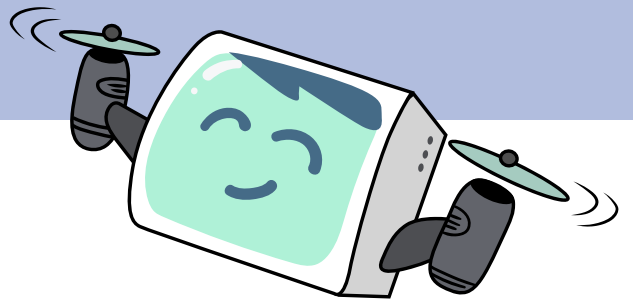


Guía del docente





CONTENIDO

Guía del **docente**

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Aprovechando al máximo La Tribu Digital
- 1.2 La experiencia de La Tribu Digital
- 1.3 Requisitos técnicos

2. ACTIVIDAD EN LÍNEA

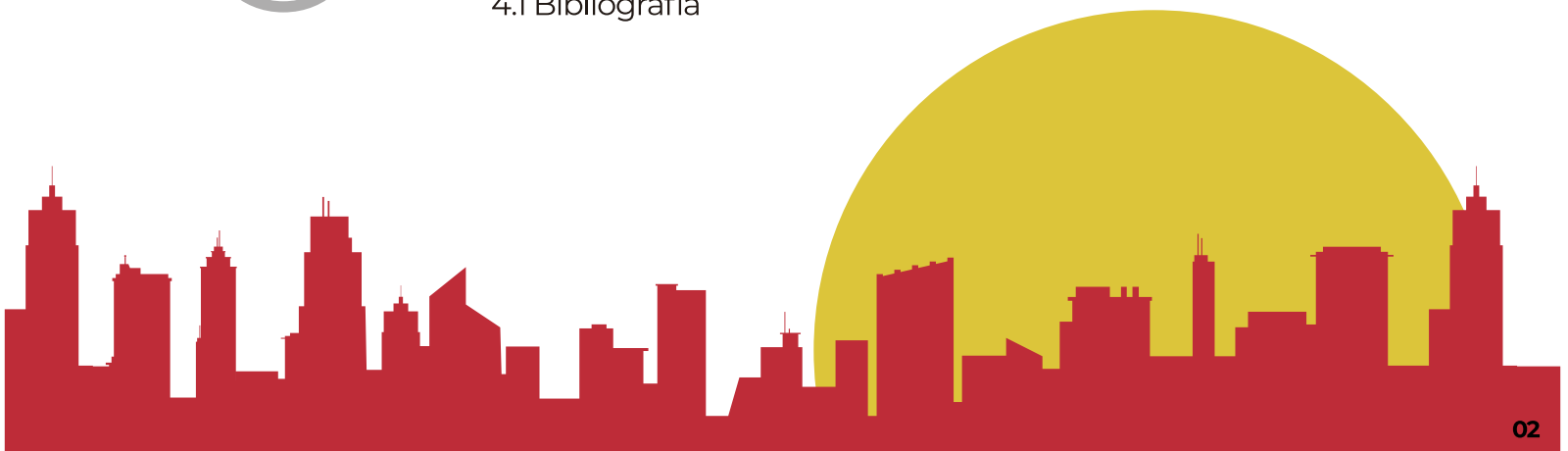
- 2.1 Propósito
- 2.2 Secuencia del aprendizaje
- 2.3 Objetivos de aprender Ciudadanía Digital
- 2.4 Recursos

3. PARA EMPEZAR

- 3.1 Cuenta usuario
- 3.2 Jugabilidad
- 3.3 Estrategia de aprendizaje
- 3.4 Desarrollo de las historias
- 3.5 Transferencia de conocimientos
- 3.6 Evaluación de las historias
- 3.7 Evaluación de la actividad

4. CONEXIONES CURRICULARES

- 4.1 Bibliografía



1.0 INTRODUCCIÓN

Aprovechando al máximo Tribu Digital.

¡Bienvenidos!

