

Tecnología - 1° medio

El Mundial 2026 tendrá sedes distribuidas en tres países y millones de personas necesitarán información digital para seguir partidos, resultados y actividades.

La experiencia invita a las y los estudiantes a diseñar una aplicación vinculada al torneo.



FICHA TÉCNICA

Objetivo de Aprendizaje

OA 3: Diseñar y crear soluciones tecnológicas considerando criterios de funcionamiento, necesidades de usuarios y comunicación de ideas mediante bocetos y prototipos.

Aprendizaje esperado de la actividad

Diseñar una propuesta tecnológica relacionada con el Mundial 2026 considerando necesidades reales de usuarios.

Duración

3 clases

Producto final

Prototipo: "La app oficial del Mundial"

Materiales

- Papel para bocetos
- Canva, Figma o App Inventor
- Referencias de aplicaciones deportivas



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Inicio de la experiencia

Preguntas activadoras

- ¿Qué aplicaciones usamos cuando seguimos eventos deportivos?
- ¿Qué problemas podría tener una persona que viaja al Mundial?
- ¿Cómo la tecnología mejora la experiencia de los usuarios?

Desarrollo

Puedes comenzar mostrando ejemplos de aplicaciones deportivas o plataformas digitales utilizadas para seguir eventos masivos. Invita al curso a identificar qué funciones ofrecen y qué necesidades ayudan a resolver.

Luego, conversa con las y los estudiantes sobre los desafíos que podría enfrentar una persona que sigue el Mundial 2026 en distintos países, idiomas y ciudades.

Posteriormente, organiza grupos de trabajo y propone el desafío de diseñar una aplicación relacionada con el Mundial.

Cada equipo debe definir:

1. Nombre de la aplicación
2. Problema o necesidad que busca resolver
3. Público objetivo
4. Funciones principales
5. Diseño de pantallas o bocetos
6. Experiencia de usuario

Opciones:

- calendario de partidos
- traductor básico para turistas
- trivia futbolera
- app inclusiva para personas con discapacidad
- seguimiento de estadísticas
- información turística de sedes

Se recomienda priorizar el diseño de soluciones y la comunicación de ideas por sobre el desarrollo técnico avanzado. Al finalizar, cada grupo presenta su propuesta mediante un pitch breve apoyado en bocetos, diagramas o prototipos digitales.

Claves pedagógicas

- Prioriza el diseño y la resolución de problemas por sobre la programación compleja
- Promueve el trabajo colaborativo
- Relaciona la tecnología con necesidades humanas
- Utiliza herramientas simples y accesibles

Cierre

Presentación tipo pitch.

Preguntas de reflexión

- ¿Qué necesidad resuelve nuestra app?
- ¿Cómo mejora la experiencia de las personas?
- ¿Qué desafíos tecnológicos existen en eventos masivos?

Pauta de evaluación

CRITERIO	Logrado	En desarrollo	Inicial
Identifica una necesidad real			
Diseña una solución pertinente			
Comunica ideas mediante bocetos			
Presenta funciones claras			
Trabaja colaborativamente			



PARA PROFUNDIZAR

- **MIT App Inventor:** plataforma gratuita desarrollada por MIT que permite crear aplicaciones móviles mediante programación visual y bloques simples. Ideal para introducir el diseño de apps y pensamiento computacional.
<https://appinventor.mit.edu>
- **Canva Educación:** herramienta de diseño accesible para crear bocetos, prototipos, presentaciones e interfaces simples de manera colaborativa.
<https://www.canva.com/education/>
- **Google for Education:** recursos y herramientas para trabajar pensamiento computacional, ciudadanía digital y creación tecnológica en el aula.
https://edu.google.com/intl/es_ALL/