

- 02

**segunda
actividad**

ACTIVIDAD 1



¿Rapto o salvación?

¿Quién está detrás de la llegada de Nacho a España? ¿Rapto o salvación? Quizás todo dependa de los ojos que lo miran. Ah, y hay, monstruos.

A través de los perfiles de redes sociales de dos amigos de Clan muy diferentes, Nacho se enfrenta a **los hechos que le hicieron llegar a España**. Sin embargo, la información de cada uno de ellos está incompleta. Solo atravesando la burbuja los investigadores descubrirán los hechos y conseguirán **cazar a los monstruos que se esconden en las redes**.



Objetivos didácticos

- **Filtros burbuja**
- **Sensacionalismo y emociones**
- **Campañas de odio**



Recuerda completar el **formulario de observación para el profesorado** al acabar la Actividad 2 y recordar al alumnado que complete el suyo antes de comenzar con el juego individual.

Material necesario

- **Dispositivos móviles**, de forma preferible uno por cada participante del juego.
- Conexión a **Internet**.
- **Gomets de dos colores diferentes**
- **Comodines monstruosos** para la puesta en común.
- La **guía para dinamizar el ping pong**, para descargar y en el manual.
- De forma optativa, unos **auriculares** para mejorar la experiencia individual.

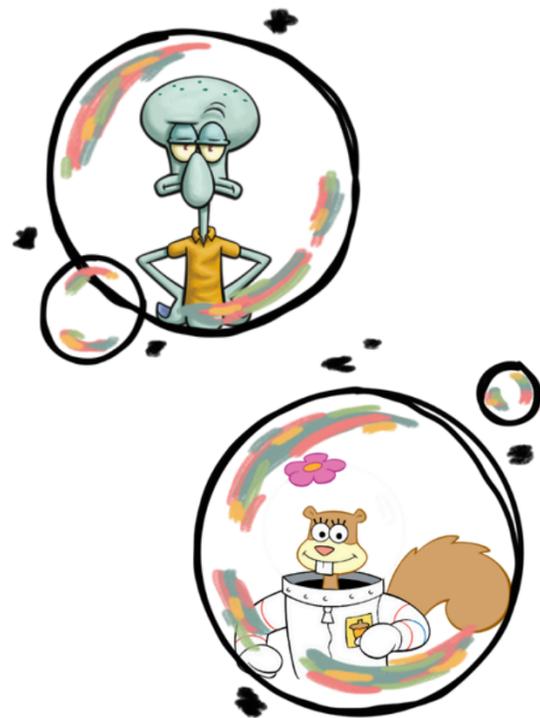




Juego individual

¿Rapto o salvación?

Nacho ahora conoce la palabra clave para comenzar a investigar su traslado a España: isla de Cozumel. No tiene redes, así que decide pedir el perfil de redes sociales de dos de sus amigos para empezar a investigar: **Arenita y Calamardo**. Como en la vida real, dos personas tan diferentes ven cosas muy diferentes a través de la pantalla.



- Para representar el comportamiento de las redes sociales y el filtro burbuja (**puedes mirar el Glosario para aprender sobre el término**), el alumnado explorará la noticia de la llegada de Nacho a España a través de una de las burbujas. Cada una tiene asignado el gomet de un color, se lo pegan para representar a qué burbuja pertenecen.
- Mientras se informan divididos en dos perspectivas diferentes sobre el tráfico de animales, del que Nacho ha sido víctima, tendrán que fijarse en los **monstruos** que aparecen en momentos clave de la conversación, ¿por qué están ahí?

Esta vez la parte individual puede durar menos, unos 10 minutos. La dinámica grupal les dará más espacio a la reflexión y es preferible que tengan más tiempo.





Los monstruos que se esconden en las redes

Cada monstruo representa un comportamiento negativo en las redes sociales. Uno que rompe el diálogo común o nos impide ver qué es verdad y qué es mentira. Aparecen en las redes de los personajes cuando se están poniendo en práctica. Por eso, deben fijarse bien en por qué han aparecido. **Son seis en total, tres por cada burbuja.**

Cuando lleguen al final encontrarán una pantalla con las 6 definiciones y los 3 monstruos que han visto. En un papel **conectarán cada monstruo con la definición** que crean que les corresponde por lo que han visto en el perfil del personaje.

Cuando lo tengan se acercarán al profe, que revisará si han acertado. Los seis primeros niños que acierten tendrán su **COMODÍN MONSTRUOSO** para la parte en común, que empieza justo después.

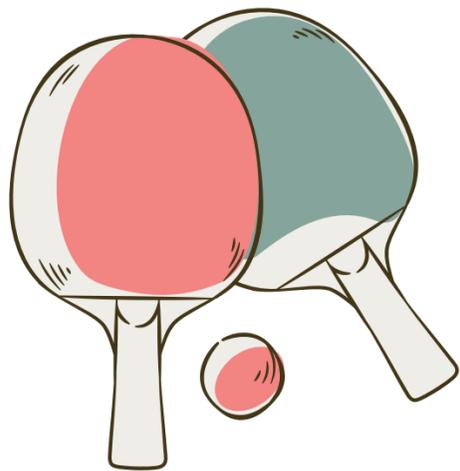




La puesta en común

Un ping-pong en clase

Al acabar la primera fase de recopilación de información y caza de monstruos, los investigadores tienen **dos versiones y opiniones muy diferentes de la misma historia**. Por ello, para reflexionar sobre lo poderosas que son las burbujas de información, vamos a jugar a una dinámica tipo ping-pong.



