ami clics

Me hice viral

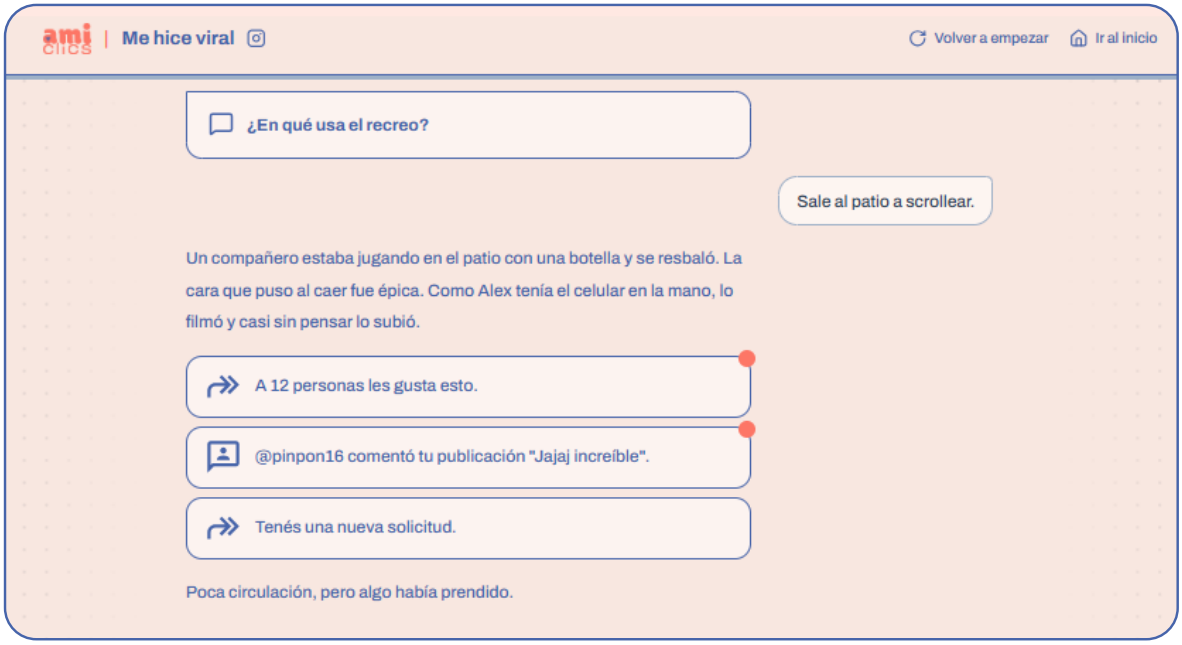


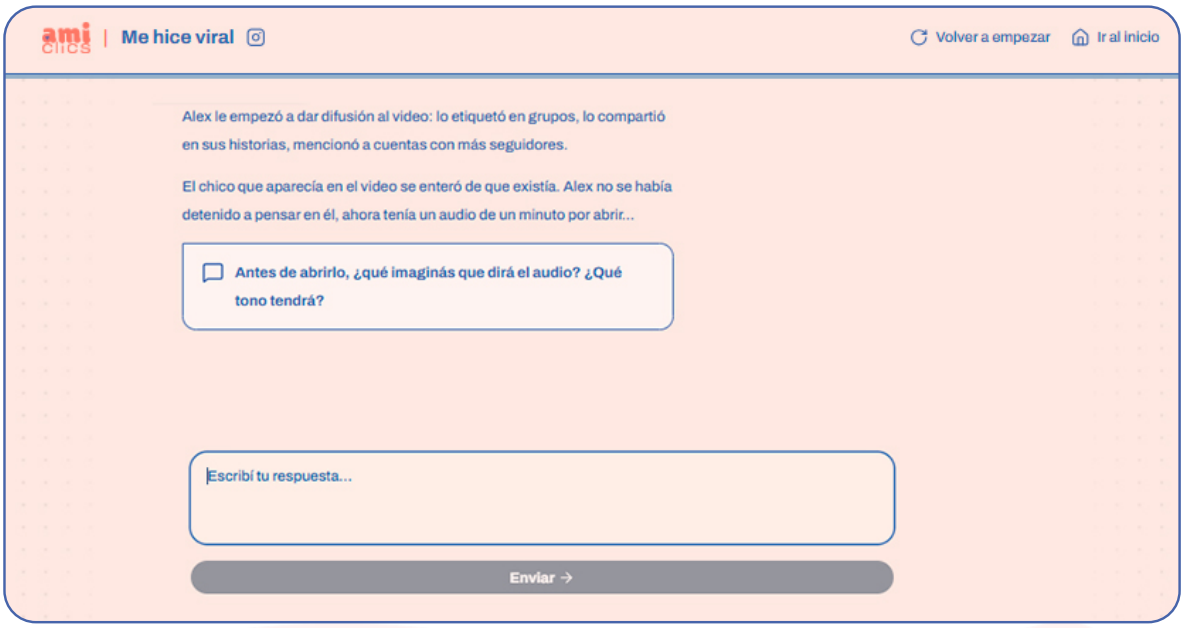
Educación | Chequeado | AMI Clics | Educación | Chequeado | AMI Clics | Educación | Chequeado | AMI Clics |

