

CUADERNILLO APRENDE AMI

**Alfabetización Mediática e Informativa
para niños y niñas de 10 a 12 años**



Proyecto de la Asociación Española de Verificación Digital (AEVD)

AEVD / APRENDE AMI

MISIÓN AMI

¡Exploradores de la verdad!

Un cuaderno de juegos, pistas y mini proyectos
para descubrir información de confianza

**OBSERVA**

Mira las pistas

PREGUNTA

No creas todo

COMPARTE

Con responsabilidad

7 retos divertidos · De 10 a 12 años

Mi cuaderno, mis ideas

Puedes trabajar con lápiz y papel, en pareja o en equipo. No necesitas crear cuentas, entrar en redes sociales ni compartir información personal.

«Un buen detective pregunta antes de compartir».

RETO 00 • PREPARA TU LUPA

El club de las buenas preguntas

Internet tiene cosas maravillosas. Aprendamos a distinguir la información útil de los engaños.



¿QUÉ SIGNIFICA AMI?

AMI es la forma corta de «alfabetización mediática e informacional». Significa aprender a buscar noticias y datos, hacer preguntas, reconocer publicidad, proteger nuestra privacidad y expresarnos con respeto.

La regla P.A.R.A.

PÁRATE antes de reenviar. AVERIGUA quién ha publicado el mensaje. REvisa más de una fuente de confianza. ACTÚA con respeto y pide ayuda si algo te preocupa.

CÓMO COMPLETAR LAS MISIONES

- 1 Lee despacio el mensaje o la historia del reto.
- 2 Rodea pistas, marca casillas y escribe una explicación corta.
- 3 Compara tus ideas con alguien de clase o de casa.
- 4 Recuerda que decir «todavía no lo sé» también es una buena respuesta.

LAS REGLAS DE NUESTRO EQUIPO

EN ESTE CLUB...	✓
Escuchamos sin burlarnos de nadie.	☐
No publicamos fotos, nombres ni datos de otras personas.	☐
Pedimos ayuda a una persona adulta de confianza si algo nos asusta.	☐
No damos por verdadero algo solo porque se repita mucho.	☐

Mi nombre de detective (inventado):

La pregunta que quiero aprender a responder:

Todos los mensajes, anuncios y situaciones de este cuaderno son inventados para aprender.

RETO 01 • DETECTIVES DE TITULARES

¡No piques el anzuelo!

Los titulares muy sorprendentes pueden querer llamar tu atención.


MENSAJE INVENTADO • No es una noticia real

«¡ÚLTIMA HORA! ¡Mañana desaparecen todos los lápices azules del planeta! Pásalo a diez amigos antes de que sea tarde».

MISIÓN • 15 MINUTOS

- 1 Rodea las palabras que intentan que sientas prisa o sorpresa.
- 2 ¿Quién lo cuenta? ¿Aparece alguna prueba? Marca: ☐ Sí ☐ No
- 3 Escribe dos lugares de confianza donde podrías comprobarlo con ayuda: un periódico serio, una biblioteca, una institución...
- 4 Decide si lo reenviarías y explica tu decisión.

Tres pistas sospechosas:

¿Dónde buscaría pruebas?

Superpoder AMI

Una afirmación sin pruebas no está verificada. Eso no demuestra por sí solo que sea falsa, pero es una razón suficiente para no compartirla como si fuera cierta.

Mi decisión y por qué:

RETO 02 • FOTOS Y TRUCOS

¿Qué cuenta esta imagen?

Las fotos pueden ser auténticas, recortadas, editadas o estar acompañadas de una historia equivocada.



DOS CARTELES FICTICIOS

La misma foto de un perro aparece con dos mensajes: A) «Encontrado hoy en el parque» y B) «Foto de un refugio de hace tres años». No sabemos dónde ni cuándo se hizo.

MISIÓN · 15 MINUTOS

- 1 Dibuja en una hoja un perro delante de un árbol: ese será tu ejemplo.
- 2 Escribe dos títulos distintos para la misma imagen, sin cambiar el dibujo.
- 3 ¿Qué datos no puede contarnos solo la fotografía? Piensa en la fecha, el lugar y su autor.
- 4 Elige un título responsable que exprese lo que sabes, sin inventar detalles.

En una fotografía sí puedo ver...

Solo con la fotografía NO puedo saber...

