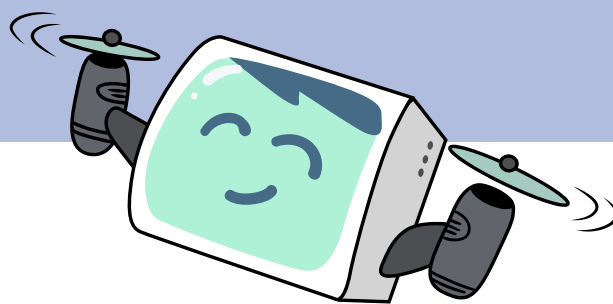


# Guía docente





# CONTENIDO

## Guía **docente**

### **1. INTRODUCCIÓN**

- 1.1 Aprovechando al máximo el juego Tribu digital
- 1.2 La experiencia de la Tribu Digital
- 1.3 Requisitos técnicos

### **2. ACTIVIDAD EN LÍNEA**

- 2.1 Propósito
- 2.2 Secuencia para el aprendizaje
- 2.3 Estándares de desempeño en Ciudadanía Digital
- 2.4 Recursos

### **3. PREPARACIÓN**

- 3.1 Usabilidad del juego

### **4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE**

- 4.1 Presentación inicial
- 4.2 Desarrollo de las historias
- 4.3 Transferencia del conocimiento
- 4.4 Evaluación de la actividad
- 4.5 Referencias Complementarias

### **5. BIBLIOGRAFÍA**



# 1.0 INTRODUCCIÓN

## 1.1

### Aprovechando al máximo Tribu Digital.

¡Bienvenid@s!

El juego Tribu Digital es una forma de brindar a los/as 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/as estudiantes juegan con tres personajes, que se enfrentan a diferentes dilemas de Ciudadanía Digital. La historia y el avance por los distintos niveles del juego, animan a los/as 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 un tutorial de programación.

## 1.2

### La experiencia de la Tribu Digital.

Los/as estudiantes tendrán la oportunidad de jugar a través de cuatro historias temáticas y un tutorial de programación basada en bloques. Si se completa en su totalidad, les tomará alrededor de una hora de clases.

Con el objetivo de preparar una reflexión respecto a la Ciudadanía Digital, le recomendamos revisar la actividad antes de presentarla a los/las estudiantes. A continuación se ilustra la estructura de las historias del juego Tribu Digital.



### Historias interactivas y mini juegos

Encontrarán cuatro historias interactivas, las cuales abordan distintos temas de Ciudadanía Digital a través de un mini juego. Se utiliza una metodología basada en gamificación para abordar los conceptos de Ciudadanía Digital y a medida que el/la estudiante logra realizar los desafíos propuestos, puede avanzar hacia el siguiente nivel.

#### Los temas de las historias interactivas y mini juegos son los siguientes:

Salud y bienestar, a través del mini juego Bicicleta.

Seguridad digital, a través del mini juego Creador de Contraseña.

Etiqueta digital, a través del mini juego ¿Subir videos a RRSS?

Identidad digital, a través del mini juego ¿Me creo un perfil falso?

Estos temas enfatizan la amplia gama de opciones y consecuencias en la vida digital diaria de un/a estudiante.

#### Tutorial de programación basada en bloques

Además de las historias interactivas y mini juegos, encontrarán un tutorial de programación llamado Kodi Programa, con el cual estudiantes podrán dar sus primeros pasos en la programación, continuando con las temáticas de Ciudadanía Digital. Este juego consta de cuatro niveles en los que se abordan los siguientes temas: Salud y Bienestar, Conectividad, Cyberbullying y Fake news.

# 1.3

## 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.  
El dispositivo debe contar con sonido, altavoces o auriculares individuales.

Consulte con su escuela sobre los cortafuegos (firewall).

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



## 2.0 ACTIVIDAD EN LÍNEA: HORA DEL CÓDIGO · TRIBU DIGITAL

### 2.1

#### Propósito

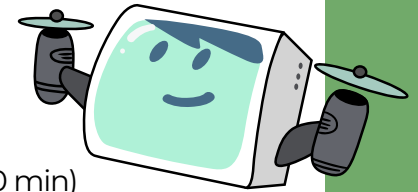
La Tribu Digital está diseñada para funcionar como un juego basado en la exploración donde los/as estudiantes son libres de tomar riesgos y evaluar sus implicancias. La estrategia de árbol de decisiones involucra a los/as estudiantes con dilemas digitales que son representativos de experiencias con las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

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

### 2.2

#### Secuencia para el aprendizaje

- Presentación inicial (5 min)
- Trabajo con 4 mini historias (30 min)
- Trabajo con tutorial de programación en bloque (30 min)
- Transferencia del conocimiento (10 min)



### 2.3

#### Estándares de desempeño en Ciudadanía Digital

Esperamos que los/as estudiantes demuestren que:

- Verifican la validez y veracidad de la información en línea.
- Argumentan sobre las bondades y los desafíos de participar en el mundo digital
- Evalúan las diferentes consecuencias de tomar decisiones ante un dilema digital.
- Proponen diversas soluciones alternativas ante problemas digitales.
- Ejercitan la empatía ante situaciones de conflicto interpersonales.

# 2.4

## Recursos

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

## 3.0 PREPARACIÓN

# 3.1

### Usabilidad del juego

- 1.- Ir a url: <https://juego-tribu.horadelcodigo.cl>
- 2.- A continuación, podrán ver un video de bienvenida a la Ciudadanía Digital y al juego Tribu Digital.
- 3.- Luego, podrán comenzar con cualquiera de las historias interactivas o tutorial de programación “Kodi Programa”.
- 4.- Podrán realizar el juego, las veces que deseen. Al volver a iniciar el juego, puede cerrar el video de inicio para no volver a verlo.

