



el viaje del Clain



El manual del juego, para romper la barrera generacional en la educación mediática

Índice

Educación mediática en las escuelas

00. El viaje del Clan

01. Actividad 1: En busca de la tierra del mapache

- Juego individual
- Puesta en común

02. Actividad 2: ¿Rapto o salvación?

- Juego individual
- Puesta en común

03. Actividad 3: Un rastro de huellas, huellas digitales

- Juego individual
- Puesta en común

04. Actividad 4: Luces, cámaras, ¡periodismo de Investigación!

- Juego individual
- Puesta en común

La alfabetización mediática e informacional no se adquiere de golpe. Es una experiencia y un proceso **vividos y dinámicos**. Es completa cuando incluye conocimientos, habilidades y actitudes, cuando abarca el acceso, la evaluación/valoración, el uso, la producción y la comunicación de contenidos informativos, mediáticos y tecnológicos.

Ley quinta de la alfabetización mediática,
UNESCO

Educación mediática en las escuelas

La tecnología, el acceso cada vez más temprano a la información y los dispositivos móviles están transformando, generación tras generación, nuestra forma de **pensar**, de **entretenernos** y de **relacionarnos**. Eso lo sabéis mejor que nadie desde las escuelas.

El ritmo del cambio es vertiginoso, agranda la brecha entre adultos e infancia y reduce el espacio de diálogo común. Ya no nos sentamos todos frente a una pantalla de televisión, no nos reímos con las mismas comedias, estamos al tanto de las mismas noticias ni queremos comprar los mismos productos. Puede parecer un nuevo escenario peligroso, que deja a la infancia a merced de la manipulación, los contenidos no apropiados o la sobreexposición. Pero también es **una oportunidad**.

Porque, si una generación que ya desde la infancia y adolescencia pasa más de 4 horas al día recibiendo información a través de sus dispositivos tiene herramientas para interpretarla, tendrá el potencial para posicionarse como **una de las generaciones mediáticamente mejor preparadas de la historia**.

Qué es *El viaje del Clan* y
cómo encaja en la
Educación Primaria

Frente a la pérdida de control, pensamiento crítico

Los módulos formativos que conforman El viaje del Clan se asientan en las nociones del pensamiento crítico. Frente a los riesgos derivados del acceso cada vez más temprano a los entornos digitales y la autonomía derivada de la brecha generacional tecnológica, la educación mediática es el único agente capaz de reducir los desafíos a los que se enfrenta la infancia,

cabe en formatos didácticos y divertidos y es parte de la misión del periodismo público.

Tan importante como mantenernos informados de lo que pasa en el día a día.

Según la definición de la UNESCO, el pensamiento crítico es un proceso que consiste en plantear las preguntas adecuadas, recopilar y clasificar de forma creativa la información relevante, relacionar la nueva información con los conocimientos existentes, reexaminar las creencias y las suposiciones, razonar de forma lógica y extraer conclusiones fiables.



Llamada a la ayuda de un periodista peculiar

Nacho Mapacho vive en España. Siempre lo ha hecho. Tiene una familia normal, unos amigos normales, le encanta la tortilla de patatas, lo normal. Pero últimamente se ha fijado en algo que le tiene desconcertado. Nadie en su familia, ninguna de sus amigas, ni siquiera alguno de los camareros que le sirven un pincho de tortilla en su restaurante favorito, es un mapache.

Desde muy, muy pequeño, le han gustado los misterios, las causas justas y la verdad. Por eso se hizo periodista. Ahora que cree que él mismo forma parte de un gran misterio, está dispuesto a embarcarse en cualquier aventura para descubrir de dónde viene, quién es su familia y, sobre todo, qué hace un mapache en España.

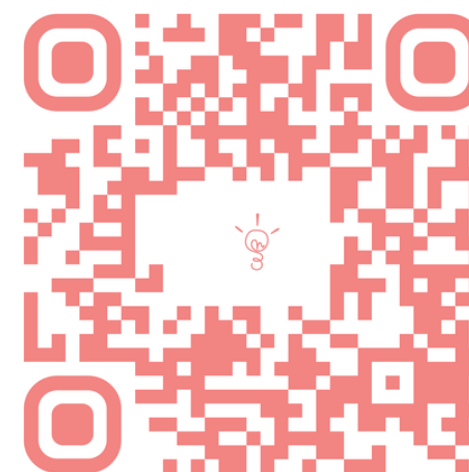


La infancia es interpelada por Nacho Mapacho, el protagonista de [Aprendemos en Clan](#), el programa didáctico del canal infantil público.



APRENDEMOS JUGANDO

- Cuatro sesiones de **50 minutos** cada una para convertir a tu alumnado en periodistas de investigación de la era digital. Distribuidos en 20 minutos de gamificación online y 30 de dinámica grupal cooperativa dinamizados por tí gracias a estas instrucciones del juego.
- Dirigido a las niñas y niños del **último ciclo de Educación Primaria**.
- Diseñado para ser utilizado a través de la web, preferiblemente a través de un portátil.



EL PODER TRANSFORMADOR DE LA INFANCIA

- Formularios de observación para medir las competencias del alumnado y la temperatura de las nuevas tendencias de comunicación.

4 sesiones

20' juego *online*
individual

30' experiencia dinámica
en equipo

CONCURSO

Oportunidad de ampliar el proyecto participando en un concurso sobre periodismo móvil a nivel nacional. Que incremente el interés por la participación en la formación y acerque a RTVE a las escuelas de la mano de formatos audiovisuales ya existentes en Clan.

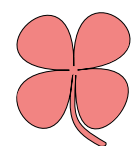
Los objetivos didácticos

Enfoques en el consumo crítico de la información y de los medios, la protección frente a los peligros y las oportunidades que brindan las nuevas tecnologías de la información.

Alejarnos del alarmismo poniendo el foco en el conjunto:



Transversalidad en los temas, flexibilidad para incluirlos en las aulas



Narrativa amplia que no solo comprende la educación mediática, sino que aborda temas como:

- Los hábitats naturales
- La sostenibilidad
- Los movimientos migratorios
- El sentimiento de arraigo
- Las diferencias culturales.



Flexibilidad para distribuir las sesiones de forma extensiva o intensiva y **transversalidad** para incluirlas en las áreas de:

- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural
- Lengua Castellana y Literatura
- Educación en Valores Cívicos y Éticos

Lo que encontrarás entre estas páginas

Tu alumnado no está solo en este viaje. Tú tampoco. Este manual es el mapa de juego de El viaje del Clan. Para que, sea cual sea tu relación con las TIC y las nuevas tendencias de comunicación, seas capaz de capitanear el juego y moderar la conversación. Contiene:



Las **instrucciones** para dinamizar la actividad cooperativa y reflexiva en el aula ligada a cada bloque temático.



Referencia a los **formularios de observación** para entender la relación de la infancia con la educación mediática, diagnosticar problemas y adelantarnos con las soluciones.



Los **objetivos didácticos** de educación mediática en cada una de las sesiones. Ampliados y relacionados con el juego online.



Recursos adicionales y un glosario adaptado a la infancia, para seguir aprendiendo.

Formularios de observación

PARA EL ALUMNADO, ANTES DE EMPEZAR LA ACTIVIDAD

Cinco preguntas anónimas sobre sus hábitos de consumo de información para elaborar un **termómetro generacional** del estado de la educación mediática en nuestro país. Son tipo test y se pueden realizar justo antes de comenzar el juego individual. Divididas temáticamente a partir de los objetivos didácticos, servirán para indagar en qué aspectos de la educación mediática debemos incidir.

PARA EL PROFESORADO, DESPUÉS DE ACABAR LA ACTIVIDAD

Cinco preguntas anónimas sobre el desempeño del alumnado durante el juego y la observación de la puesta en común. El objetivo es entender las dificultades que encuentran a la hora de relacionarse con la información y las nuevas tecnologías para ser capaces de elaborar **recursos que se adecúen a las necesidades reales** de la infancia española.

– 01

**Primera
actividad**

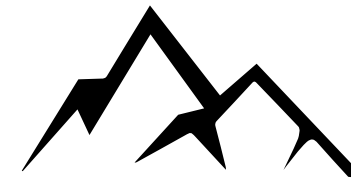
ACTIVIDAD 1



*En busca de tierras
mapaches*

¿Hay mapaches autóctonos de España? ¿De dónde son realmente originarios? ¿Cuál es el país de origen de Nacho?

En su toma de contacto con la investigación periodística, el alumnado intentará dar respuesta a estas preguntas y descubrir **en qué país nació Nacho Mapacho** para empezar a entender por qué no encuentra a más miembros de su especie en nuestra tierra.



Objetivos didácticos

- **Fiabilidad de las fuentes**
- **¿Información o publicidad?**
- **Desinformación**



Recuerda completar el **formulario de observación para el profesorado** al acabar la Actividad 1 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**.
- **Post-its, gomets o pegatinas** de color rojo, amarillo y verde.
- De forma optativa, unos **auriculares** para mejorar la experiencia individual.
- De forma optativa, las **tarjetas para crear el árbol deductivo** que podéis encontrar e imprimir desde la sección para el profesorado (**¡Voy a dirigir el juego!**) de la página web. Si no, valdrá con escribir en la pizarra.





