



En el prototipo está la solución_Anexo 6

¿Te has preguntado alguna vez cuántas personas están ahora mismo en el espacio desarrollando alguna misión científica o investigadora? La web [“How many people are in the space right now”](#) te ofrece la información actualizada con el nombre de las personas y el número de días que llevan en órbita. Si realizamos un análisis rápido de los datos ofrecidos veremos que el equipo está formado por mujeres y hombres de varias nacionalidades.

[Lindsay Aitchison](#), ingeniera mecánica de la NASA y experta en EVA (Exploration Extravehicular Activity), es la responsable [nuevos diseños de los trajes espaciales](#) para que se adapten al cuerpo de la mujer, ya que las versiones anteriores estaban diseñadas solo para hombres. La morfología y fisiología de hombres y mujeres son distintas por lo que el diseño debe adaptarse para mejorar su [funcionalidad](#) en el desarrollo de todos los trabajos a los que va a hacer frente durante su misión.

Recurso_digital_6.1

<https://youtu.be/qNiZXD1L96s>

Newsgame y Design thinking

Los newsgame son un tipo de serious game donde se intercalan noticias e historias reales con otras que no lo son tanto. Su objetivo es acercarse a la realidad informativa y desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de análisis. Normalmente se presentan en forma de videojuego, pero en esta ocasión vamos a utilizar una versión analógica. Además, lo vamos a combinar con un proceso de pensamiento de diseño, ya que tenemos un problema: el exceso de información, y necesitamos buscar entre todos una solución.

El Design Thinking te guiará en una serie de etapas consecutivas para al final presentar un pequeño prototipo. Vamos a emplear un diseño adaptado y rápido que nos lleve al prototipo al finalizar la sesión. ¡Vamos por ello!

Actividad 6.1 Agencia de investigación escolar: *No fake* (actividad grupal)

Para enfrentarte a este reto final no hay nada mejor que trabajar en equipo (5 personas), que actuará coordinado y de manera autónoma. Para desarrollar y participar en este juego necesitarás los siguientes elementos:

- **Tablero**
- **Tarjetas**
- **Ordenador o dispositivo móvil con conexión a la red**
- **Material de escritura** (notas de colores adhesivas, rotuladores, folios)

Problema: Bla, bla, bla.

Nuestro instituto está desbordado de información: noticias sin clasificar en los tableros del vestíbulo; notas por doquier en la sala de profesores; anuncios de actividades en pasillos y puertas; correos electrónicos diarios a madres, padres y tutores; mensajes interminables en el grupo de Whatsapp de clase; imágenes y vídeos en las redes; una página web



desordenada, poco eficaz y que nadie visita. Necesitamos una solución global de toda la comunidad educativa a este gran rumor informacional.

Descripción del juego: Con las manos en la información

Para empezar a jugar encontrarás un plano de un centro educativo. En el mismo puedes localizar varias dependencias que ya conoces y donde desarrollas tu vida escolar día a día. En cada uno de estos espacios se desarrollará el juego:

- Patio escolar
- Biblioteca
- Vestíbulo
- Espacio maker
- Sala de profesores

Para entrar en estos espacios es necesario un código de cuatro dígitos. Sin él el acceso no está permitido y por lo tanto la solución no está garantizada.

Hay dos clases de tarjetas:

- **Las tarjetas blancas de verificación**, las encontrarás al lado del tablero y contienen determinada información (recogida en distintos medios) para verificar y contrastar. No te dejes engañar, aplica todas tus habilidades y localiza el código de 4 dígitos. Cuando el equipo lo tenga se acercará al profesor/a para verificarlo. Si es correcto te proporcionará otra tarjeta para seguir adelante.
- **Las tarjetas negras de las etapas**, te las proporcionará tu profesor/a si le muestras el código correcto. En ellas encontrarás los pasos a seguir en el Design Thinking y luego solo tienes que confiar en el talento de tu equipo.

Tarjetas de verificación:

Check 1: Mujer barbuda

- Nos ha llegado esta captura de pantalla de Twitter al WhatsApp del grupo de clase.
- Verifica la publicación.
- Si es verdadera, los dos dígitos iniciales son 01
- Si es falsa, los dos dígitos finales son 00

Escribe la clave y muéstrala a tu profe.

Pista: ¿Hay boda?

Check 2: Archivo en la biblioteca

- Buscando información sobre pilotos de aeronaves nos encontramos un documento con dos letras y una imagen en la biblioteca.
- Las letras son A.E.
- Verifica la imagen.

Escribe la clave y muéstrala a tu profe.

Pista: ¡Busca el año de publicación!



Check 3: Mail fraudulento

- A la profe de tecno le ha acaba de llegar este mail a su cuenta de correo.
- Un compañero le ha aconsejado fijarse bien antes de confirmar.
- Verifica la información.

Escribe la clave y muéstrala a tu profe.

Pista: ¡Ojo con el voltaje!

Check 4: Vídeo de Tik Tok

- Explorando vídeos para EF me he encontrado con este bailecito.
- Parece Tom Cruise en albornoz.
- Verifica el vídeo.
- Si es verdadero, los dos dígitos iniciales son 01
- Si es falso, los dos dígitos finales son 00

Escribe la clave y muéstrala a tu profe.

