

2024

LA GRAN AVENTURA DE CAZAR MENTIRAS

Guia didáctica



learn
to check



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE*

TÍTULO	La gran aventura de cazar mentiras
CURSO (NIVEL EDUCATIVO)	2n ciclo EP (adaptable a otros ciclos)
MATERIAS	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura

*Programación de una situación de aprendizaje en la educación básica

“ES TANTA LA FUERZA DE LA REPETICIÓN QUE TODOS CREEN QUE ALGO PASÓ.

PERO QUE LO CREAN TODOS NO SIGNIFICA QUE EXISTA O HAYA OCURRIDO. EN UN TIEMPO TODOS CREÍAN QUE LA TIERRA ERA PLANA.”

- Fernando de la Rúa (1937 – 2019)



DESCRIPCIÓN

¿Por qué esta situación de aprendizaje? ¿Está relacionada con alguna otra? ¿Cuál es el contexto? ¿Qué reto plantea?

Esta situación de aprendizaje pretende, por un lado, concienciar al alumnado sobre la facilidad con la que podemos aceptar y propagar mentiras, y por otro, desarrollar su capacidad para seleccionar y contrastar información de diversas fuentes, evaluando su fiabilidad y utilizando estrategias para comunicarla de manera creativa.

Es importante porque permite a los estudiantes empezar a practicar la diferenciación entre hechos y opiniones, verdades y mentiras, así como aplicar estrategias de búsqueda de información fiable en distintos formatos. Además, promueve el uso responsable de dispositivos y recursos digitales para buscar información y trabajar de forma colaborativa. También fomenta la capacidad de cuestionar el mundo y tomar decisiones éticas y sostenibles.

El mundo de la mentira en la literatura infantil y las propias vivencias personales son el punto de partida. Preparar a los niños y niñas para hacer frente a la avalancha de información que encontrarán a lo largo de su vida es uno de los objetivos. El contexto de toda la situación gira en torno a la mentira como primer paso para entender posteriormente conceptos como la desinformación.

Imagina un lugar donde nada es lo que parece. Tu tarea es ayudar a los demás a descubrir la verdad y poner fin a las mentiras que los rodean. Te convertirás en la heroína o el héroe capaz de desenmascarar engaños en un mundo lleno de misterios y trampas. Como joven explorador, debes desarrollar habilidades para descifrar las mentiras y descubrir la verdad. Tu misión es escribir una historia en la que un personaje enfrente situaciones donde tenga que cazar mentiras y encontrar la verdad.



Foto: Freepik

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Con la realización de esta situación de aprendizaje se favorece el logro de las competencias específicas de las siguientes áreas o materias:

Estas competencias toman como base el Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ÁREA O MATERIA
Competencia específica 2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, e identificar el sentido general y la información más relevante, valorando, de manera progresivamente autónoma, aspectos formales y de contenido básicos para construir conocimiento, formarse una opinión y ampliar las posibilidades de disfrute y ocio	Lengua Castellana y Literatura
Competencia específica 5. Producir textos escritos y multimodales, con adecuación, coherencia y cohesión, y aplicando estrategias elementales de planificación, redacción, revisión, corrección y edición, con regulación entre iguales y autorregulación progresivamente autónoma, atendiendo a las convenciones propias del género discursivo elegido, para construir conocimiento y dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas.	Lengua Castellana y Literatura
Competencia específica 6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de diversas fuentes, de forma planificada y de manera progresivamente autónoma, evaluando su fiabilidad, reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, y adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual, para transformar esta información en conocimiento y comunicarla de manera creativa.	Lengua Castellana y Literatura
CD1. Realizar búsquedas guiadas en Internet y utilizar estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos, etc.) con una actitud crítica sobre los contenidos que obtiene.	Competencia digital
CD3. Participar en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar colaborativamente, compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, manteniendo una actitud abierta y responsable ante su uso.	Competencia digital

