

3) Principios didácticos (para que no sea “solo pantalla”)

- **Interacción con intención:** tocar/arrastrar/seleccionar para pensar, no para “pasar diapositivas”.
- **Rutinas de pensamiento + metacognición** breve (qué hice / qué estrategia usé).
- **Colaborativo:** actividades diseñadas para 2–5 estudiantes en pantalla (roles rotativos).
- **Gamificación moderada:** puntos, niveles, misiones, tiempo, pero siempre con evidencia de aprendizaje.

la pantalla deja de ser un soporte de exposición y se convierte en un **dispositivo de participación, pensamiento y evaluación formativa**.

un paquete de **recursos interactivos listos para usar**,

y una **micro-formación asociada** para garantizar adopción.

5) Para quién es y cómo se usa

El producto está pensado para **escuelas y docentes** que ya cuentan con pantallas interactivas y necesitan:

- recursos de alta calidad listos para implementar,
- estrategias de gestión de aula (roles, tiempos, colaboración),
- y un sistema simple para sostener evaluación formativa.

El uso es inmediato: “entro, elijo colección/tema, ejecuto la experiencia en 10–25 minutos y me llevo evidencia”.

7) Resultado esperado

Un “ecosistema de contenidos” que:

- incrementa participación y comprensión,
- promueve autonomía y autorregulación,
- facilita trabajo colaborativo real,
- y ofrece a la escuela evidencia concreta del aprendizaje.

“Queremos convertir la pantalla interactiva en un dispositivo de aprendizaje visible: cada recurso le da al estudiante una meta clara, una decisión que tomar, una evidencia que producir y un cierre para pensar cómo aprendió.”