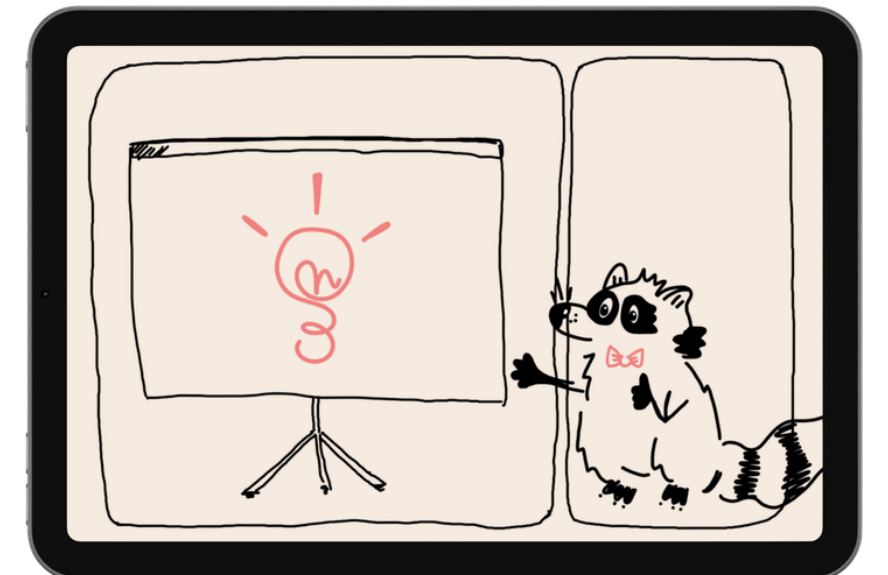
Juego individual

En busca de tierras mapaches

Para lograr resolver el misterio, el alumnado debe avanzar lo máximo posible a través de un **sistema de decisiones ramificado**. Tienen que valorar qué pistas son más fiables, en qué fuentes confían y cuánto tiempo dedican a documentarse.

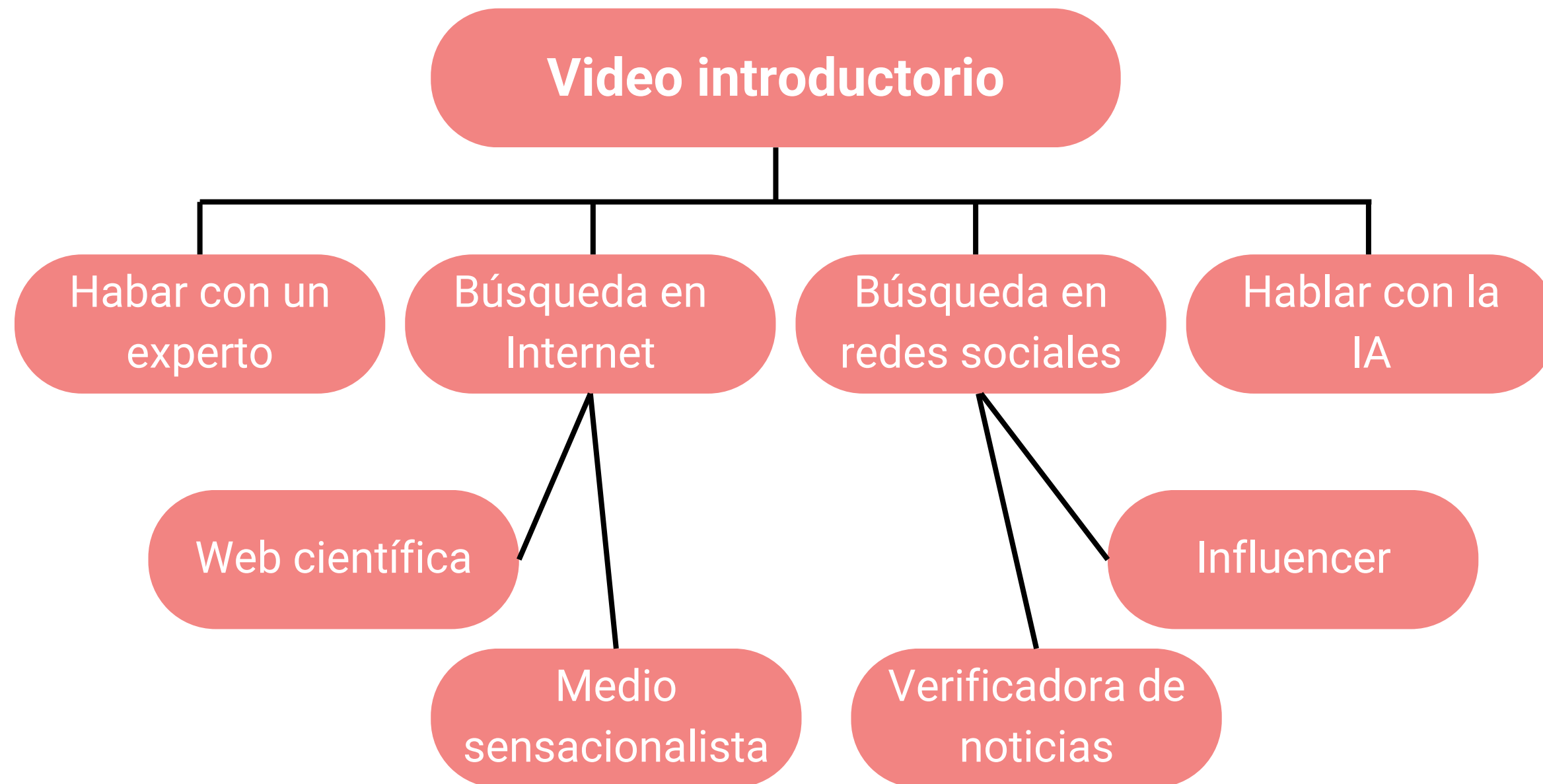
El detonante de la acción es un **contrarreloj de 20 minutos**, a partir de los cuáles tendrán que poner en común lo que han averiguado. La información que consigan en esta primera parte y su criterio para valorar su fiabilidad es el punto de partida para la dinámica del juego liderada por el profesorado.

La única tarea del profesorado en esta parte es asegurarse de que ven el vídeo con la explicación, lo primero que se encuentran al entrar en el módulo del juego, y cronometrar los 20 minutos. Como sugerencia, se puede proyectar el cronómetro en la pizarra para motivar a los alumnos.





Las fuentes desde un punto de vista crítico y alfabetizado mediáticamente



A la izquierda, la **visión estructurada de las fuentes** a las que podrán acudir para averiguar el país origen de Nacho.

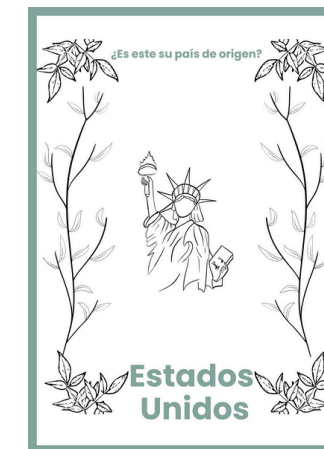
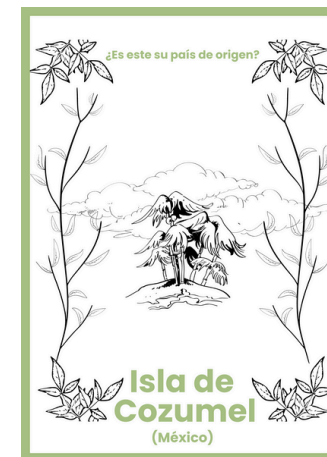
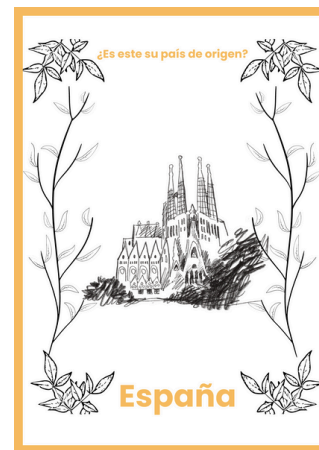
Cada una de ellas aportará pistas de diferente valor, en función a su naturaleza y su **calidad informativa**.



La puesta en común

El árbol deductivo

Al acabar la primera fase de recopilación de información, el equipo de investigación de Nacho Mapacho tiene ante sí cuatro indicios, cuatro lugares de los que sospecha que puede provenir: **España, Nueva Zelanda, La isla de Cozumel, EEUU.**



No todas sus fuentes son igual de creíbles, claro. Ni tampoco todos habrán seguido el mismo esquema de decisiones. El contrarreloj les habrá hecho perder algo de la información. Por eso, en esta fase cooperativa **pondrán en común las pistas y decidirán en base a ellas cuál es el país de origen de Nacho Mapacho.**

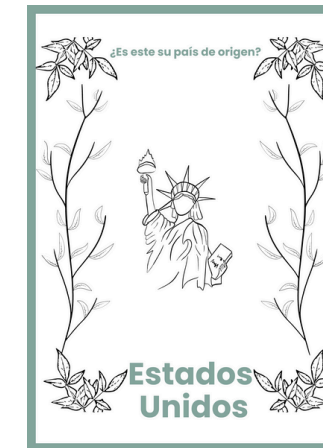
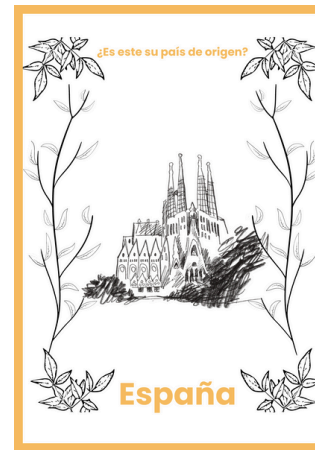


Primero, las conexiones

Crearán, **de forma cooperativa**, un árbol deductivo. **Las raíces son las fuentes, las ramas, las opciones de países.** El primer paso es vincular (si pegamos las imágenes de unos y otros en la pizarra uniéndolos con tiza, por ejemplo) a las fuentes con los países sobre los que han dado pistas.