El juego Tribu Digital es una forma de brindar a los estudiantes de 10 a 13 años la libertad de explorar cómo las decisiones que toman en su vida digital puede afectarlos en la vida real. Los estudiantes juegan con tres personajes que se enfrentan a diferentes dilemas de ciudadanía digital. La historia y la puntuación que obtienen con sus decisiones, animan a los estudiantes a jugar repetidamente para explorar alternativas y vías de acción. Esta guía proporciona una descripción general del juego Tribu Digital, un resumen de cada historia interactiva y mini juego, además de recomendaciones sobre lecciones alineadas de ciudadanía digital.

La experiencia de la Tribu Digital.

Los estudiantes tendrán la oportunidad de jugar a través de cuatro historias temáticas. Si se completa en su totalidad, les tomará una hora de clases.

Recomendamos que el docente la realice antes de presentarla a los alumnos, a fin de prepararse para la reflexión que este juego invita a realizar.

A continuación se ilustra la estructura de las historias de la Tribu Digital.



Historia interactiva.

Cada historia está alineada con uno de estos cuatro temas de Ciudadanía Digital:

• **Salud y bienestar** • **Seguridad digital** • **Etiqueta digital** • **Identidad digital**

Estos temas enfatizan la amplia gama de opciones y consecuencias en la vida digital diaria de un estudiante. La puntuación se va acumulando hasta que el usuario haya completado la ruta.

Mini juegos.

Disponemos de una metodología basada en gamificación para abordar los conceptos de ciudadanía digital. Mediante acumulación de puntaje que se van acumulando juego a juego, se logra un resultado final al terminar la ruta. Una vez que los estudiantes realicen el juego completo, pueden comenzar nuevamente para mejorar sus puntajes.

Los estudiantes pueden cerrar con la "X" el video introductorio para no volver a repetirlo.

Hay tres mini juegos:

- **Bicicleta, asociado al tema de salud y bienestar.**
- **Creador de password, asociado al tema seguridad digital.**
- **Kodi programa, asociado al tema de salud y bienestar.**

Requisitos técnicos

- Los juegos están diseñados para navegadores web en computadoras de escritorio o portátiles (Windows, Chrome OS).
- Funciona en los siguientes navegadores de Internet.
(versiones mínimas): Mozilla Firefox, Google Chrome.
- Si desean usar en tablets debe instalar el siguiente plug-in:
<https://unity-web-player.softonic.com/>
- El juego no requiere contraseñas.
- Tarjeta de sonido, altavoces.
(se recomiendan auriculares individuales).
- Consulte con su escuela sobre los cortafuegos.

Nota: La Tribu Digital no está disponible como aplicación móvil. Para una mejor experiencia, recomendamos a los estudiantes que utilicen La Tribu Digital en un computador portátil o de escritorio.



2.0 ACTIVIDAD EN LÍNEA: HORA DEL CÓDIGO • TRIBU DIGITAL

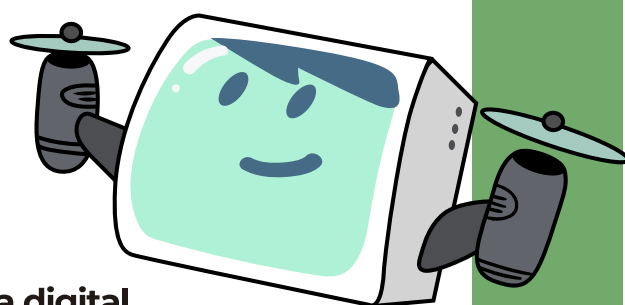
Propósito

Tribu Digital está diseñada para funcionar como un juego basado en la exploración donde los estudiantes son libres de tomar riesgos y evaluar sus implicaciones. La estrategia de árbol de decisiones involucra a los estudiantes con dilemas digitales que son representativos de experiencia con las tecnologías digitales. Por medio del juego los estudiantes tienen la oportunidad de responder de manera responsable y reflexionar sobre lo que significa ser un buen ciudadano digital.