.01

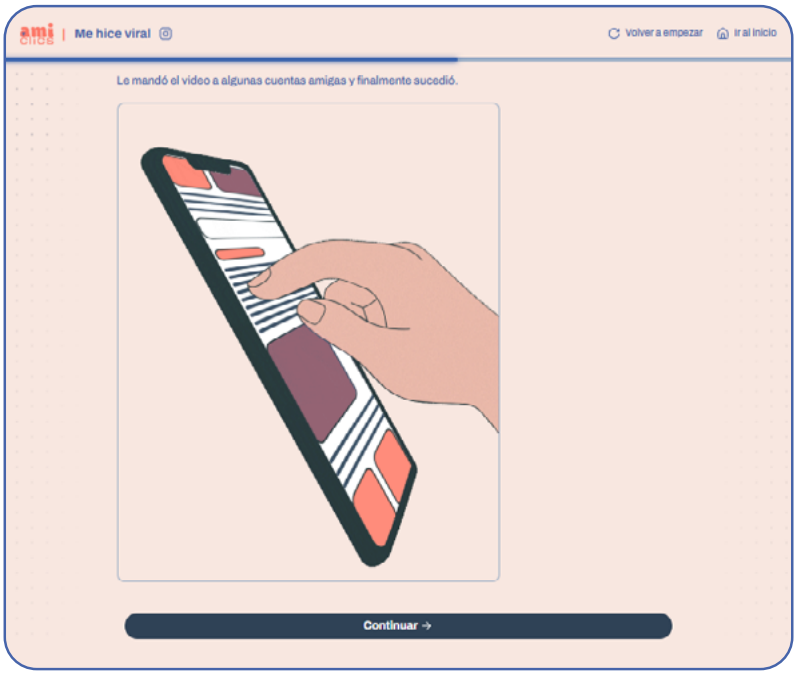
Sobre el juego

“Me hice viral” es una experiencia interactiva pensada para trabajar en el aula situaciones cotidianas vinculadas con el uso de redes sociales. A través de una historia protagonizada por Alex, estudiante de 15 años, quienes juegan avanzan por distintos escenarios, leen lo que sucede y toman decisiones que modifican el recorrido de la historia.





La propuesta funciona como una **narrativa ramificada: no hay un único camino**. Entre preguntas abiertas y reflexiones sobre qué podría pasar en distintos escenarios, **las decisiones de quienes juegan son lo que hace avanzar la historia**. La experiencia permite probar distintos recorridos y observar cómo una acción aparentemente pequeña puede cambiar la circulación de un contenido o afectar a otras personas.



El juego propone conversar sobre viralidad, privacidad, consentimiento, huella digital, responsabilidad y cuidados en entornos digitales. No trae una valoración sobre qué respuestas son correctas, si no que invita a la pregunta: ¿cuánto de lo que sucede en estas plataformas puedo controlar? ¿conozco el detrás de escena de lo que pasa en redes sociales? La historia de Alex es excusa para analizar en primera persona decisiones, consecuencias y sensaciones sobre aquello que publicamos, compartimos o dejamos circular.