Pista: ¡Cuántas letras tiene ese perfil!

Check 5: Tostadas ya preparadas

- Tu madre te comenta en el desayuno este Tik Tok.
- Sabe que te gustan las tostadas untadas, pero no levantarte temprano.
- Verifica la publicación.

Escribe la clave y muéstrala a tu profe.

Pista: ¿Le has mirado el precio?

Tarjetas de etapas:

Tarjeta 1: Empatizar (5 minutos). Patio escolar

En esta primera etapa vamos a repartir los roles:

- Estudiante
- Profesora
- Madre
- Directora
- Consejera de Educación

Recordad que solo podemos pensar y aportar ideas dentro de nuestro rol. Por ejemplo, si escogemos ser estudiante nuestra prioridad sería disfrutar y pasarlo bien. Es importante escoger uno que nos ponga en otro contexto para enriquecer las propuestas.

Una vez repartidos los roles nos ponemos en situación; analizamos desde nuestra perspectiva el problema (exceso y desorden informativo).

Para conocernos mejor en nuestro papel realizaremos una entrevista entre pares y luego definiremos a nuestra pareja con un **dibujo** de un animal en una nota adhesiva.

Tarjeta 2: Definir (5 minutos). Vestíbulo

No *fake*: Sacando partido al caos informativo (Anexo 6) © 2023 by Ministerio de Educación y Formación Profesional is licensed under CC BY-SA 4.0



Como ya nos conocemos y sabemos qué hace cada uno de nosotros, la siguiente fase es construir y redefinir el problema que nos acecha diariamente.

Una buena forma de hacerlo es un **DAFO** global.

Pensaremos como comunidad de aprendizaje e identificaremos debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. El resultado nos tiene que ofrecer una panorámica real del centro.

Tarjeta 3: Idear (10 minutos). Biblioteca

Es la hora de las ideas. Todas son válidas y valiosas. Aporta las tuyas (4 o 5) dentro del grupo en las notas de colores para formar la agencia de investigación escolar #nofake.

A continuación, las agrupamos por temáticas sobre la pared. Saca ideas comunes y forma el **mapa** de la futura agencia.

Tarjeta 4: Prototipar (20 minutos). Espacio maker

Estamos en la fase de construcción. Debemos dar forma a esas ideas y conformar la estructura, funciones, equipo, objetivos, etc., de la futura agencia de investigación escolar en formato **prototipo** #nofake.

Puedes crear un documento que las recoja o seguir explorando el formato mapa.

Recuerda que es un primer diseño; no ha de ser perfecto y será mejorado en futuras sesiones.

Tarjeta 5: Evaluar (10 minutos). Sala de profesores

Terminar el juego y llegar hasta el prototipo ha supuesto todo un reto, pero resumir y sintetizar la información sin aburrir, conectando con la audiencia, usando un lenguaje claro, eficaz y mostrando los hechos reales va a ser el próximo reto conjunto.

Usaremos un formato de publicación en redes con un texto de 240 caracteres como máximo y un gif. Los elementos que incluir en el texto son:

- Atención: si logras que el lector inicie la lectura y se detenga habrás llamado su atención.
- Caption o Copy: es la descripción que acompaña a la imagen o vídeo.
- Hashtag: son las etiquetas que acompañan al texto y sirven para localizarlo en las redes. No te olvides incluir #nofake, pero también puedes añadir otras.
- Call to action: es la llamada a la acción; es una pequeña frase que consigue que la persona que está leyendo la publicación realice una acción inmediata.

Evaluación del proceso: Damos aire

Presentamos nuestra creación al grupo clase y obtenemos el feedback de los otros grupos. Revisa la rúbrica del resumen para abordar esta tarea.



Recurso_digital_6.3	Tarjetas de etapas
Recurso_digital_6.4	Tarjetas de noticias
Recurso_digital_6.5	Solución candados

Tiempo aproximado	1 sesión
Evaluación	Rúbrica del resumen

Lista de verificación de realización de actividades

Una vez realizadas las actividades de esta parte de la situación de aprendizaje “No fake” (individuales y en grupo), completa el *check* de cada una de ellas. Te servirá para evidenciar avances.

Lista de verificación 5	https://app.Lumi.education/run/mEa-ms
-------------------------	---

Cita de la autoría	
Recurso digital 6.1	<ul style="list-style-type: none"> → Medios de comunicación social 2020 by 15946987 Pixabay License → Noticias 2016 by tommyvideo Pixabay License → Pared de vídeo 2016 by tommyvideo Pixabay License → Astronauta 2022 by spacetrip Pixabay License → Lanzamiento de cohete Caño Cañaveral 2015 by Nasa-Imagery Pixabay License → Astronaut Touches Hubble Animation 2008 by Nasa → Space-to-Ground: Teacher On Board 2017 by Nasa
Recurso digital 6.2	<ul style="list-style-type: none"> → Plano planta baixa Casa Trinxet 2008 by osbcn CC BY SA 2.0



Recurso digital 6.4

→ [Amelia Earhart in airplane](#) 1936 Autor
desconocido Public Domain