

Automatización accesible con Make

Datos de esta lección

Fase	F3 — Conexión con el mundo real y automatización no visual
Módulo	M3.3 — Automatización accesible con n8n / Make
Puntos de profesionalidad al superar el test	50

Objetivo práctico

Al terminar esta lección sabrás importar un escenario (scenario) de Make ya construido, entender sus piezas (módulos, conexiones, bundles, mapping, filtros), programar su ejecución, y leer sus registros con NVDA.

Resultado que obtendrás

Un escenario real de Make, importado desde el Blueprint de este curso, con tu propia conexión de Google Sheets configurada, activo y probado con una ejecución real.

Dónde encaja dentro del sistema final

Make es, en este curso, la segunda opción (junto con n8n) para la pieza AUTOMATIZACIÓN del sistema. Este módulo prepara, en concreto, la integración «Retell + Make» exigida como caso completo en el módulo 3.4 (Tool Calling).

Conocimientos previos

- El mensajero interno de la oficina: n8n/Make como concepto (módulo 1.2).
- Webhooks: cómo viaja la información entre sistemas (módulo 3.1).
- Automatización accesible con n8n (lección anterior).

Herramientas necesarias

- Una cuenta de Make.
- El Blueprint «make-webhook-registro-citas.json» (descárgalo desde Recursos).
- Un navegador con NVDA activo.

Posible coste

Make ofrece un plan gratuito con un número limitado de operaciones mensuales (verifica la cifra vigente en su página oficial de precios, ya que cambia con cierta frecuencia). Para las prácticas de este curso, el plan gratuito es suficiente.

Advertencia de seguridad

Antes de importar cualquier escenario (incluido el de este curso), revisa qué conexiones y qué acciones ejecuta cada módulo. Nunca importes un Blueprint de origen desconocido sin revisarlo antes.

Modelo mental

Piensa de nuevo en el mensajero interno de la oficina del módulo 1.2. En Make, ese recorrido completo se llama *scenario* (escenario), y cada parada del mensajero se llama *module* (módulo): son, conceptualmente, los mismos elementos que en n8n, con nombres distintos.

Explicación

Al igual que n8n, el editor visual de Make se basa en un lienzo donde normalmente se añaden y conectan módulos con el ratón. No se ha podido confirmar ni descartar con fiabilidad, contra documentación oficial, el nivel exacto de accesibilidad de ese lienzo para personas que usan exclusivamente teclado y lector de pantalla; dado que comparte el mismo paradigma visual que n8n (donde sí existen barreras documentadas), esta lección aplica el mismo criterio de precaución: trabajar mediante **importación de un Blueprint** confirmada como accesible (un cuadro de diálogo estándar de selección de archivo), en lugar de asumir que construir el escenario a mano con ratón es la única vía, y sin dar por buena una accesibilidad que no se ha podido verificar.

Un escenario de Make se compone de **módulos** (equivalentes a los nodos de n8n), unidos por **conexiones** (las credenciales de cada aplicación externa, como tu cuenta de Google Sheets). Cada vez que el escenario procesa un elemento de datos, Make lo llama **bundle**: un paquete de datos que va pasando de módulo en módulo, transformándose en cada paso mediante **mapping** (la asignación de qué dato de un módulo anterior rellena qué campo del módulo siguiente). Los **filtros** permiten que un bundle sólo continúe hacia el siguiente módulo si cumple una condición (por ejemplo, sólo procesar citas marcadas como urgentes). Cada vez que el escenario se ejecuta, ya sea automáticamente o de forma manual, queda un registro de **ejecución** con el detalle de cada módulo y cada bundle procesado.

Vocabulario nuevo

Scenario

Piénsalo así: El recorrido completo del mensajero de la oficina, de principio a fin.

Unidad de automatización completa en Make, formada por una secuencia de módulos.

Ejemplo: El Blueprint de este curso es un escenario de tres módulos.

Module (Make)

Piénsalo así: Cada parada del mensajero en su recorrido.

Unidad individual de un escenario de Make que realiza una acción concreta.

Ejemplo: El módulo «Registrar en la hoja de citas» del Blueprint escribe una fila nueva en Google Sheets.

Bundle

Piénsalo así: El recado concreto que el mensajero lleva en un viaje determinado.

Paquete de datos que Make procesa a través de los módulos de un escenario en una ejecución concreta.

Ejemplo: Cada cita recibida por el Webhook se convierte en un bundle que recorre los tres módulos del escenario.

