



Fundación "la Caixa"

Con la colaboración de:



MALDITA.ES

verificat



**ACTIVIDADES
FAMILIARES**

EduCaixa



Módulo 1

¡EXTRA! JUEGO EN FAMILIA

¿AFIRMACIONES CIERTAS O FALSAS?

Materiales:

[Imprimible ¿Afirmaciones ciertas o falsas?](#)

Objetivo de la actividad:

Esta actividad pretende que el alumnado pueda **reflexionar en su entorno familiar sobre qué es la información para fomentar la capacidad de cuestionar diferentes contenidos** y evaluar la fiabilidad de las fuentes. Además, pretende fortalecer la habilidad de expresar opiniones y discutir diferentes perspectivas en un entorno familiar respetuoso.

Descripción de la actividad:

En este juego, el alumnado **dispondrá de 5 afirmaciones**, todas falsas. Puedes imprimir una copia del material para cada alumno o compartir el material digital. Los niños y niñas **leerán a sus familiares la afirmación y éstos deberán decidir si es una afirmación cierta o falsa**. Una vez se hayan leído las 5 afirmaciones, el niño o niña dará la respuesta correcta. Además, se puede dar tiempo a los familiares, después de saber la respuesta, para que busquen la información correcta. De esta manera, se fomenta el uso de fuentes fiables y se conciencia sobre la existencia de bulos.

Las afirmaciones son las siguientes y van acompañadas de sus correspondientes desmentidos:

1. [El frío provoca resfriados](#)
2. [Todo lo que pica cura](#)
3. [Al zumo de naranja se le van las vitaminas si no lo tomas al momento](#)
4. [Esperar dos horas después de comer antes de volver a bañarnos para que no se nos corte la digestión](#)
5. [Los niños se resfrían por caminar descalzos](#)

Se anima al alumno a compartir también la experiencia vivida en clase y a explicar las conclusiones extraídas sobre qué son la información y los contenidos engañosos.



Actividad
Familiar

¿AFIRMACIONES CIERTAS O FALSAS?

Lee a tu familia cada una de las siguientes afirmaciones. Tus familiares tendrán que decidir si creen que son **VERDADERAS** o **FALSAS**



1. Los niños se resfrían por caminar descalzos



2. Al zumo de naranja se le van las vitaminas si no lo tomas al momento



3. El frío provoca resfriados



4. Todo lo que pica cura



5. Hay que esperar dos horas después de comer antes de bañarse para que no se corte la digestión



Actividad
Familiar

SOLUCIONES

QR para saber más

Falso

1. Los niños se resfrían por caminar descalzos

No hay evidencias científicas y es más importante que se laven bien las manos



Falso

2. Al zumo de naranja se le van las vitaminas si no lo tomas al momento

Al zumo de naranja casero solo se le van las vitaminas después de 12 horas



Falso

3. El frío provoca resfriados

El frío no provoca resfriados, pero puede favorecerlos



Falso

4. Todo lo que pica cura

No se puede asegurar que todos los tratamientos que despiertan sensación de picor sean adecuados para curar



Falso

5. Hay que esperar dos horas después de comer antes de bañarse para que no se corte la digestión

La digestión no siempre dura lo mismo, y los alimentos pueden estar en nuestro estómago hasta 4 o 5 horas





Módulo 2

¡EXTRA! JUEGO EN FAMILIA

DIME UN HECHO Y UNA OPINIÓN

Materiales:

[Ficha Dime un hecho y una opinión - una por alumno/a](#)

Objetivo de la actividad:

Mediante la interacción con los familiares, **los participantes aprenderán a distinguir entre hechos y opiniones**. Se fomentará la **reflexión sobre cómo los hechos son información objetiva y verificable**, mientras que **las opiniones son expresiones subjetivas basadas en percepciones individuales**. Esta actividad promoverá la capacidad de analizar críticamente la información y formar juicios fundamentados.

Descripción de la actividad:

- El alumno/a preguntará **5 hechos y 5 opiniones diferentes a distintos familiares**. La idea es que **cada persona adulta aporte un hecho y una opinión diferente**. Pueden anotarlo en la **ficha** imprimible
- Se anima al alumnado a que **comparta con su entorno la diferencia entre hecho y opinión** y la dinámica realizada en el aula.
- Puedes proponer a los niños y niñas que hagan esta actividad, **que la muestren en clase y que expliquen cómo ha sido la experiencia**.

DIME UN HECHO Y UNA OPINIÓN

¿QUÉ ES UNA OPINIÓN?