Esta guía proporciona una descripción general del juego Tribu Digital, un resumen de cada historia interactiva y mini juego, además de recomendaciones sobre lecciones alineadas de ciudadanía digital.

Secuencia para el aprendizaje

- Presentación inicial (5 min)
- Trabajo con 4 historias (30 min)
- Transferencia del conocimiento (10 min)



Objetivos de aprender ciudadanía digital

Los estudiantes serán capaces de:

- Identificar la validez de la información en línea.
- Reconocer los beneficios y desafíos de tener una vida digital.
- Identificar los beneficios o consecuencias de tomar diferentes decisiones para abordar un dilema digital.
- Reflexionar sobre las decisiones y opciones alternativas.
- Ejercitar la empatía interpersonal interpretando roles y tomando la perspectiva de los demás.
- Transferir lo aprendido a situaciones del mundo real.

Recursos

URL del juego: <https://horadelcodigo.cl/juego-tribu/>

3.0 PREPARACIÓN

3.1

¿Necesitas una cuenta de usuario?

No se necesita crear una cuenta ni contraseña. La Tribu Digital no recopila información personal. Los jugadores pueden ingresar y repetir la experiencia las veces que quieran y mejorar sus puntajes.

3.2

Usabilidad del juego

1. Ir a url: <https://horadelcodigo.cl/juego-tribu/>

Haga clic en "Comenzar" en la parte inferior de la página.

2. A continuación, un video de bienvenida presentará las características de los personajes.

3. Luego, deberá seleccionar su personaje favorito y comenzar la aventura con el primer tema de salud y bienestar. Si contesta correctamente a la pregunta de este tema, podrá jugar al juego de la bicicleta y ganar puntos extras al comer alimentos saludables.

4. Cuando llega al final de cada historia, se le entregará un puntaje. La experiencia es lineal y no podrá saltarse o volver dentro de la secuencia. Debe llegar hasta el final de las cuatro historias.

5. Si desea mejorar su puntaje cuando haya terminado el juego completo, puede ir al inicio presionando el botón "Volver a intentarlo" y se reiniciará el puntaje en cero.

6. Al volver a comenzar el juego, puede cerrar el video del inicio para no tener que repetirlo.

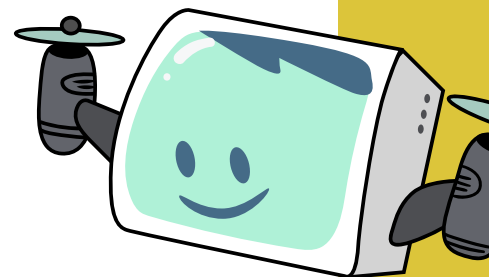
7. Para una explicación más detallada de la rúbrica de puntuación, consulte la sección 3.6

A TENER EN CUENTA:

- Una vez que los estudiantes hayan jugado, pueden omitir el video de introducción.
- Los estudiantes pueden repetir el juego tantas veces como quieran!
- El juego no requiere contraseñas.



ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE



3.3

Presentación inicial (5 min)

Pregunte a los estudiantes:

¿Qué creen que significa la ciudadanía digital?

¿Qué implica ser un ciudadano digital?

Invítelos al espacio de trabajo compartiendo la URL y dele espacio para trabajar. Indique que si tienen dudas los irá orientando. Si cuenta con más minutos puede detenerse a reflexionar y obtener conclusiones en cada historia.

3.4

Desarrollo de las Historias (30 min)

Grupo:

- Ordene a los estudiantes en pares
- Presente a los estudiantes el escenario de trabajo e invítelos a navegar por cada actividad.
- Cada actividad tiene un cierre.
- Cada historia termina con una reflexión que usted puede profundizar conversando con el grupo antes de continuar con la siguiente.

Observaciones:

Para esta actividad, vamos a observar y guiar a los estudiantes en el proceso. El programa es autoguiado, por lo que su rol como docente en esta parte es apoyar su uso y manejo.



