

CREATIVIDAD, INNOVACIÓN, EMPRENDIMIENTO Y MARKETING DIGITAL

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Esta unidad forma parte del curso de Tecnología y está diseñada para estudiantes de entre 13 y 14 años. En la Unidad 8: Análisis de caso de marketing digital para adolescentes y mejoras para su proyecto, se propone analizar un caso simple de marketing digital dirigido a su grupo etario y, a partir de ese análisis, proponer al menos una mejora para su propio proyecto. La unidad combina conceptos de marketing y comunicación con habilidades técnicas y cívicas para promover un uso responsable y creativo de las herramientas digitales.

La actividad principal se organiza en tres fases: 1) análisis del caso: revisar el mensaje, el canal y el formato utilizados; identificar qué funciona y qué podría mejorarse; 2) propuesta de mejora: cada estudiante o grupo elabora una mejora concreta para su propio proyecto, basada en el análisis; 3) aplicación a la planificación: incorporar esas mejoras en la planificación del proyecto digital, definiendo objetivos, público, mensajes, canales y criterios de éxito. Mediante un enfoque práctico, se fomenta el pensamiento crítico, la alfabetización mediática, la creatividad y el trabajo en equipo.

Se promueve un aprendizaje seguro y ético, respetando la privacidad y la dignidad de la audiencia adolescente. A través de la unidad, se trabajan habilidades de interpretación de mensajes, toma de decisiones, comunicación oral y escrita, gestión del tiempo y presentación de ideas ante el grupo. La evaluación se realiza con rúbricas que valoran el análisis del caso, la calidad de la mejora propuesta y la coherencia entre el análisis y la planificación del proyecto, así como la claridad de la comunicación.

Competencias

- Analizar críticamente mensajes, canales y formatos de marketing digital dirigidos a adolescentes.
- Proponer mejoras fundamentadas para proyectos digitales propios a partir del análisis de casos reales o simulados.
- Aplicar conceptos de marketing y comunicación en la planificación y ejecución de un proyecto digital.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, comunicación oral y escrita, y presentación de ideas ante diferentes públicos.
- Fomentar la alfabetización mediática y la ciudadanía digital responsable, con enfoque ético y seguro.
- Tomar decisiones informadas y creativas, gestionando recursos y tiempos para alcanzar objetivos del proyecto.

Requerimientos

- Acceso a internet y a un dispositivo digital (computadora, tableta o teléfono) con herramientas básicas de navegación y edición.

- Conocimientos básicos de informática y habilidades de búsqueda responsable en línea.
- Disposición para trabajar en equipo, respetar normas de convivencia y practicar la ética digital.
- Capacidad para realizar y entregar tareas en formato digital y cumplir con los plazos establecidos.
- Uso de herramientas de ofimática y, cuando sea necesario, de plataformas de aula o gestión de proyectos.
- Compromiso con la seguridad y la privacidad al analizar y proponer contenidos para audiencias adolescentes.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Creatividad e innovación en proyectos tecnológicos simples

Objetivos de Aprendizaje

1. Reconocer al menos tres características de la creatividad (por ejemplo, novedad, utilidad y apertura a la experimentación) y de la innovación en proyectos tecnológicos simples.
2. Explicar por qué estas características son valiosas para el aprendizaje y la resolución de problemas en la escuela.
3. Identificar ejemplos simples de creatividad e innovación en el entorno escolar y describir su impacto.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos básicos: creatividad, innovación y su relación con la tecnología. Descripción corta de cada concepto y su relevancia en la escuela.
2. Características clave: novedad, utilidad, repetibilidad/iteración y trabajo en equipo. Cómo se observan en proyectos simples.
3. Ejemplos escolares: ideas simples de tecnología educativa y mejoras para la clase o el patio.