Duración: 8 - 15 minutos por recorrido

Modalidad: Puede jugarse de manera individual, en parejas o con decisiones colectivas de todo el curso.

Edad sugerida: Adolescentes, estudiantes de escuela secundaria.

Dinámica sugerida: Historia interactiva + toma de decisión + debate posterior.

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con



“Me hice viral” es una de las propuestas de la iniciativa AMI Clics del Programa de Educación de Chequeado.

Forma parte de la línea de **Alfabetización Mediática e Informacional** a través de la cual la organización impulsa formación, desarrollo de recursos, investigación y construcción de comunidad en torno a la educación mediática, en articulación con redes internacionales como la ***Media and Information Literacy Alliance de UNESCO***.

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada

Con el apoyo de

En asociación con

.02

Sobre el juego

Una visualización de los distintos recorridos posibles de “Me hice viral”, organizada por decisiones, situaciones y preguntas que abre cada rama.

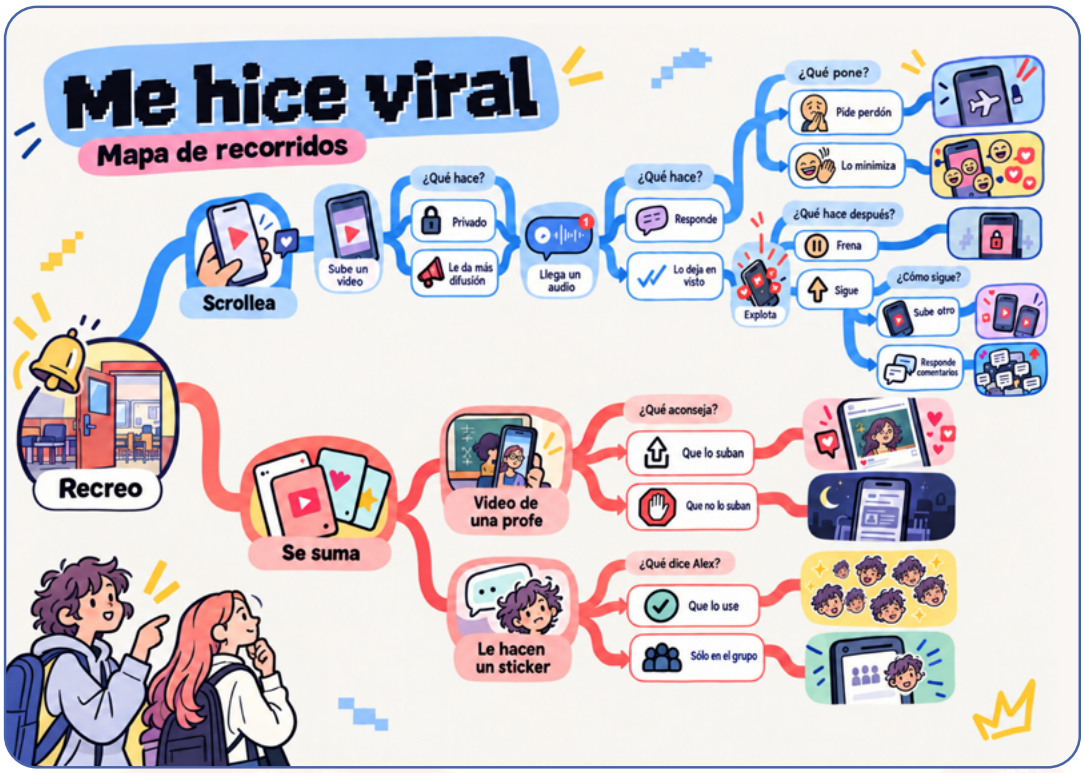
En versión digital, los nodos podrían ser clickeables y desplegar:

- una breve descripción de la situación;
- los temas que aparecen;

La intención no sería mostrar “qué decisión lleva a qué final” solamente, sino ayudar a elegir **qué recorrido puede resultar más fértil según lo que se quiera trabajar.**

A. Mapa

Este es el mapa completo con las ramificaciones posibles de las narrativas. En cada partida las decisiones permitirán avanzar por recorridos y desenlaces diferentes.



Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

B. Los recorridos del juego

La historia de Alex puede tomar distintos caminos según las decisiones de quienes juegan. Cada recorrido pone el foco en situaciones diferentes, pero los temas se cruzan: qué pasa cuando un contenido empieza a circular, cuánto podemos controlar una publicación una vez compartida y qué lugar ocupan el consentimiento, la privacidad y los vínculos en el universo digital.

1. Alex publica el video de un compañero

Alex filma una caída, publica el video y empieza a recibir interacciones de personas que no conoce. Puede ponerlo en privado o darle más difusión. Después, el protagonista del video le escribe para reclamarle: se siente expuesto por algo que no eligió.

Recorrido	Punto de partida	Decisiones clave	Tensión principal	Temas
a. Pide disculpas	El chico del video le reclama.	Alex reconoce lo ocurrido y pide perdón.	Aunque intente limitarlo, el video ya circula por fuera de su cuenta.	**Huella digital · pérdida de control**
b. Minimiza el reclamo	El chico le pide que se haga cargo.	Alex responde que “es un chiste” y sigue mirando las vistas.	El video explota y otras personas comienzan a denunciar su cuenta.	**Responsabilidad · consecuencias**
c. No responde y apuesta a lo viral	Alex recibe el reclamo pero lo deja sin responder.	Sigue difundiendo el video y, después de viralizarse, decide si intenta sostener la atención.	Crecen las interacciones online mientras cambian sus vínculos en la escuela.	**Viralidad · vínculos**

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

2. Otros estudiantes filman a una docente

Alex no creó el contenido: otros estudiantes filmaron a una profesora y le preguntan qué hacer. La decisión final, además, no depende necesariamente de su consejo.

Recorrido	Punto de partida	Decisiones clave	Tensión principal	Temas
a. El video no se publica	Le preguntan a Alex qué hacer con la grabación.	Alex da su opinión, pero finalmente el video no aparece en redes.	Más tarde encuentra un caso parecido mientras scrollea e imagina qué podría haber pasado.	**Decisiones ajenas · anticipación de consecuencias**
b. El video se publica	Alex aconseja que no lo suban.	Los demás deciden publicarlo de todos modos.	El video de la docente se viraliza y genera consecuencias dentro de la escuela.	**Consentimiento · imagen personal**

3. Una foto de Alex se convierte en sticker

Ahora Alex queda del otro lado: su propia imagen es la que empieza a circular. Una amiga le saca una foto, hace un sticker y le pregunta qué le parece.

Recorrido	Punto de partida	Decisiones clave	Tensión principal	Temas
a. Deja que el sticker circule	Su amiga convierte su foto en sticker.	Alex acepta que lo use.	Pasa de un grupo a otro hasta circular por toda la escuela.	**Identidad digital · circulación**
b. Pide que no salga del grupo	Su amiga le ofrece borrarlo o limitar su uso.	Alex no lo considera necesario, sí pide que no lo compartan fuera del grupo.	Tiempo después recibe el sticker de alguien ajeno a ese espacio: el acuerdo inicial no alcanza para controlar a terceros.	**Privacidad · límites del consentimiento**

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

.03

¿Desde dónde nos paramos para pensar lo digital?

a. Escuchamos, pero no juzgamos



Las experiencias digitales de cada adolescente ya forman parte de la vida escolar, aunque muchas veces sucedan fuera del aula. Ignorarlas, prohibirlas o abordarlas sólo cuando aparece un problema puede dejarlos solos frente a situaciones que también necesitan aprender a interpretar. La escuela puede ofrecer algo distinto: un espacio para poner esas experiencias en palabras, hacer preguntas significativas y construir criterios en conjunto.

Para eso, conviene evitar empezar desde el susto o el juicio sobre cuánto usan el celular o cómo utilizan las redes sociales. No significa que no podamos establecer límites desde nuestro rol adulto, de hecho es parte de nuestra función, sin embargo creemos firmemente que **las conversaciones valiosas parten de una relación pedagógica basada en la confianza**. Va a ser difícil que generemos un clima de escucha si partimos de posiciones que se aproximan a la vergüenza o al espanto, sobre todo si consideramos que **además de las cosas que nos preocupan en lo digital pueden construirse también formas valiosas de encuentro o comunicación.**

Me hice viral propone justamente ensayar esas conversaciones saliendo de la idea de que existe una respuesta correcta de antemano.

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

b. Las redes no son un escenario neutral

Lo que vemos en redes está **fuertemente personalizado**. Los sistemas de recomendación utilizan señales como cuánto tiempo miramos un video, qué compartimos, comentamos, descartamos o seguimos para construir perfiles y decidir qué mostrarnos después. Dos personas con intereses similares pueden recibir feeds muy diferentes, y **las reglas** con las que las plataformas priorizan, recomiendan o limitan contenidos cambian y **no siempre son visibles** para quienes las usan.

Además, buena parte de ese diseño busca **aumentar el tiempo de permanencia y la interacción**: más vistas, clics, reacciones y compartidos. Por eso, lo que circula más no necesariamente es lo más relevante ni lo que elegimos deliberadamente ver. Existen algunas herramientas para intervenir (marcar “no me interesa”, ajustar recomendaciones o elegir qué cuentas seguir), pero nuestra capacidad de personalizar la experiencia es parcial frente a sistemas diseñados para aprender continuamente de nuestro comportamiento.

Si le dedicamos un tiempo a traer esta conversación al aula, es porque parte de **la construcción de una ciudadanía digital consiste en entender cómo funciona la tecnología que utilizamos**. Poner el foco en las decisiones de diseño de estas plataformas también es entender que podrían ser de otra manera e incluso preguntarnos: si pudiéramos cambiar algo de las redes sociales que utilizamos, ¿qué sería? ¿Cómo imaginamos el diseño de una red social de la que no tengamos que “cuidarnos”?



c. Cuidarse en soledad es un poco más difícil



Una vez que una foto, un video o un mensaje se comparte, puede copiarse, reenviarse o salir del espacio para el que fue pensado. Esa permanencia forma parte de nuestra **huella digital** y marca un límite importante: podemos tomar recaudos, pero no controlar por completo qué harán después otras personas o las plataformas.

Reconocer ese límite no implica renunciar a nuestra capacidad de decidir, hay muchas cosas que sí están en nuestras manos: preguntar antes de publicar una imagen ajena, acordar dónde puede circular, revisar configuraciones de privacidad, frenar antes de reenviar o pedir ayuda cuando algo se sale de control. Y **parte del cuidado ocurre fuera de la pantalla**: respetar acuerdos, no amplificar contenidos que dañan a alguien, acompañar a quien necesita reparar una situación y construir reglas compartidas en grupos, familias y escuelas.

Si empezamos a darle a “lo digital” la entidad que merece en la construcción de emocionalidad, vínculos, afectos, tal vez sea más sencillo entender por qué **necesitamos pensar en colectivo** cómo queremos que sea esa convivencia.

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

.04

Para llevar al aula

Imaginamos “Me hice viral” como disparador de otras charlas y exploraciones. Aquí te compartimos algunas propuestas para que puedas adaptar a tu curso y sacarle provecho a la propuesta.

a. Darle voz a los personajes

Se les propone que en pequeños grupos o parejas elijan una escena del juego. Luego, escribirán aquello que los personajes podrían decir y que el juego no muestra. Puede servir para trabajar perspectivas, intenciones y consecuencias.

Pasos:

1. Identificar la escena
2. Ponerse en el lugar del o de los personajes ¿qué sucedería si la escena se extendiera? ¿Qué emociones y tensiones atraviesan la situación? ¿Qué interés tiene cada personaje?
3. Producir un breve guión que responda esas preguntas.
4. Generación de un audio sintético. Una vez que esté armado el guión se pueden usar herramientas de generación de audio (como Google AI Studio o TTS Maker) para darle vida y personalidad al diálogo.

b. Tomar posición: ¿qué te pasaría si…?

Situaciones breves inspiradas en el juego que permitan posicionarse, desplazarse físicamente o argumentar. La clave sería evitar respuestas “correctas” y hacer visibles diferencias de criterio.

Quien coordina la actividad va sacando tarjetas con afirmaciones o escenas. Por ejemplo:

- Tener público el perfil en redes sociales es peligroso.
- Lo que pasa en internet queda en internet, no tiene por qué charlarse en la escuela.
- Si una foto mía circula en redes a modo de chiste, puedo con eso.