3.5

Transferencia del conocimiento (5 min)

Reflexión:

Pida a los estudiantes que reflexionen sobre actividades de sus vidas en las que pueden determinar una forma diferente de actuar.

- ¿Cuál puede ser un ejemplo?
- ¿Cómo has actuado en ocasiones anteriores?
- ¿Qué cambiarías para una próxima ocasión?

Consulte la sección 4.0 [Conexiones curriculares] para obtener más detalles sobre cada historia.

3.6

Evaluación de las historias

A medida que los estudiantes trabajan en un tema, van obteniendo un puntaje. Cada tema de ciudadanía digital puede tener dos tipos de puntuaciones:

- Puntaje de preguntas: en las respuestas correctas obtendrá 100 puntos y en las respuestas incorrectas obtendrán sólo 50 puntos.
- Puntaje del juego: para cada mini juego, los estudiantes tienen tres intentos y reciben puntaje dependiendo de los elementos que vayan coleccionando y solucionado según cada desafío.



Cuadro con sistema de puntaje:

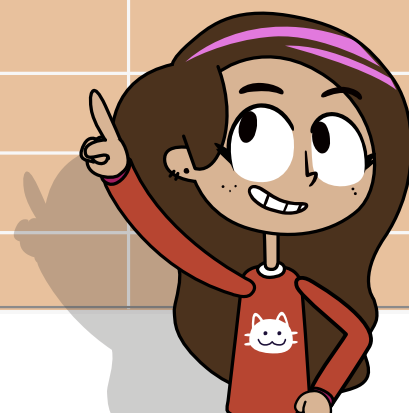
Clasificación:

Si el jugador obtiene un puntaje igual o superior a 400 puntos, recibe un diploma de buen ciudadano digital. Si el jugador obtiene menos de 400 puntos, debe jugar nuevamente para obtener más puntos y recibir su diploma.

La puntuación final considera el puntaje de las preguntas y de los mini juegos.

Los estudiantes pueden "guardar" su puntaje final tomando una captura de pantalla para compartirlo con sus compañeros.

Historia	Intentos	Sistema de Puntajes	
Historia 1	Una vez	Aplicación General : ¿Vamos a andar en bicicleta?	
		SI	NO
	Puntos	100 puntos	50 puntos
	Tres intentos	Juego bicicleta	
Bloques 1	Puntos	Recoge comida saludable	Recoge comida chatarra
	En los tres intentos	10 puntos por elemento saludable	0 puntos
Historia 2	Tres intentos	Juego Contraseña	
	1er intento	100 puntos	
	2do intento	50 puntos	
	3er intento	20 puntos	
Historia 3	Una vez	Aplicación General : ¿Subir Vídeos a redes sociales?	
		SI	NO
	Puntos	50 puntos	100 puntos
Historia 4		Aplicación General : ¿Me creo un perfil falso?	
	Puntos	SI	NO
		50 puntos	100 puntos
Juego Bloques 2	Tres intentos	Juego Kodi Bloques	
	1er intento	100 puntos	
	2do intento	50 puntos	
	3er intento	20 puntos	



3.7

Evaluación de la actividad

- Comentan y comparten ideas.
- Colaboran en la resolución de los desafíos presentados.
- Expresan sus puntos de vista y conclusiones.
- Escuchan las observaciones de los demás.
- Mencionan elementos de la ciudadanía digital.
- Relacionan comportamientos del mundo real con el mundo digital.



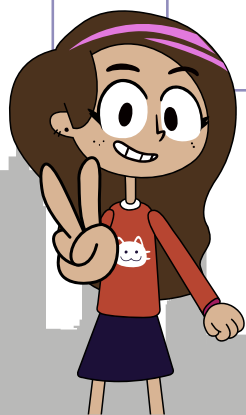
4.0 Conexiones curriculares

Los estudiantes completarán los juegos en una secuencia de trabajo.

Si el tiempo lo permite, recomendamos implementar la Tribu Digital en el contexto de educación ciudadana digital. Por ejemplo, el juego se puede completar antes de la clase o como tarea después de la misma.