Actividades

1. **Actividad 1: Lluvia de ideas rápida** - En grupos, identifiquen un problema escolar y propongan 3 ideas creativas para resolverlo. Puntos clave: generación libre de ideas, evitar juicios tempranos y registrar todas las propuestas. Aprendizajes: apreciar la variedad de soluciones y empezar a pensar en innovación.
2. **Actividad 2: Mapa de características** - Analicen 2-3 proyectos tecnológicos simples y describan las características de creatividad e innovación presentes. Puntos clave: identificar novedad, utilidad y iteración. Aprendizajes: reconocer cómo se manifiestan en la práctica.
3. **Actividad 3: Debate corto** - Debatan por qué una idea creativa puede facilitar el aprendizaje y la convivencia en la escuela. Aprendizajes: argumentación basada en evidencia y valoración de impacto.

Evaluación

Rúbrica formativa que considera: identificación de al menos tres características de creatividad e innovación (20%), explicación de su importancia en el contexto escolar (40%), y ejemplos claros de aplicación en proyectos simples (40%). Participación y trabajo en equipo también se valoran en un componente de 10-15% dentro de la calificación

final de la unidad.

Unidad 2: Unidad 2: Proceso creativo para resolver un problema tecnológico de la escuela

Objetivos de Aprendizaje

1. Identificar y definir un problema tecnológico real de la escuela mediante observación y preguntas clave.
2. Aplicar etapas del proceso creativo (observación, generación de ideas, evaluación y selección) para generar soluciones innovadoras.
3. Proponer al menos dos ideas innovadoras y justificar su viabilidad con criterios simples (factibilidad, impacto, costo razonable).

Contenidos Temáticos

1. Definición y selección de un problema tecnológico escolar. Descripción breve de cómo observar y formular preguntas.
2. El proceso creativo en la práctica: observación, lluvia de ideas, evaluación y selección de ideas. Descripción de cada etapa.
3. Generación de ideas innovadoras y criterios de viabilidad simples.

Actividades

1. **Actividad 1: Identificación del problema** - En grupos, seleccionen un problema tecnológico de la escuela y describanlo con ejemplos concretos. Aprendizajes: definición clara del problema y relevancia.
2. **Actividad 2: Lluvia de ideas y selección** - Generen 4–6 ideas y elijan 2 para desarrollar, justificando su viabilidad frente a criterios simples (facilidad de implementación, costo, impacto).
3. **Actividad 3: Prototipos rápidos** - Dibujen un diagrama o maqueta simple de sus ideas y expliquen su funcionamiento básico. Aprendizajes: conceptualización y comunicación de soluciones.

Evaluación

Evaluación formativa basada en: claridad del problema (25%), aplicación del proceso creativo (35%), calidad y viabilidad de las 2 ideas (30%), y claridad de la presentación de prototipos (10%).

Unidad 3: Unidad 3: Proyecto emprendedor digital básico orientado a un público objetivo

Objetivos de Aprendizaje

1. Definir claramente el público objetivo y sus necesidades.
2. Describir el problema tecnológico que aborda la idea y la solución propuesta.
3. Articular el valor o beneficio que ofrece la solución para el usuario.

Contenidos Temáticos

1. Concepto de público objetivo y personas usuarias. Descripción corta de perfiles y necesidades.
2. Definición del problema y propuesta de valor. Descripción de la solución tecnológica y su valor agregado.
3. Elementos básicos de un proyecto emprendedor digital. Descripción de roles y entregables simples.

Actividades

1. **Actividad 1: Perfil del público objetivo** - Construyan una persona usuario (persona) para su idea digital y documenten sus necesidades. Aprendizajes: comprensión del usuario y foco en la solución.
2. **Actividad 2: Mapa de valor** - Conecten el problema, la solución y el valor que aporta. Aprendizajes: claridad de la propuesta de valor.
3. **Actividad 3: Bosquejo del proyecto** - Esbocen brevemente la oferta digital, posibles características y cómo beneficia al usuario. Aprendizajes: estructurar una idea de negocio de forma simple.