Entre ellos, el país de origen de Nacho



Las fuentes exploradas en el juego individual

Experto conocido



Web científica



Medio sensacionalista



Verificadora de noticias



Influencer



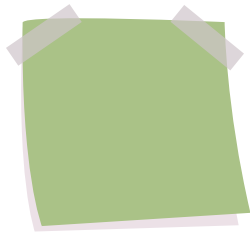
Inteligencia artificial



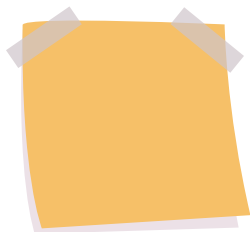


Segundo, las raíces

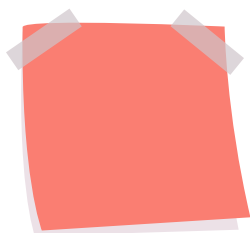
Después llega la hora de evaluar su fiabilidad, para lo que entraremos en una conversación sobre los temas de este bloque. Tendrán post-its de tres colores: verde, amarillo y rojo. Son como las hojas de diferentes estaciones que adornarán nuestro árbol. **Primero las colocarán en las raíces, evaluando las fuentes:**



Colocarán las pegatinas **verdes** en las fuentes que consideren **fiables**. Parte ello, podemos preguntarles si son expertas en el tema, si su intención era ayudar a Nacho con información veraz o tenían otro tipo de intenciones menos nobles o si son **hechos** apoyados en información científica.



Colocarán las pegatinas **amarillas** en las fuentes que consideren **poco fiables** en una investigación. Personas no expertas que compartan una experiencia, con contradicciones, las que necesitan una revisión por parte de algún profesional experto.



Colocarán las pegatinas **rojas** en las fuentes que creen que están **desinformando intencionadamente**. Noticias falsas, medios de comunicación sensacionalistas, publicidad disfrazada de información, etc.



Tercero, la rama verde

A través de este debate abierto sobre quién es merecedor de nuestra confianza y quién no, iremos clasificando las fuentes que se han encontrado poniendo nuestros argumentos en los post-its y asignándoselos. Cuando ya las tengamos todas revisadas, **es hora de subir estos juicios a los posibles países con los que las fuentes están conectadas.**

¿Ha habido unanimidad? ¿Hay algún país con todas las pegatinas verdes? ¿En los otros no hay ninguna verde?

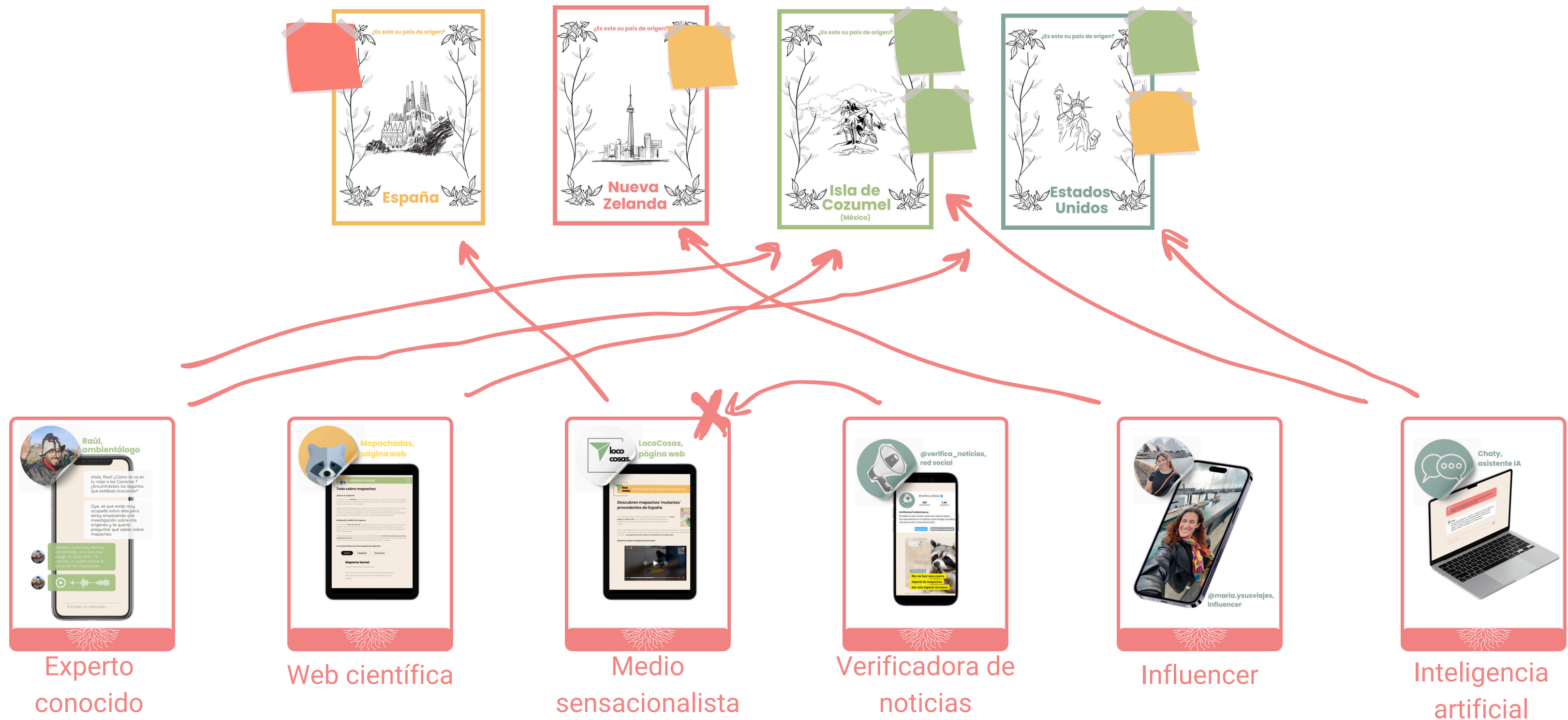


La respuesta correcta es la **Isla de Cozumel**, pero no tiene por qué ser la única señalada con pegatinas verdes.





Así se vería, más o menos, el árbol completo





Apoyos para la puesta en común

La exposición a esta dinámica puede **ir guiada por estos temas:**

- ¿**Por dónde han decidido empezar** a informarse? ¿Lo han hecho porque creen que esas fuentes son más fiables? ¿En su día a día también priorizan esas mismas fuentes?
- Tenían **poco tiempo**, ¿eso ha sido una dificultad? ¿Tenemos poco tiempo normalmente para informarnos de todo lo que pasa?
- Además del tiempo, pensemos en la **cantidad de información** que hay a nuestro alrededor. Esto ha sido solo un resumen sobre un tema pero, ¿cómo manejan esta sobreinformación en su rutina?
- ¿Cuáles son los criterios que hacen que el contenido sea **fiable o no**? ¿Se fijan en las **fuentes** que lo producen?
- Los **motivos tras la información falsa**: a veces intencional y con el objetivo de manipular, pero muchas otras veces simplemente sacada de contexto o incompleta.
- Las **diferencias entre**: hechos y opiniones, datos científicos y experiencias individuales o contenido genuino y publicidad encubierta.

La respuesta correcta es la isla de Cozumel, ¿lo han adivinado?

El experto en Ciencias Ambientales

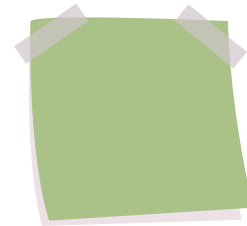
LAS FUENTES, A EXAMEN



- La información nos la da un **experto**, una persona que ha dedicado mucho tiempo de su vida a investigar sobre el tema de interés.
- Nos **redirige** a fuentes todavía más especializadas y hechas por profesionales.
- **Reconoce sus limitaciones** para que las tengamos en cuenta a la hora de tomar decisiones.
- **No se ha preparado bien la entrevista.** Le hemos hecho una pregunta general mientras está de viaje y nos ha dado la información de memoria. Incluso los expertos pueden cometer errores en esas condiciones. El trabajo del periodista es confirmar los datos.

EMapachadas, la página web científica

LAS FUENTES, A EXAMEN



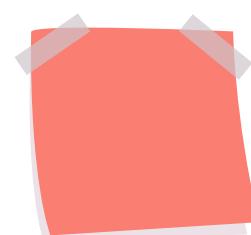
- Se trata de una web hecha por **expertas y expertos**.
- La información es científica y, por tanto **objetiva**. No se basa en opiniones, sino en datos sacados de la biología y zoología.
- Presta atención a los detalles, habla de diferentes especies de mapaches, lo que nos proporciona **los datos definitivos para averiguar el origen de Nacho**.

