

Inventa el futuro

Los estudiantes imaginan el futuro de la tecnología inventando un nuevo producto o sistema y presentándolo en un formato tipo “Dragons’ Den”. Los estudiantes reflexionan sobre cómo evoluciona la tecnología, identifican problemas reales por resolver y practican cómo explicar ideas con claridad. La actividad fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la comunicación, a la vez que refuerza la idea de que la innovación responde a necesidades a lo largo del tiempo.

 TIPO DE ACTIVIDAD Manualidad · Presentación · Discusión	 DURACIÓN 45–60 min	 PARTICIPACIÓN Grupos pequeños · Individual
--	---	---

OBJETIVOS

Al finalizar esta actividad, los estudiantes podrán:

- Predecir cómo podría evolucionar la tecnología en el futuro
- Diseñar un invento sencillo para resolver un problema
- Explicar cómo y por qué funciona su invento
- Practicar la presentación y defensa de una idea.

MATERIALES

- Papel en blanco para bocetos y notas
- Lápices, crayones o marcadores
- Plantilla de presentación (ver Apéndice A) *(opcional)*
- Pizarrón o espacio para carteles
- Temporizador para las presentaciones *(opcional)*

PROCEDIMIENTO

APERTURA

1. Organiza los asientos para que los equipos puedan trabajar juntos y luego presentar al frente.
2. Prepara espacio en el pizarrón para enumerar ejemplos de tecnologías del pasado, del presente y emergentes.
3. Decide cómo se cronometrarán y evaluarán las presentaciones.

ACTIVIDAD PREVIA

5-10 minutos

1. Muestra o describe ejemplos de inventos que tuvieron éxito e inventos que fracasaron.
2. Comenta brevemente por qué algunas tecnologías funcionaron y otras no.
3. Presenta algunas tecnologías emergentes y pregunta a los estudiantes qué creen que podría pasar después.
4. Explica que hoy los estudiantes se convertirán en inventores que predicen el futuro.

Objetivo en palabras del estudiante

- “Inventa una nueva tecnología y convence a otros de que es una buena idea.”

ACTIVIDAD

30-40 minutos

Preparación

1. Explica el formato de Dragons’ Den: los estudiantes inventan y luego presentan su idea.

2. Explica las expectativas para la presentación: qué es, qué problema resuelve y por qué importa.
3. Asigna a los estudiantes a trabajar de forma individual o en equipos pequeños.

Modelado

1. Da un ejemplo sencillo de invento, como una mochila que carga dispositivos usando el movimiento.
2. Modela una presentación breve que explique el problema, la solución y el beneficio.

Realización

1. Los estudiantes hacen una lluvia de ideas sobre problemas que quieren resolver.
2. Los estudiantes diseñan un invento que aborde el problema.
3. Los estudiantes hacen un boceto del invento y escriben los puntos clave para su presentación.
4. Los equipos ensayan cómo explicarán su idea.
5. Los estudiantes presentan su invento al docente o a la clase en presentaciones breves.

Punto de control

1. Circula durante la planificación para asegurarte de que las ideas sean claras y realistas.
2. Haz preguntas orientadoras como “¿Quién usaría esto?” y “¿Por qué es mejor que lo que existe ahora?”

Reflexión

- Después de las presentaciones, pregunta a los estudiantes qué inventos les parecieron más interesantes.
- Pregunta qué problemas parecieron más importantes de resolver.
- Pregunta qué hizo que una presentación fuera convincente.

SEGUIMIENTO

5-10 minutos

1. Repasa que la tecnología evoluciona para resolver problemas.
2. Comenta cómo las predicciones pueden ser correctas o incorrectas con el tiempo.
3. Conecta con la innovación del mundo real y cómo las ideas mejoran mediante la retroalimentación.

CIERRE

1. Recoge los bocetos y materiales.
2. Restablece el orden del salón de clases.
3. Agradece a los estudiantes por su creatividad y esfuerzo.
4. Mensaje final: “Todo invento comienza como una idea que alguien tuvo la valentía de compartir.”

NOTAS

Manejo del salón de clases

- Mantén tiempos consistentes para las presentaciones.
- Fomenta la escucha respetuosa y las preguntas.

Extensiones y actividades complementarias

- Convierte la presentación en una tarea escrita.
- Agrega categorías de votación como la más útil, la más creativa o la más realista.

Diferenciación

- Estudiantes más jóvenes: enfocarse en dibujar y dar explicaciones sencillas.
- Estudiantes de inglés/Accesibilidad: apoyo visual, presentación en parejas.
- Seguridad: actividad sentada, no se requiere construcción física.