

Actividad final: diseño e implementación de un recurso educativo interactivo

Descripción general del proyecto

Modalidad: Trabajo individual o grupal de ser necesario

Enfoque Pedagógico: Pensamiento computacional, diagramación lógica, prototipado interactivo y control de calidad (Testing).

Esta actividad final tiene como propósito que el docente integre los aprendizajes adquiridos a lo largo del módulo para resolver una problemática real de aprendizaje en su aula, lugar de trabajo o cotidianidad. A través de la descomposición del problema, el diseño de un algoritmo condicional y la implementación de un prototipo interactivo en Canva potenciado por Inteligencia Artificial, el docente creará un recurso educativo funcional y validado mediante pruebas de usuario.

Estructura del entregable

El proyecto final deberá ser presentado en un único informe organizado en las siguientes tres fases:

Fase 1: diagnóstico y pensamiento computacional

- **Identificación de la problemática:**

Redacta una descripción breve (150-200 palabras) de un desafío de aprendizaje real dentro de tu asignatura o nivel educativo (ej. dificultad en la interpretación de gráficos en física, comprensión lectora, resolución de ecuaciones, etc.), actividad laboral o algo de la vida cotidiana.

- **Aplicación de los 4 Pilares del pensamiento computacional:**

- **Descomposición:** Subdivide la problemática o el tema en al menos 3 sub-conceptos o pasos más simples.
- **Reconocimiento de patrones:** Identifica qué errores, confusiones o comportamientos se repiten con frecuencia en los estudiantes o usuarios con la problemática.
- **Abstracción:** Selecciona únicamente los elementos e instrucciones indispensables para el recurso, omitiendo información secundaria o distractores.
- **Diseño de algoritmo:** Describe en un párrafo la secuencia lógica paso a paso que guiará al estudiante o usuario dentro de la solución interactiva.

Fase 2: diagrama de flujo del recurso (lógica)

- **El algoritmo educativo:** Adjunta la imagen o captura de pantalla clara de tu diagrama de

flujo diseñado en Miro, Lucidchart o a mano alzada.

- **Requisitos de simbología y lógica obligatorios:**

- Óvalos para determinar el **INICIO** y el **FIN** del proceso.
- Al menos x cantidad Rombos de Decisión (Condicional **IF / ELSE**) que bifurque la experiencia del estudiante o usuario según sus respuestas o decisiones.
- Al menos x cantidad de Bucles (**Loop**) que permita al estudiante o usuario reintentar o acceder a una ruta de refuerzo pedagógico antes de avanzar.
- Declaración explícita de al menos 1 **Variable** de seguimiento (ej. *Puntaje, Vidas, Intentos* o *Nivel*).

Fase 3: Prototipado, testing y validación

Prototipado e IA en Canva:

- Presenta el Prompt maestro exacto que utilizaste en las herramientas de IA (ChatGPT/Claude/Gemini o IA de Canva) para generar la estructura, textos y preguntas.
- Proporciona el enlace público de presentación / sitio web o recurso de tu proyecto en Canva con los hipervínculos funcionales configurados.

Registro de testing y validación:

Aplica una prueba de usuario con un compañero de clase o colega y documenta los resultados en las siguientes tablas:

Prueba de rutas lógicas - Relacionado con el diagrama de flujo

Ruta Probada	¿Enlace Funcional?	¿Mensaje/Pantalla Correcta?	Observación / Ajuste Realizado
Camino del SÍ (IF): Respuesta Correcta → Aprobado	[Sí / No]	[Sí / No]	Ej: Redirige correctamente a la Pág. 3.
Camino del NO (ELSE): Respuesta Incorrecta → Error	[Sí / No]	[Sí / No]	Ej: El botón de la opción B no tenía enlace; se asignó a la Pág. 4.
Camino del Bucle (Loop): Reintentar → Volver a Pregunta	[Sí / No]	[Sí / No]	Ej: El botón devolver a pregunta funcionó correctamente.

Puede ampliarse, según la necesidad.

Validación de experiencia de usuario (user feedback)

- Claridad pedagógica: ¿La instrucción y las pistas de retroalimentación se entienden fácilmente?
- Usabilidad y diseño: ¿Los botones de navegación son visibles e intuitivos?
- Puntos ciegos: ¿Hubo algún momento en el que el usuario se sintió bloqueado sin saber cómo avanzar?

Plan de mejora

Describe brevemente en un párrafo qué ajuste específico realizaste en Canva para corregir la falla o mejorar la experiencia del usuario a partir del testing.