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ÁREA O MATERIA
Competencia específica 1. Seleccionar y utilizar dispositivos y recursos digitales de forma responsable y eficiente para buscar información, comunicarse y trabajar colaborativamente en red, así como para crear contenidos según las necesidades digitales del contexto.	Ciencias sociales: Geografía e Historia
Competència específica 2. Plantejar-se preguntes sobre el món, aplicant les diferents formes de raonament i mètodes del pensament científic, per interpretar, respondre i predir els fets i fenòmens del medi natural, social i cultural i per prendre decisions creatives i decidir actuacions ètiques i socialment sostenibles.	Ciencias sociales: Geografía e Historia
CE3. Crear ideas y soluciones originales, planificando tareas, cooperando con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	Competencia emprendedora
CPSAA 3. Reconocer y respetar las emociones y experiencias de los demás, participar activamente en el trabajo en grupo, asumir las responsabilidades individuales asignadas y utilizar estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	Competencia personal, social i de aprender a aprender
CPSAA 4. Reconocer el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adoptar posturas críticas cuando se producen procesos de reflexión guiados.	Competencia personal, social i de aprender a aprender
CPSAA 5. Planificar objetivos a corto plazo, utilizar estrategias de aprendizaje autorregulado y participar en procesos de autoevaluación y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción de conocimiento.	Competencia personal, social i de aprender a aprender

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

TRATAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES*

1. Competencia Emprendedora

Se relaciona con la gestión de la información y la comunicación, que consiste en buscar la información en fuentes diversificadas (digitales y no digitales), analizarla, contrastarla, sintetizarla y valorar su fiabilidad para construir conocimiento y posibilitar la toma de decisiones fundamentadas y la elaboración de producciones posteriores.

2. Competencia personal, social y de aprender a aprender

Incentiva la construcción de un modelo personal de reflexión y acción que permite al alumno/a ser progresivamente más autónomo en el aprendizaje a través de la aplicación de estrategias cognitivas, metacognitivas y motivacionales.

3. Competencia Digital

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática y las competencias relacionadas con la ciudadanía digital

*Las competencias transversales son: competencia ciudadana; competencia emprendedora; competencia personal, social y de aprender a aprender; y competencia digital.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE *1

¿Qué queremos que aprenda el alumnado y para qué?

CAPACIDAD + SABER + FINALIDAD

1. Analizar textos informativos orales, escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información implícita y explícita, para identificar aquellos elementos que hacen dudar de su veracidad.

2. Utilizar de forma responsable diferentes fuentes digitales para buscar información, tanto en grupo como individualmente, para la creación de la historia sobre cazar mentiras y encontrar la verdad.

3. Utilizar de forma responsable diferentes fuentes digitales para buscar información, tanto en grupo como individualmente, para la creación de la historia sobre cazar mentiras y encontrar la verdad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN *2

¿Cómo sabemos lo qué ha aprendido?

ACCIÓN + SABER + CONTEXTO

1.1. Interpretar la información de textos en diferentes formatos, escrito, oral y multimodal, provenientes de medios diversos, mediante trabajo cooperativo en el aula.

1.2. Identificar los posibles elementos que hacen dudar de la veracidad de noticias, escritas, orales y multimodales, en las actividades propuestas.

1.1.1. Hacer uso, de forma responsable, de diferentes fuentes digitales para la búsqueda de información, tanto en grupo como individualmente.

2.1. Demostrar curiosidad, formulándose preguntas investigables y haciendo predicciones razonadas para conocer objetos, hechos y fenómenos.

6.1. Aplicar estrategias de búsqueda de información (localización, selección y contraste) en diferentes fuentes, incluidas las digitales, sobre temas de interés personal, ecológico y social, de forma progresivamente autónoma, en la red y en las bibliotecas.

*1 Las competencias específicas están formuladas de forma general y es conveniente concretarlas para definir cuáles serán los aprendizajes que se adquirirán con la realización de la situación de aprendizaje. Esta concreción debe permitir formular unas competencias propias de la situación de aprendizaje que son el equivalente de los objetivos de aprendizaje..

*2 Los criterios de evaluación se pueden desglosar en indicadores. Un objetivo de aprendizaje puede relacionarse con uno, dos o más criterios de evaluación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE *1

¿Qué queremos que aprenda el alumnado y para qué?

CAPACIDAD + SABER + FINALIDAD

4. Buscar y seleccionar información fiable de diversas fuentes digitales, aplicando hábitos de uso seguro y saludable de las tecnologías digitales para garantizar la fiabilidad de la información utilizada en la historia.

5. Redactar un texto escrito o multimodal, creativo y coherente, que narre la aventura del personaje enfrentando las mentiras y descifrando la verdad, siguiendo las normas gramaticales y ortográficas adecuadas.

6.5. Desarrollar la alfabetización crítica y adquirir herramientas, destrezas y capacidades para desarrollar las habilidades necesarias para evaluar críticamente las fuentes de información, cuestionando su validez.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN *2

¿Cómo sabemos lo que ha aprendido?