“El mapache de la Isla de Cozumel, en México, tiene una cresta de pelo en la cabeza muy característica, un hocico alargado y cuatro aros de pelo oscuro en la cola”. Esta descripción, a diferencia de la del resto de especies, coincide con el dibujo del personaje de Nacho.



LocoCosas, medio sensacionalista

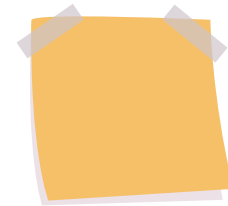
LAS FUENTES, A EXAMEN



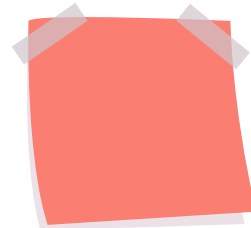
- En un medio **sensacionalista**. Esto quiere decir que quiere provocar emociones fuertes en la audiencia, normalmente con el objetivo de que entren y pasen más tiempo en la noticia.
- Lo notamos porque suben **teorías conspiratorias** de redes sociales sin confirmar su veracidad.
- Estas teorías, además, están hechas por **ciudadanos anónimos**. El periodismo responsable no les da un altavoz, verifica si comparten información basada en hechos.
- Utiliza un tono **alarmista**. Esto significa que crea alarma social, preocupa a la ciudadanía y propaga y exagera rumores.
- El video contiene **imágenes hechas con inteligencia artificial** y comparte grabaciones que ni si quiera suceden en España.

Las redes de una *influencer*

LAS FUENTES, A EXAMEN



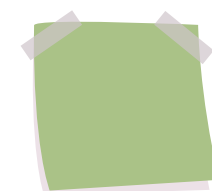
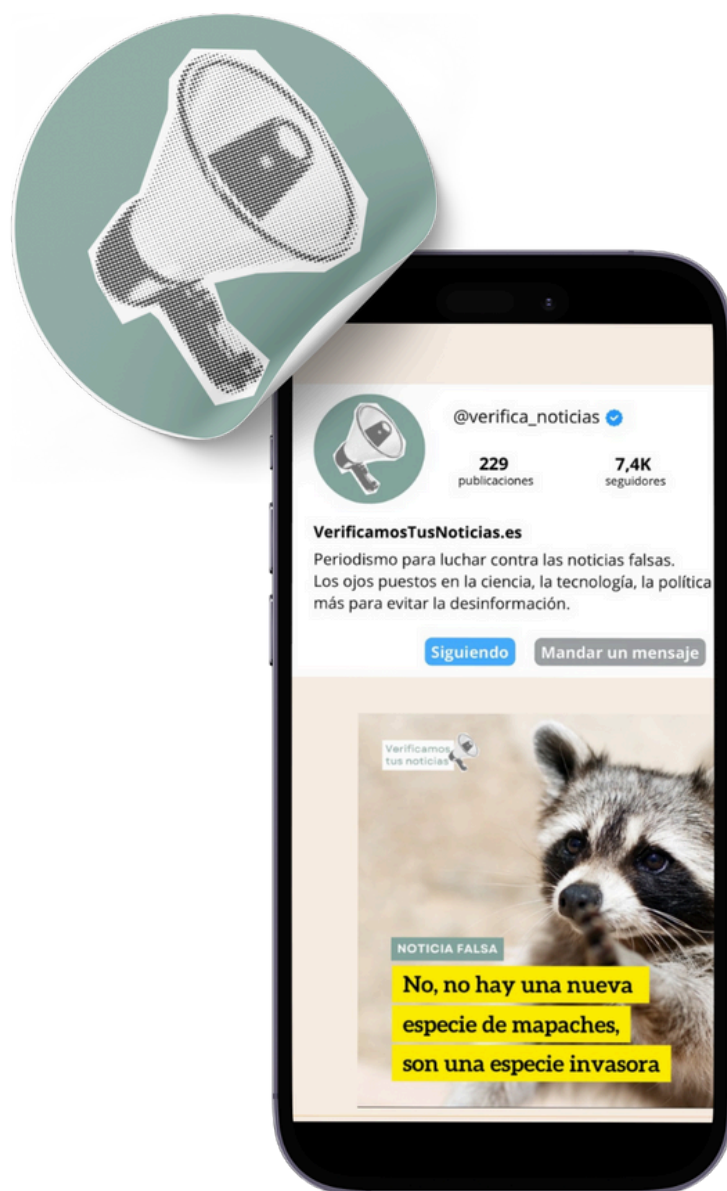
- En los videos subidos a redes por esta *influencer* podemos ver **experiencias que no pueden confundirse con información**.
- El enfoque de los videos es únicamente de entretenimiento. **No pretende desinformar, pero tampoco educar.**
- Además, **no** se trata de una persona **especializada** en divulgación científica. Ella tampoco lo da a entender, deja claro que es *influencer* de viajes.
- Pese a que tiene muchos seguidores y un altavoz muy grande en redes sociales, **no tiene por qué ser un modelo de conducta**. En este caso, por ejemplo, va a un café en el que se encierra a animales salvajes. No reflexiona sobre las consecuencias de animar a su audiencia a hacerlo.



- Los influencers ganan dinero de promocionar productos y esto a veces hace que confundamos su estilo de vida con **publicidad encubierta**. En España, tenemos que fijarnos bien en si incluyen etiquetas como #Ad o #Anuncio.

Las redes de una verificadora de información

LAS FUENTES, A EXAMEN



- Se trata de una web hecha por **periodistas** con la misión de identificar noticias falsas.
- Lo hacen con un **tono informativo**, sin dar su opinión personal ni buscar viralidad.
- Vemos quién ha elaborado la noticia, por lo que podemos asegurarnos de que es una **profesional**. E incluso, si vemos algún error, nos daría la posibilidad de contactar con ella.
- **Contrarresta** la noticia falsa lanzada por el medio sensacionalista para descartar España como país de origen de Nacho.

En España hay medios verificadores de información como Verifica RTVE, Newtral o Maldita.es. Son una buena referencia para estar al tanto de la veracidad de los contenidos que circulan por Internet.



El chat con una inteligencia artificial

LAS FUENTES, A EXAMEN



- La inteligencia artificial está entrenada con una cantidad enorme de datos, por lo que en cuestiones como esta, en la que preguntamos por información científica invariable en el tiempo, el nivel de confianza en ella puede ser alto.

- La información que conseguimos a través de la IA no siempre es precisa o correcta, como en el caso del juego (que reproduce una conversación real con ChatGPT).
- Es muy importante saber sobre el tema de interés para poder cazar los errores, preguntar exactamente lo que necesitamos e insistir. Luego verificar en otras fuentes.

Glosario adaptado a la infancia

Educación mediática: Son las competencias y conocimientos que nos permiten usar y entender los medios de comunicación de manera inteligente y responsable. Nos ayuda a saber qué información es veraz, cómo se crean los contenidos y cómo debemos comportarnos en internet.

Desinformación: Es información falsa que se crea y se comparte con el objetivo de causar un daño. A veces parece real, pero no lo es. La desinformación puede causar confusión y problemas si nos hace perder la vista de los hechos

Hechos: Son eventos o cosas que realmente han sucedido y pueden ser comprobados. Los hechos son verdaderos y no cambian, sin importar quién los cuente. Por ejemplo, "La Tierra gira alrededor del Sol" es un hecho. Los hechos son importantes porque nos ayudan a entender la realidad de manera correcta.

Veracidad: Es la cualidad de ser verdadero y honesto. Cuando algo es veraz, significa que se ha hecho todo lo posible para comprobar que es cierto y de confianza. **Verificar** algo significa comprobar que es veraz.

Para seguir aprendiendo

[Cazabulos.es, que no te la cuelen en TikTok](#)

Una iniciativa del CSIC para identificar los vídeos falsos más comunes en formato audiovisual y redes como TikTok. Se dirige al alumnado de 1º y 2º de la ESO pero tiene muchos ejemplos reales sacados de esta red social y módulos de formación con actividades aptos para personas más jóvenes y profesorado que quiera estar en contacto con la apariencia de los bulos en RRSS.

[Interland, sé genial en Internet](#)

Un juego para niños de Google a través del que desarrollar de forma dinámica habilidades para el uso seguro de Internet. Sus módulos, *Río de Realidad*, *Montaña sensata*, *Torre del tesoro* o *Reino amable* abordan diferentes aspectos del comportamiento sensato en internet.

[La plataforma electrónica internacional de alfabetización mediática e informacional de la UNESCO](#)

Con módulos introductorios y avanzados que abordan una competencia integral de alfabetización mediática e informacional y ofrece a educadores y estudiantes sugerencias pedagógicas estructuradas.

- 02

**segunda
actividad**

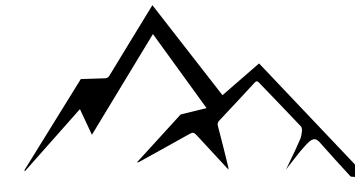
ACTIVIDAD 1



¿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.