- Podrán moverse por el espacio para resolver las preguntas y observaciones que va haciendo el profe. **Un lado de la clase es la opción 'verdadero', el otro 'falso'**
- Tras cada pregunta decidirán en qué lado se posicionan. Cuando están colocados según su respuesta, el profe podrá ir preguntándoles por qué han elegido esa respuesta y tener turno de réplica para el lado contrario.
- Si cambian de opinión, **pueden cambiarse libremente** de lado de la mesa de ping-pong
- Quienes tengan un **comodín monstruoso** podrán utilizarlo en esta dinámica.



Para esta parte de la dinámica utilizarás los comodines monstruosos y la guía de preguntas, aunque puedes seguir la estructura que prefieras, según tu criterio.



Las reglas de los comodines monstruosos

Durante la dinámica de ping-pong habrá seis personas con comodines monstruosos secretos. Cada uno de ellos tiene **una habilidad que podrá utilizar una única vez** durante una ronda de preguntas:

- Te lo enseñará a ti en el turno en el que la quiera usar y anunciarás al grupo la regla que se aplica en cada caso.
- Son comportamientos molestos, se relacionan con cada tipo de monstruo. Pero **si alguien consigue adivinar por su nombre qué monstruo se está usando, conseguirá neutralizarlo.**
- Quien lo haya utilizado, explicará entonces qué significa y cómo lo estaba utilizando.

Haters: Te permite interrumpir a las personas que opinen de forma contraria a ti.

Polarización: Hace que nadie en tu lado pueda moverse hacia el otro, aunque hayan cambiado de opinión.

Fake news: Tienes que avisar a tu profe (y no contarle al resto de la clase que lo estás usando). Te permite soltar una mentira.

Conspiración: Hace que puedas soltar una teoría muy loca y tu lado te tenga que apoyar.

Sentimentalismo: Permite a las personas de tu equipo hacer sonidos de lloriqueos mientras el otro lado habla.

Bots: Hace que todas las personas de tu lado puedan hablar en esta ronda.





La guía de preguntas

Recordamos que un lado de la clase se designa como casilla de 'VERDADERO', el otro es 'FALSO'. Se pueden mover libremente, dar su opinión y explicar el por qué de su decisión. Si cambian de opinión pueden cambiarse de lado. Para usar los comodines los niños que los tengan pueden levantar la mano y avisar al profe.

HECHOS COMUNES PARA LAS BURBUJAS

- Los animales, entre los que estaba Nacho, eran víctimas de trato y fueron raptados
- Nacho y el resto de animales se lesionaron por venir escondidos en una maleta

AFIRMACIONES DIFERENTES PARA CADA BURBUJA

- Los animales en cautividad viven mejor que en libertad porque viven más años
- Las personas que se consideran animalistas solo buscan el bienestar de los animales
- La familia biológica de Nacho, en la isla de Cozumel, no sufrió ningún daño
- La mayoría de la gente está en contra del tráfico de animales



Reflexión final

Esta es, probablemente, la parte más importante. Salimos de las metáforas para que el alumnado identifique los temas de los que hemos estado hablando en su vida real y encuentre soluciones.



LOS MONSTRUOS

- ¿Son fáciles de ver los monstruos en la vida real?
- ¿Qué tipos de conflictos crean?
- ¿Os los encontráis en vuestro día a día?



BURBUJAS Y DIÁLOGO COMÚN

- ¿Normalmente quienes habían usado las redes de Calamardo y Arenita iban a distintos lados del Ping-pong?
- ¿Es fácil o difícil llegar a una conclusión en común si estás metido en la burbuja de tus redes sociales?
- ¿Qué soluciones proponéis para romper la burbuja?

Glosario adaptado a la infancia

Algoritmo: Es un conjunto de instrucciones que siguen las computadoras y aplicaciones para realizar tareas específicas. En internet, los algoritmos deciden qué contenido mostrarnos según nuestros gustos y comportamiento en línea.

Filtro burbuja: Es cuando los algoritmos de internet nos muestran solo información y contenidos que coinciden con nuestras preferencias y opiniones. Esto puede hacer que no veamos otras perspectivas y opiniones diferentes.

Bots: Es un programa informático que realiza tareas automáticas en internet, como enviar mensajes o hacer publicaciones. Algunos bots son útiles, pero otros pueden usarse para difundir desinformación o spam.

Sensacionalismo: Es una forma de presentar las noticias o información de manera exagerada y llamativa para atraer la atención del público. A veces, el sensacionalismo puede distorsionar la verdad o hacer que algo parezca más importante de lo que realmente es.

Para seguir aprendiendo

[Bad News, un juego online](#)

¿Cómo se fabrican las grandes campañas de desinformación, la incredulidad y, en definitiva, el caos en Internet? En este juego (en inglés o portugués) puedes convertirte en su aliado para ganar atención y seguidores a costa de sacrificar la verdad. Como una vacuna, el juego expone a los jugadores a dosis de estrategias que se utilizan en la producción de *fake news*, con el fin de estimular la producción de “anticuerpos mentales” contra la desinformación

[Programa sonoro sobre el Currículum UNESCO de Alfabetización Mediática e Informativa para Profesores](#)

El MOOC radiofónico anima a educadores, familias y comunidades de todo el mundo a proponer a niños y jóvenes cómo reflexionar de forma crítica sobre los medios de comunicación y los proveedores de contenidos.

La versión en PDF está [disponible aquí](#) y cuenta con una colección amplísima de actividades y recursos para seguir implantando en las aulas.

[TikTokTives, un docutiktok del LAB de RTVE](#)

Producción enfocada a adultos para indagar en las claves de esta red social y descubrir si es un espacio seguro para los menores y qué peligros acoge (de muchos de ellos hemos hablado en esta unidad).