ACCIÓN + SABER + CONTEXTO

2.2. Buscar y seleccionar de forma autónoma información de diferentes fuentes digitales y analógicas seguras y fiables para emplearla en las investigaciones relacionadas con el conocimiento del medio.

6.3. Adoptar hábitos de uso seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales, con acompañamiento, en relación con el acceso, la fiabilidad y verificación de las fuentes de información, así como la comunicación en su entorno inmediato y en la red.

5.1. Redactar textos escritos y multimodales, cercanos, vividos y escolares, de manera progresivamente autónoma, a través de la selección del modelo discursivo que mejor responda a la situación comunicativa, con adecuación, coherencia y cohesión, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas.

*1 Las competencias específicas están formuladas de forma general y conviene concretarlas para definir cuáles serán los aprendizajes que se van a adquirir con la realización de la situación de aprendizaje. Esta concreción debe permitir formular unas competencias propias de la situación de aprendizaje que son el equivalente a los objetivos de aprendizaje.

*2 Los criterios de evaluación pueden desarrollarse en indicadores. Un objetivo de aprendizaje puede relacionarse con uno, dos o más criterios de evaluación.

SABERES

Con la realización de esta situación de aprendizaje se tratarán los siguientes saberes:

SABERES	ÁREA O MATERIA
COMUNICACIÓN Contexto Analizar textos informativos orales, escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información implícita y explícita, para identificar aquellos elementos que hacen dudar de su veracidad. Procesos • Aplicación de estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura (planificación, anticipación, inferencias...), en fuentes documentales diversas de forma progresivamente autónoma. • Aplicación de estrategias para comparar y clasificar la información, reelaborarla y comunicarla en contextos escolares con progresiva autonomía. • Aplicación guiada de estrategias de búsqueda, realizando valoración, discriminación, selección y organización de la información más segura y eficiente. • Utilización de elementos gráficos y paratextuales adecuados al soporte, de forma progresivamente autónoma, que faciliten la organización y la comprensión del texto producido en el aula. • Distinción entre hechos y opiniones en informaciones del entorno cercano y de los medios de comunicación. • Aplicación de estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición de textos escritos y multimodales de uso escolar y social, en diferentes soportes, con diferentes propósitos comunicativos y de forma progresivamente autónoma.	Lengua Castellana y Literatura

SABERES

ÁREA O MATERIA

RETOS DEL MUNDO ACTUAL

Aplicación de estrategias básicas para la búsqueda guiada de información en fuentes documentales variadas y con diferentes soportes y formatos, **reconociendo la autoría y aplicando criterios de fiabilidad.**

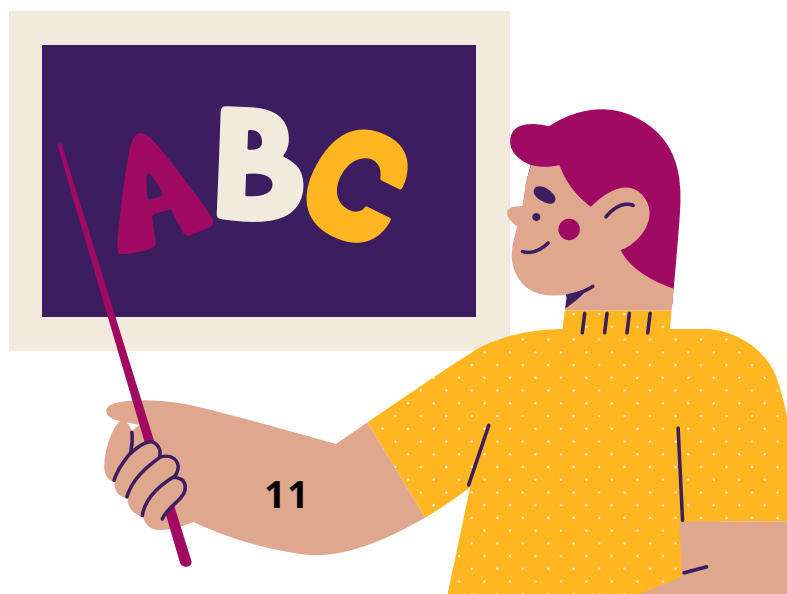
Ciencias sociales: Geografía e Historia

DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Cuáles son las principales estrategias metodológicas que se prevén utilizar?
¿Qué tipos de agrupamiento realizaremos? ¿Cuáles son los principales materiales que necesitaremos?