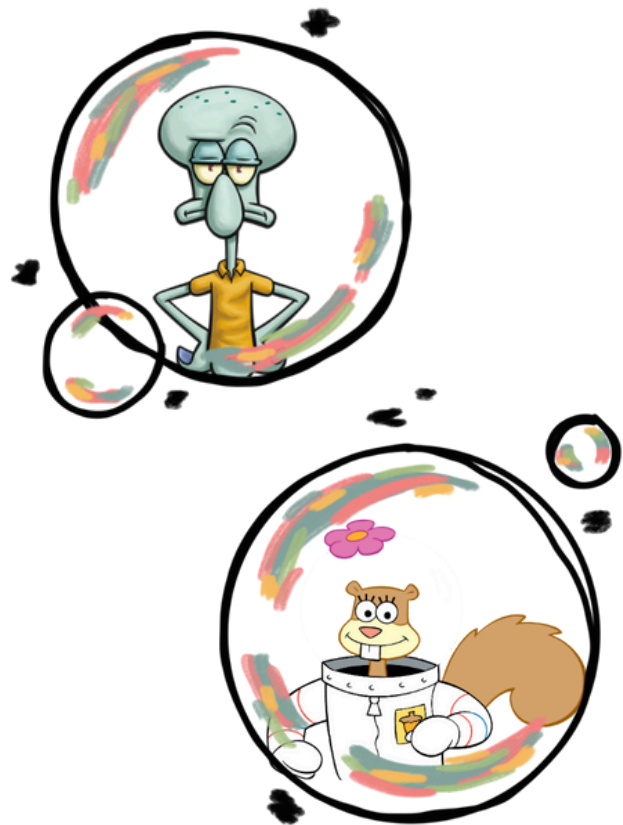




Juego individual

¿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.





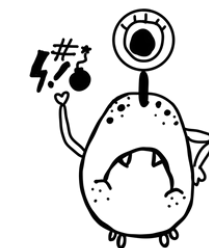
Los monstruos que se esconden en las redes

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.

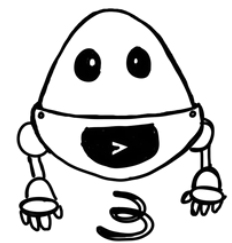
CALAMARDO:



Haters

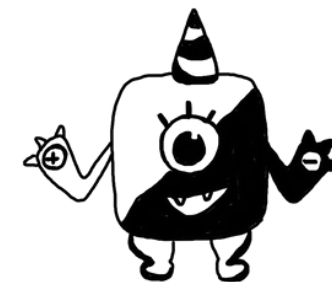


Conspiración



Bots

ARENITA:



Polarización



Fake news



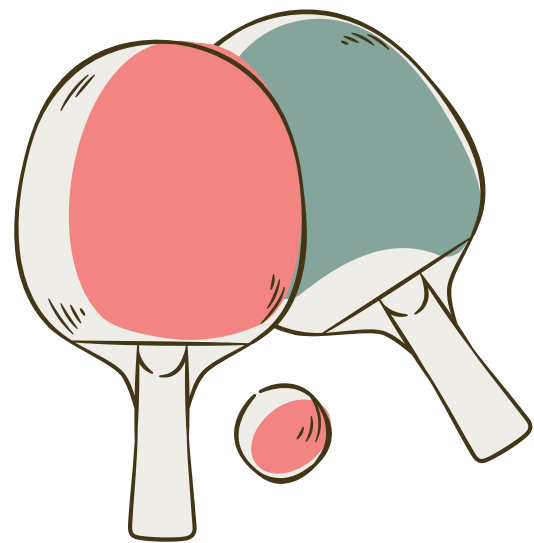
Sentimentalismo



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



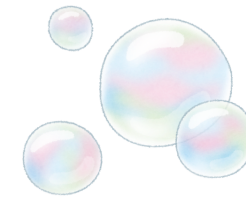
Reflexión final

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?

¿Valen lo mismo todas las opiniones? ¿Es igual de válido pensar que el tráfico animal es bueno a que es malo?

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).

— 03

**Tercera
actividad**

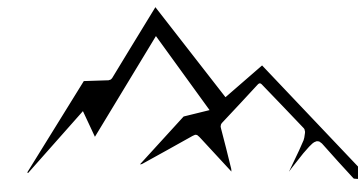
ACTIVIDAD 3



*Un rastro de huellas,
huellas digitales*

Volvemos a la casa familiar de Nacho, en España. La pregunta ahora es, ¿descubrirá averiguar por qué es cómo es? ¿Dejó un rastro por allí?

Un **scape room** a través de las habitaciones de la casa de su familia adoptiva que le hace recordar los tiempos en los que no era un experto en educación mediática. Acertijos y rompecabezas para prevenir riesgos en los espacios digitales y una nueva **declaración de derechos digitales de la infancia**.



Objetivos didácticos

- **Privacidad**
- **Ética y contenido no apropiado**
- **Derechos digitales**



Recuerda completar el **formulario de observación para el profesorado** al acabar la Actividad 3 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**.
- De forma optativa, unos **auriculares** para mejorar la experiencia individual.
- Un cuaderno o **libreta** para que apunten pistas, claves y contraseñas.
- **Material plástico**: cartulinas, lápices, pinturas rotuladores... Para que construyan su propio decálogo de derechos digitales.

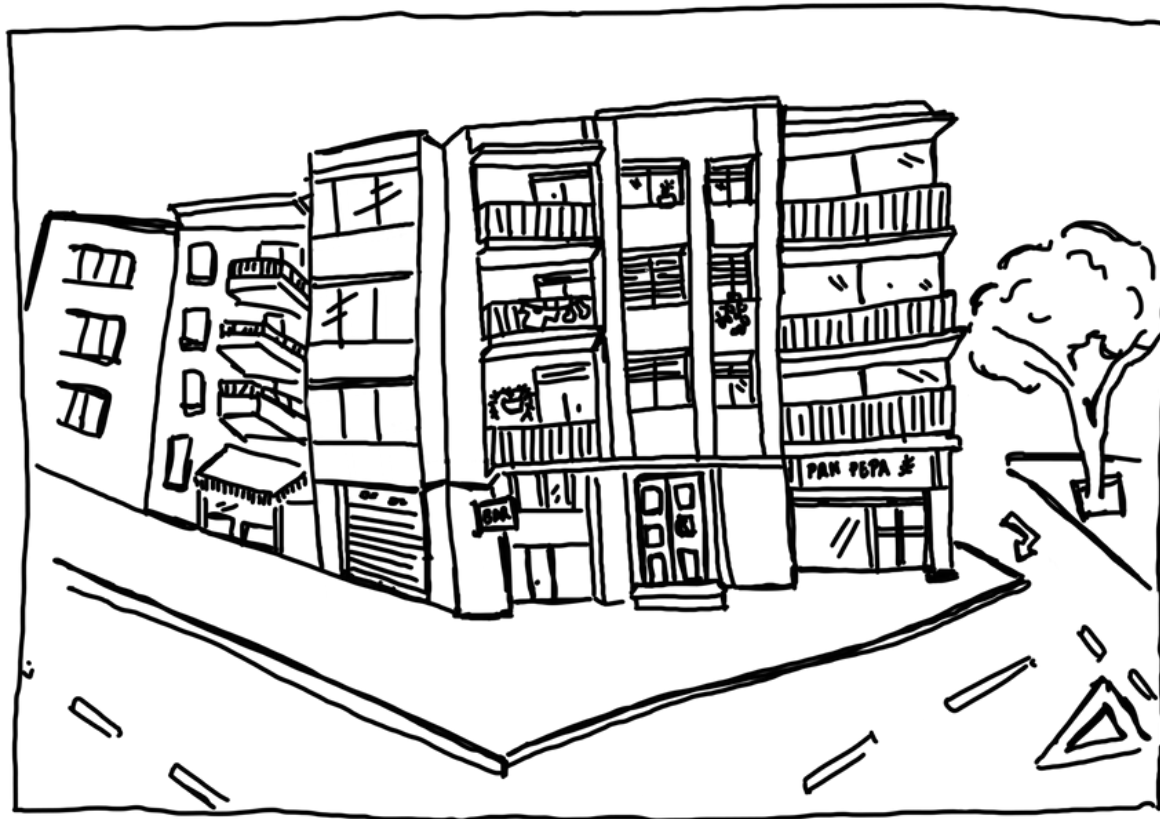




Juego individual

Un rastro de huellas, huellas digitales

Nacho vuelve a la casa donde se crió con su madre en España. Quiere saber un poco más de si mismo y, aunque ahora no hay nadie viviendo allí, su madre le dice que las llaves están bajo el felpudo.



