

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 ciudadana y digital



Creatividad digital e innovación



CONCEPTOS CLAVE



VINCULACIÓN CURRICULAR



PREGUNTAS ACTIVADORAS



ORIENTACIONES PARA EL TRABAJO EN AULA



PROPUESTA DE AUTOEVALUACIÓN FORMATIVA



RECURSOS COMPLEMENTARIOS

VIAJERAS Y VIAJEROS EN EL TIEMPO: PRESENTANDO LA ANTIGÜEDAD

En el dinámico entorno educativo actual, donde la integración de habilidades digitales y el fomento del pensamiento crítico son pilares fundamentales, presentamos una propuesta que conecta las asignaturas de Tecnología, Lenguaje y Comunicación e Historia, Geografía y Ciencias Sociales. Esta actividad interdisciplinaria tiene por objetivo enriquecer la comprensión de civilizaciones antiguas a través de la investigación digital y la creación de presentaciones multimedia.



La actividad invita a los y las estudiantes a:

- Explorar la historia de civilizaciones antiguas a través de la investigación digital.
- Utilizar herramientas digitales para organizar y comunicar sus hallazgos.
- Presentar sus investigaciones de manera clara y creativa fomentando la comunicación y el pensamiento crítico.

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

Civilización Antigua: conjunto de sociedades humanas que alcanzaron un alto grado de desarrollo cultural, político y social en la Antigüedad, caracterizadas por su organización compleja y producción de conocimiento.

2

Investigación: proceso sistemático de indagación y análisis para la adquisición de nuevos conocimientos o la verificación de hipótesis, mediante la consulta de fuentes documentales y digitales.

3

Software de presentación: herramienta digital destinada a la creación de presentaciones visuales mediante la combinación de texto, imágenes, gráficos y elementos multimedia.

4

Diapositiva: unidad básica de una presentación digital, consistente en una pantalla que muestra información visual o textual.





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 Transversal	Buscar, acceder y procesar información de diversas fuentes virtuales y evaluar su calidad y pertinencia.		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	EJE	ACTITUDES	HABILIDAD
TECNOLOGÍA			
OA 05 - Usar software de presentación para organizar y comunicar ideas para diferentes propósitos.	Tecnologías de la información y la comunicación.	Demostrar un uso seguro y responsable de internet, cumpliendo las reglas entregadas por el profesor y respetando los derechos de autor.	Comunicar: Intercambiar con otros sus ideas, experiencias, diseños, planes y resultados de su trabajo con objetos y procesos tecnológicos. Se espera que se utilicen una variedad de formatos, incluidas las TIC.
HISTORIA, GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES			
OA 04 - Comparar modos de vida de la Antigüedad con el propio, considerando costumbres, trabajos y oficios, creencias, vestimentas y características de las ciudades, entre otros.	Historia.	Trabajar en forma rigurosa y perseverante, con espíritu emprendedor y con una disposición positiva a la crítica y la autocrítica.	Obtener información sobre el pasado y el presente a partir de diversas fuentes dadas (como entrevistas, narraciones, medios audiovisuales, mapas, textos, imágenes, gráficos, tablas y pictogramas, entre otros), mediante preguntas dirigidas.
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN			
OA 15 - Escribir textos diversos en el formato adecuado y con mensaje claro.	Escritura, comunicación oral.	Demostrar disposición e interés por expresarse de manera creativa por medio de la comunicación oral y escrita.	Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés usando material de apoyo (power point).



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.

1

Si pudieras viajar al pasado, ¿a qué civilización antigua te gustaría ir y por qué?

2

¿Cómo crees que las computadoras y el internet nos ayudan a aprender sobre la historia?

3

¿Cómo podemos asegurarnos de que la información que encontramos en internet sobre la historia es verdadera?

4

¿Qué habilidades necesitamos para presentar información de manera interesante y clara a otras personas?

5

¿Qué debes tener en cuenta al elegir imágenes y videos de internet para incluirlos en una presentación de historia?





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 o laboratorio de computación.
- 👤 **Organización de estudiantes:** Trabajo en grupos de 3 estudiantes.
- 🖨 **Recursos necesarios:** Computador o notebook por grupo.
- 📝 **Consejo pedagógico:** Fomentar el trabajo colaborativo asignando roles claros y promoviendo un sistema de turnos. Esto permite que todas y todos los integrantes participen activamente y de manera equitativa.