La situación de aprendizaje se desarrollará mediante diferentes estrategias metodológicas, como la **narración de cuentos, el trabajo individual y en equipo, y la creación de contenidos visuales**. Los alumnos, en determinadas ocasiones, se dividirán en grupos cooperativos para fomentar la **interacción y la colaboración** entre ellos. Se necesitarán materiales como **papel, lápices de colores y soportes digitales** para la creación de la historieta. Se tendrán en cuenta las diferentes **habilidades y ritmos de aprendizaje de los alumnos**, permitiéndoles expresarse de diversas maneras y **adaptando las actividades a sus necesidades**. La evaluación contemplará la **participación activa de los alumnos** en las diferentes etapas de la situación de aprendizaje, **la creatividad y originalidad** en la creación de la historieta, así como **la capacidad para expresar sus ideas de forma coherente** y con el apoyo de contenidos adecuados.

Pide un **soporte digital, papel y lápices de colores**.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

ACTIVIDADES INICIALES

¿Qué sabemos?

2 sesiones

Actividad

01

“Pensemos en la mentira”

Podemos valorar disponer de un rincón en el aula con cuentos que giran en torno a la mentira. En esta actividad inicial pondremos a los alumnos en situación y les haremos reflexionar en torno al concepto de mentira y de los sentimientos que nos generan

¡Hoy empieza tu gran aventura como explorador valiente! Tu misión comienza con una actividad de exploración y activación de tus conocimientos previos. Dedica una sesión a reflexionar sobre lo que sabes, lo que piensas y lo que haces. Podrás expresar tus propias ideas y conocimientos sobre cómo descubrir la verdad y descifrar mentiras. ¡Prepárate para empezar tu misión!

Reflexiona sobre lo que sabes, anota tus ideas y conocimientos sobre cómo descubrir la verdad y descifrar mentiras.

Ver anexo páginas I y II

Actividad

02

“Libro Gigante de la Verdad y la Mentira”

Una vez consensuado el concepto de mentira, mediante las próximas actividades el alumnado reflexionará en torno a los efectos de la mentira y al mismo tiempo se familiarizará con la búsqueda de fuentes fiables.

Creemos entre todos un libro de verdades y mentiras a partir de los cuentos que hemos leído. También podemos profundizar en los sentimientos. ¿Cómo nos hace sentir la mentira?

Opcional: podemos estirar el hilo y enlazar la actividad con una actividad vinculada a Expresión Artística: ¿cómo representaríamos la mentira?

Ver anexo páginas III y IV

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Aprendemos nuevos saberes

3/4 sesiones*

Activitat

03

“Detectives en internet”

Trataremos con los niños y niñas la importancia de realizar búsquedas seguras en internet, destacando el uso de herramientas como Kiddle o Kidrex para encontrar información fiable. Explicamos cómo verificar si una fuente es fiable (por ejemplo, verificando si aparece en varias fuentes fiables, si tiene la autoría clara, etc.).

Podemos realizar un póster colaborativo o infografía sobre consejos para detectar noticias falsas

Ver anexo páginas V y VI

Activitat

04

“El meu viatge de detectiu”

A partir de las actividades realizadas tocará reflexionar sobre cómo los alumnos han cambiado su forma de ver, pensar, sentir y actuar ante la mentira y la verdad.

Toca llenar nuestro Pasaporte de detectives caza mentiras

Ver anexo página VII

*En función del material audiovisual y de cómo se presenten los nuevos saberes

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

Actividad

05

“La historia del detective cazamentiras”

En esta última fase, se trata de que el alumnado utilice las ideas para crear una historia en torno a la mentira.

Ahora somos ya exploradores experimentados. En esta última fase podrás aplicar las nuevas formas de ver, pensar, sentir y expresarte que has aprendido durante tu aventura.

Podemos empezar recordando algunos de los conceptos clave que han aprendido sobre la mentira (por qué la gente miente, cómo se puede descubrir una mentira, etc.), así como ejemplos de los cuentos que han leído.

1. Planificación de la historia: brainstorming.
2. Creación de la historia: Cada alumno deberá escribir su historia.
3. Revisión y edición: los compañeros se ayudan a revisar las historias y, si es necesario, se modifican.

Tras la revisión, los alumnos harán ajustes y terminarán su historia. Es importante poner en común las historias surgidas de la clase.