- Hay tres espacios en el scape room: el **portal de la casa**, la **habitación de Nacho** y la **habitación de su madre**.
- El *scape room* está ideado para ser resuelto de forma individual. Pero, en caso de que necesiten ayuda, aquí contáis con el paso por paso de la resolución.
- Si fallan, vuelven al inicio, así que **es importante recordarles que apunten las claves que descubran y hagan *click* solo cuando estén seguras.**

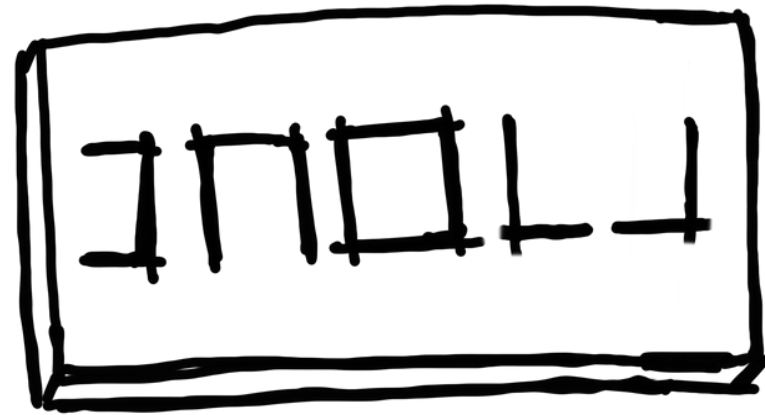
Las bombillas, como esta de aquí, cobran mucha importancia en este juego. Si alguien se queda atascado, puede recurrir a ellas para resolver la habitación.



El portal de la casa

Para que se familiaricen con la dinámica del scape room virtual, verán un rompecabezas simple:

- La pista principal es el felpudo. Las letras están representadas dentro de la cuadrícula y **se corresponden con la forma que hacen las líneas al rodearla.**



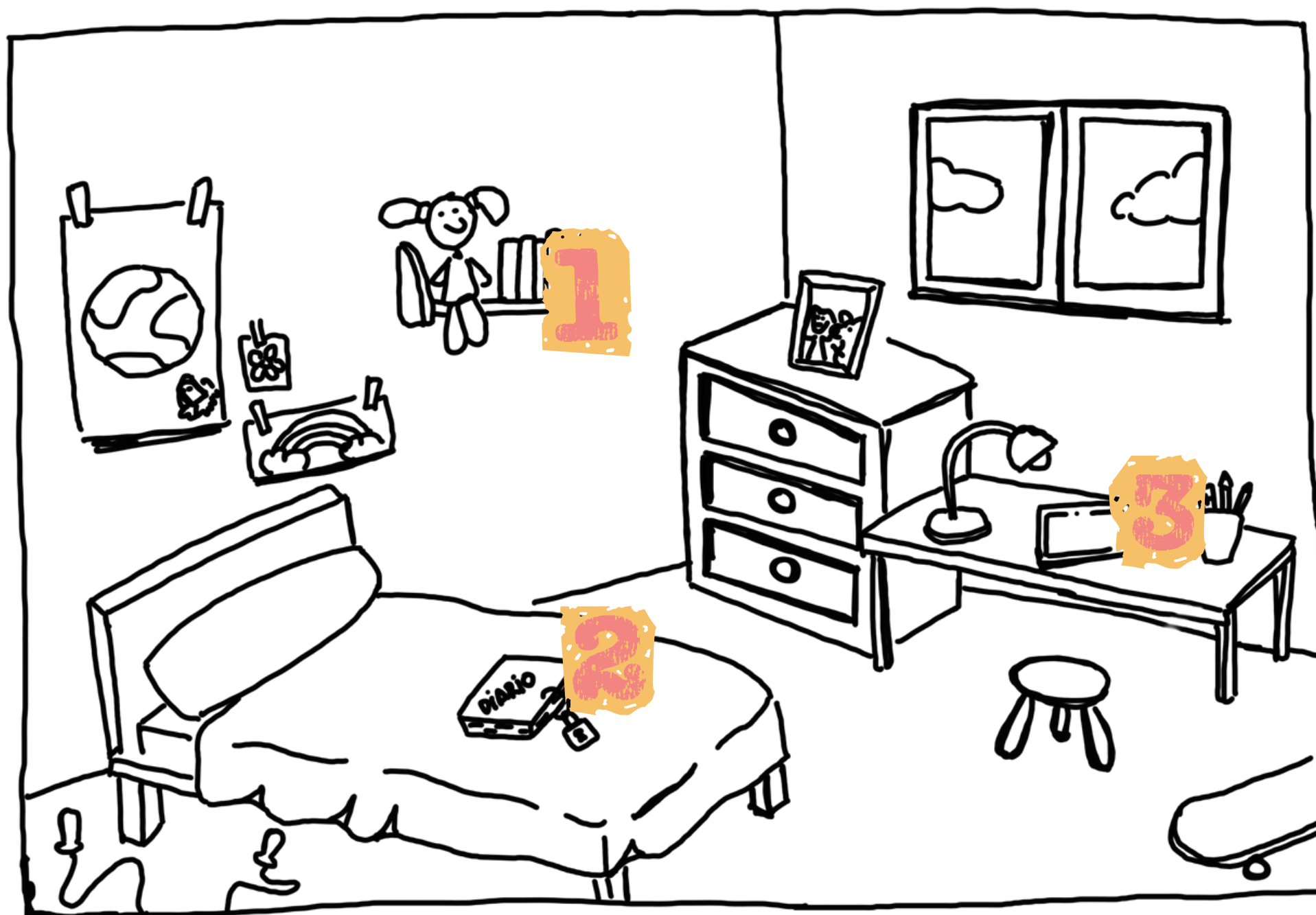
N A C H O

Si pulsan el botón correcto, avanzarán. Si no, volverán a empezar

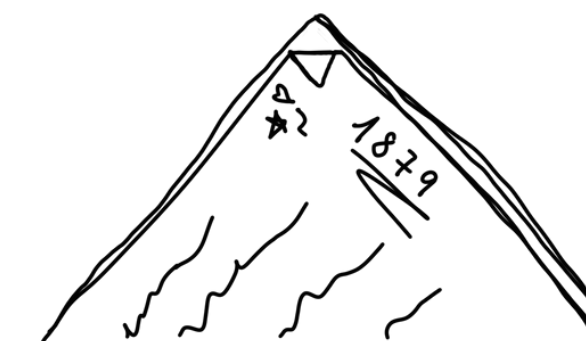




La habitación de Nacho



1 Si responden correctamente las preguntas, encuentran una clave de cuatro números.



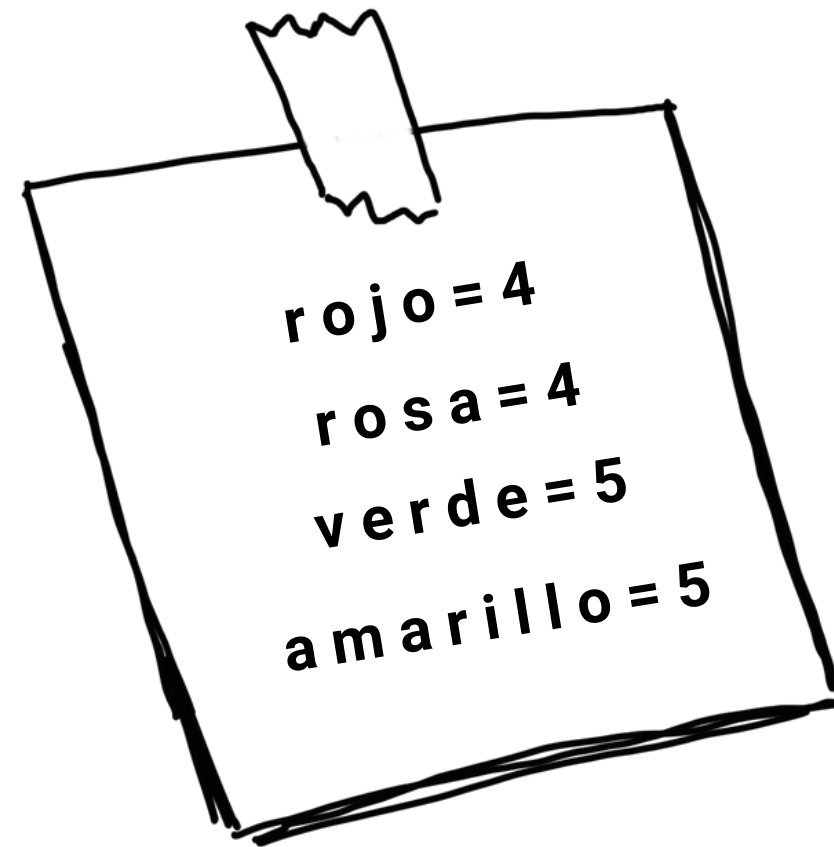
Las respuestas correctas son:

- Pregunta 1: No haces *click* en ningún vínculo y marcas el mensaje como *spam*
- Pregunta 2: Le haces una captura, dejas de chatear y se lo pasas a adultos de confianza.
- Pregunta 3: No haces *click* en ningún enlace y denuncias el video



