

Proyecto final: solución tecnológica para un problema real

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

Este curso de Informática está diseñado para estudiantes de 13 a 14 años y tiene una duración de 6 semanas. Su enfoque es práctico y centrado en proyectos, con el objetivo de desarrollar competencias digitales y habilidades para resolver problemas reales mediante herramientas informáticas simples. La evaluación se estructura para garantizar que los estudiantes conecten teoría y práctica, trabajando de forma colaborativa y reflexiva.

La evaluación de la unidad se alinea con los OBJETIVOS ESPECÍFICOS y el OBJETIVO GENERAL. Se considerarán los siguientes criterios: Identificación clara del problema y de los usuarios (40%); Viabilidad y pertinencia de la solución propuesta (20%); Calidad del plan de proyecto, diseño del prototipo y evidencia de pruebas (20%); Defensa oral y capacidad de comunicar el problema, la solución, el proceso, los resultados y las mejoras (20%). A lo largo de las seis semanas, el curso se estructura en un ciclo de exploración, diseño, construcción y evaluación. Cada semana propone entregables, revisión entre pares y retroalimentación del docente para reforzar el aprendizaje, la colaboración y la reflexión crítica.

Objetivo general: completar el curso en 6 semanas con un proyecto de informática que identifique un problema real, proponga una solución viable, presente un prototipo y se defienda ante un público. Específicos: identificar problemas relevantes, comprender a los usuarios, plantear soluciones prácticas, planificar un proyecto, diseñar y probar un prototipo y comunicar de forma clara y convincente el proceso y resultados.

Competencias

COMPETENCIAS

- Aplicar pensamiento computacional para identificar problemas, plantear soluciones y diseñar prototipos simples.
- Desarrollar habilidades de planificación, gestión de proyectos y trabajo en equipo.
- Comunicar ideas y resultados de forma oral y escrita, con claridad y argumentación.
- Colaborar respetuosamente, organizando roles y aprovechando las aportaciones de cada miembro.
- Usar de forma responsable la tecnología y fomentar la ciudadanía digital y la seguridad en línea.
- Transferir aprendizajes a contextos reales, adaptando soluciones a distintos escenarios.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Equipo de cómputo o dispositivos con acceso a internet en la escuela; disponibilidad de al menos una hora de laboratorio por semana y tareas fuera del horario de clase.
- Software básico: procesador de textos, herramientas de presentación, y herramientas de prototipado o programación básica (p. ej., Scratch, Figma, Canva, Google Workspace, Zoom/Meet).
- Recursos de apoyo: guías de proyecto, rúbricas de evaluación, plantillas de plan de proyecto y ejemplos de prototipos.
- Conectividad y seguridad: cumplimiento de normas de uso responsable de TIC, protección de datos y ética digital.
- Conocimientos previos: alfabetización digital básica y habilidades de investigación y búsqueda en Internet.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Proyecto final: solución tecnológica para un problema real

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar un problema real en el entorno de la escuela o la comunidad y describir sus usuarios y contexto.
- Proponer una solución tecnológica viable, ética y segura que responda a las necesidades identificadas.
- Diseñar un plan de proyecto, crear un prototipo o modelo funcional y documentar el proceso y los resultados obtenidos.
- Desarrollar habilidades de comunicación para presentar y defender el proyecto ante la clase, explicando el problema, la solución, el proceso, los resultados y posibles mejoras.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Identificación del problema y usuarios

Descripción corta: comprender el problema desde la perspectiva de quienes lo viven, identificar usuarios y definir criterios de éxito.

1. Observación del entorno y recogida de evidencias sobre el problema real.
 2. Mapeo de usuarios, roles y necesidades; definición del enunciado del problema.
 3. Establecimiento de criterios de éxito y posibles métricas de evaluación.
- **Actividad 1: Observación guiada del entorno** - Los estudiantes observan el lugar donde se presenta el problema, registran datos cualitativos y cuantitativos, y comparten hallazgos en un diario de campo. Puntos clave: empatía, recopilación de evidencias, definición del problema. Aprendizajes: identificar necesidades reales y contexto del usuario.

- **Actividad 2: Mapa de usuarios y enunciado del problema** - En grupos, crean un diagrama de actores y elaboran un enunciado claro del problema que guiará el proyecto. Puntos clave: claridad del problema, alcance y límites. Aprendizajes: percepción del usuario y formulación de problema centrada en el usuario.