Ver anexo páginas VIII y IX



BREVE DESCRIPCIÓN DE CÓMO SE ABORDAN LOS VECTORES* EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. Aprendizajes competenciales. La situación de aprendizaje propicia aprendizajes con sentido, de larga duración, partiendo de una realidad cercana y actual, con un reto a resolver y que será beneficioso individual y colectivamente. Para resolver este reto el alumnado debe adquirir los saberes necesarios para desarrollar aquellas capacidades de las acciones que se le piden. Argumentar, evaluar, cooperar..., no se pueden realizar sin contenidos propios de las áreas de conocimiento que trabajamos de forma globalizada.

2. Ciudadanía democrática y conciencia global. Partimos de que nuestro alumnado está formado por personas con una curiosidad innata por comprender el mundo que les rodea, personas singulares con múltiples potencialidades, capaces de mirar críticamente y cuestionar la realidad, con el compromiso de actuar en el presente para construir el futuro. Implica un profundo respeto por las personas y el entorno con la voluntad de hacer y decir para que el mundo se convierta en un lugar mejor para vivir y convivir.

3. Universalidad de currículum. Parte de una realidad cercana del alumnado y asegura así su motivación y compromiso. A su vez, proporciona un entorno flexible y accesible donde todo el mundo puede tener cabida, ya que promueve diferentes formas de comunicación y expresión que permiten al alumnado poner en marcha sus capacidades y estrategias para alcanzar entre todos y todos los hitos marcados.

4. Calidad de la educación de las lenguas. Aporta impulso al dominio de la lengua como herramienta que nos ayuda a entender el mundo, para poder compartir el conocimiento.

*1. Aprendizajes competenciales. 2. Perspectiva de género. 3. Universalidad del currículum. 4. Calidad de la educación de las lenguas. 5. Bienestar emocional. 6. Ciudadanía democrática y conciencia global.

MEDIDAS Y SOPORTES UNIVERSALES*

Las actividades están diseñadas para proporcionar un aprendizaje universalmente accesible y significativo. Para favorecer la participación, se incorporan distintos tipos de soportes como el uso de lenguaje visual, la variedad de recursos y la posibilidad de expresión a través de diversas formas. Así, se busca adaptar el contenido y las tareas para atender a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos. Además, las actividades promueven la colaboración y diversidad de puntos de vista, permitiendo que los estudiantes intercambien y compartiendo sus interpretaciones y respuestas con el objetivo de construir un conocimiento compartido.

También se fomenta la autorregulación y la reflexión, proporcionando espacios y tiempos para que los alumnos puedan gestionar sus procesos de aprendizaje y evaluar su propio trabajo. Así, se garantiza que todos los alumnos puedan implicarse y participar activamente en la situación de aprendizaje, independientemente de su nivel inicial o de sus retos específicos. Este enfoque pretende asegurar que todos los estudiantes puedan desarrollar sus competencias, tanto académicas como emocionales y sociales, de forma equitativa y en un entorno inclusivo y respetuoso.

*Las medidas y los soportes universales son los que se dirigen a todo el alumnado. Tienen que permitir flexibilizar el contexto de aprendizaje, proporcionar a los alumnos ya los docentes estrategias para minimizar las barreras de acceso al aprendizaje y la participación que se encuentran en el entorno, y garantizar la convivencia y el compromiso de toda la comunidad educativa.

MEDIDAS Y SOPORTES ADICIONALES O INTENSIVOS*

ALUMNO/A	MEDIDA Y SOPORTE ADICIONAL O INTENSIVO

*Las medidas y los soportes adicionales se dirigen a algunos alumnos. Permiten ajustar la respuesta educativa de forma flexible, preventiva y temporal, focalizando la intervención educativa en aquellos aspectos del proceso de aprendizaje que pueden comprometer el avance personal y escolar.

