

Digital Compass incluye ocho módulos temáticos:

Módulo 1		
Historia interactiva	Mini-juego	Actividades complementarias
Un mínimo de 45 minutos en total		La duración es variable

Considere las siguientes preguntas mientras se prepara para presentar Digital Compass a sus estudiantes:

- ¿Qué versión de la aplicación descargará y en qué dispositivos?
- ¿Asignará a los estudiantes una trama específica o los dejará que exploren libremente?
- ¿Cuántas clases (o tareas) dedicará a Digital Compass?
- ¿Cómo está evaluando el desempeño de sus estudiantes? ¿Cómo recabará los puntajes?
- ¿Cómo incorporará las actividades complementarias (ver Apéndices B y C de la Guía del docente)?
- ¿Cuáles de las lecciones correspondientes enseñará?

Para más información, consulte la Guía del docente.

Modelo de implementación

Si desea usar Digital Compass como un programa independiente, le sugerimos las siguientes dos historias para cada grado. Sin embargo, las mejores prácticas indican que los estudiantes se benefician más cuando se aplica un enfoque de aprendizaje combinado, utilizando una de las lecciones de **Ciudadanía Digital** de 45 minutos de duración que se detallan a continuación. Este modelo recomendado es el que genera mayor impacto (nota: si desea enseñar las ocho historias a los estudiantes de un mismo grado, cabe aclarar que todas ellas son adecuadas para todos los grados en términos de desarrollo).

Grado	Historia y mini-juego (45 minutos de duración)	Lección relacionada (45 minutos de duración)
6	Invasión de citas	Búsqueda estratégica (6-8; Unidad 1)
	Un desengaño digital	El bullying cibernético: sé un defensor (6-8; Unidad 1)
	iHack-A-Mal!	Los derechos de un creador (6-8; Unidad 1)
7	A bailar	Conversaciones en línea seguras (6-8; Unidad 2)
	Un Kung Fu mentiroso	Estereotipos de género en Internet (6-8; Unidad 2)
	iMe, Me, Meme!	¿Cómo debería presentarme? (6-8; Unidad 2)
8	Insta-censurada	La realidad del drama digital (6-8; Unidad 3)
	Una situación complicada	Una huella de billones de dólares (6-8; Unidad 3)

CÓMO COMENZAR

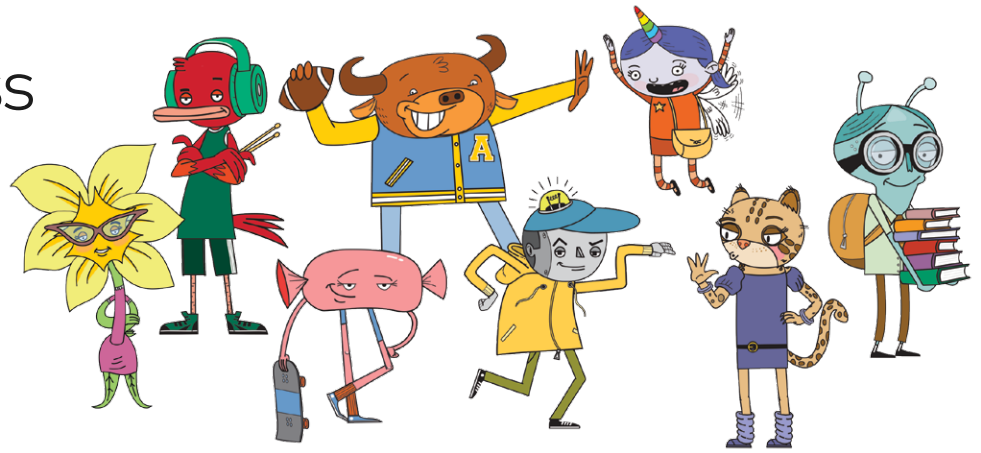
Puede descargar la aplicación SIN CARGO para el año escolar 2015-2016:

- Acceda a la versión web a través de nuestro sitio o de la tienda de aplicaciones Edmodo
- Descargue la aplicación iOS desde iTunes (iPad 2 y versiones superiores; iOS 6.1 y versiones superiores)
- Descargue la aplicación Android desde "Google Play for Education" (procesador ARMv7/x86 con vector FPU; mínimo 550MHz; OpenGL ES 2.0; Android 2.3 y versiones superiores; 256MB de RAM)

CONSEJO: Considere la posibilidad de aplicar un modelo de aprendizaje invertido indicando a sus estudiantes que realicen las actividades de Digital Compass en su hogar y luego complete la actividad en clase con una lección relacionada.

CONSEJO: Como introducción a nuestro Digital Citizenship Curriculum K-12 (Plan de estudios de Ciudadanía Digital para Niveles K-12), tome uno de nuestros **cursos de capacitación en línea.**

CONSEJO: Consulte nuestros criterios de certificación para transformarse en un **Docente Certificado.** El único requisito es que enseñe cuatro horas de clase.



¿A dónde se dirige?

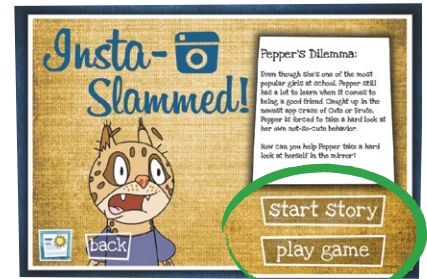
1.

Seleccione la opción "haga clic para comenzar" al pie de la página inicial. Se le solicitará que cree un nombre de usuario genérico (consejo: no incluya información personal) para poder grabar su juego y retomarlo más tarde en un dispositivo local. Después de la presentación de los personajes y de la ciudad Anywhere (podrá saltar la introducción si vuelve a jugar), haga clic en un personaje en las letras para comenzar con una historia. Si está compartiendo dispositivos, asegúrese de hacer clic en la rueda dentada que aparece en el extremo inferior izquierdo para "reestablecer la información" en el puntaje.



2.

A continuación, se abrirá una pantalla de título que le presentará el dilema al que se enfrenta el personaje. Haga clic en "comenzar" al pie de la pantalla para comenzar. Comience a jugar eligiendo una de las dos decisiones en amarillo que aparecen al pie de cada escena hasta llegar a uno de los nueve finales posibles. Luego, comience a jugar de nuevo. Cada historia tiene 50 combinaciones posibles.



3.

Cuando haya llegado al primer final de la historia de un personaje, haga clic en "jugar" para pasar al mini-juego. El mini-juego ahora está habilitado y puede volver a jugar cada vez que llegue a un final, o puede retroceder para probar otras opciones de la historia y tomar decisiones distintas que cambien su destino.



4.

Dentro de las historias, puede hacer clic en "omitir" para saltar las escenas que ya vio y pasar al siguiente punto de decisión. También puede pausar (||) la historia en cualquier momento. (Nota: si los botones de decisión parecen no funcionar, asegúrese de no haber presionado pausa por error). Al hacer clic en el mapa de progreso, también podrá ver dónde estuvo, dónde está y qué otras opciones puede explorar.

5.

Para salir de una historia o elegir la historia de un nuevo personaje, haga clic en el ícono de inicio en el extremo superior derecho de la pantalla. Puede usar su nombre de usuario (no se necesita contraseña) para volver a ingresar y retomar la historia desde donde la dejó. Los datos se califican a nivel local en el dispositivo y se pueden restablecer haciendo clic en la rueda dentada que aparece en el extremo inferior izquierdo de la pantalla de inicio Anywhere.

