

Clic a Clic

Set de Alfabetización Digital para la Trayectoria Escolar

Te presentamos esta serie de guías para docentes, cuyo propósito es fortalecer la alfabetización digital de las y los estudiantes mediante una propuesta de actividades integradas al currículum nacional. Estas guías se enmarcan en la iniciativa **Ciudadanía Digital** del Ministerio de Educación.

Este set se enfoca en la primera dimensión de Ciudadanía Digital:
Alfabetización digital crítica y reflexiva.

¿Sabes qué aborda esta dimensión?

La **alfabetización digital crítica y reflexiva** implica adquirir conocimientos, habilidades y actitudes para usar, comprender y evaluar de forma autónoma las tecnologías digitales. Es una base fundamental, ya que permite un uso **efectivo y consciente**, considerando sus fuentes, brechas, sesgos y consecuencias.

Organización y estructura de las guías

Estas guías proponen actividades desde 1° básico a 2° medio. Puedes encontrar el resto de las guías en el siguiente enlace:

<https://ciudadaniadigital.mineduc.cl/recurso/clic-a-clic-set-de-alfabetizacion-digital/>

Para facilitar la presentación de las actividades, cada guía se estructura en las siguientes secciones:



Alfabetización digital crítica y reflexiva



Cuidados y responsabilidades digitales



Participación ciudadanía y digital



Creatividad digital e innovación



CONCEPTOS CLAVE



VINCULACIÓN CURRICULAR



PREGUNTAS ACTIVADORAS



ORIENTACIONES PARA EL TRABAJO EN AULA



PROPUESTA DE AUTOEVALUACIÓN FORMATIVA



RECURSOS COMPLEMENTARIOS

ECO-NOTEBOOK COLABORATIVO: DISEÑA, CONSTRUYE, CONECTA

En el contexto educativo actual, donde el desarrollo de habilidades para el uso de tecnologías digitales y la estimulación de la creatividad se vuelven cada vez más relevantes, esta actividad interdisciplinaria integra las asignaturas de Tecnología, Matemática y Artes Visuales para fortalecer el desarrollo de habilidades del siglo XXI, tales como la creatividad, la resolución de problemas y la comunicación oral.



La actividad invita a los y las estudiantes a:

- Identificar conceptos iniciales de tecnología digital a partir del reconocimiento de los componentes básicos de un notebook.
- Construir un prototipo con materiales reciclados, aplicando estrategias creativas y de resolución de problemas.
- Colaborar en un proyecto grupal para fortalecer habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

Esta propuesta se presenta como un marco flexible y adaptable, que permite a los y las docentes personalizar su implementación según los intereses y requerimientos de sus estudiantes, así como las particularidades de su contexto educativo. **Es fundamental ajustar el lenguaje y las actividades al nivel de desarrollo de las y los estudiantes, para asegurar experiencias significativas y pertinentes.**



CONCEPTOS CLAVE

En esta sección encontrarán una definición clara y concisa de los conceptos claves para la propuesta de actividad. Les recomendamos que, al presentarlos a sus estudiantes, los ilustren con ejemplos concretos y relevantes para su vida cotidiana, y que utilicen imágenes y recursos visuales para facilitar su comprensión.

1

Material Reciclado: materiales que ya han sido utilizados y que, en lugar de ser desechados, se reutilizan para crear nuevos objetos. El uso de material reciclado fomenta la creatividad, la conciencia ambiental y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas.

2

Hardware: se refiere a todos los componentes físicos y tangibles de un sistema informático o dispositivo electrónico. Estos componentes son los elementos que se pueden ver y tocar, y que trabajan en conjunto para que el sistema funcione.

3

Software: se refiere al conjunto de componentes intangibles de un sistema informático que controlan y coordinan el funcionamiento del hardware. En esencia, es el conjunto de programas, datos, instrucciones y reglas que permiten a una computadora realizar tareas específicas.

4

Diseño: es el proceso de planificar y crear algo nuevo, pensando en cómo se verá y cómo funcionará. Puede ser dibujar un juguete, planear cómo decorar un cuarto o inventar un juego en la computadora.





VINCULACIÓN CURRICULAR

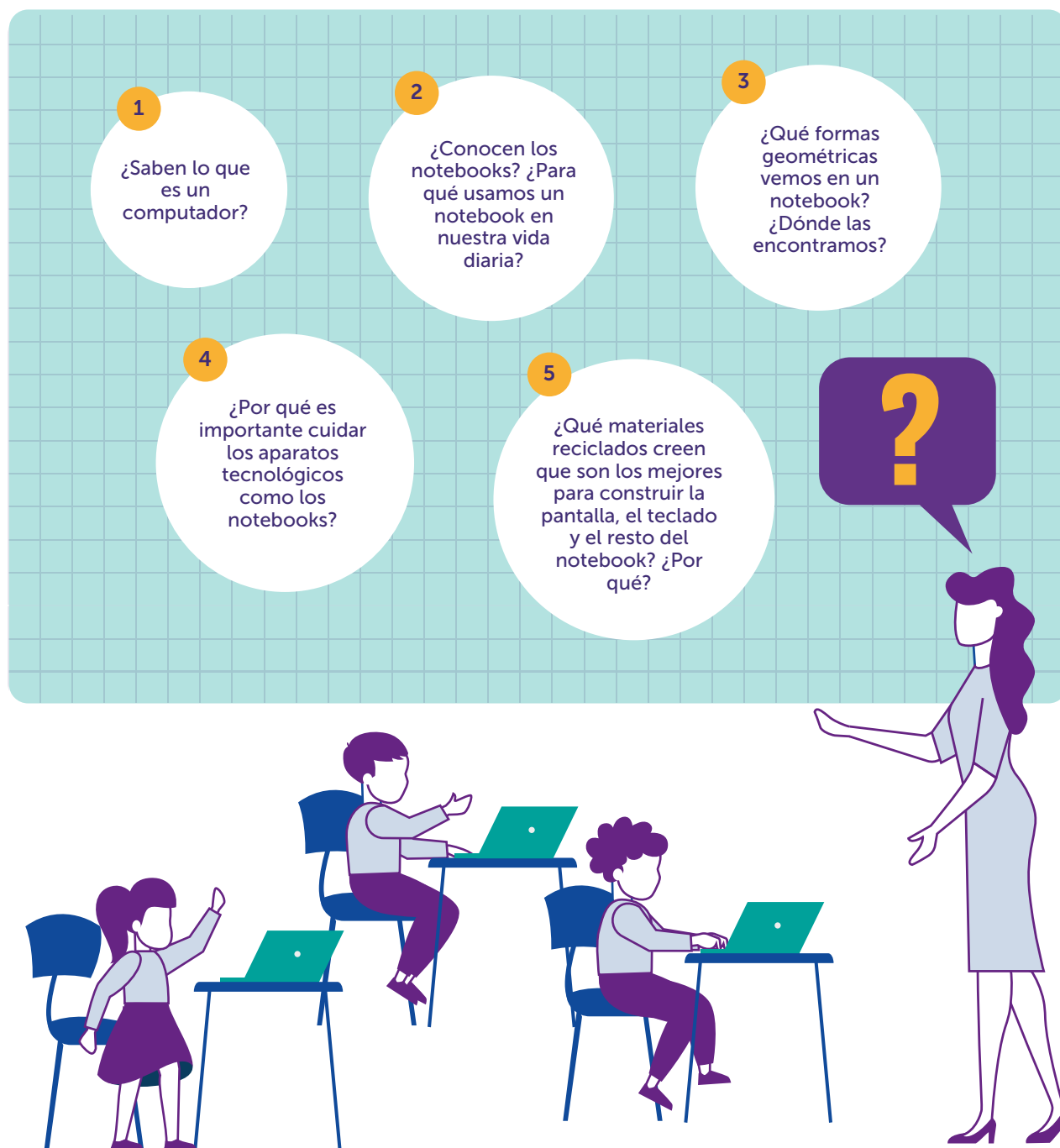
Se han seleccionado algunos Objetivos de Aprendizaje (OA) y Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT), habilidades y actitudes del currículum nacional para trabajar de manera interdisciplinaria esta propuesta. Sin embargo, tienen la opción de trabajar otros OA y OAT que consideren pertinentes y de hacer las adecuaciones necesarias según el contexto y características de sus estudiantes.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE TRANSVERSAL	EJE	ACTITUDES	HABILIDAD
TECNOLOGÍA				
OA 01 - Crear diseños de objetos tecnológicos, a partir de sus propias experiencias y representando sus ideas, a través de dibujo a mano alzada o modelos concretos, y con orientación del profesor.	Utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.	Diseñar, hacer y probar	Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.	Observar: obtener información de un objeto, sistema, servicio o proceso tecnológico por medio de los sentidos.
MATEMÁTICA				
OA 14 - Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.		Geometría	Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.	Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.
ARTES VISUALES				
OA 02 - Experimentar y aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte: línea (gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular).		Expresar y Crear Visualmente.	Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.	Manejo de materiales, herramientas y procedimientos.



PREGUNTAS ACTIVADORAS

A continuación, les presentamos una serie de preguntas que podrán utilizar para despertar la curiosidad de sus estudiantes, motivarlos a investigar y promover la reflexión sobre los temas que se abordan en la actividad. Se recomienda incluir preguntas de diferentes niveles de complejidad para atender a la diversidad del alumnado.





ORIENTACIONES PARA EL TRABAJO EN EL AULA

En esta sección encontrarán orientaciones para implementar la propuesta en el aula. Esta actividad favorece la comprensión del uso de la tecnología y potencia diversas habilidades de los y las estudiantes.

SUGERENCIAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN

📍 **Espacio recomendado:** Sala de clases.

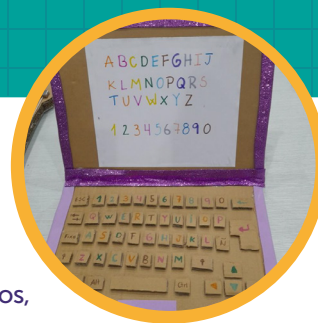
👥 **Organización de estudiantes:** Trabajo en grupos de 3 estudiantes.

📦 **Recursos necesarios:** Tijeras, pegamento, plumones, papeles de colores o papel lustre, materiales reciclados como caja de cereal, caja de té, tapas pequeñas (de botellas o medicamentos), envase de yogurt, rollos de papel higiénico, lana, etc.

📝 **Consejo pedagógico:** Fomentar el **trabajo colaborativo** asignando roles claros y promoviendo un sistema de turnos. Esto permite que todos los integrantes participen activamente y de manera equitativa.

ECO-NOTEBOOK COLABORATIVO

En esta actividad, sus estudiantes se convertirán en diseñadoras y diseñadores de su propio "Notebook Reciclado". Explorarán los componentes esenciales de un notebook, entendiendo sus funciones y cómo el hardware y el software trabajan juntos. Luego, darán rienda suelta a su creatividad construyendo un notebook con materiales reciclados, aplicando conceptos matemáticos y espaciales en el proceso. Finalmente, en grupos presentarán su creación, demostrando sus funcionalidades y reflexionando sobre el aprendizaje adquirido.



- 1 Comience invitando a sus estudiantes a sumergirse en el mundo de la tecnología. Inicien una conversación sobre los computadores y en especial sobre los notebooks, sus funciones y componentes. Dedique tiempo a explicar las funciones esenciales de estos dispositivos: procesamiento de información, visualización de datos en la pantalla, interacción mediante el teclado y el mouse, y la capacidad de obtener resultados físicos a través de la impresora.



Recomendación pedagógica

¿Cómo explicar qué es "procesar información"?

Es cuando el computador piensa rápido lo que le pedimos para poder mostrarnos una respuesta. Por ejemplo, cuando tú haces un dibujo con el mouse o escribes tu nombre con el teclado, el computador recibe esa información y la organiza dentro de sí. Eso se llama procesar la información. Es como cuando tú escuchas una pregunta, piensas un momento... y luego das una respuesta. El computador hace lo mismo, ¡pero en un segundo!