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

- **Variante 1:**

  Quienes participan tienen que ubicarse en el espacio en un rango que va del “0% de acuerdo” al “100% de acuerdo”.

- **Variante 2:**

  Quienes participan buscan en el espacio el cartel que más les represente y se ubican allí. Por ejemplo, “siempre”, “a veces”, “nunca”.

  En ambos casos la intervención docente debería estar orientada a construir registros de cuidado personal y grupal que contemplen la diversidad de situaciones y sensaciones posibles frente a escenas similares.

c. Intervenir la historia: una narrativa propia.

Elegir un momento del juego e imaginar otra decisión, una respuesta posible o una consecuencia que la narrativa no contempla. Después, comparar qué cambia y qué permanece fuera del control del personaje. Aquí se puede jugar con escenas que cada docente considere relevantes para su curso y también se puede invitar al grupo a pensar qué escenarios de su cotidiano quedan fuera de las narrativas que propone el juego.

La idea en este caso, es poner el foco en la posibilidad o no de controlar la privacidad y el alcance de los contenidos en función de las reglas algorítmicas y de moderación de las distintas redes sociales. ¿Cuánto está en nuestro control y cuánto no? ¿Qué pasaría si estas reglas cambiaran? Una propuesta interesante puede ser la de diseñar qué reglas debería tener una red social que minimizara los problemas que identificamos durante el juego.

Referencias:

- https://chequeado.com/el-explicador/que-se-sabe-de-los-fallos-contra-meta-y-youtube-por-disenos-adictivos-y-explotacion-sexual-que-afectan-a-ninos/
- https://chequeado.com/el-explicador/redes-sociales-y-adolescentes-basta-con-prohibir/

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada

Con el apoyo de

En asociación con

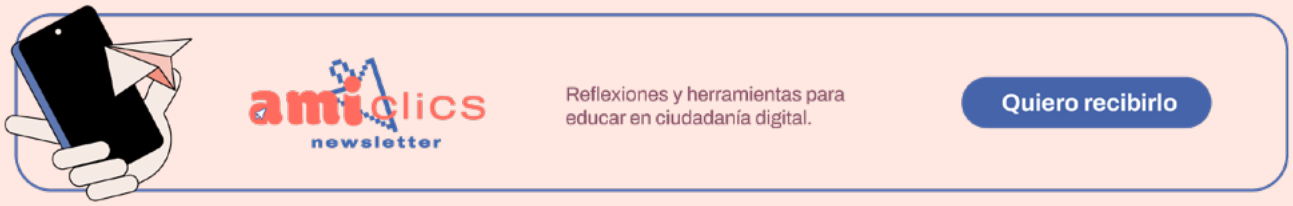
.05

¿La seguimos?

AMI Clics es un proyecto del programa de Educación de Chequeado con distintos desarrollos pensados para que estudiantes y docentes de toda la región puedan acceder a propuestas que abonen a la construcción de una ciudadanía digital crítica, activa y creativa.

Podés encontrar materiales y propuestas en www.amiclics.chequeado.com o seguirnos en redes sociales para estar al día con tips, recursos o entrevistas en el cruce entre tecnología, medios y educación.

También podés suscribirte al newsletter bimensual donde profundizamos en estos temas con voces de especialistas y miradas desde el aula.



Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

.06

Sobre esta guía

Esta guía fue desarrollada por Maik Slipczuk, Nira Dinerstein y Cecilia Vázquez para acompañar y profundizar el uso del juego interactivo “Me hice viral” en las aulas.
Esperamos que sirva para que más docentes tengan información que les permita abrir con seguridad las conversaciones que necesitamos dar con las nuevas generaciones de jóvenes y adolescentes.

Todas las propuestas fueron diseñadas por el equipo de Chequeado, con la confianza en en la capacidad docente de modificarlas y adaptarlas para que sean la versión más potente posible en cada uno de sus contextos.

Para contactarnos, podés escribirnos a educacion@chequeado.com.

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada
Con el apoyo de
En asociación con

amiclics

amiclics.chequeado.com

@amiclics

Realizado en el marco del proyecto Comunidad Informada

Con el apoyo de

En asociación con