

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

DE LA IDEA A LA PANTALLA: CREANDO HISTORIETAS DIGITALES

En un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental que las y los estudiantes adquieran habilidades para utilizar la tecnología digital de manera efectiva. Esta guía tiene como propósito desarrollar el conocimiento y manejo de herramientas digitales, fomentando en los y las estudiantes la creatividad y sus habilidades de comunicación a través del uso de tecnologías digitales. A través de un enfoque interdisciplinario que integra Artes Visuales, Tecnología y Lenguaje y Comunicación, se busca la experimentación con plataformas digitales, potenciando su alfabetización digital y su capacidad de comunicación.



Esta actividad invita a los y las estudiantes a:

- Crear seres ficticios que integren elementos tecnológicos y biológicos fomentando la creatividad y la imaginación.
- Utilizar herramientas digitales para diseñar, narrar y presentar ideas de forma colaborativa y multimodal.
- Construir narrativas con sentido, presentando sus creaciones de forma clara y atractiva con el fin de potenciar habilidades de comunicación visual y escrita.
- Trabajar de forma colaborativa respetando los roles, turnos y opiniones, promoviendo la comunicación efectiva y la toma de decisiones conjunta.

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

Inventción: es el acto de crear algo que no existía previamente, un proceso creativo donde la imaginación se transforma en realidad. Conlleva el diseño y construcción de nuevas ideas, desde pequeños dispositivos hasta grandes conceptos, impulsando así el progreso y la innovación.

2

Colaboración: se basa en el trabajo en equipo, donde individuos con diversas habilidades y perspectivas se unen para alcanzar un objetivo común. Implica compartir ideas, esfuerzos y responsabilidades, fomentando un ambiente de respeto mutuo y apoyo para lograr el propósito colectivo.

3

Narrativa: es el arte de contar historias, ya sea a través de palabras, imágenes o sonidos. Requiere organizar eventos y personajes en una secuencia lógica y coherente para crear un relato cautivador y significativo que conecte con el público.

4

Historieta: también llamado "Cómic" son una secuencia de dibujos que presentan un relato, con o sin texto. Utiliza viñetas, cuadros y globos de diálogo para representar una historia entre personajes.





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	Utilizar aplicaciones para presentar, representar, analizar y modelar información y situaciones, comunicar ideas y argumentos, comprender y resolver problemas de manera eficiente y efectiva, aprovechando múltiples medios (texto, imagen, audio y video).		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	EJE	ACTITUDES	HABILIDAD
TECNOLOGÍA			
OA 05 - Usar software para organizar y comunicar ideas e información con diferentes propósitos mediante: programas de presentación para mostrar imágenes, diagramas y textos, entre otros.	Tecnologías de la Información y Comunicación.	Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.	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.
OA 06 - Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato, incorporar elementos de diseño y guardar un documento.	Tecnologías de la Información y Comunicación.	Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.	Diseñar: Crear, dibujar, representar y comunicar un nuevo objeto, sistema o servicio tecnológico, utilizando diversas técnicas y medios, incluidas las TIC.
ARTES VISUALES			
OA 03 - Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural, cultural y artístico, demostrando manejo de imágenes digitales.	Expresar y crear visualmente.	Respetar el trabajo artístico de otros, valorando la originalidad.	Imaginar, generar ideas, planificar, experimentar y producir para la elaboración de trabajos de arte y objetos de diseño.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

OA 12 - Escribir creativamente narraciones (experiencias personales, relatos de hechos, cuentos, etc.) que incluyan:

- una secuencia lógica de eventos
- inicio, desarrollo y desenlace
- conectores adecuados
- descripciones
- un lenguaje expresivo para desarrollar la acción

Escritura, Comunicación Oral.

Demostrar respeto por las diversas opiniones y puntos de vista, reconociendo el diálogo como una herramienta de enriquecimiento personal y social.

Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: usando material de apoyo (power point, papelógrafo, objetos, etc.) si es pertinente.



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

¿Han creado alguna vez una historia o un dibujo utilizando un computador?
¿Cómo fue esa experiencia?

2

¿Cuáles herramientas digitales conoces para crear un dibujo o escribir por medio de un computador o tablet?

3

¿Cómo podemos utilizar las tecnologías digitales para ser creativos y expresar nuestras ideas?

4

¿Cómo sería el mejor amigo/a o mascota del futuro?

5

¿Qué problemas o desafíos podría resolver tu mascota en el futuro?





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 duplas (2 estudiantes).
- **Recursos necesarios:** Computador o notebook por grupo (no se recomienda el uso de tablet dado que se utilizará el procesador de texto y herramientas de presentación que se trabajan mejor con un teclado y un mouse).
- 📝 **Consejo pedagógico:** Fomentar el trabajo colaborativo asignando roles claros y promoviendo un sistema de turnos. Esto permite que los o las integrantes de la dupla participen activamente y de manera equitativa.

Parte I de la actividad

AMIGOS DEL FUTURO: CREANDO LA MASCOTA SOÑADA

En esta actividad, invite a sus estudiantes a convertirse en exploradores y exploradoras del mañana, guiándoles en un diálogo para imaginar y diseñar las posibles mascotas del futuro. Fomente la imaginación, desafiándolos a concebir seres que fusionen biología y tecnología, o criaturas completamente originales nacidas de su fantasía.

Su rol será el de un/a facilitador/a que impulsa la creatividad y el trabajo colaborativo, asegurando que cada estudiante aporte a esta visión colectiva del futuro.



- 1 Para comenzar, encienda la creatividad y sumérjalos en un viaje visual, proyectando imágenes y videos de robots con inteligencia artificial, animales exóticos y criaturas de ciencia ficción (<https://www.freepik.es/> ) , para ello puede usar un prompt del tipo "genera una mascota del futuro que integre elementos biológicos y tecnológicos, en un estilo animado para niños de 10 años".

- 2 Una vez que el aula esté impregnada de ideas y referencias, organice a sus estudiantes en duplas. Pídales que entre ambos/as integrantes imaginen su mascota del futuro, y que concuerden una idea general de cómo será.

- 3 Ahora que los y las estudiantes tienen a sus mascotas del futuro en mente, es hora de darles vida. Indique a cada dupla que desarrollen en detalle la idea seleccionada, mediante la creación de una ficha técnica con las características del nuevo ser vivo, usando un procesador de texto como Word o Documentos de Google. Utilice el modelo de tabla disponible en "Anexos", para ello se sugiere:

- Insertar una tabla de dos columnas y seis filas. La primera columna corresponde a las características de la mascota del futuro y la segunda columna a la descripción de esas características (ver modelo de tabla en anexos)
- Dar título a la ficha colocando "Nuestra mascota del futuro"
- Insertar el nombre de la mascota
- Llenar la tabla con las descripciones de las características de la mascota

- 4 Es hora de diseñar la mascota. Invítelos a utilizar programas como Paint 3D para dibujar a su mascota o plataformas de IA generativa, como Chat GPT, con su herramienta "Crea una imagen", [Microsoft Designer](#) , Canva a través de sus "apps" o [Freepik](#) .



Recomendación pedagógica

Las herramientas de IA generativa requieren iniciar sesión con una cuenta de correo electrónico. Por ello, antes de utilizarlas, verifique si las y los estudiantes cuentan con una o si será necesario otorgar acceso mediante cuentas institucionales.

Tenga en cuenta que, en sus versiones gratuitas, estas herramientas suelen tener un uso limitado por día o por período.

Además, debido a la edad de las y los estudiantes, el uso de herramientas de generación de imágenes con IA requiere contar con el conocimiento y consentimiento de sus tutores legales. Por ello, se recomienda solicitar a las y los apoderados una autorización firmada para su uso.

Para más información sobre su uso, consulte las [guías publicadas por el Ministerio de Educación](#) .

Para trabajar con herramientas de IA generativa, es necesario elaborar un prompt. Se sugiere modelar esta construcción junto a sus estudiantes, utilizando la información contenida en la ficha técnica y siguiendo la siguiente estructura base:

Genera una imagen de una mascota del futuro que tenga un cuerpo _____, que su cabeza sea _____, que su piel o recubrimiento externo sea _____, de color _____ y que además tenga otras características como _____.
(Entrega la imagen en formato png.)

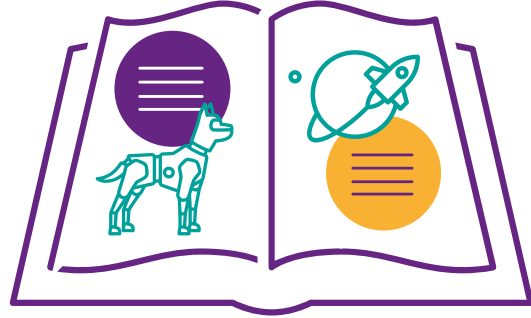
5

Una vez generada la imagen, pídeles a sus estudiantes que la descarguen y la guarden en el escritorio, asignándole un nombre al archivo (por ejemplo, el nombre de la mascota), ya que la utilizarán en la siguiente parte de la actividad.

Al estar en formato .png, la imagen podrá ser fácilmente incorporada en la historieta, permitiendo superponerla sobre distintos fondos o paisajes, según la ambientación que deseen dar a su historia.

CREANDO LA HISTORIETA: AVENTURAS CON NUESTRA MASCOTA DEL FUTURO

Es el momento de guiar a sus estudiantes en la creación de narrativas digitales. Tras haber diseñado sus mascotas del futuro deberán darles vida a través de historias visuales. Su papel será crucial para asegurar que los y las estudiantes no solo dominen las herramientas, sino que también desarrollen habilidades de narración y comunicación visual, culminando en una presentación donde cada creación sea celebrada.



- 1 Para comenzar a desarrollar la historia, pídeles que identifiquen uno o dos personajes adicionales a su mascota protagonista. Para organizar sus ideas y asegurar un desarrollo coherente, propicie el uso de la técnica del guion gráfico o storyboard, planificando cada viñeta con las escenas y diálogos que desean incluir.

Sugiera seguir la estructura clásica de narrativa propuesta por Pixar: “Había una vez... Todos los días... Hasta que un día... Por eso... Hasta que finalmente... Desde entonces...”. Esta secuencia les permitirá construir una historia con un hilo conductor claro y atractivo. Las y los estudiantes deberán crear una historieta breve de al menos seis viñetas, utilizando un borrador en papel. Este debe ser simple y esquemático, ya que su objetivo no es la representación gráfica final, sino la organización narrativa. Por ello, se recomienda asignar un tiempo acotado de aproximadamente 20 minutos para esta tarea.

- 2 Exploren juntos herramientas digitales para combinar imágenes y texto de forma creativa, como Power Point, [Canva](#) o [Presentaciones de Google](#). Anime a la experimentación con estilos y recursos, y luego, guíelos en la integración de viñetas y diálogos en una presentación digital, considerando que la mayoría de ellas posee plantillas pre-generadas para la creación de cómics o historietas.

- 3 Anime a los y las estudiantes a experimentar con diferentes estilos de dibujo, colores y tipografías, y a no tener miedo de dejar volar su imaginación. El objetivo es que cada mascota y su historia reflejen la personalidad única de sus creadoras y creadores.

4

Muestre a las duplas cómo integrar las viñetas y los diálogos en el programa o aplicación que estén utilizando. Guíe a los y las estudiantes en el diseño de la presentación, asegurándose de que las viñetas están organizadas de forma clara y los diálogos sean legibles.

5

Finalmente, organice un espacio para que compartan sus creaciones con el resto de la clase. Cada pareja presentará su historieta digital, explicando el origen de su mascota, sus habilidades especiales y las aventuras que ha vivido. Este momento de exposición será una oportunidad para celebrar la creatividad y el trabajo en equipo, y para aprender de las ideas y experiencias de sus compañeras y compañeros.



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: NARRACIÓN DIGITAL"

Nombre: _____

Curso: _____ Fecha: _____

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

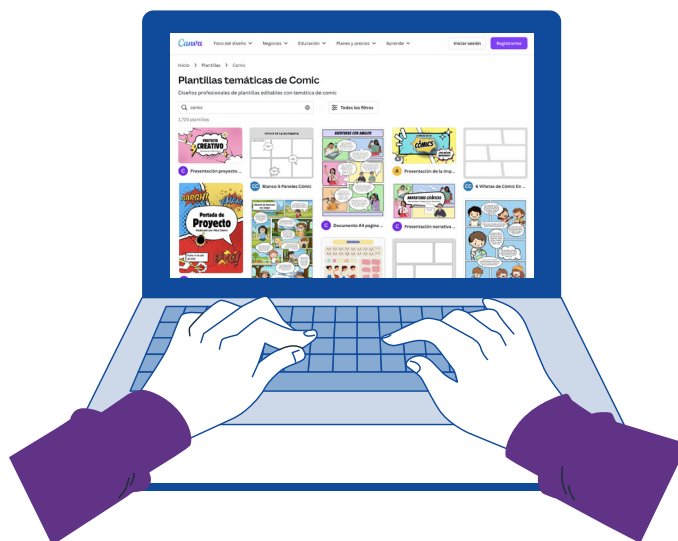
¿Cómo realicé la actividad?	Sí, lo hice	Necesito mejorar	Me costó mucho
1 ¿Trabajé bien con mi pareja y escuché sus ideas y sugerencias?			
2 ¿Participé en el diseño de la mascota del futuro			
3 ¿Completé la ficha técnica de la mascota incluyendo todas las características solicitadas?			
4 ¿Hice la historieta utilizando la herramienta seleccionada?			
5 ¿Presenté la historieta y la mascota al resto del curso?			



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.
- **Recomendaciones para crear una historieta** 
Tutorial interactivo para estudiantes, realizado por el portal Educ.Ar de Argentina.
- **Canva: Plantillas para crear una historieta** 
Encuentra plantillas gráficas para la creación de una historieta.





ANEXO 1

MODELO DE FICHA TÉCNICA DE LA MASCOTA DEL FUTURO

Característica de la mascota	Descripción de nuestra mascota
1 Cuerpo (extremidades y segmento central)	<i>Ej: nuestra mascota tiene un cuerpo alargado con seis extremidades robóticas, dos de ellas (inferiores) funcionan como patas y las otras cuatro extremidades superiores funcionan como tentáculos.</i>
2 Cabeza	
3 Tipo de piel o recubrimiento externo	
4 Color en las diversas partes del cuerpo	
5 Otras características de la mascota	

**¡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](#) 