Mapping

Piénsalo así: Indicar exactamente en qué casilla del formulario siguiente debe copiarse cada dato del formulario anterior.

Asignación de un dato procedente de un módulo anterior a un campo concreto de un módulo posterior.

Ejemplo: El módulo de Google Sheets mapea el campo "nombre" del JSON recibido a la primera columna de la hoja.

Preparación

Descarga el Blueprint «make-webhook-registro-citas.json» desde [Recursos](#), y ten preparada (o crea en el momento) una hoja de cálculo de Google Sheets con columnas para nombre, teléfono, servicio, inicio y fin.

Procedimiento paso a paso

1. **Contexto:** Vas a importar el Blueprint del curso en un escenario nuevo de Make, sin construirlo a mano en el lienzo.

Acción de teclado: Crea un escenario en blanco en Make. Busca el menú de tres puntos (normalmente en la esquina superior derecha) recorriendo con `Tab`, y activa «Import Blueprint». Selecciona el archivo JSON descargado con el selector de archivos estándar de Windows.

Respuesta esperada de NVDA: NVDA debería anunciar el cuadro de diálogo estándar «Abrir archivo» de Windows, y después la confirmación de que el escenario se ha poblado con los módulos del Blueprint.

Qué significa: Los tres módulos del escenario (Webhook, interpretar JSON, registrar en la hoja) aparecen ya definidos, sin que hayas tenido que arrastrar ni conectar nada visualmente.

Acción siguiente: Localiza el módulo «Registrar en la hoja de citas» para configurar tu conexión.

2. **Contexto:** Vas a conectar tu propia cuenta de Google Sheets en el módulo correspondiente.

Acción de teclado: Abre el módulo «Registrar en la hoja de citas» (Enter sobre su icono o entrada) y, en el campo de conexión, activa «Add» o «Create a connection».

Respuesta esperada de NVDA: NVDA debería anunciar el formulario de configuración del módulo, con el campo de conexión y los campos de mapping de columnas.

Qué significa: Este formulario de configuración de módulo, con campos de texto y desplegables estándar, es la forma principal de trabajar con Make de manera accesible.

Acción siguiente: Sigue el flujo de autorización de Google (una ventana

emergente estándar del navegador) y selecciona tu hoja de cálculo de citas.

3. **Contexto:** Vas a programar la ejecución del escenario y probarlo.

Acción de teclado: Localiza el interruptor de programación (normalmente etiquetado «Scheduling» o el interruptor ON/OFF del escenario) y actívalo con `Espacio` o `Enter`.

Respuesta esperada de NVDA: NVDA debería anunciar el cambio de estado del escenario a activo.

Qué significa: El escenario ya está escuchando peticiones reales en su URL de Webhook.

Acción siguiente: Envía una petición de prueba a esa URL con datos de ejemplo (técnica del módulo 3.1) y revisa después el historial de ejecuciones («History») para confirmar que se ha registrado correctamente en la hoja.

Posibles diferencias de interfaz

Los nombres exactos de menús («Import Blueprint», «History», «Scheduling») pueden variar ligeramente entre versiones de Make. El principio estable es siempre el mismo: importar desde archivo, configurar conexiones en formularios de módulo, activar el escenario, y consultar el historial de ejecuciones.

Problema de accesibilidad y alternativa

Situación de accesibilidad honesta sobre Make: no se ha encontrado, en la documentación oficial consultada, una declaración de accesibilidad ni evidencia verificable sobre el nivel de accesibilidad con teclado y lector de pantalla del editor visual (lienzo) de Make. Al compartir el mismo paradigma de construcción visual que n8n —donde sí existen barreras documentadas—, este curso aplica el mismo criterio de precaución en lugar de asumir que es plenamente accesible sin haberlo podido comprobar. **Alternativa mediante importación (la usada en esta lección):** importar un Blueprint ya construido mediante el selector de archivos estándar, confirmado como funcional. **Alternativa mediante API:** Make ofrece una API REST documentada oficialmente (Make Developer Hub) que permite gestionar escenarios mediante peticiones HTTP, sin depender del lienzo. **Grado de autonomía realista:** con las técnicas de esta lección puedes importar, configurar conexiones, activar y diagnosticar escenarios con autonomía; la construcción visual de un escenario complejo desde cero no se ha podido confirmar como plenamente accesible en la fecha de esta redacción.