Es una afirmación basada en las creencias, sentimientos o juicios personales de una persona.



OPINIONES

¿QUÉ ES UN HECHO?

Es una información que se puede comprobar consultando fuentes, evidencias científicas o a expertos/as.



HECHOS



Módulo 3

¡EXTRA! JUEGO EN FAMILIA

LA LUPA DE LA PUBLICIDAD

Materiales:

[Ficha La lupa de la publicidad](#) - una ficha por alumno/a

Objetivo de la actividad:

Que el alumnado y su familia se fijen y reflexionen en la cantidad de publicidad que reciben diariamente, dónde la encuentran y qué técnicas de persuasión utilizan los anuncios.

Descripción de la actividad:

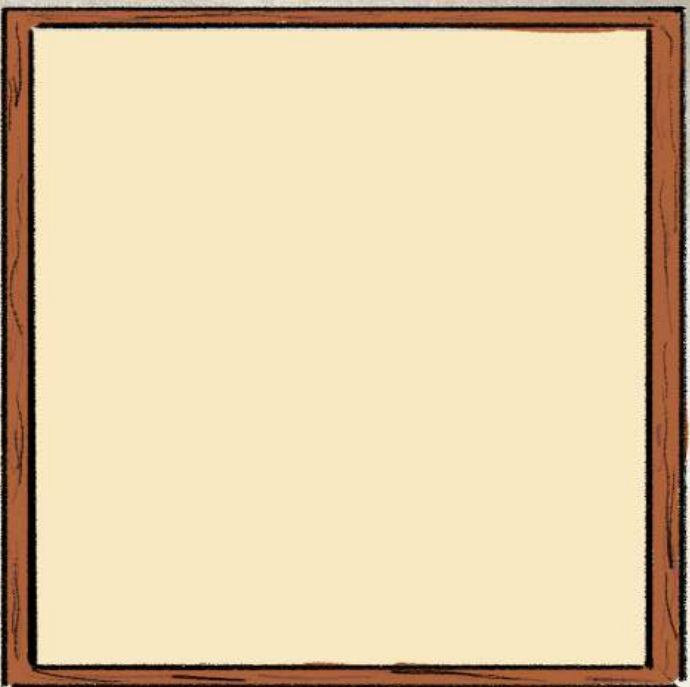
- Reparte una ficha por alumno/a de **La lupa de la publicidad**.
- El alumnado tendrá que fijarse en toda la publicidad que le llega **durante un día entero junto a su familia**: dando un paseo (en vallas, marquesinas...), **viendo la televisión, usando Internet, jugando a un videojuego...**
- Tendrán que **reflejar en la ficha los ejemplos de publicidad** como prefieran: con un dibujo, un collage, escribiendo el eslogan...
- **Elegirán el ejemplo que les resulte más impactante** y explicarán en la ficha qué técnica/s de persuasión utiliza.
- Además, pueden **hablar con su familia sobre lo que han aprendido en el cole, preguntarles si les suena alguna de esas técnicas de persuasión** y apuntar los ejemplos que surjan de esa conversación (algunos pueden ser anuncios de la época de infancia y juventud de sus familiares, que pueden buscar juntos en Internet).



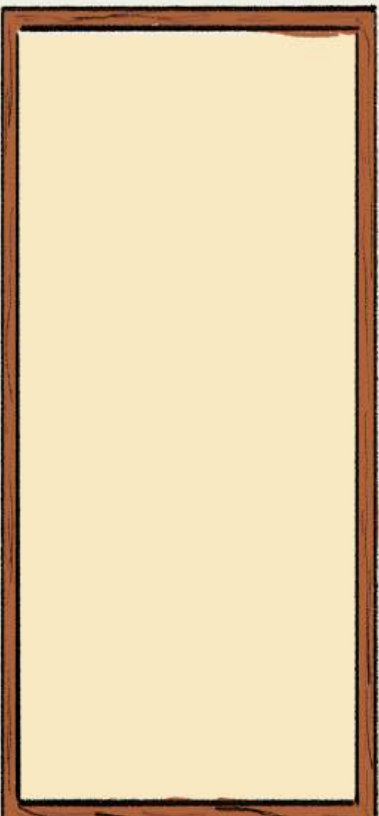
Activitat
Familiar

Publicitat i les tècniques de persuasió

Fixa't en tota la publicitat que veus durant un dia amb la teva família (al carrer, Internet, la televisió) i completa aquesta fitxa:



Exemples de publicitat



Publicitat que més t'ha impactat

La tècnica de persuasió utilitzada



Módulo 4

¡EXTRA! JUEGO EN FAMILIA

¡3,2,1 Acción! Ciudadanos digitales al poder

Materiales:

Ficha [Ciudadanos digitales](#) al poder - una ficha por alumno

Objetivo de la actividad:

Que el alumnado entienda que para ser ciudadanos digitales tenemos que **elegir qué tipo de contenidos queremos ver** y **actuar para cambiar** mensajes que fomentan estereotipos.