Evaluación

Evaluación por criterios: claridad del público objetivo (25%), definición del problema y solución (35%), articulación del valor (25%), y coherencia general de la idea (15%).

Unidad 4: Unidad 4: Planificación de un marketing digital básico para la idea tecnológica

Objetivos de Aprendizaje

1. Identificar el público objetivo de la idea y sus hábitos digitales.
2. Elegir canales de comunicación digital adecuados para la audiencia.
3. Redactar un mensaje clave claro y coherente con la solución propuesta.

Contenidos Temáticos

1. Fundamentos del marketing digital para proyectos educativos. Descripción corta sobre conceptos básicos y objetivos.
2. Canales digitales orientados a adolescentes (redes sociales, mensajería, video). Descripción corta de ventajas y limitaciones.
3. Mensaje clave y propuesta de comunicación. Descripción breve de tono, palabras y llamada a la acción.

Actividades

1. **Actividad 1: Mapa de público y canales** - Definan el público objetivo y seleccionen 2-3 canales adecuados. Aprendizajes: adecuación entre audiencia y canal.
2. **Actividad 2: Redacción de mensaje clave** - Escriban un eslogan y un párrafo corto de presentación alineados con la solución. Aprendizajes: claridad y consistencia comunicativa.

3. **Actividad 3: Plan de difusión sencillo** - Elaboren un calendario de difusión de 2 semanas con acciones y responsables. Aprendizajes: planificación y responsabilidad.

Evaluación

Evaluación por criterios: definición de público y canales (30%), claridad del mensaje clave (40%), coherencia entre plan y solución (20%), viabilidad y organización (10%).

Unidad 5: Unidad 5: Prototipo o representación visual y exposición

Objetivos de Aprendizaje

1. Elegir el formato de prototipo más adecuado para su idea.
2. Desarrollar y presentar un prototipo simple que demuestre el funcionamiento básico.
3. Practicar una exposición clara de 2-3 minutos destacando la solución y su valor.

Contenidos Temáticos

1. Formatos de prototipos: maqueta, diagrama, vídeo. Descripción breve de ventajas de cada formato.
2. Comunicación y demonstrations. Descripción de cómo explicar el prototipo de manera concisa y efectiva.
3. Planificación de la exposición breve (2-3 minutos). Descripción de estructura y puntos clave.

Actividades

1. **Actividad 1: Selección del prototipo** - Elijan el formato que mejor comunique su idea y justifiquen la elección.
Aprendizajes: adecuación del formato a la idea.
2. **Actividad 2: Construcción del prototipo** - Realicen la maqueta, diagrama o preparen un video corto que muestre el funcionamiento. Aprendizajes: desarrollo de habilidades técnicas y comunicación visual.
3. **Actividad 3: Ensayo de exposición** - Ensayen una presentación de 2-3 minutos y reciban retroalimentación de compañeros. Aprendizajes: fluidez, claridad y manejo del tiempo.

Evaluación

Evaluación basada en: calidad del prototipo (35%), claridad del funcionamiento (25%), y efectividad de la exposición breve (40%).

Unidad 6: Unidad 6: Emprendimiento y economía de proyectos (costos, beneficios y valor agregado)

Objetivos de Aprendizaje

1. Definir costo, beneficio y valor agregado con ejemplos comprensibles para adolescentes.
2. Identificar ejemplos simples en su propio proyecto y distinguir costos y beneficios.

3. Relacionar estos conceptos con decisiones básicas de viabilidad y sostenibilidad.

Contenidos Temáticos

1. Costos y beneficios: definición y ejemplos simples. Descripción breve de costos fijos variables y beneficios tangibles.
2. Valor agregado: qué añade su solución y por qué es valioso para el usuario.
3. Relación entre economía de proyectos y decisiones de diseño. Descripción corta de cómo pequeños cambios afectan valor y sostenibilidad.

