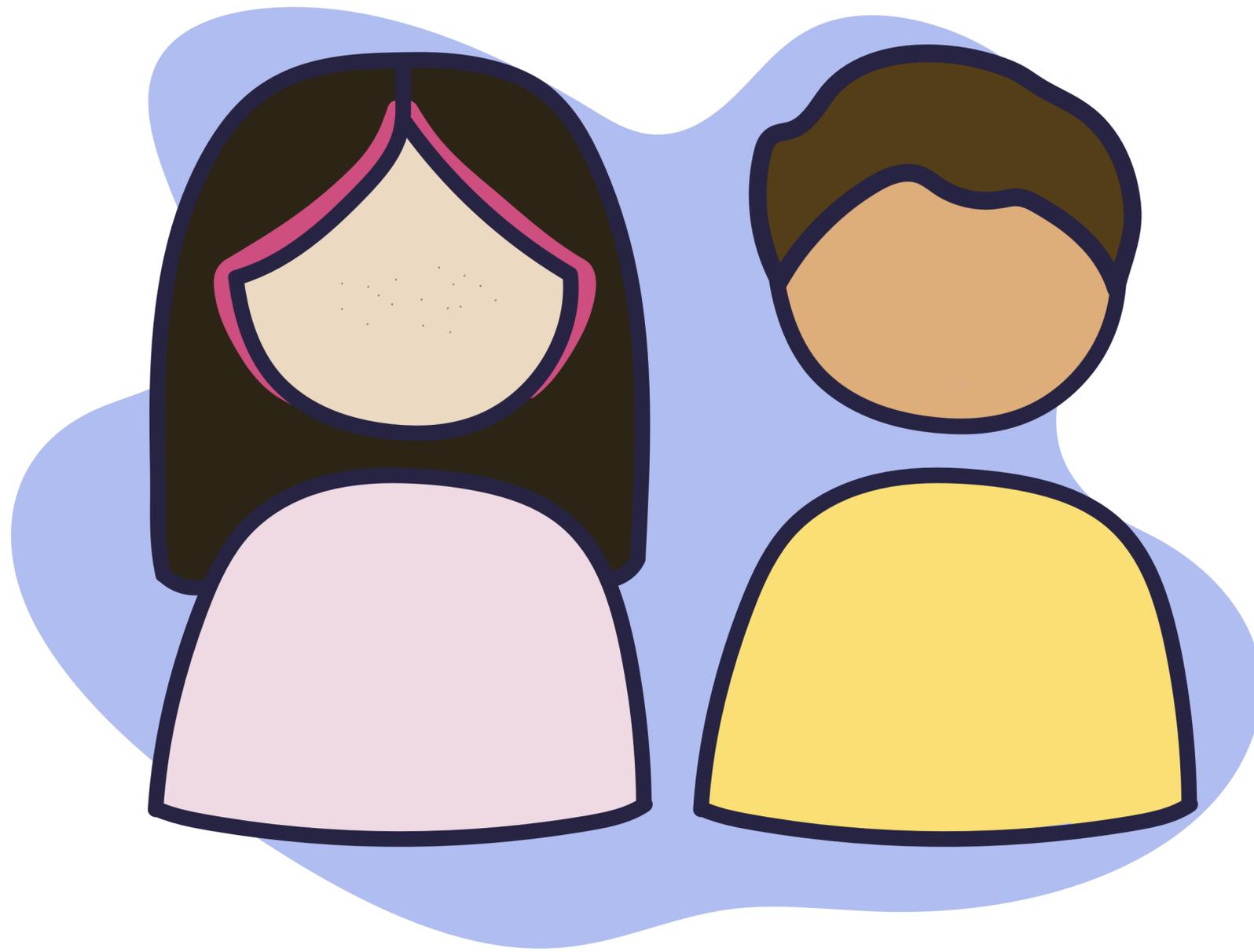
Brandon Grotesque Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh  
Ij Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz

123456789

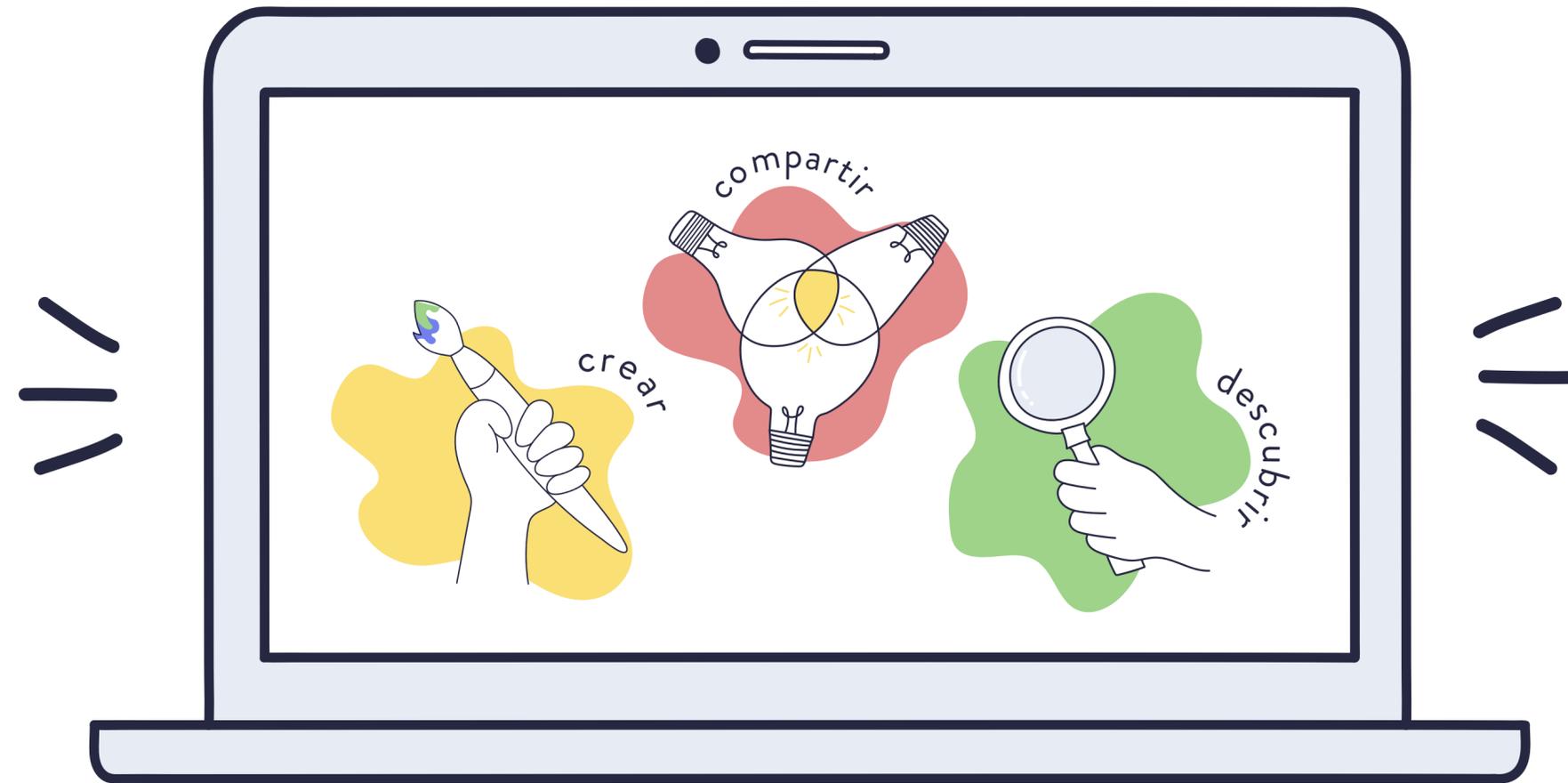
! ". \$ & / ( ) = ? ; . \_ ' ¢ + ` \* ^ ¨ : ;



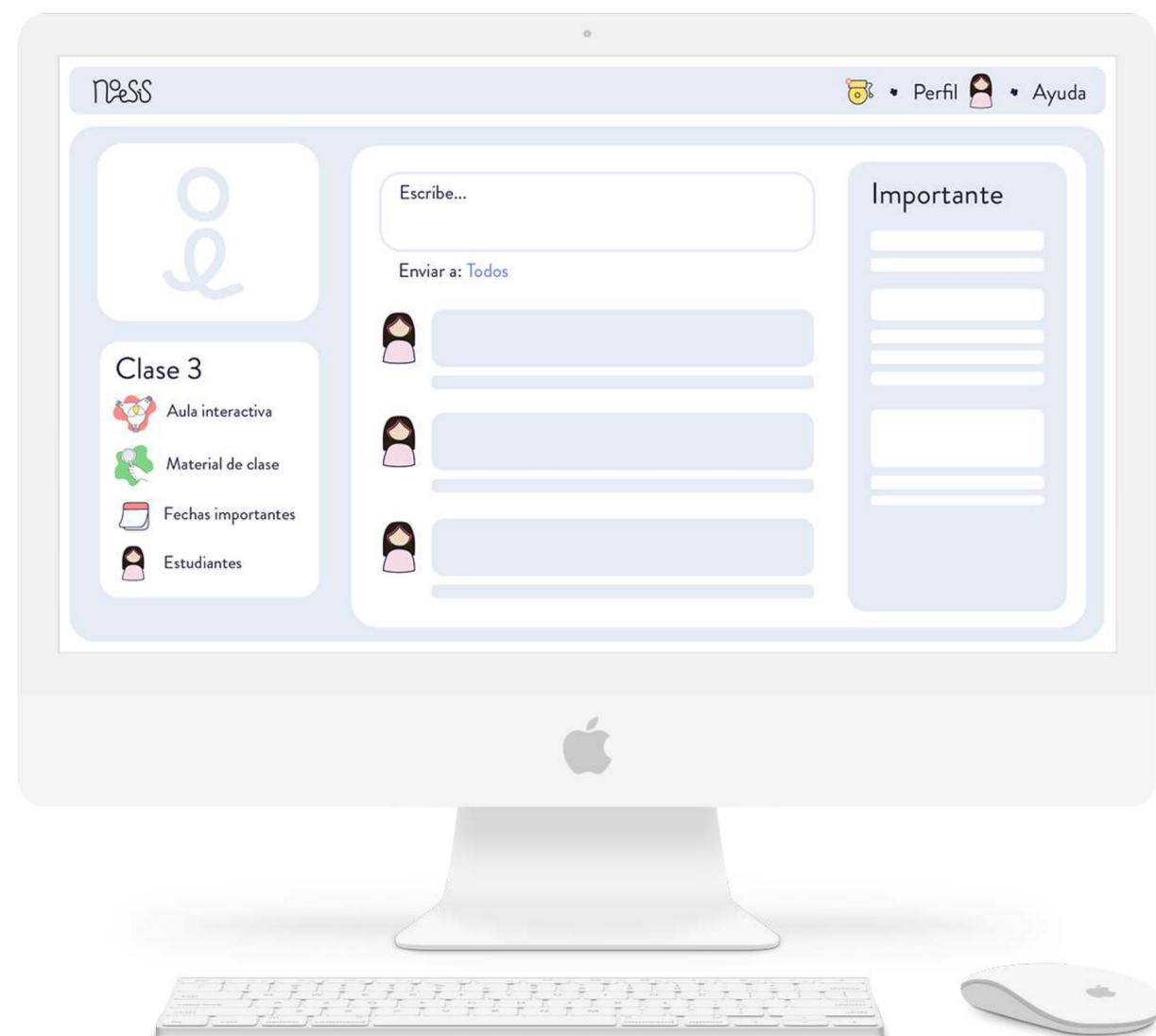


## Público Objetivo

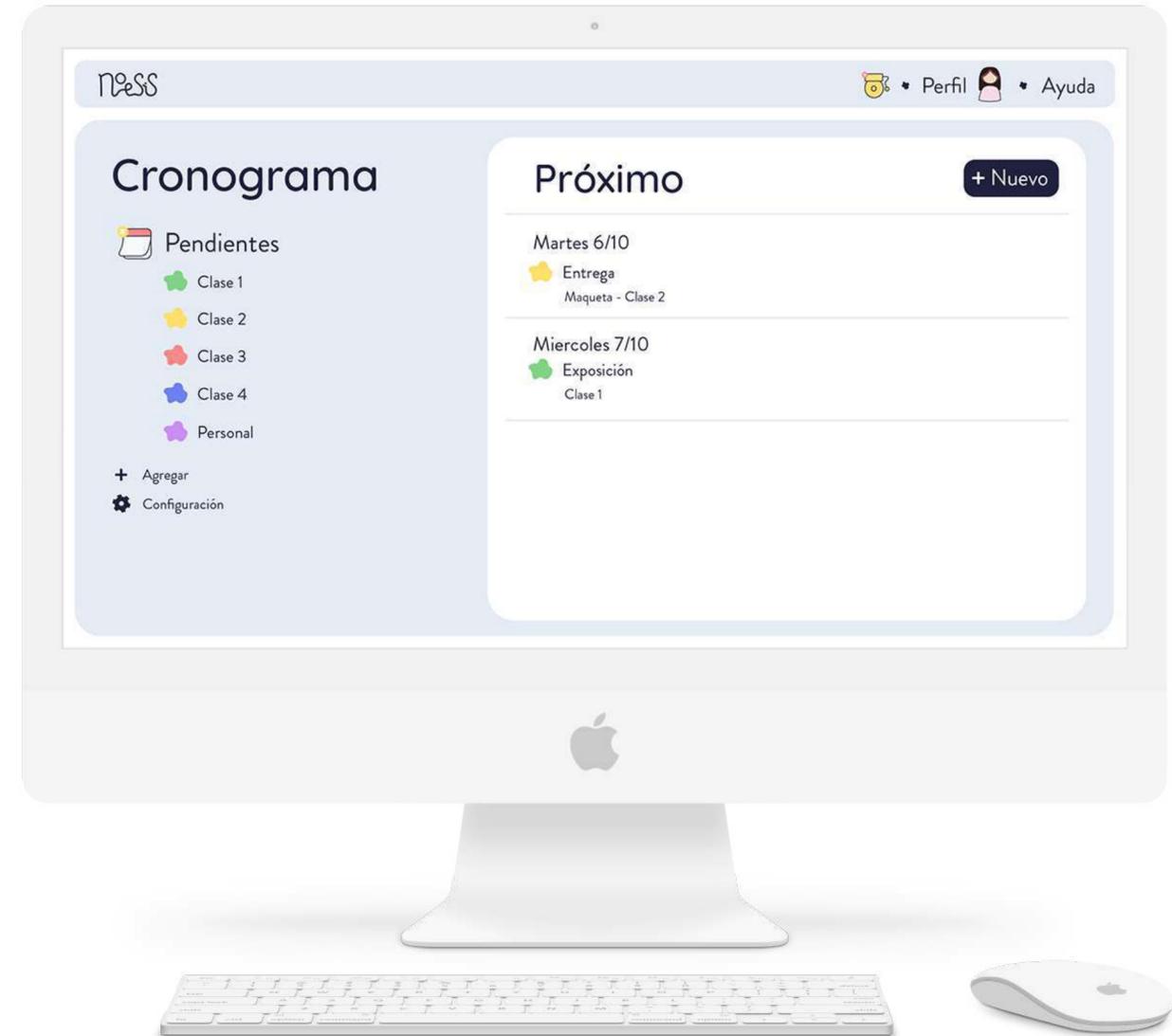
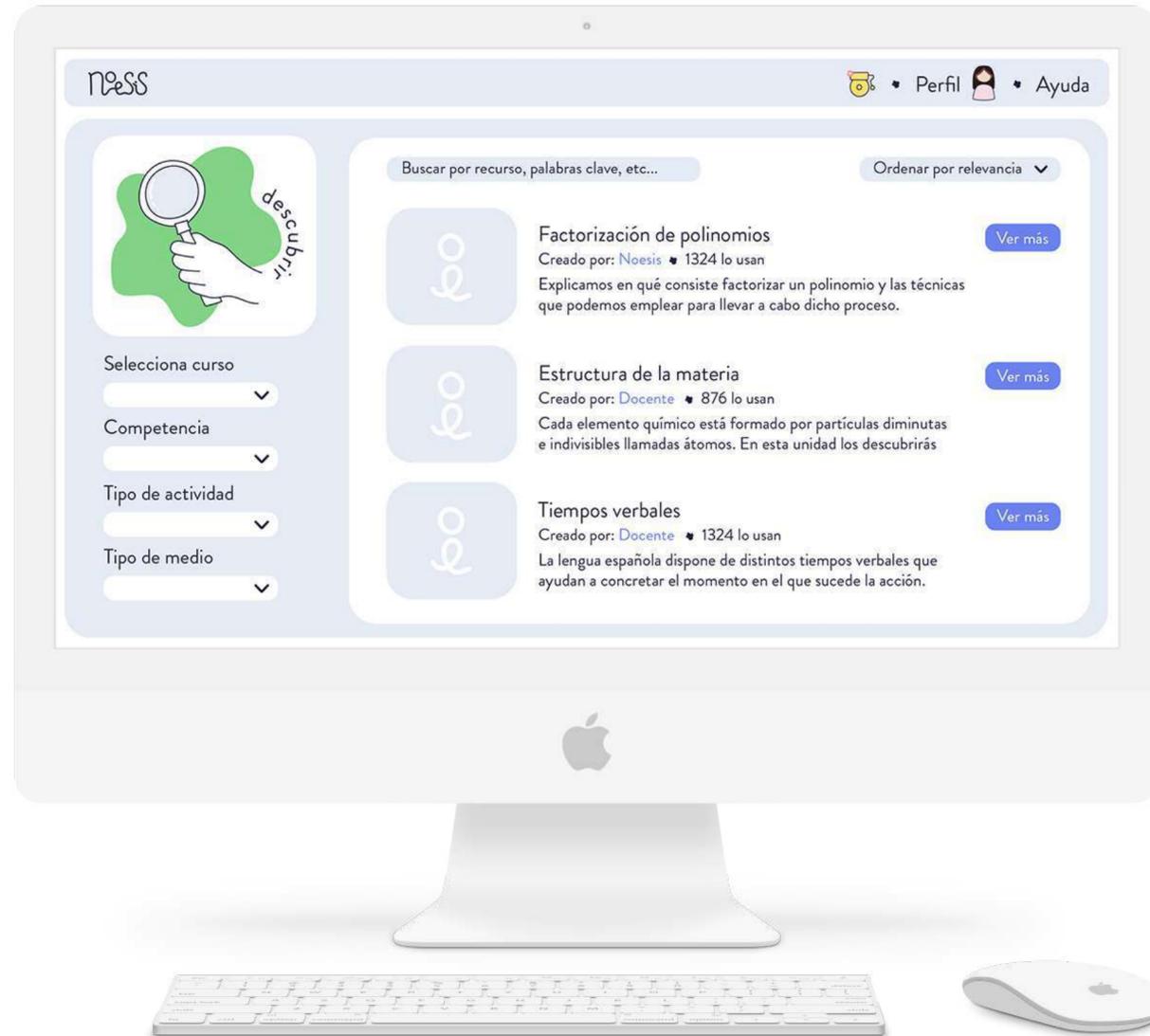
Estudiantes entre 14 y 18 años, que no se sienten interesados en el proceso educativo tradicional por lo que suelen aburrirse mucho en clase o haciendo tareas y se distraen fácilmente en redes sociales, juego u otras actividades.