Descripción de la actividad:

- Reparte en clase una ficha por alumno/a de **Ciudadanos digitales al poder**.
- Pregunta al alumnado si reconoce **qué estereotipo aparece** en ese ejemplo de publicidad (sexismo) y **qué cambios se podrían hacer** para que fuera más igualitaria.

Disfracesmol0nes.com

DISFRESSES NENS

- 19^{ºº}
- 19^{ºº}
- 35^{ºº}
- 12^{ºº}

DISFRESSES NENES

- 35^{ºº}
- 19^{ºº}
- 12^{ºº}
- 19^{ºº}

- Explica al alumnado las diferentes estrategias que pueden adoptar para intentar que la tienda cambie el tipo de publicidad:
 - Escribir un e-mail a la tienda solicitando que retire la publicidad.
 - Iniciar una protesta digital para pedir que la tienda borre la publicidad.
 - Presentar una [reclamación a Autocontrol](#), el organismo de autorregulación de la publicidad en España.
- El alumnado pedirá **ayuda a su familia para elegir la mejor forma de protesta**, rellenar la plantilla y seleccionar los argumentos más adecuados.
- Junto a las familias, también pueden pensar **cómo transformar esta publicidad para que sea inclusiva** y anime a los niños y niñas a disfrazarse cómo más les guste.



Ciudadanos digitales al poder

Disfracesmol0nes.com

DISFRESSES NENS

- 19^{ºº}
- 19^{ºº}
- 35^{ºº}
- 12^{ºº}

DISFRESSES NENES

- 35^{ºº}
- 19^{ºº}
- 12^{ºº}
- 19^{ºº}

A circular inset image shows a group of children in various costumes.



1. ¿Qué estereotipo vemos en este ejemplo de publicidad ficticio?



Ciudadanos digitales al poder

2. Elige una de estas estrategias para intentar que se cambie el tipo de publicidad:

a) Escribir un e-mail a la tienda para pedir que cambie o retire la publicidad

b) Iniciar una protesta digital para pedir que la tienda borre o cambie la publicidad

c) Presenta una reclamación al organismo de autorregulación de la publicidad.

3. Busca en las siguientes página la plantilla que corresponda a esa estrategia y rellénala junto a tu familia.

a) E-mail de protesta



Nuevo Mensaje

Para

Asunto

Enviar



Ciudadanos digitales al poder

b) Protesta digital

Petición en mundomuchomejor.org

MMM

Nombre:

Dirección:

Teléfono:

Email

¿Qué tema mejor define tu petición?

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Animales | <input type="checkbox"/> Medio ambiente | <input type="checkbox"/> Salud |
| <input type="checkbox"/> Derechos LGTB+ | <input type="checkbox"/> Derechos de las mujeres | <input type="checkbox"/> Derechos humanos |
| <input type="checkbox"/> Migrantes | <input type="checkbox"/> Educación | <input type="checkbox"/> Otros |

¿Explica qué quieres cambiar?

Quiero...

¿Por qué es importante para ti?

Añade información relevante: imágenes, enlaces...

¿Te gustaría añadir algo más?



Ciudadanos digitales al poder

c) Reclamación a organismo de autorregulación

Presentar una reclamación

Nombre:

DNI:

Teléfono:

Dirección:

Email

Describe la publicidad

Marca el (los) medios de emisión:

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> TV | <input type="checkbox"/> Internet | <input type="checkbox"/> Prensa digital |
| <input type="checkbox"/> Cine | <input type="checkbox"/> Etiquetado de productos | <input type="checkbox"/> Radio |
| <input type="checkbox"/> Publicidad exterior | <input type="checkbox"/> Prensa escrita | <input type="checkbox"/> Otros |

Explica por qué la publicidad no te parece bien/justa:

Añade información relevante para localizarla: imágenes, enlaces...

¿Te gustaría añadir algo más?

EduCaixa



Fundación "la Caixa"

Con la colaboración de:

