

Intervención telefónica

Los estudiantes exploran cómo cambia la información según quién la transmite y quién tiene permiso para escucharla. Mediante una serie de juegos breves de transmisión de mensajes con reglas cambiantes, los estudiantes experimentan de primera mano la confianza, los errores y la interferencia intencional. La reflexión se centra en cómo los mensajes pueden cambiar, filtrarse o protegerse, y en quién debería decidir quién tiene acceso a la información.

 TIPO DE ACTIVIDAD Simulación · Discusión · Aprendizaje experiencial	 DURACIÓN 40–50 min	 PARTICIPACIÓN Toda la clase · Grupos pequeños
--	---	--

OBJETIVOS

Al finalizar esta actividad, los estudiantes podrán:

- Experimentar cómo puede cambiar la información cuando se transmite de una persona a otra
- Reconocer la diferencia entre errores y cambios intencionales
- Comprender que no todas las personas deberían escuchar todos los mensajes
- Empezar a pensar de manera crítica sobre la confianza, la privacidad y el control de la información

MATERIALES

- Tarjetas preparadas con mensajes cortos y largos (para referencia del docente) (ver Apéndice A) — [A · Ejemplos de mensajes simples y complejos](#)
- Papel y lápiz para la variante de dictado en movimiento
- Hoja sencilla de códigos con símbolos o sustituciones para el mensaje bloqueado opcional (ver Apéndice B) — [B · Código de símbolos simples \(opcional\)](#)
- Espacio abierto en el aula para moverse
- Pizarra o cartulina para notas de reflexión
- Temporizador (*opcional*)

PROCEDIMIENTO

APERTURA

1. Preparar mensajes simples y complejos con anticipación.
2. Decidir grupos de 6 a 8 estudiantes.
3. Despejar el espacio para que los estudiantes puedan formar filas o moverse con seguridad.

PREACTIVIDAD

5 minutos

1. Preguntar a los estudiantes si alguna vez han jugado al teléfono descompuesto.
2. Preguntar si el mensaje siempre se mantiene igual.
3. Explicar que hoy pondrán a prueba en quién se puede confiar con un mensaje.
4. Evitar introducir términos técnicos o abstractos.

Objetivo en palabras del estudiante

- “Ver qué le pasa a un mensaje cuando diferentes personas lo transmiten.”

ACTIVIDAD

30-35 minutos

Preparación

1. Dividir la clase en equipos pequeños.
2. Explicar que cada equipo hará varias rondas cortas con la misma estructura, pero con reglas diferentes.
3. Enfatizar que nadie se meterá en problemas por cometer errores.

Demostración

1. Demostrar las reglas de susurrar usando un ejemplo muy corto.
2. Reforzar claramente las reglas: solo susurrar, no repetir, no corregir errores.

Ejecución

Ronda 1 – Mensaje fácil (cadena de confianza)

1. Susurrar una oración muy simple al primer estudiante.
2. Los estudiantes pasan el mensaje susurrándolo a lo largo de la fila.
3. El último estudiante dice el mensaje en voz alta.
4. Punto de control: ¿El mensaje fue correcto, alguien lo cambió a propósito, fue fácil confiar en el grupo?

Ronda 2 – Mensaje difícil (información compleja)

1. Usar la misma preparación con una oración más larga y más precisa.
2. Realizar de nuevo la cadena de susurros.
3. El último estudiante dice el mensaje en voz alta.
4. Punto de control: ¿Qué cambió, dónde se rompió, alguien se estaba portando mal o simplemente fue difícil?

Ronda 3 – Regla oculta (cambio intencional)

1. Usar el mismo mensaje complejo.
2. Decirle en secreto a un estudiante en medio de la fila que puede cambiar una palabra.
3. No anunciar que esta regla existe.
4. Realizar la cadena de susurros.
5. Punto de control: ¿Se sintió diferente a los errores, cómo pudimos darnos cuenta de que algo estaba mal, qué se sintió injusto?

Variante opcional – Dictado con carrera (control vs. confianza)

Ronda 4 – Corredor de confianza

1. Colocar el mensaje escrito en papel al otro lado del salón.
2. Un estudiante corre a leerlo y regresa para decírselo a quien escribe.
3. Quien escribe registra el mensaje.
4. Punto de control: ¿Fue más claro que susurrar y por qué?

Ronda 5 – Espacio no confiable

1. Agregar a una persona oyente cerca del camino del corredor.
2. La persona oyente puede escuchar, pero no debe ver el mensaje.
3. Punto de control: ¿Quién aprendió algo que no debía y el mensaje siguió estando seguro?

Giro final opcional – Mensaje bloqueado

1. Repita el dictado en movimiento con el mensaje escrito en un código sencillo de símbolos (*Véase el Apéndice B*).
2. Pida a los estudiantes que observen quién puede entenderlo.
3. Punto de control: ¿Quién puede leerlo y quién lo escucha pero no se entera de nada?

Reflexión

1. Pregunte quién debería escucharlo todo.
2. Pregunte quién no debería escuchar nada.
3. Pregunte quién debería decidir.
4. Permita que los estudiantes identifiquen el problema con sus propias palabras.

SEGUIMIENTO

5-10 minutos

1. Repase que los mensajes pueden cambiar, filtrarse o ser alterados.
2. Refuerce que la confianza depende de reglas y límites.
3. Conéctelo con lecciones anteriores sobre información pública versus privada.

CIERRE

5 minutos

1. Agradezca a los estudiantes por participar con honestidad.
2. Restablezca la disposición del aula.
3. Mensaje final para los estudiantes: Tener cuidado con la información ayuda a proteger a las personas.

NOTAS

Gestión del aula

- Normalice los errores y las reacciones emocionales mientras mantiene un control tranquilo.
- No acuse ni revele a quien rompió la regla en secreto, a menos que los estudiantes lo pidan explícitamente.

Extensiones y actividades de relleno

- Escriban una regla de clase para proteger los mensajes o rediseñen el juego para hacerlo más justo.

Diferenciación

- Estudiantes más jóvenes: mensajes más cortos y menos rondas.
- Estudiantes de inglés/Accesibilidad: apoyos visuales, ritmo más lento, apoyo de un compañero.
- Seguridad: movimiento controlado y reglas claras para susurrar.