Busco proponer una herramienta digital permita facilitar los procesos educativos, tanto en los momentos en el aula (ya sea física o digital) guiados por el docente o como apoyo para esos momentos donde el estudiante deba realizar su proceso complementario individual.

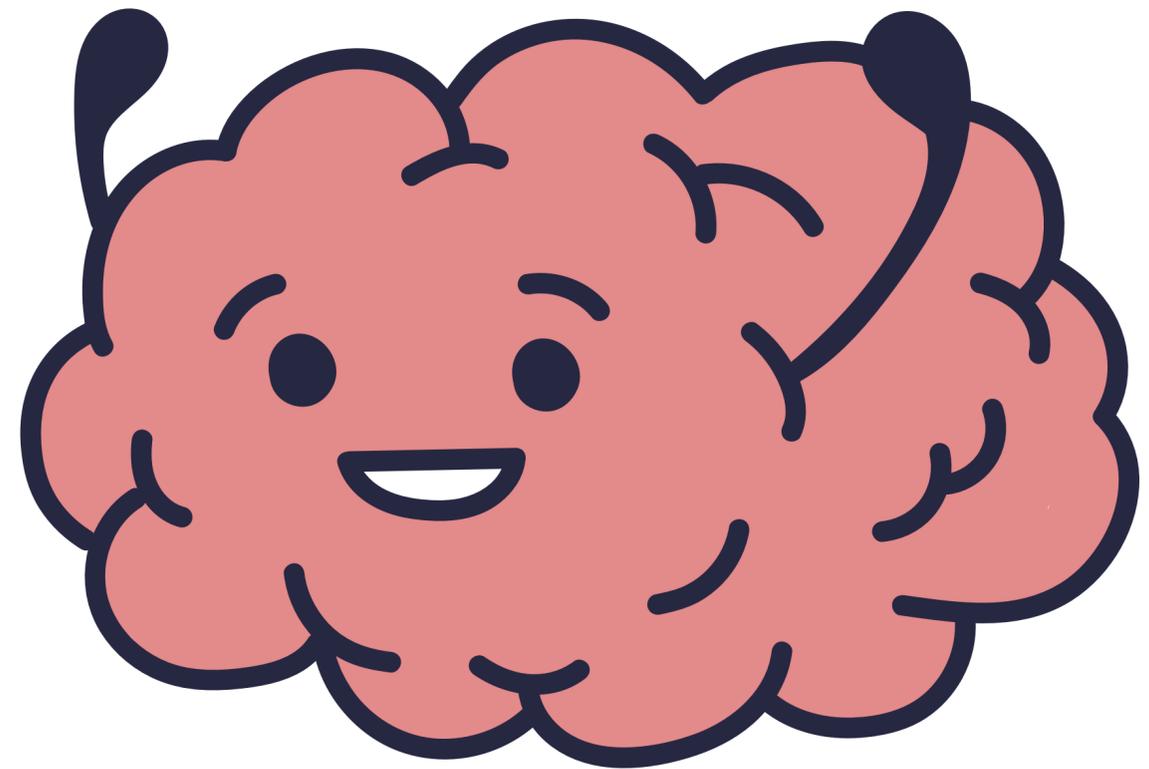


Incluirá herramientas que permitan la creación y adquisición de recursos (juegos, encuestas, competencias, documentos interactivos, etc...) espacios permitan discusiones y colaboración, herramientas para la organización de información, sistemas de votación, cronogramas, entre otros. Lo que permitirá tener los elementos necesarios para un amenizar el proceso de aprendizaje, identificar las necesidades específicas de cada estudiante y las alternativas para ayudarlo, todo en un mismo espacio y así evitar las dificultades cognitivas a largo plazo de una mala experiencia al momento de adquirir información.



# Transformación Social

La transformación social a la que se espera llegar es que los jóvenes sean más conscientes y participativos de los procesos formativos de su vida, a demás de la invitación uso responsable de la información que tienen a su alcance para evitar dificultades cognitivas a largo plazo.



# Bibliografía

C. Bonwell, J. Einson.: Active Learning:  
Creating Excitement in the Classroom (1991)

Reporte completo: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>

M. Prensky. :

Digital Natives, Digital Immigrants (2001)

Documento completo: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20-Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

o  
e



**COLEGIATURA**