Actividades

1. **Actividad 1: Cálculos simples de costos** - Calculen el costo estimado de materiales o recursos para su prototipo.
Aprendizajes: comprensión de costos y presupuestos básicos.
2. **Actividad 2: Beneficio y valor agregado** - Identifiquen beneficios para el usuario y expliquen qué hace único a su producto. Aprendizajes: valor percibido y diferenciación.
3. **Actividad 3: Casos prácticos** - Analicen cómo cambios pequeños en su idea pueden aumentar el valor agregado.
Aprendizajes: pensamiento crítico sobre mejoras.

Evaluación

Rúbrica basada en: definición correcta de costos/beneficios/valor agregado (30%), aplicación a su proyecto (40%), y claridad de ejemplos y justificaciones (30%).

Unidad 7: Unidad 7: Trabajo en equipo y mini-presentación de la idea de negocio digital

Objetivos de Aprendizaje

1. Organizar roles y responsabilidades dentro del equipo.
2. Diseñar una presentación breve y clara que comunique la idea y su viabilidad.
3. Defender la viabilidad de la idea ante preguntas y comentarios de la clase y del docente.

Contenidos Temáticos

1. Trabajo en equipo: roles, comunicación y coordinación. Descripción corta de estrategias colaborativas.
2. Estructura de una mini-presentación: introducción, problema, solución, valor y cierre. Descripción corta de cada parte.
3. Defensa de viabilidad: respuestas a preguntas y manejo de objeciones. Descripción breve de técnicas de Q&A.

Actividades

1. **Actividad 1: Roles y responsabilidades** - Definan roles (coordinador, presentadores, diseñador de diapositivas) y establezcan un plan de trabajo. Aprendizajes: organización y responsabilidad compartida.

2. **Actividad 2: Construcción de la mini-presentación** - Preparación de una presentación breve con elementos clave (problema, solución, público, valor). Aprendizajes: síntesis y comunicación visual.
3. **Actividad 3: Presentación y retroalimentación** - Realicen la exposición ante la clase y reciban comentarios constructivos para mejoras. Aprendizajes: comunicación oral y uso de retroalimentación.

Evaluación

Evaluación por criterios: claridad de la idea y su propuesta de valor (30%), organización y roles de equipo (20%), calidad de la presentación y defensa (40%), y uso de la retroalimentación para mejoras (10%).

Unidad 8: Unidad 8: Análisis de caso de marketing digital para adolescentes y mejoras para su proyecto

Objetivos de Aprendizaje

1. Analizar un caso de marketing digital para adolescentes (mensaje, canal, formato).
2. Proponer al menos una mejora para su propio proyecto basándose en el análisis.
3. Aplicar ideas de mejora de marketing a la planificación de su proyecto digital.

Contenidos Temáticos

1. Análisis de casos de marketing digital para adolescentes. Descripción corta de elementos clave (mensaje, canal, interacción).
2. Identificación de fortalezas y debilidades del caso. Descripción breve de criterios de análisis.
3. Propuestas de mejora para su propio proyecto. Descripción de acciones concretas y posibles impactos.

Actividades

1. **Actividad 1: Análisis del caso** - Revisen un caso de marketing dirigido a adolescentes y señalen qué funcionó, qué no y por qué. Aprendizajes: lectura crítica de mensajes y canales.
2. **Actividad 2: Propuesta de mejora** - Basándose en el análisis, propongan al menos una mejora aplicable a su proyecto (por ejemplo, ajuste de canal, formato o mensaje).
3. **Actividad 3: Aplicación de mejoras** - inserten las mejoras en su plan de marketing y preparen una breve presentación de impacto esperado.

Evaluación

Evaluación por criterios: calidad del análisis del caso (40%), pertinencia y viabilidad de la mejora propuesta (40%), claridad en la aplicación de la mejora a su proyecto (20%).