2

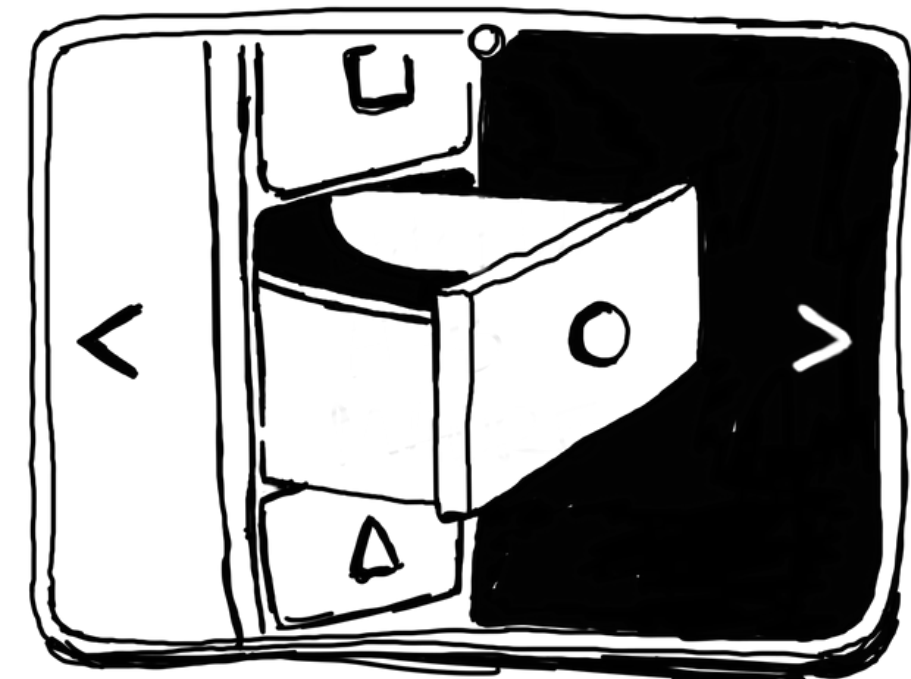
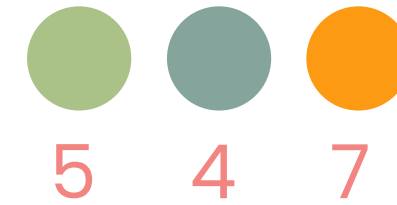
La contraseña **1879** abre el candado del diario. Después de leer una entrada del mismo en el que se relata un caso de *ciberbullying*, podemos ver un **post-it con una clave:**



¿Por qué rosa=4? El número de letras que tiene la palabra de cada color es la respuesta. **Rosa tiene 4 letras.**

3

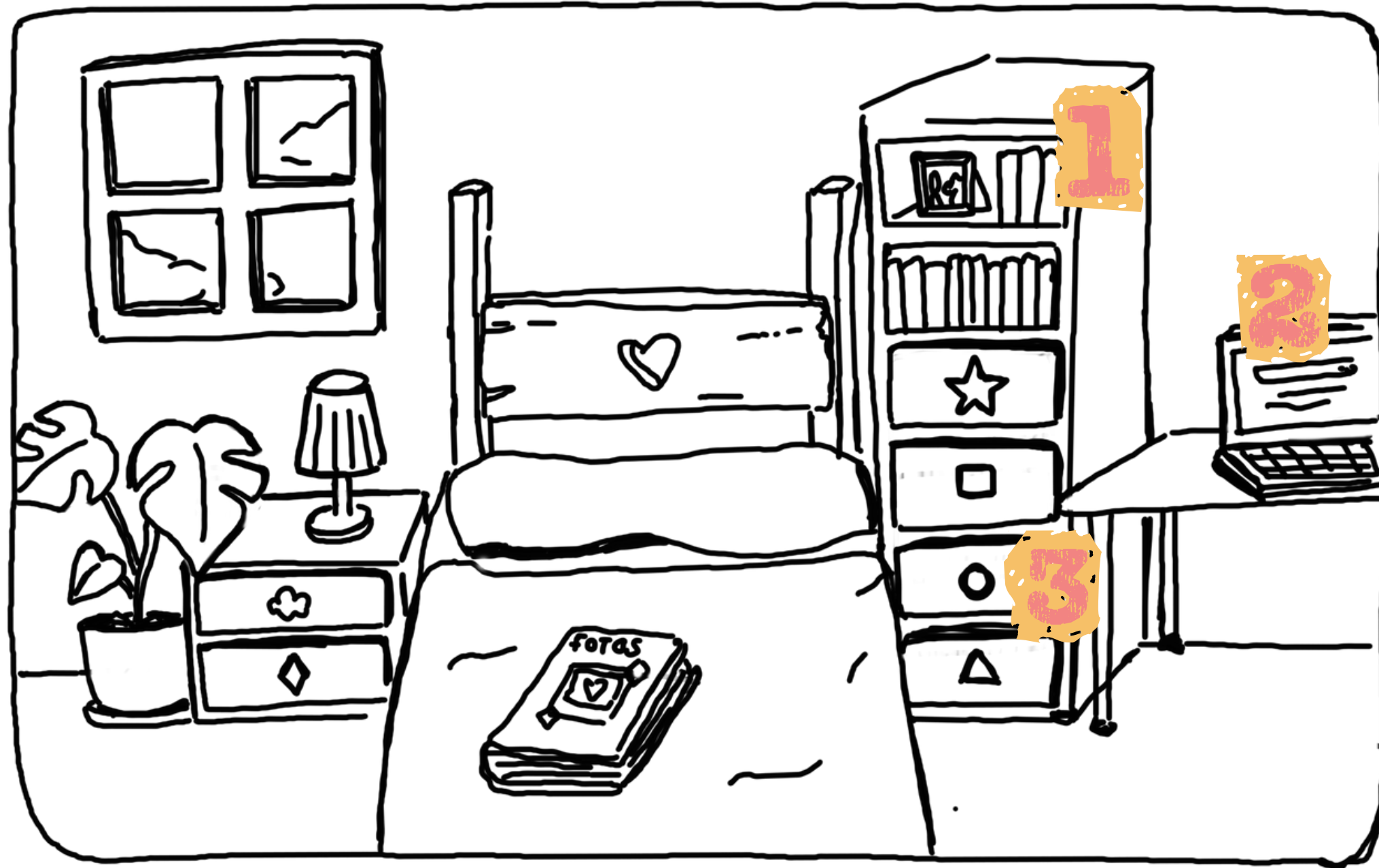
Ahora que sabemos la relación, podemos descubrir la contraseña de la tablet.



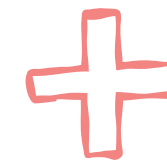
Al desbloquear la tablet, los investigadores ven un cajón de la habitación de la madre. **Deben fijarse atentamente en él.**



La habitación de la madre de Nacho

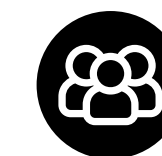


1 Encuentran una guía para para familias con los tipos de riesgos que encuentran los menores en internet. **Los riesgos están numerados.**

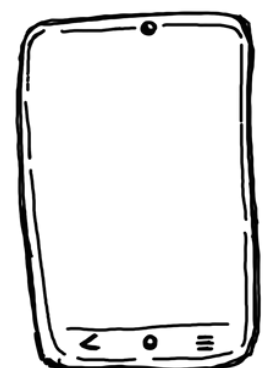


2 La madre de Nacho busca ayuda en foros de internet sobre comportamientos de su hijo que le preocupan cuando era pequeño.

Los investigadores deben relacionar la situación del portátil con el tipo de riesgo que es en la guía. Eso les dará la clave del móvil, que está en el cojón que debían recordar.



La reflexión final



3

Para acabar, encuentra en el móvil un video que su madre subió a las redes sociales cuando Nacho era muy pequeño. Nacho no le pudo dar su consentimiento y eso también forma parte de la huella digital.

Para ir sacando el tema de los derechos digitales de la infancia, que será el foco de la dinámica grupal, podemos preguntarles:

- **Qué les parece que las personas adultas, aunque sean familia, suban muchas fotos o videos de los niños. ¿Está bien que haya *influencers* que son niños?**

OTROS DE LOS TEMAS QUE SE HAN CRUZADO EN EL SCAPE ROOM:

- Ciberseguridad
- Estafas
- Supervisión adulta
- *Cyberbullying*
- Juegos y gastos de dinero
- Contenidos no apropiados
- Tiempo de uso

Y aun así, internet tiene muchas cosas buenas, es por eso que estar protegidos de los riesgos es la mejor forma de aprovecharlas.



La puesta en común

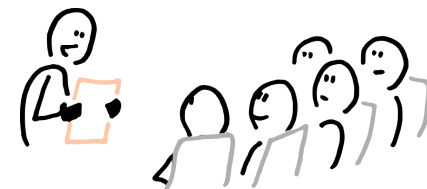
Decálogo de derechos digitales

Se habla mucho de los derechos digitales de la infancia pero no hay una convención y la mayoría de las veces los debates no llegan a la infancia.

¿Que derechos creen los niños y niñas que son más importantes para sí mismos?



En grupos reducidos, de unas cinco personas, pueden hacer una lluvia de ideas sobre qué derechos digitales deberían tener todos los niños y niñas



Luego es momento de hacer un decálogo, escoger solo diez y ponerlos en una cartulina u otro soporte para poder presentárselos a la clase.



Puedes proyectar el [póster de la Convención de las Naciones Unidas sobre los derechos del niño](#) para que se inspiren y vean que, entre otros, tienen el derecho de acceso a la información (Nº17)



Glosario adaptado a la infancia

Ciberseguridad: Medidas para proteger tus datos y tu privacidad en internet, como usar contraseñas seguras y no compartirlas con nadie para que nadie pueda entrar en tus cuentas.

Control parental: Herramientas que los padres usan para vigilar y limitar lo que los niños pueden hacer en internet por su seguridad, como una aplicación que tus padres instalan en tu tablet para que solo puedas jugar una hora al día.

Datos personales: Información sobre ti que te identifica, como tu nombre, dirección o fotos. Por ejemplo, tu dirección de casa y tu número de teléfono son datos personales que no deberías compartir con desconocidos.

Sharenting: Término en inglés que viene de la palabra share (compartir) y parenting (crianza). Se refiere a cómo, cada vez más, muchas madres y padres comparten la imagen y datos personales de sus hijos e hijas en redes sociales, cuando son todavía demasiado pequeños para consentirlo.

Para seguir aprendiendo

[Interland, sé genial en Internet](#)

Un juego para niños de Google a través del que desarrollar de forma dinámica habilidades para el uso seguro de Internet. Su módulo,

[Biblioteca virtual de UNICEF con videos para tratar en el aula los peligros de las redes](#)

Los seguidores que tú no ves, Piensa antes de aceptar, No seas estrella, Dos en tu clase o Piensa antes de enviar, para concienciar sobre privacidad, protección frente a la explotación, de los datos o contra el ciberacoso.

[Canal prioritario de la AEPD](#)

Un recurso de la Agencia Española de Protección de Datos para garantizar la retirada inmediata de contenido violento o sexual subido a internet sin el consentimiento de la persona afectada.

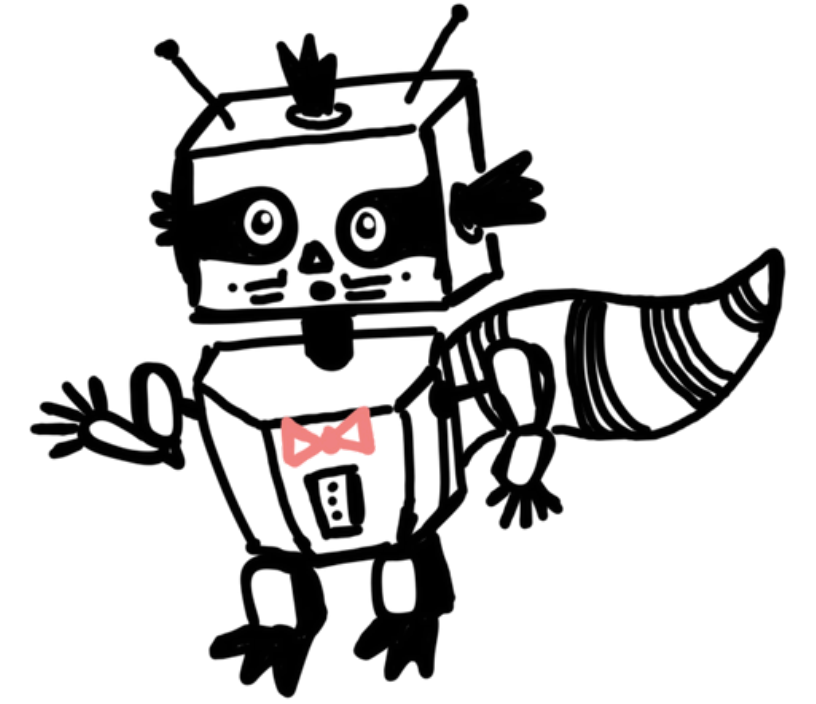
[10 claves para la protección de datos en tu escuela](#)

Un decálogo imprimible de medidas enfocadas al profesorado y personal de los colegios para actuar de forma segura en la gobernanza de datos de la infancia.

- 04

**Cuarta
actividad**

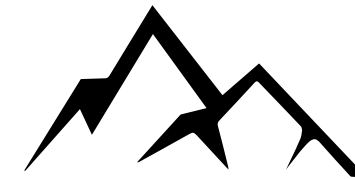
ACTIVIDAD 4



*Luces, cámaras, ¡periodismo
de Investigación!*

La investigación está a punto de acabar. Sólo nos queda una tarea pendiente... ¿Le contamos al mundo lo que hemos descubierto?

Abrimos espacio a la **creatividad** en este último bloque en el que niñas y niños pueden hablar con un asistente diseñado para enseñarles a ser mejores periodistas. Con ayuda de este peculiar Nacho, gionizarán, grabarán y editarán un reportaje con sus dispositivos para **sacar a la luz todo lo que han descubierto**.



Objetivos didácticos

- **Inteligencia artificial**
- **Espacio de diálogo común**
- **Nuevas narrativas**



Recuerda completar el **formulario de observación para el profesorado** al acabar la Actividad 3 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**.
- De forma optativa, unos **auriculares** para mejorar la experiencia individual.
- Una **plantilla para crear el guión** por equipo.
- Herramientas de **edición**, como Canva.edu o Capcut.
- En caso de tener, **micrófonos o trípodes** para complementar la grabación





Juego individual

Aprendemos a hablar con la IA

Nacho se ha ido a plató por una noticia de urgencia, pero a cambio nos ha dejado a su **asistente IA** para echarnos una mano en la elaboración del reportaje.



- Se trata de un chatbot diseñado para hablar en un tono y lenguaje **adaptado a la edad de nuestros investigadores** (y con muchas referencias a la palabra mapache, claro).
- Conoce los datos que el alumnado ha ido descubriendo, así que puede refrescarles la memoria.
- Pueden utilizarlo como **herramienta creativa** para aprender a elaborar un guión, planificar una grabación o desarrollar su criterio periodístico.



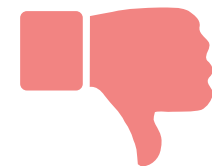
Qué es un *prompt* y cómo conseguimos mejores resultados

Un *prompt* no es más que una pregunta o instrucción que podemos darle a un modelo de lenguaje (como ChatGPT) para generar una respuesta. **Es lo que va a determinar la calidad de las respuestas.**



Usa prompts claros, específicos y con contexto

- Dime qué estructura debe tener un reportaje. Va a ser un reportaje breve, de menos de 3 minutos, ¿qué partes debe tener?
- Voy a hacer un reportaje sobre el tráfico de mapaches desde México, ¿podrías decirme cómo puedo estructurarlo?



No hagas prompts ambiguos ni des por hecho que entiende como una persona

- Dame datos para hacer un reportaje
- Ayúdame a ser mejor periodista
- Escribe algo sobre el tráfico de animales

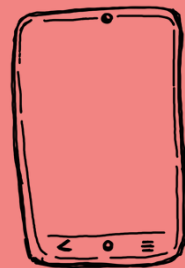


La puesta en común

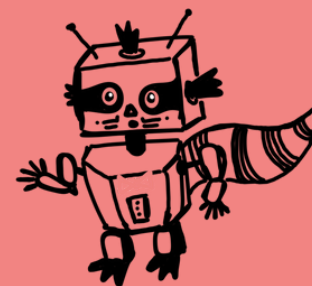
Un reportaje MoJo

MoJo es el término usado para hablar de los reportajes hechos a través de dispositivos móviles. Normalmente son teléfonos móviles pero en clase podemos adaptarlo con tablets o portátiles educativos.

Ya han investigado sobre la historia de Nacho. Ahora, ¿cómo la contarían?



En un reportaje grabado, protagonizado y editado por ellas y ellos de menos de tres minutos.



Con ayuda de la IA, si la necesitan.



En grupos pequeños, de unas cinco personas. Para que todas asuman un rol en el reportaje.



Es la hora de la despedida



- Reparte los **diplomas al nuevo equipo de periodistas de investigación**
- Nacho os manda unas palabras desde plató para despedirse.

Gracias por embarcarte en *El viaje del Clan*

Glosario adaptado a la infancia

Reportaje: Un artículo o noticia que cuenta hechos e informa sobre algo importante. Por ejemplo, un video en el que se habla sobre el tráfico de animales, se pregunta a expertos y a las autoridades es un reportaje.

Inteligencia artificial (IA): Tecnología que permite a las máquinas recopilar datos y responder como las personas. Por ejemplo, el asistente de Nacho que reconoce tus preguntas e intenta resolverlas utiliza IA.

Chatbot: Un programa que puede hablar contigo en internet como si fuera una persona. Por ejemplo, el asistente virtual que te ayuda en una tienda en línea cuando tienes preguntas y te responde automáticamente es un chatbot.

Criterio periodístico: Las reglas y principios que usan los periodistas para decidir qué noticias contar y cómo contarlas. Por ejemplo, cuando el equipo de la revista escolar decide escribir sobre el torneo de baloncesto que se hará en la escuela porque es interesante y relevante para todos los estudiantes, están usando criterio periodístico.

Para seguir aprendiendo

[Learning ML, aprender sobre la IA haciendo una IA](#)

Un juego para crear un modelo de Machine Learning (IA basada en datos) en clase. Pensado para hacerse desde los últimos cursos de primaria y aprender haciendo.

[Animated Drawings, dibujos que cobran vida](#)

Una página web para dar vida a los dibujos de la infancia a través de IA.

[AI educator tools: the future of learning](#)

Una página web que recopila recursos para docentes, tanto para utilizar directamente con el alumnado como para potenciar la propia planificación de contenidos del profesorado.

[#SuMayorInfluencer, guía para las familias](#)

Un documento de UNICEF elaborado para crear unas bases sobre cómo acompañar a hijas, hijos, alumnos o alumnas en su vida digital.