Mi título responsable:

Recuerda

Que una foto parezca real no demuestra que su historia sea verdadera. Nunca subas fotografías privadas para comprobarlas; consulta primero con el profesorado o tu familia.

RETO 03 • HECHOS Y GUSTOS

¿Dato o «me encanta»?

Un dato se puede comprobar. Una opinión cuenta lo que alguien piensa o siente.



JUEGO • CLASIFICA ESTAS SEIS FRASES

Escribe D si es un dato que podría comprobarse; O si es una opinión. Todas las frases describen situaciones inventadas.

FRASE	D / O
1. «El concurso tiene cuatro pruebas».	___
2. «El concurso es el más divertido del mundo».	___
3. «La película empieza a las cinco».	___
4. «El chocolate es el mejor helado».	___
5. «En el cartel aparecen tres bicicletas».	___
6. «Ese dibujo es precioso».	___

MINI RETO • CAMBIA EL TITULAR

Una publicación inventada dice: «¡A todo el colegio le encanta el nuevo patio!». No ha preguntado a todo el alumnado. Escríbela de forma más prudente y precisa.

Mi titular mejorado:

¿Qué pregunta haría para conocer otras opiniones?

Pista de detective

Que muchas personas compartan una opinión no la convierte automáticamente en un hecho. Podemos disfrutar de ideas diferentes y respetarlas.

RETO 04 • SEÑALES DE PUBLICIDAD

¿Quieren informarme o venderme?

Los anuncios intentan captar la atención y pueden parecer mensajes de amigos o vídeos normales.



EL ESCAPARATE INVENTADO

Lee las tarjetas. Marca qué crees que hay detrás de cada mensaje.

TARJETA	MARCA
A. «Contenido patrocinado: prueba nuestras zapatillas».	☐ Anuncio ☐ Noticia
B. «En clase aprendimos cómo nacen las mariposas».	☐ Anuncio ☐ Información
C. «¡Compra ahora o tus amigos se reirán de ti!».	☐ Presión ☐ Consejo
D. «Me gusta el juego porque tiene música alegre».	☐ Opinión ☐ Anuncio

MINI PROYECTO • DISEÑA UN ANUNCIO HONESTO

- 1 Inventa un producto imaginario, por ejemplo, una mochila que canta.
- 2 Escribe una frase atractiva que no prometa cosas imposibles.
- 3 Añade la palabra «PUBLICIDAD» bien visible en tu dibujo.
- 4 Comparte tu anuncio solo dentro del aula y explica por qué es honesto.

Mi producto y su frase publicitaria:

¿Qué pista me ayuda a reconocer un anuncio?

Tu superpoder

Antes de pedir que te compren algo, piensa: «¿Lo necesito? ¿Es una promesa realista? ¿Me están metiendo prisa?»

RETO 05 • PRIVACIDAD Y RESPETO

¿Lo cuento o lo guardo?

Hay cosas que podemos compartir y otras que deben permanecer privadas.


SEMÁFORO DE PRIVACIDAD • 15 MINUTOS

Escribe V (verde: generalmente seguro), R (rojo: no compartir) o A (amarillo: preguntar antes). El contexto puede cambiar la respuesta.

SITUACIÓN INVENTADA	V / R / A
1. Publicar tu contraseña del colegio.	___
2. Enseñar en clase un dibujo propio sin nombres.	___
3. Subir una foto donde sale otra niña o niño.	___
4. Contar dónde vives y a qué hora estás solo en casa.	___
5. Enviar un trabajo escolar al profesorado por el medio acordado.	___

¿Y SI UN MENSAJE HACE DAÑO?
1

No participes en burlas, insultos ni cadenas que humillen.

2

Apoya a la persona afectada y habla con una persona adulta de confianza.

3

Utiliza los medios de aviso del colegio o de la plataforma con ayuda adulta.

Escribe una frase amable para ayudar a alguien:

Regla sencilla

No compartas contraseñas, direcciones, ubicaciones ni fotos ajenas sin permiso. Si una situación te preocupa o te piden secretos, busca ayuda de una persona adulta de confianza.

RETO 06 • ROBOTS Y PREGUNTAS

La IA también se equivoca

Una inteligencia artificial puede ayudarte a aprender, pero sus respuestas pueden tener errores.