Las medidas y los apoyos intensivos son específicos para los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales, están adaptados a su singularidad y permiten ajustar la respuesta educativa de forma extensa, con una frecuencia regular y, normalmente, sin límite temporal

ANEXO: ACTIVIDADES



ACTIVIDAD 1: PENSEMOS EN LA MENTIRA

PARTE 1. La mentira. Pensemos

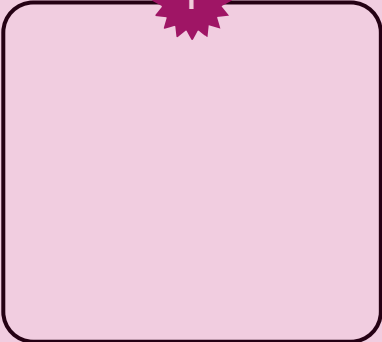
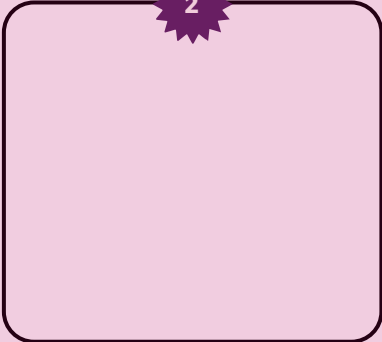
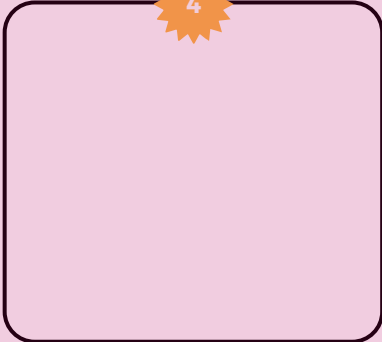
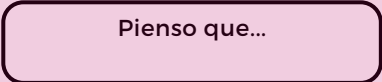
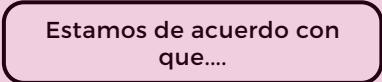
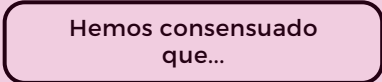
Dinámica 1-2-4

Ante todo hay que saber qué es una mentira. Para poder llegar a un consenso, proponemos la dinámica del 1-2-4

1. Cada niño/a a nivel individual hará la reflexión. ¿QUÉ ES PARA MÍ LA MENTIRA? (3 min)
2. A continuación, pensarán y compartirán la respuesta en parejas (5 min)
3. Una vez hecha la actividad en parejas, en grupos de 4 compartirán y consensuarán una respuesta (10 min)



PENSEMOS EN "LA MENTIRA"

ACTIVIDAD 1: PENSEMOS EN LA MENTIRA

PARTE 2. La mentira. Hablemos

Dinámica 1-2-4

¿QUÉ SABEMOS?	¿QUÉ QUERRÍAMOS SABER?	¿QUÉ DESCUBRIREMOS? ¿CÓMO LO PODEMOS HACER ?
Pondremos en común las propuestas de los grupos de alumnos del ejercicio anterior “¿Qué es una mentira? ¿A qué definición consensuada ha llegado? ¿Ha mentido alguna vez? ¿Cómo se ha sentido cuando alguien le ha mentado?” Actividad: Podemos escribir sus respuestas en un mural compartido de aula. Alternativamente, pueden realizar pequeños dibujos que representen una experiencia personal con la mentira. Opcional: Contrastar sus respuestas con definiciones de los diccionarios al alcance	Planteamos al alumnado qué querrían saber sobre la mentira o cómo pueden identificar si algo es mentira. Preguntas guía: • “¿Qué le gustaría descubrir sobre las mentiras?” • ¿Cómo cree que podríamos saber si algo que nos cuentan es mentira?” Actividad: Recogemos las preguntas de los alumnos. Podemos utilizar post-its y ponerlos en un rincón del aula dedicado a "Los misterios de la mentira".	A partir de las respuestas iniciales, podemos trabajar con el alumnado sobre cómo descubrir la verdad. ¿Cómo descubrir la verdad? Actividad: Pueden dibujar, narrar, explicar un momento en el que hayan descubierto una mentira en su vida o describir hechos o sentimientos vinculados. O explicar cómo se sienten después de decir mentiras Se puede pensar en distintos formatos de presentación

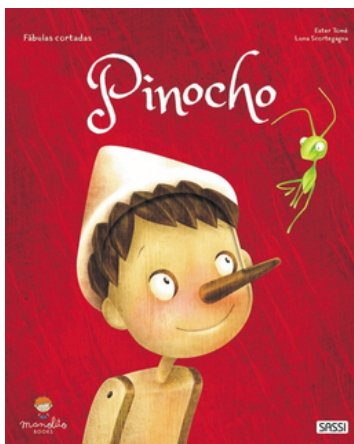
ACTIVIDAD 2: EL LIBRO GIGANTE DE LA VERDAD Y LA MENTIRA

PARTE 1. ¿Qué nos dicen los cuentos?