Errores frecuentes y diagnóstico

El escenario importado no permite guardarse ni activarse.

Cómo localizarlo: Suele deberse a que algún módulo necesita una conexión válida antes de poder activar el conjunto del escenario.

Solución: Configura primero la conexión del módulo de Google Sheets (o el módulo que corresponda) y después intenta activar el escenario.

La fila no aparece en la hoja de cálculo tras la ejecución de prueba.

Cómo localizarlo: Puede deberse a que la hoja o pestaña seleccionada en el módulo no es la correcta, o a que el mapping de columnas está vacío.

Solución: Revisa, en el historial de ejecuciones, el detalle del módulo de Google Sheets para confirmar qué hoja y qué valores intentó escribir.

Comprobación final

Confirma que tienes el escenario del Blueprint importado, con tu conexión de Google Sheets configurada, activado, y con al menos una ejecución de prueba visible en el historial, revisada con NVDA. Si lo consigues, la comprobación es positiva.

Qué acabas de conseguir

Tienes una automatización real funcionando con Make, construida sin depender del lienzo visual, y comprendes tanto sus similitudes con n8n como las diferencias honestas de accesibilidad entre ambas.

Ejercicio práctico

Añade un cuarto módulo al escenario buscando «Google Calendar» por nombre en el buscador de aplicaciones de Make (una búsqueda de texto estándar, no un arrastre), sin necesidad de conocer su identificador técnico interno, y configura la acción «Create an Event» con los mismos datos que ya se registran en la hoja de cálculo.

Resumen de lo imprescindible

- Make usa los mismos conceptos que n8n con nombres distintos: escenario (workflow), module (nodo), bundle (paquete de datos), mapping (asignación de campos).

- No se ha podido confirmar con fiabilidad la accesibilidad completa del lienzo visual de Make: este curso aplica el mismo criterio de precaución que con n8n.
- La importación de un Blueprint mediante el selector de archivos estándar es la vía de trabajo principal en esta lección.
- La API REST de Make es la alternativa más robusta para gestionar escenarios sin depender del lienzo.

No necesitas aprender todavía

Todavía no necesitas conectar este escenario con Retell: eso se hace en el módulo 3.4, junto con la lección de accesibilidad de este módulo.

Estoy preparado para continuar si puedo...

- Importar un escenario de Make desde un Blueprint JSON.
- Configurar una conexión de Google Sheets en un módulo.
- Activar un escenario y consultar su historial de ejecuciones con NVDA.
- Explicar honestamente qué se sabe y qué no se sabe sobre la accesibilidad del lienzo de Make.

Test de comprobación

Para registrar el resultado y obtener Puntos de profesionalidad, realiza este test desde la versión web de la lección. Las opciones se muestran aquí sin señalar la respuesta correcta.

1. ¿Por qué esta lección aplica el mismo criterio de precaución de accesibilidad a Make que a n8n, aunque no exista, para Make, evidencia documentada tan específica como en n8n?
 - a. Porque Make comparte el mismo paradigma de construcción visual por lienzo, y no se ha podido confirmar su accesibilidad con documentación oficial fiable, por lo que se prefiere no asumir que es accesible sin comprobarlo.
 - b. Porque Make ha declarado oficialmente que su editor no es accesible en ningún caso.
 - c. Porque Make y n8n son literalmente el mismo producto con dos nombres distintos.
2. En Make, ¿qué representa un «bundle»?
 - a. El paquete de datos concreto (por ejemplo, una cita) que recorre los

- módulos de un escenario en una ejecución determinada.
- b. Un descuento comercial aplicado al plan de pago de Make.
 - c. El nombre alternativo que usa Make para un escenario completo.
3. Quieres añadir un módulo de Google Calendar a tu escenario de Make sin conocer su identificador técnico interno exacto. Según esta lección, ¿cómo puedes hacerlo de forma accesible?
- a. Buscando «Google Calendar» por su nombre visible en el buscador de aplicaciones de Make, un campo de búsqueda de texto estándar.
 - b. Es imposible añadir ese módulo sin conocer su identificador técnico interno.
 - c. Sólo puede añadirse editando manualmente el archivo Blueprint con el identificador exacto.

Fuentes

- [Scenarios > Blueprints — Make Developer Hub \(consultado el 2026-08-30\)](#)
- [Scenario blueprints — Make \(centro de ayuda oficial\) \(consultado el 2026-08-30\)](#)

Última actualización de este contenido: **2026-08-30**.