

EDADES SUGERIDAS

+12

DOMINIOS DE CONOCIMIENTO

- Tecnología e ingeniería
- Lengua
- Ciudadanía global



PRESENTACIÓN

¡Acción 2! es una serie de aventuras tecnológicas. A lo largo de este capítulo descubrirás cómo pasar del universo del problema al universo de la solución, pensando en la tecnología como una herramienta para generar un cambio en una parte de la sociedad. Un cambio que, por pequeño que sea, pueda generar que algunas personas vivan mejor.

Invita a los estudiantes a entrar en el mundo de la solución comenzando con estas preguntas: ¿Para quién es la solución que piensan? ¿Quiénes van a usar la herramienta tecnológica que están imaginando?



HACEMOS FOCO EN EL CONOCER

Somos usuarios

¿Alguna vez te has puesto a pensar de qué Apps eres usuario y por qué? Pues, es momento de hacerlo. Momento de reflexionar junto a los estudiantes.



HACEMOS FOCO EN EL HACER

¡A perfilar!

Denominamos usuarios a las personas que van a utilizar cualquier aplicación que estemos creando. Cuanto más sepamos sobre ellos, mejor vamos a poder solucionar su problema.

¿Listos para crear su perfil de usuario?



HACEMOS FOCO EN EL SER

App para comprender jeroglíficos

Ya han descubierto datos relevantes de la cultura y escritura egipcia que los ayudaron a comprender la forma de vivir de las personas de aquella época. Ahora piensen, ¿qué aplicación hubiéramos podido crear para ayudar a la humanidad a descifrar los jeroglíficos de los egipcios?

ACTIVIDADES

Las actividades de las fichas Escuela Plus buscan inspirar propuestas pedagógicas en las que los alumnos puedan poner en juego el desarrollo de competencias. Perderle el miedo a la tecnología, puede ayudar a pensar soluciones para problemáticas reales, ideal para desarrollar un pensamiento crítico y creativo, ampliando la visión del mundo.



CONOCER

¿POR QUÉ SOY USUARIO?

Invita a los estudiantes a que, cada uno, cree una lista de al menos tres aplicaciones que utilizan con frecuencia en sus dispositivos móviles. Para cada una de ellas, pide a los estudiantes que escriban las razones por las que son usuarios de esa app en particular. ¿Qué les atrae de esa aplicación? ¿Qué necesidades satisface? ¿Cómo los beneficia? Compartan con la clase sus listas y razones detrás de sus elecciones. Anima a la discusión y a la reflexión: ¿Qué patrones emergen? ¿Qué les dice esto sobre sus preferencias y necesidades en línea?



HACER

DISEÑA EL PERFIL DE USUARIO PARA TU APP IDEAL

El perfil de usuario es la descripción de una persona que representa, de manera general, a todas las personas que van a usar la aplicación que se desea crear. Puedes proponer a los estudiantes que piensen, solos o en equipos, en un problema de la población que pueda solucionarse con una aplicación móvil. Por ejemplo, la necesidad de una app para encontrar lugares de estacionamiento en una ciudad congestionada. Luego, invítalos a pensar ideas para generar una aplicación que resuelva ese problema. Una vez que los estudiantes hayan ideado posibles apps, pídeles que identifiquen el perfil de usuario de la misma. ¿Quiénes serían las personas que más se beneficiarían de esta aplicación? ¿Cuáles son sus necesidades y preferencias? Deberán crear un perfil de usuario detallado, incluyendo edad, género, ocupación, ubicación geográfica, intereses, problemas que enfrentan y cómo la aplicación podría mejorar sus vidas. Si lo desean, pueden armar una ficha para ser completada por los estudiantes. Finalmente se presentará ante los demás la app y perfil de usuario, abriendo el espacio a posible debate.



SER

SOLUCIÓN PARA LEER JEROGLÍFICOS EGIPCIOS

Como ya saben, los jeroglíficos egipcios son un sistema de escritura que se utilizó en el antiguo Egipto. Invita a los estudiantes a pensar, en equipos, en una posible app que ayude a comprender este tipo de escritura. ¿Para quién es esta solución? ¿Quiénes van a usar esta herramienta tecnológica que estoy imaginando? ¿Para qué les serviría? Para finalizar la actividad invítalos a compartir sus soluciones.



METACOGNICIÓN

EMPATAPP

Hemos visto en el video que Vicente es una persona muy empática, como un programador que piensa en el impacto social, siempre teniendo en cuenta qué le pasa a la persona del otro lado de la pantalla.

Invita a los estudiantes a volver a pensar en su problema, en la posible aplicación móvil que solucione ese problema y en el perfil de usuario creado. ¿Nuestra solución es empática con los posibles usuarios? Volvamos a ponernos en los pies de los usuarios y pensemos: ¿Hay algo que podamos mejorar o sumar a esa posible solución? ¿Qué y cómo?

CONECTANDO MUNDOS

“¡VENDO, VENDO!” VENTA DE SOLUCIONES

Invita a los estudiantes a escribir una publicidad de venta de su solución para publicar en una revista o periódico de su país. Es importante incentivarlos a que sean creativos, de manera de convencer al público para que “comprendan” su solución. Una vez escrito el texto, se armará una cartelera con todas las publicidades. Cada estudiante podrá leer todas las ventas de soluciones y elegir una, mediante votación. La más votada será presentada ante el resto de los compañeros y abrir a debate para posibles valoraciones y sugerencias.

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x