RESPUESTA INVENTADA • No procede de una IA real

«El mes de febrero tiene 47 días y el verano empieza todos los años el 45 de agosto. Lo sé con total seguridad».

MISIÓN • 15 MINUTOS

- 1 Subraya las dos fechas imposibles de la respuesta.
- 2 ¿Por qué no deberíamos creerla solo porque suena segura?
- 3 Elige dónde mirarías para comprobar el calendario: un calendario real, un libro o una fuente escolar fiable.
- 4 Escribe una pregunta que ayude a pedir una respuesta más clara y que reconozca posibles dudas.

Los errores que encontré:

La fuente que utilizaría para comprobarlos:

Mi nueva pregunta para una IA:

Uso seguro de la IA

Este ejercicio se hace en papel. Si alguna vez utilizas una herramienta de IA, hazlo con una persona adulta, siguiendo las normas del centro y la edad permitida. Nunca introduces datos personales.

RETO 07 • NUESTRO PROYECTO

¡Una campaña contra los bulos!

Ahora toca crear algo que enseñe a otras personas a hacerse buenas preguntas.



PROYECTO DE EQUIPO • 30-40 MINUTOS

En grupos de 2 a 4 personas, diseñad un cartel o un cómic de cuatro viñetas. Utilizad un rumor divertido y totalmente inventado. Dejad muy claro que es ficción.

- 1 Inventad un rumor inocente: «Los árboles del patio bailan a medianoche».
- 2 Añadid dos pistas que permitan sospechar y dos fuentes donde verificarlo.
- 3 Incluid la regla P.A.R.A. y un mensaje final: «Antes de compartir, comprueba».
- 4 Dibujad la historia y poned un título divertido, sin utilizar fotos reales.
- 5 Mostrad el trabajo a la clase. Escuchad las preguntas y mejorad el cartel.

FICHA PARA PLANIFICAR

¿QUÉ NECESITAMOS?	NUESTRA IDEA
Título del cartel o cómic	_____
Rumor inventado	_____
Pistas para investigar	_____
Consejo final	_____

MI CÓMIC EN CUATRO VIÑETAS • DIBUJAR AQUÍ

1 • El rumor	2 • La pregunta
3 • Las pruebas	4 • La solución

Solo en el aula

No es necesario publicar el cartel en internet. Si el centro decide difundirlo, debe comprobar previamente derechos, permisos y privacidad.

¡Misión completada!

Guarda estos superpoderes para la próxima vez que veas una noticia, una foto sorprendente o una promesa en internet.

MIS SEIS SUPERPODERES AMI	✓
Antes de compartir, paro y pienso.	☐
Pregunto quién lo ha dicho y de dónde sale.	☐
Busco pruebas y comparo fuentes.	☐
Reconozco opiniones, anuncios y mensajes sospechosos.	☐
Protejo mis datos y respeto a los demás.	☐
Si tengo dudas o algo me inquieta, pido ayuda.	☐

MI INSIGNIA DE DETECTIVE

Escribe tu mejor descubrimiento: _____

Mi próximo reto: _____

GUÍA BREVE PARA DOCENTES Y FAMILIAS

Soluciones orientativas. Reto 3 (datos/opiniones): D, O, D, O, D, O. Reto 5 (privacidad): R, V, A, R, V (según normas del centro). Reto 6 (IA): febrero nunca tiene 47 días y agosto solo tiene 31. El resto se valora por las razones, las preguntas y las pruebas aportadas, no por acertar a ciegas.

Realización sin cuentas ni navegación obligatoria. Si se consulta internet, hacerlo en recursos adecuados a la edad y con acompañamiento. No pedir datos, fotos ni experiencias privadas del alumnado.

REFERENCIAS Y CRITERIOS APLICADOS

UNESCO. Currículo de Alfabetización Mediática e Informacional (AMI). [Fuente](#)

Comisión Europea, JRC (2025). DigComp 3.0 (marco de competencias). [Fuente](#)

Comisión Europea (2022). Estrategia Una Internet Mejor para los Niños (BIK+). [Fuente](#)

Comisión Europea (2025). Directrices sobre protección de menores bajo la Ley de Servicios Digitales. [Fuente](#)

Nota editorial

Cuaderno original inspirado en los marcos pedagógicos de la UNESCO y la Unión Europea. No implica homologación ni aval institucional. Ilustraciones originales generadas con IA y revisadas para esta edición. Octubre de 2026.