2 Introduzca los conceptos fundamentales de hardware y software, diferenciando claramente entre los componentes físicos, como la pantalla y el teclado, y los programas que les dan vida. Para enriquecer la actividad, considere invitar a profesionales del sector tecnológico a compartir sus experiencias laborales con el uso de notebooks y los cuidados que requieren al usarlo. Puede ser, por ejemplo, el o la encargada de coordinación informática del establecimiento. Esto permitirá a los y las estudiantes comprender la relevancia práctica de estos dispositivos en el mundo laboral.

3 Para consolidar los conceptos abordados, organice pequeños grupos para comenzar con la guía **"Lina conoce un notebook"**. Primero, lea el cuento en voz alta, después cada grupo arma el notebook de la mamá de Lina utilizando las piezas recortables sobre una hoja blanca. Podrán pintarlo y decorarlo como se lo imaginen. Para finalizar esta actividad, repasen los cuidados básicos que deberán tener Lina y su mamá cuando usen el equipo.

4 Luego, dirija a sus estudiantes hacia la fase de diseño y construcción. Cada equipo tendrá la tarea de crear un modelo de notebook utilizando materiales reciclados. El diseño deberá incluir una pantalla con íconos básicos, un teclado, un mouse y una impresora que represente la salida de información.

5 Durante el proceso de construcción, anime a las y los estudiantes a identificar figuras geométricas 2D y 3D en los componentes y a aplicar conceptos de ubicación espacial, como "arriba", "abajo", "derecha" e "izquierda", para ensamblar las partes del notebook. Se sugiere dibujar estas figuras en la pizarra para que las y los estudiantes las identifiquen mientras construyen.

6 Continúe la actividad en la clase siguiente, destinando unos 20 minutos para que los equipos finalicen los detalles de la construcción y organicen la presentación de su modelo de notebook. Durante la presentación, cada grupo explicará la función de uno de los componentes, demostrando alguna de las tareas que el "software" simulado puede realizar, las características especiales de su diseño y las prácticas adecuadas para el cuidado de este tipo de equipos. Intencione, mediante preguntas específicas, que cada equipo aborde un elemento o aspecto distinto en su presentación.

7 Después de las presentaciones, facilite una reflexión grupal sobre el aprendizaje obtenido, animando a las y los estudiantes a conectar la actividad con sus conocimientos previos y a considerar la aplicación de la tecnología en su vida cotidiana.



PROPUESTA DE AUTOEVALUACIÓN FORMATIVA

A continuación, se presenta una pauta de autoevaluación como parte del enfoque de evaluación formativa. Se recomienda entregarla al inicio de la actividad, explicando a los y las estudiantes cada uno de los indicadores, los niveles de logro y la forma en que deberán aplicarla, para que les sirva como guía durante el desarrollo de la tarea. Al finalizar las presentaciones, se sugiere pedir que completen la pauta y utilizarla como insumo para la retroalimentación y la reflexión final.

Puedes imprimir la pauta y entregarla directamente a las y los estudiantes para su autoevaluación.

Pauta de autoevaluación

"MI PROGRESO: ECO-NOTEBOOK COLABORATIVO"

Nombre: _____

Curso: _____ Fecha: _____

Lee (o escucha) cada pregunta con atención. Luego, marca con una cruz () la carita que mejor muestre cómo te fue:

😊 Si, lo hice — 😐 Necesito mejorar — 😞 Me costó mucho

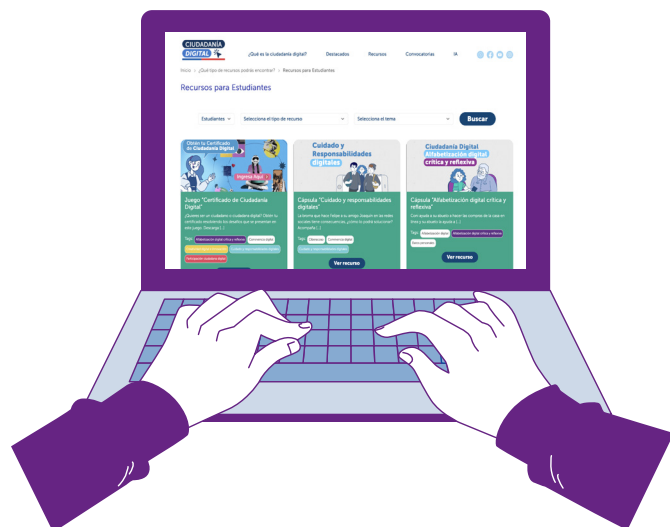
¿CÓMO REALICÉ LA ACTIVIDAD?	Sí, lo hice	Necesito mejorar	Me costó mucho
1 ¿Trabajé bien con mi equipo y escuché a mis compañeros/as?	😊	😐	😞
2 ¿Ayudé a construir el Eco-Notebook con los materiales reciclados?	😊	😐	😞
3 ¿Puedo decir para qué sirve cada parte del notebook que hicimos?	😊	😐	😞
4 ¿Participé cuando mostramos nuestro notebook a la clase?	😊	😐	😞
5 ¿Cuidé los materiales y traté de hacer mi mejor trabajo?	😊	😐	😞



RECURSOS COMPLEMENTARIOS

Para complementar les proporcionamos una selección de recursos que incluyen videos, artículos, páginas web, entre otros. Les recomendamos que revisen estos recursos con anticipación y que los utilicen de forma creativa para enriquecer el aprendizaje de sus estudiantes.

- **Sitio web Ciudadanía Digital del Ministerio de Educación - Recursos para estudiantes** 
Página web donde las y los estudiantes pueden explorar los recursos diseñados especialmente para ellos.
- **Serie animada "Las Aventuras de Wi y Fi": Alfabetización Digital** 
Este capítulo pertenece a la serie animada "Las aventuras de Wi y Fi" para que las y los estudiantes comprendan que utilizar los dispositivos digitales y navegar en la web es mucho más que enviar y ver videos.
- **El computador por dentro** 
Este recurso forma parte de la serie educativa "Aprender Conectados". En este caso, Elio y Luna crean a Rocío Bot, la primera robot construida en una casa del árbol. ¿Pero cómo hacer para que se mueva y haga cosas? Junto a ella aprenderán sobre hardware y software.
- **Computadora para niños/as** 
Sitio con recursos e información útil para enseñar a las y los niños todo sobre los computadores.
- **Figuras geométricas entre nosotros** 
Página web para que las y los estudiantes descubran las figuras geométricas presentes en nuestro entorno.
- **Cualquier persona puede aprender Ciencias de la Computación** 
Sitio web educativo con videos atractivos, tutoriales autodidácticos y actividades de programación para explorar el mundo de la informática, pensado para personas de diferentes edades.





ANEXO 1 - GUÍA 1° BÁSICO

ECO-NOTEBOOK COLABORATIVO: DISEÑA, CONSTRUYE, CONECTA

Nombre: _____

Curso: _____ Fecha: _____

- 1 Escucha atentamente el cuento "Lina conoce un notebook".

LINA CONOCE UN NOTEBOOK

Lina tenía seis años y una gran curiosidad. Le gustaba armar cosas con cajas, imaginar historias con sus peluches y hacer preguntas todo el día.

Un lunes, su mamá llegó con una caja nueva.

—Este es mi nuevo notebook —le dijo—. Lo necesito para trabajar desde la casa.

Lina la miró con los ojos bien abiertos.

—¿Y qué haces con él?

—Con el computador puedo escribir informes, revisar correos, asistir a reuniones por videollamada y guardar documentos importantes —le explicó mientras abría la tapa del notebook.

Cuando lo encendió, Lina observó atentamente la **pantalla**. Aparecieron varios **íconos**: un sobre, una cámara, una carpeta, una hoja con líneas.

—¿Qué son esos dibujitos?