#### 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.



## 4.0 Estrategia de aprendizaje

### 4.1

#### Presentación inicial (5 min)

Ordene a los/as estudiantes en pares.

Pregunte a los/as estudiantes:

¿Qué creen que significa la Ciudadanía Digital?

¿Qué implica ser un/a Ciudadano/a Digital?

Invítelos al espacio de trabajo compartiendo la URL y deles espacio para trabajar. Señale que si tienen dudas los irá orientando. Si cuentan con más minutos pueden detenerse a reflexionar y obtener conclusiones en cada historia.

### 4.2

#### Desarrollo de las historias (30 min)

##### Grupo:

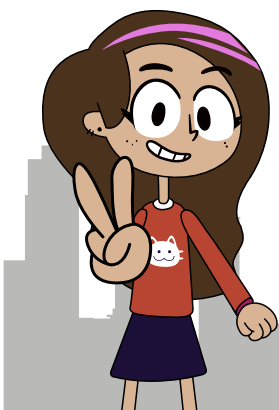
- Presente a los/as estudiantes el escenario de trabajo e invítalos a navegar por cada actividad.

- Cada historia termina con una reflexión que usted puede profundizar conversando con el grupo antes de continuar con la siguiente.

HISTORIA	DESCRIPCIÓN
<b>Historia 1</b>	<p>Los tres niños (Euge, Tomy y Seba) están chateando, compartiendo videos o jugando hasta tarde con sus celulares y usando una mala postura corporal. Uno de ellos invita a los demás a andar en bicicleta al día siguiente en la mañana y resulta que se cansan muy rápido. El énfasis de esta historia es la falta de ejercicio al aire libre.</p> <p>El jugador deberá decidir si acepta ir a andar en bicicleta. En caso de aceptar, jugará promoviendo la alimentación saludable y el ejercicio físico.</p>
<b>Historia 2</b>	<p>En casa de Euge, se exhibe un mini juego de Generador de Contraseñas.</p> <p>La escena del mini juego es un perfil de una red social y generador de contraseña y al lado derecho está Kodi, guiando.</p> <p>Tiene tres intentos para generar una contraseña muy segura. Mientras más difícil la contraseña mejor.</p>
<b>Historia 3</b>	<p>Los personajes Seba, Tomy y Euge van de paseo. Seba intenta saltar un pequeño charco en el río, mientras Euge lo graba con su celular. Seba se cae, ellos se ríen y Euge guarda el video en su teléfono.</p> <p>El dilema es si Euge publica este video en las redes sin el consentimiento de su amigo. Luego aparecen recomendaciones de Kodi.</p>
<b>Historia 4</b>	<p>Seba está en el dilema de crearse un perfil falso en Facebook, si aumenta la edad a 21 años y sube una foto de otra persona.</p> <p>La persona jugadora deberá decidir si crear el perfil falso o no. Luego aparecen recomendaciones de Kodi.</p>
<b>Kodi programa</b>	<p>Kodi Programa es un tutorial de programación basada en bloques.</p> <p><b>Nivel 1:</b> Kodi debe apagar las pantallas del celular y computador antes de la hora de irse a dormir.</p> <p><b>Nivel 2:</b> Kodi debe ayudar a los técnicos a instalar nuevas antenas de internet, para lograr una mayor conectividad.</p> <p><b>Nivel 3:</b> Kodi debe visitar las escuelas para unirlos contra el cyberbullying con un escudo de la Tribu Digital.</p> <p><b>Nivel 4:</b> Kodi debe ayudar a Euge a verificar si una noticia proviene de una fuente confiable.</p>

**Observaciones:**

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





# 4.3

## 4.3. Transferencia del conocimiento (5 min)

### Reflexión:

Pida a los/as 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?

# 4.4

## 4.4 Evaluación de la actividad

- Comentan y comparten sus 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 Ciudadanía Digital y de autocuidado.
- Diferencian e identifican comportamientos del mundo físico y digital.

# 4.5

## 4.5 Referencias complementarias

Los/as estudiantes completarán los juegos en una secuencia de trabajo. Si el tiempo lo permite, recomendamos implementar La Tribu Digital en el contexto de Formación Ciudadana Digital.

Para profundizar en las temáticas de Ciudadanía Digital puedes ingresar a las siguientes referencias:

Ministerio de Educación de Chile (2020). Convivencia escolar.  
Obtenido de <https://convivenciaparaciudadania.mineduc.cl/>

Common Sense (2020). La brújula digital.  
Obtenido de <https://www.commonsense.org/education/digital-compass>

## 5.0 Bibliografía

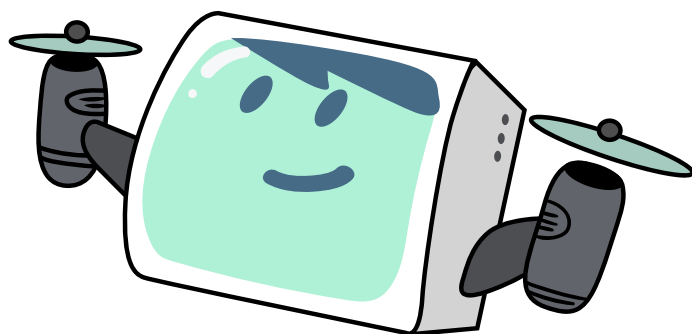
5.1

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**