Parte I de la actividad

ARQUEÓLOGOS Y ARQUEÓLOGAS DIGITALES: DESCUBRIENDO LA ANTIGÜEDAD

En esta primera actividad, sus estudiantes se transformarán en "arqueólogos y arqueólogas digitales" y se sumergirán en la investigación de una civilización antigua. Utilizarán diversas fuentes de información para recopilar datos relevantes sobre la vida en la antigüedad, enfocándose en aspectos como costumbres, trabajos, creencias, vestimentas y características urbanas. El objetivo principal es que las y los estudiantes adquieran conocimientos sólidos sobre la civilización elegida y desarrollen habilidades de investigación y análisis.



- 1 Proponga a los y las estudiantes un viaje fascinante a través de las civilizaciones antiguas de Grecia y Roma. Primero, organice equipos de trabajo de 3 estudiantes, luego guíe una discusión grupal para que, juntos, seleccionen una de estas civilizaciones para investigar a fondo.
- 2 Anime a sus estudiantes a sumergirse en una investigación exhaustiva, utilizando una variedad de recursos como libros de historia, enciclopedias, páginas web y videos educativos. Te recomendamos algunos sitios webs:

- Cápsula que presenta las civilizaciones romanas y griegas:
https://www.youtube.com/watch?v=e9c_3_pXKJY 
- 10 mitos griegos contados para niños:
<https://rz100arte.com/mitologia-para-ninos-10-mitos-griegos-contados-para-ninos/> 
- Artículo que presenta las principales características de la civilización romana:
<https://humanidades.com/civilizacion-romana/> 
- Libro sobre Mitos griegos y romanos ilustrados:
<https://billiken.lat/wp-content/uploads/2021/06/LIBRO-Mitos-griegos-y-romanos-3.pdf> 
- Video de Smile and Lear: La Antigua Grecia - 5 cosas que deberías saber
<https://www.youtube.com/watch?v=cknXSvinhJo> 

3

Indíqueles que recopilen información esencial sobre las costumbres, trabajos, creencias, vestimenta y características de las ciudades de la civilización seleccionada. Oriénteles para que vayan registrando los datos más importantes en un documento en Word.

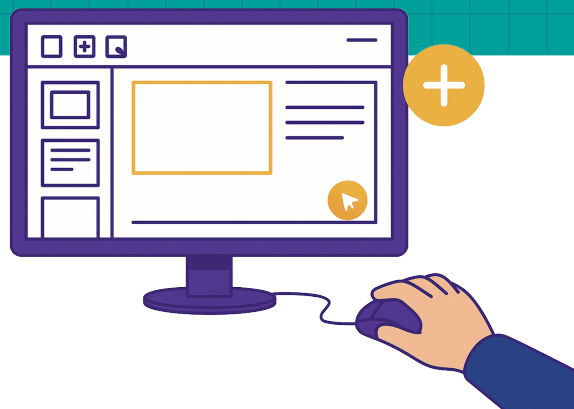
4

Invite a sus estudiantes a seleccionar y guardar tanto sus notas como imágenes relevantes en una carpeta específica dentro del computador. Esta carpeta será útil más adelante para la elaboración de una presentación. Para apoyar este proceso, modele su uso considerando los siguientes aspectos:

- a Muestre cómo **crear una carpeta en el escritorio**, destacando la importancia de asignarle un nombre claro y fácil de identificar, que les permita encontrarla fácilmente en el futuro.
- b Explique cómo **guardar archivos dentro de la carpeta**, ya sea mediante el arrastre de archivos desde otras ubicaciones o usando la opción de “guardar como” o “mover a”.
- c Enseñe a **nombrar o renombrar archivos**, enfatizando la importancia de utilizar nombres descriptivos que indiquen claramente el contenido (por ejemplo: “Vestimenta_griegos.jpg” o “Notas_costumbres.docx”).
- d Presente la opción de **crear subcarpetas dentro de la carpeta principal**, mostrando diferentes formas de organizar el contenido, como por tipo de archivo (textos, imágenes), temática (creencias, trabajos, vestimenta), o fuente (libros, internet, videos).

PRESENTANDO LA HISTORIA CON TECNOLOGÍA

En esta segunda parte, los y las estudiantes comunicarán los hallazgos de su investigación utilizando un software de presentaciones. El objetivo es que cada equipo organice la información recopilada de manera clara y creativa, elaborando una presentación visualmente atractiva que refleje su comprensión de la civilización antigua estudiada.



1 Para esto modele el uso de software de presentaciones como [Presentaciones de Google](#) o [PowerPoint](#), proyectando su pantalla del computador y realizando una demostración de las funciones esenciales que utilizarán en la actividad. Asegúrese de mostrar:

- cómo crear una nueva presentación
- la selección de una plantilla
- la incorporación de nuevas diapositivas
- la inserción de texto, imágenes y videos
- el formato del texto y las imágenes
- el uso de transiciones y animaciones
- la organización de la información
- el proceso de guardar

2 Una vez familiarizados con la herramienta, las y los estudiantes comenzarán a crear sus presentaciones sobre la civilización investigada. Acompáñelos en el uso de las funciones revisadas, orientándolos en tareas como insertar imágenes, redactar descripciones, distribuir la información en distintas diapositivas y aplicar transiciones de manera coherente.

3 En una clase posterior, invite a cada grupo a exponer su presentación frente al curso. Pídale que expliquen la civilización investigada, los aspectos que destacaron en su presentación y las decisiones que tomaron en su diseño.

4

Promueva una conversación grupal sobre lo aprendido, destacando las similitudes y diferencias entre la vida en la antigüedad y la actualidad. Reflexionen también sobre cómo el uso de herramientas digitales puede apoyar el aprendizaje de historia y la comunicación de ideas. Entregue retroalimentación centrada en tres aspectos: el contenido, el uso de la herramienta tecnológica y la organización de la información.

5

Considere la posibilidad de compartir las presentaciones con otros cursos o con las familias, ya sea a través del sitio web del establecimiento o mediante la creación de una página web del curso, por ejemplo, con [Google Sites](#) .



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: INVESTIGACIÓN Y PRESENTACIÓN DIGITAL"

Nombre: _____

Curso: _____ Fecha: _____

Lee cada pregunta con atención. Luego, marca con una cruz (X) el nivel que mejor represente cómo te fue.

¿Cómo realicé la actividad?	Sí, lo hice	Necesito mejorar	Me costó mucho
Investigación en la carpeta			
1 ¿Creé y organicé bien las carpetas para el tema de investigación?			
2 ¿Encontré y guardé diferentes tipos de información (textos, imágenes, videos)?			
3 ¿Le puse nombres claros a mis archivos?			
4 ¿Elegí solo la información que era relevante para la investigación?			
Creando mi Presentación			
5 ¿Usé bien la herramienta de presentaciones (ej. PowerPoint)?			
6 ¿Elegí una plantilla que se ve bien y combina con el tema de la presentación?			
7 ¿Las diapositivas elaboradas con el grupo tienen información clara y ordenada?			
8 ¿El texto se lee bien y no tiene errores?			
9 ¿Usé imágenes y videos que ayudan a explicar el tema?			
10 ¿Puse transiciones y animaciones que se ven bien?			
11 ¿La presentación se ve bonita y bien hecha?			



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.

- **Orientaciones para el desarrollo de la Ciudadanía Digital con enfoque de género - Con aplicación práctica en disciplinas STEM** 

En este documento se presentan los conceptos de ciudadanía digital, STEM, enfoque de género, el marco normativo nacional que ampara la incorporación del enfoque de género a la educación, y herramientas y aplicaciones prácticas como actividades de clase para disciplinas STEM.

- **Marco STEM+ para la implementación de innovación educativa en Latinoamérica** 

Desarrollado en colaboración con instituciones educativas y expertos de la Red STEM Latinoamérica, el marco STEM+ ofrece herramientas didácticas para la enseñanza de competencias del siglo XXI.

- **Video para enseñar a niños/niñas cómo crear una carpeta en el computador** 

Este video nos muestra de una forma simple cómo enseñar a niñas y niños a crear una carpeta en el computador y a cambiar el nombre.



**¡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](#) 