



Diseño anterior

Proyecto: desarrollo app del colegio Wexford

Misión: fomentar y fortalecer el gusto y la inspiración al aprendizaje, donde los niños mediante el uso de la app instalada en su ipad realizará diversas lecciones digitales.

Justificación: el ipad no es sólo un juguete divertido sino se ha demostrado que es una herramienta muy poderosa que está cambiando la cara de la educación. Las necesidades de desarrollo y aprendizaje a tempranas edad se acoplan muy bien con el uso apropiado de la tecnología en el aula, especialmente utilizando las iPads. De esta manera los alumnos pueden aprender explorando de una forma en la que promuevan la colaboración y comunicación para un aprendizaje más efectivo.

El secreto de poder integrar la tecnología en aulas de preescolar es verla como cualquier otra herramienta o material para enseñar habilidades específicas y conceptos. El uso de la tecnología en los colegios está supuesta para expandir, enriquecer, implementar, individualizar, diferenciar y extender el currículo.



Diseño actual



Proceso: se implementan técnicas de gamificación en las lecciones de cada unidad, presentando alternativas de juegos o dinámicas básicas (como dibujar, escribir textos sencillos, etc) y al momento de terminar con estas acciones se mandará esta información individual y grupal al servidor y de ahí la maestra podrá evaluar esta dinámica. Con este proceso se generarán estadísticas y dentro de la página web del colegio, se creará un pizarrón digital que muestre la competencia general, en donde cada niño del colegio es participante.



1er Prototipo: abarcará de la unidad 1 a la 3 del primer grado de primaria, desarrollando el diseño gráfico y el discurso visual de la app; su codificación y el proceso de recopilación, resguardo y generación de estadísticas de los datos. Como segunda etapa comenzará el vaciado de las siguientes unidades y los demás grados de primaria. Para así escalonar todos los niveles del colegio.



Promoción interna: según a autorizarse, se entregará a los niños un sobre que le indicaría las instrucciones de la dinámica y configuración básica que hará en su ipad.

Promoción externa: según a autorizarse, se entregará también a padres un sobre las ventajas del uso de esta tecnología y para apoyar a su hijo a que realice las dinámicas propiamente.



Promoción externa medios: según a autorizarse, se presentará en los medios de comunicación esta educación tecnológica que está apostando el colegio Wexford y que muy pocos institutos invierten.





Proceso actual a grandes rasgos:

- Codificación de las dinámicas y juegos de la unidad 1 (aproximadamente 149), test de estos procesos para establecer los cimientos del desarrollo del prototipo, utilizando software especializado y nativo iOS.
- Continuación del concepto gráfico, elaboración de la escenografía y elementos de la app así como de los elementos necesarios para las dinámicas. En donde la participación y apoyo del personal de Diseño ha sido fundamental para la realización de estas escenografías y elementos.
- Creación y visualización de las próximas gamificaciones.
- Primeros procesos de interfaz con la comunicación entre app y el servidor, creación de la app web y todos sus complementos para la óptima comunicación y desarrollo de app.

[illegible]