Podemos poner a los niños y niñas en situación familiarizándolos con cuentos que traten la mentira. Aquí podemos introducirles los cuentos como ejemplo de situaciones donde los personajes deben descubrir si algo es mentira o verdad, o bien narrar cómo se sienten cuando dicen mentiras, pensar en las consecuencias de decir mentiras...

Pueden leer los cuentos de forma individual, colectiva, en pequeño grupo. Se pueden pensar actividades para realizar la mediación de las lecturas o sólo hablar de ellas en una conversación grupal.

- ¿Qué cuentan los cuentos?
- ¿Quién dice mentiras? ¿Por qué?
- ¿Qué sentimiento genera decir mentiras?
- ¿Existen diferentes tipos de mentiras?
- ¿Es aceptable mentir? ¿Por qué? ¿Cuándo?



Recomendaciones literarias con la colaboración de Maria Gajas @allegir_lj

ACTIVIDAD 2: EL LIBRO GIGANTE DE LA VERDAD Y LA MENTIRA

PARTE 2. Co-creación de un libro gigante

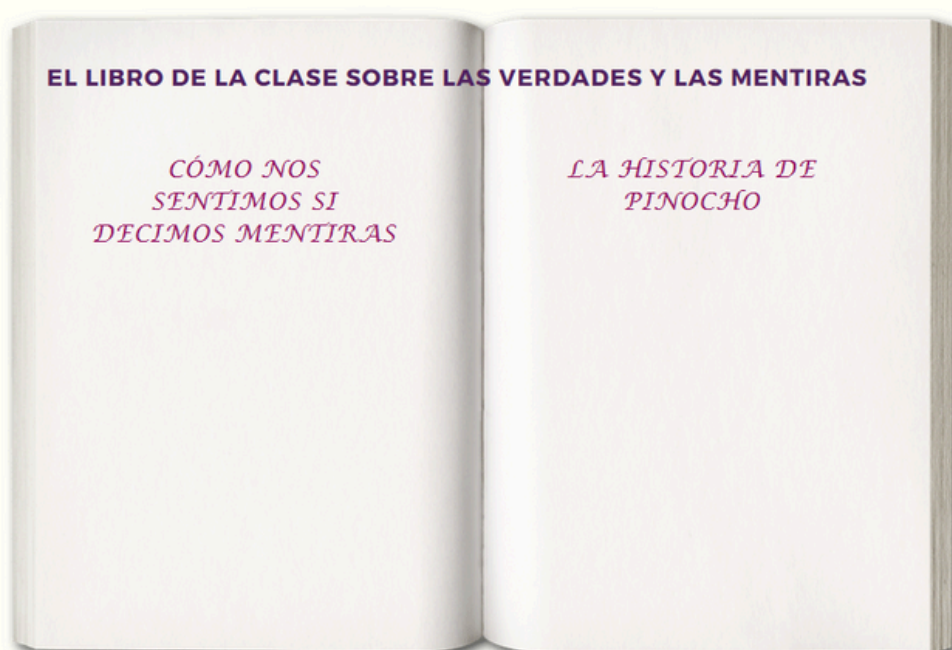
Se trata de que entre todos y todas creen un libro de aula vinculado a la verdad y la mentira.

Podemos pensar en trabajar de forma colaborativa en parejas o pequeños grupos, por lo que cada pareja o pequeño grupo será el encargado de una página del libro gigante del aula.

IDEAS:

División por temas: El libro gigante puede dividirse en diferentes capítulos, cada uno creado por un pequeño grupo de alumnos. Los capítulos pueden ser temas como

- "¿Qué es una mentira?",
- "¿Cómo descubrir la verdad?"
- "Mentiras en los cuentos clásicos"
- "¿Cómo nos hacen sentir las mentiras"? Si estiramos este hilo podemos profundizar en los estados de ánimo y sentimientos.



ACTIVIDAD 3: ¡DETECTIVES EN INTERNET!

PARTE 1. Las noticias falsas

Cómo realizar búsquedas seguras en internet:

Podemos explicar la necesidad de garantizar que lo que buscamos en internet sea veraz.

- Trataremos con los niños y niñas la importancia de realizar búsquedas seguras en internet, destacando el uso de herramientas como Kiddle o Kidrex para encontrar información fiable.
- Podemos mostrar a los alumnos cómo buscar información sobre un tema sencillo (por ejemplo, "¿Qué es una mentira?") en estas plataformas.
- Explicamos cómo verificar si una fuente es fiable (por ejemplo, verificando si aparece en varias fuentes fiables, si tiene la autoría clara, etc.).

