

Prólogo: La ciudad digital

Exposición y recomendaciones

Una entrada a una ciudad hecha de feeds, pantallas y notificaciones, donde un contenido recomendado muestra cómo puede comenzar un acercamiento digital.

Pregunta central

¿Qué hace atractivo el video recomendado y por qué esa reacción puede ser el comienzo de una ruta?

Objetivo

Reconocer cómo un contenido recomendado puede llamar la atención y funcionar como primer momento de una ruta de acercamiento digital.

Edad sugerida

12 a 17 años

Duración

30 minutos

Contexto para facilitar

El prólogo presenta el entorno digital y el primer momento de una posible ruta: un video recomendado atrae al personaje A antes de que exista una invitación directa. El objetivo es leer el conjunto, no tratar la imagen como prueba.

Preparación

Revisar el episodio completo, explicar el derecho a pasar y preparar la alternativa sin video si es necesario.

Antes de ver

Nombrar los elementos de la ciudad digital que aparecen en el prólogo: feeds, pantallas, videos, juegos, comentarios, chats y notificaciones.

Durante

Detenerse cuando aparece el video recomendado y registrar qué contiene, qué reacción provoca en el personaje A y cómo lo interpreta el personaje C.

Después

Reconstruir la secuencia: teléfono, ciudad digital, noticia, recomendación atractiva y explicación del posible engaño.

Uso con discreción

El contenido es sensible. En algunos contextos, especialmente donde hay presencia de grupos armados, mostrarlo o debatirlo puede generar malestar, exposición o riesgos para estudiantes, docentes y sus familias. Valorar el contexto local antes de usarlo. Si no es seguro proyectar un episodio, utilizar la alternativa sin video.

Preguntas y respuestas

Estas son las mismas preguntas de la ruta juvenil. Las orientaciones indican las ideas que conviene identificar; no son respuestas para memorizar.

1. ¿Qué elementos convierten el teléfono en una ciudad digital?

RESPUESTA A BUSCAR

Feeds, pantallas, videos, juegos, comentarios, chats y notificaciones forman el entorno cotidiano que presenta el episodio.

2. ¿Qué muestra el video recomendado para que el personaje A diga que se ve bien?

RESPUESTA A BUSCAR

Motos, lujo y uniformes camuflados aparecen con una estética atractiva que capta la atención del personaje A.

3. ¿Qué explica el personaje C sobre la manera en que los grupos aprovechan ese tipo de contenido?

RESPUESTA A BUSCAR

El personaje C explica que un contenido atractivo puede utilizarse para iniciar un acercamiento y construir un engaño. La imagen aislada no demuestra captación.

Decisión ficticia compartida

Aparece un video recomendado con motos, lujo y uniformes camuflados. Tiene muchas reacciones y se ve atractivo, pero no explica quién lo publica ni qué realidad deja fuera.

A. Detenerse y revisar qué llama la atención, quién publica y qué historia empieza a construir.

CONSERVA OPCIONES

Observar la atracción inicial ayuda a reconocer cómo puede comenzar una ruta sin sacar conclusiones por una imagen aislada.

B. Dar por seguro el contenido porque es popular y se ve bien producido.

REDUCE OPCIONES

La popularidad y la apariencia no permiten comprobar la intención ni lo que el contenido deja fuera.

Conversación guiada: la ciudad digital

Pasos

- Recordar en voz alta la secuencia del episodio: teléfono, ciudad digital, noticia, video recomendado y explicación del personaje C.
- Plantear las tres preguntas compartidas y recoger ideas sin pedir ejemplos personales.
- Resolver la decisión ficticia y conversar sobre qué opción conserva más posibilidades de verificar y elegir.

Alternativa sin video

Leer el guion incluido en la guía y responder las mismas tres preguntas antes de realizar la decisión ficticia.

Resumen del episodio

Un teléfono se transforma en una ciudad digital hecha de feeds, pantallas y notificaciones. Un noticiero explica que grupos armados utilizan videos, comentarios y mensajes para acercarse. Después aparece un video recomendado con motos, lujo y uniformes camuflados; su apariencia atrae al personaje A y permite introducir cómo puede comenzar el engaño.

Participación segura

Permitir pasar sin explicar motivos. Trabajar solo con casos ficticios. No pedir acceso a dispositivos, perfiles, chats ni relatos personales.

Ante una revelación

Si aparece una revelación, detener la actividad, escuchar sin interrogar y seguir CUIDA.

CUIDA

Cree y escucha · Ubica la urgencia · Informa · Documenta lo mínimo · Activa apoyo.

No confrontar, investigar ni prometer confidencialidad absoluta.

Más recursos: notecomaselcuento.com/serie

Guion del episodio

Este guion permite leer o representar el episodio cuando no sea posible reproducir el video. Se puede distribuir por personajes o leer en voz alta.

Presentador: En redes sociales y videojuegos, grupos armados buscan adolescentes y jóvenes. No siempre lo hacen de forma directa. Usan videos, comentarios, mensajes y poco a poco intentan acercarse. Todo empieza aquí, en la pantalla.

Personaje A: ¿O sea que usan nuestro mundo para eso?

Personaje C: Sí. Usan las redes, los juegos, los chats. Todo esto.

Personaje B: ¿Entonces pueden llegar a cualquier niño o niña en cualquier lugar?

Personaje C: Así es.

Personaje A: Uy, se ve muy bueno.

Personaje B: Exacto. Ese es el problema.

Personaje C: A muchos niños y niñas les gustan ese tipo de contenidos y los grupos se aprovechan. Usan este mundo para engañar a nuestros amigos.

Personaje B: Entonces, ¿qué hacemos?

Personaje C: Tenemos que mostrarles cómo les engañan. Fíjense bien, porque así empiezan muchos engaños. No Te Comas el Cuento.

Después de la lectura

Volver a las tres preguntas de la página 2 y realizar la decisión ficticia. Nadie tiene que compartir una experiencia personal.