A continuación se indica una descripción de las historias y guías de planificación de clases. Algunas de ellas corresponden a edades de escolares del primer ciclo, pero pueden adaptarse y usarse como referencia para el grupo de 10 a 13 años.

HISTORIA	DESCRIPCIÓN	TEMA DE CIUDADANÍA DIGITAL Y RECOMENDACIONES DE LECCIONES
Historia 1	Los tres niños (Euge, Tomy y Seba) están chateando, compartiendo videos o jugando hasta tarde en la noche con sus celulares, con una mala postura. Uno de ellos invita a los demás a andar en bicicleta al día siguiente en la mañana, pero se cansan muy rápido. El énfasis de esta historia es la falta de ejercicio al aire libre. Objetivo del mini juego: comer alimentos saludables y hacer ejercicio. El jugador o jugadora tiene tres vidas para lograr el mejor puntaje posible. Al dar la respuesta "Sí", el jugador o jugadora pasa al mini juego. Si su respuesta es "NO", pierde puntaje y no accede al mini juego.	SALUD Y BIENESTAR Planificación de actividad adaptable según edad. Se presenta como referencia: https://convivenciaescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/2021/05/Dimensión-1-Planificación-para-docentes-Salud-y-Bienestar-Digital.pdf Fuente: Convivencia escolar, Ministerio de Educación de Chile
Historia 2	En casa de Euge, se exhibe un mini juego Generador de Contraseñas. La escena del mini juego es un perfil de una red social y generador de contraseña, al lado derecho está Kodi (dron caricaturizado), guiando. Tiene tres intentos para generar una contraseña muy segura. Si al primer intento logra una contraseña muy difícil tendrá mayor puntaje, si utiliza todos los intentos el puntaje va bajando	SEGURIDAD DIGITAL Planificación de actividad adaptable según edad. Se presenta como referencia: https://convivenciaescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/2021/04/Dimensión-4-Planificación-para-docentes.pdf Fuente: Convivencia escolar, Ministerio de Educación de Chile
Historia 3	Los personajes Seba, Tomy y Euge van de paseo. Seba intenta saltar un pequeño riachuelo mientras Euge lo graba con su celular. Seba se cae y ellos se ríen. Euge guarda el video en su teléfono. El dilema es si Euge debe publicar este video en las redes sociales sin el consentimiento de su amigo.	ETIQUETA DIGITAL Planificación de actividad adaptable según edad. Se presenta como referencia. https://convivenciaescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/2021/04/Dimensión-7-Planificación-para-docentes.pdf
Historia 4	Seba está en el dilema de crear un perfil falso en Facebook, esto implica aumentar su edad a 21 años y subir una foto de otra persona.	IDENTIDAD DIGITAL Planificación de actividad adaptable según edad. Se presenta como referencia. https://convivenciaescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/2021/04/Dimensión-6-Planificación-para-docentes.pdf Fuente: Convivencia escolar, Ministerio de Educación de Chile.
Kodi programa	Este es un mini juego con tres niveles, donde los niños aprenden a programar en bloques. El primero enseña las instrucciones básicas para comprender la programación en bloque. En el segundo desafío tienen que mover a Kodi por la pantalla para encontrar los audífonos. En el tercer desafío tienen que apagar todos los dispositivos electrónicos de la habitación para tener un descanso reparador.	SALUD Y BIENESTAR Este juego presenta la oportunidad de conversar con los estudiantes respecto de los efectos de los dispositivos en la habitación cuando los niños van a dormir. Video recomendado para conversar: https://www.youtube.com/watch?v=2EDyA0-qKSQ Fuente: Convivencia escolar, Ministerio de Educación de Chile.



4.1

Bibliografía

Ministerio de Educación de Chile (2020). Convivencia escolar.

Obtenido de <https://convivenciaescolar.mineduc.cl>

Common Sense (2020). La brújula digital.

Obtenido de <https://www.commonsense.org/education/digital-compass>





Documento elaborado por el Área de Educación de Fundación Kodea,
en colaboración con Coding - U