Para aprender a verificar información que nos encontramos en la red, podemos ayudarnos de la web de Learn to check



ACTIVIDAD 3: ¡DETECTIVES EN INTERNET!

PARTE 2. Hacemos una infografía

Actividad se puede hacer en grupo:

- Podemos hacer un poster colaborativo o infografía sobre
 - Consejos para detectar noticias falsas

Recurso de soporte: Podemos proporcionar una lista de fuentes fiables o de aplicaciones seguras donde pueden encontrar información y contenidos

- Consejos sobre cómo hacer una infografía:

Una infografía combina textos e imágenes, dibujos e iconos para explicar de forma sencilla, clara y fácil unos datos o información que puede resultar complicada.

Una infografía no es un texto de colores. Es necesario planificarla y pensarla antes, de modo que las imágenes no sean accesorias, sino funcionales, que sirvan para explicar.

- ***Para saber más sobre las infografías***

Podéis visualizar este curso sobre cómo hacer infografías

- ***Herramientas para realizar una infografía***

Canva, Piktochart y Infogram



ACTIVIDAD 4: MI VIAJE DE DETECTIVE

A lo largo de las últimas actividades

- Nos hemos familiarizado con la mentira
- Hemos conocido historias que hablan de mentiras
- Hemos compartido los sentimientos que generan la mentira
- Hemos aprendido a consultar fuentes viables
- Hemos visto que fácil es decir mentiras
- Hemos aprendido a consultar fuentes fiables

Estás a punto de terminar tu viaje de detective, para ello debes tener un buen pasaporte de detective cazamentiras.

Toca llenar nuestro **Pasaporte de detectives caza mentiras**.

**PASAPORTE
CAZA
MENTIRAS**







NOMBRE

¿QUÉ SÉ SOBRE LA MENTIRA?
¿CÓMO NOS HACEN SENTIR?
¿POR QUÉ EXISTEN?

KIT CAZA-MENTIRAS
¿CÓMO PUEDO DESCUBRIR
MENTIRAS?

¿QUÉ ME PROPONGO COMO
BUEN DETECTIVE CAZA-
MENTIRAS?

ACTIVIDAD 5: LA HISTORIA DEL DETECTIVE CAZAMENTIRAS

Introducción: Mi historia sobre la verdad y la mentira

- Explicaremos a los alumnos que, como clausura del proyecto, tendrán que crear una historia original sobre la mentira y cómo los personajes descubren la verdad.
- Podemos empezar recordándoles algunos de los conceptos clave que han aprendido sobre la mentira (por qué la gente miente, cómo se puede descubrir una mentira, etc.), así como ejemplos de los cuentos que han leído.
 - i. *Ejemplo:* "¿Recordáis cómo Zorro decía mentiras para salirse con la suya? ¿Cómo podría crear un personaje que, mintiendo, aprenda algo importante sobre la verdad?"

Fase 1: Planificación de la historia

Los alumnos empezarán haciendo una *lluvia de ideas visual*. Pueden dibujar o escribir brevemente:

- ¿Quién será el protagonista de su historia?
- ¿Qué mentira contará o descubrirá el protagonista?
- ¿Cómo reaccionarán los demás personajes ante la mentira?
- ¿Cómo se va a descubrir finalmente la verdad?

Ofreceremos plantillas para la planificación de la historia, con preguntas sencillas para guiarles a pensar en los personajes, el escenario, el conflicto (mentira) y la resolución (verdad).

Fase 2: Creación de la historia

Cada alumno deberá escribir su historia (formato a escoger por el maestro)



ACTIVIDAD 5: LA HISTORIA DEL DETECTIVE CAZAMENTIRAS

Fase 3: Revisión y edición:

Los alumnos trabajarán en parejas para revisar los cuentos de sus compañeros. Utilizarán una tabla sencilla para asegurarse de que la historia está clara y que sigue el hilo conductor:

1. ¿Se presenta claramente la mentira?
2. ¿El protagonista descubre la verdad?
3. ¿Es coherente la historia y fácil de seguir?

Edición final: Después de la revisión, los alumnos harán ajustes y terminarán su historia

Es importante poner en común las historias surgidas de la clase.



2024



learn
to check