—Son íconos —dijo su mamá—. Cada uno representa un programa distinto. Los programas son ayudantes del computador y te permiten hacer diferentes cosas. Este con forma de sobre es para enviar mensajes, el de la cámara es para conectarme con otras personas, la carpeta guarda mis archivos, y este con la hoja es donde escribo mis textos.

Lina estaba fascinada.

—¿Puedo probar?

—Sí, pero solo un ratito y conmigo al lado —le dijo su mamá con una sonrisa.

Le mostró el **teclado**, lleno de letras y números para escribir, y el **mouse**, que movía una flechita por la pantalla.

—¿Y eso? —preguntó Lina señalando la carita sonriente que había en la esquina.

—Es un **programa para dibujar**. Puedes elegir colores y formas. Te lo muestro un momento.

Lina hizo clic y empezó a mover el mouse. Dibujó una nube, escribió su nombre y luego eligió una estrella amarilla.

—¡Esto es como tener una caja de lápices mágica!

—Sí, pero recuerda que el computador no es un juguete —le recordó su mamá—. Hay que **usarlo con cuidado**: no golpearlo, no comer cerca, y siempre con un adulto.

Lina asintió muy seria.

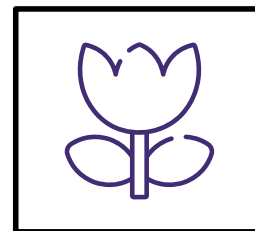
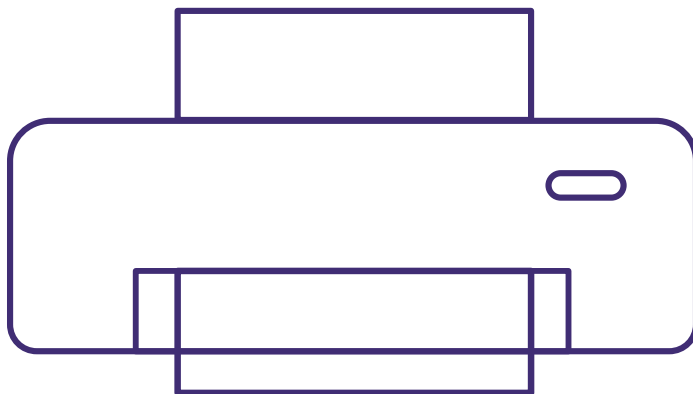
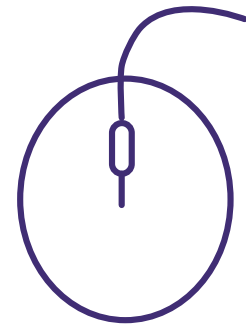
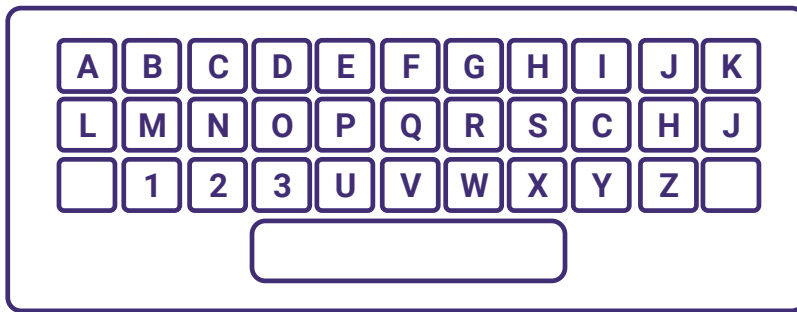
—Entonces, ¿mañana seguimos dibujando juntas?

—Claro que sí —dijo su mamá—. Aprender con alguien siempre es más entretenido.



2

En grupo, recorten las piezas, armen y peguen el notebook de la mamá de Lina en una hoja blanca. Lo pueden colorear y decorar como prefieran.



**¡Compártenos tu opinión
sobre esta guía!**

Nos interesa conocer tu opinión e impresiones
sobre esta guía, lo que nos ayudará a mejorar
y crear nuevos materiales para las
comunidades educativas.



Si quieres responder la encuesta escanea
el QR o haz clic [aquí](#)