Aprenda a manipular los medios de comunicación haciéndolo en Headliner: Novinews

Pasos obligatorios previos / Conocimientos previos de los estudiantes	Inglés A2 - B1
Objetivos de aprendizaje	Comprender cómo y por qué puede producirse la manipulación de los medios de comunicación, experimentando la vida gamificada de un editor de noticias.
Temas	Inglés como lengua extranjera, Literatura/lectura, Educación mediática, Psicología, Educación mediática, Ciencias sociales, Ciencias políticas
Edad recomendada	Todo
Material necesario	Juego: **Headliner: Novinews** (Windows, Linux, MacOs)
Duración de la secuencia	60 minutos, renovables
Actividad individual o en grupo	Actividad de grupo
Habilidades desarrolladas (después de los objetivos de aprendizaje)	Pensamiento crítico, Resolución de problemas
Rango de precios de los juegos	<20 €
Actividades de extensión / diferenciación (al final de la secuencia)	Utilizar el juego y su escenario durante varias sesiones de clase.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

Juegos similares que puedes utilizar con la secuencia	**Suzerain, Emily is Away, Not for Broadcast**
Consejos para una menor duración	Para que esta secuencia sea más corta, recorre tú mismo los pasos iniciales de la creación del personaje y espera antes de pulsar el botón de comenzar. Céntrate en el aspecto de la selección de artículos del juego e intenta pasar por las fases de paseo por la ciudad un poco más rápido. Puedes jugar el juego de antemano y resumir el contenido de los diálogos. Sáltatelos y explícalos a tus alumnos cuando haya que elegir una respuesta. Intenta hacer 2 fases de selección de artículos. Eso debería llevarte entre 15 y 20 minutos. Haz que los alumnos debatan sobre las razones por las que debes aceptar o rechazar un artículo. A continuación, pasa a la fase de debate y análisis de esta secuencia.
Consejos para que sea más accesible o inclusiva la secuencia	El juego sólo está disponible en inglés y francés. Para los demás idiomas, explica a los alumnos el contenido del diálogo y el significado de las respuestas. Puedes preparar una traducción de los artículos de antemano y leerlos a los alumnos cuando aparezcan en el juego.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

Paso a paso: cómo implementar la secuencia

En esta secuencia pedagógica, vas a jugar al juego **Headliner: Novinews** ante la clase mientras comentas a los alumnos que indiquen los pasos a seguir en la intriga.

El juego está ambientado en un futuro distópico que sirve de tope entre el juego y la realidad. Juegas como un editor de noticias de ámbito nacional que decide qué artículos se publican. Vives tu vida, caminas por la ciudad y hablas con la gente, notando cómo las noticias que publicas impactan en sus vidas. El juego pretende ayudar a los jugadores a entender cómo y por qué los medios de comunicación pueden ser manipulados y a cuestionar sus propios prejuicios. No señala a ningún "periodista malvado". El juego también plantea al jugador dilemas morales: ¿qué está dispuesto a hacer para conseguir lo que quiere?. Los principales temas políticos que trata el juego son la globalización frente al nacionalismo, la sanidad, las sustancias recreativas y la policía.

Los desarrolladores se esforzaron por presentar las dos partes de cada asunto de la forma más justa y precisa posible y no por impulsar ninguna agenda política. Utilizaron el medio del juego porque es el único en el que se pueden presenciar las consecuencias narrativas de una acción y pensar: "¿qué he hecho?". Querían que los jugadores se detuvieran y se tomaran un tiempo para reflexionar.

- **Paso 1 - Presentación del concepto del juego (5 minutos)**

Inicia el juego y deja la pantalla del menú principal expuesta mientras explicas a los alumnos el concepto del juego. Puedes hacerlo leyendo el texto introductorio que hay en la sección anterior.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Paso 2 - Jugando una sesión del juego (30 minutos)**

Primero pasarás por una breve secuencia introductoria, en la que tendrás que caminar hacia la izquierda e interactuar con el entorno haciendo clic. Sigue las instrucciones del juego hasta que acabes creando tu personaje. No pases demasiado tiempo en esta pantalla. Puedes ir con la información básica.

Comienzas el juego en la oficina de tu jefe. Después debes realizar tu primer trabajo de curación de noticias. El juego te enseña la mecánica, síguela.

Lee cada noticia con la clase y pregunta a los alumnos si debes aceptarla o no. No debes debatir ahora mismo sobre las implicaciones. Puedes tomarte el tiempo de notar el impacto de tus decisiones más adelante.

La siguiente secuencia es un paseo por la ciudad, donde vas a conocer a los personajes principales de la historia. La última parte de este breve tutorial es ir hacia la derecha en la ciudad para llegar al apartamento del personaje principal.

El juego está organizado en una estructura diaria. Cada día trabajas creando noticias, luego interactúas con personajes en las calles y terminas el día en tu apartamento.

Cuando se presenten las opciones de diálogo, pregunta a tus alumnos qué deben elegir. Pídales que se fijen en las etiquetas de los edificios y en las referencias a los artículos que has creado dentro de los diálogos de los personajes. Puedes pedir a algunos alumnos que representen los diálogos en lugar de leerlos tú.

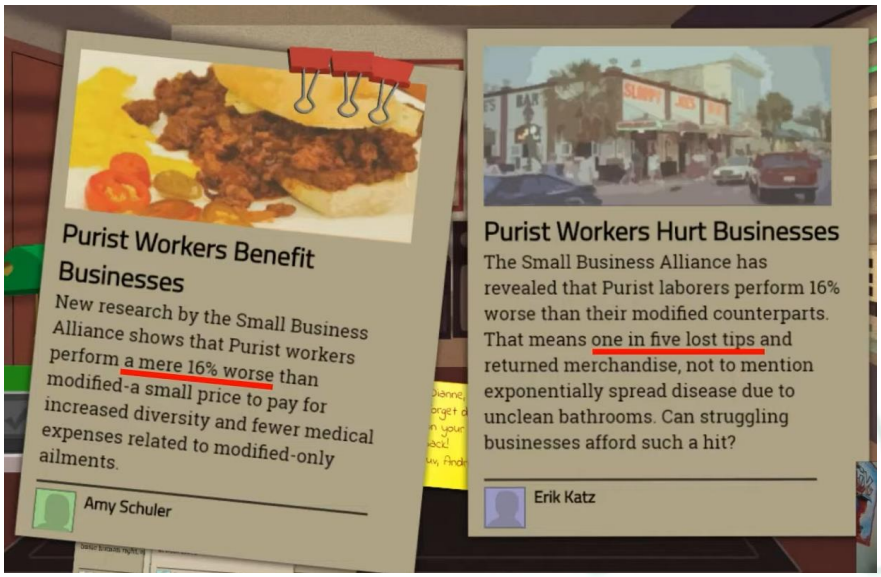
Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Paso 3: Debate y análisis (25 minutos)**

Pregunta a los alumnos si pueden señalar algunas técnicas de manipulación que se hayan producido durante el juego. A continuación, te ofrecemos una serie de ejemplos e imágenes del juego que los ilustran.

- **Manipulación estadística:**



Captura de pantalla del juego: dos formas de contar la misma historia

Utilizar los datos para probar un punto que no está realmente probado por estos datos: Comparar 2 artículos que citan el mismo estudio o número pero que sacan diferentes conclusiones de él. Un artículo dice que esta cifra es baja, el otro dice que es alta. Uno utiliza un porcentaje, el otro una fracción.

Utilízalo para aconsejar a los alumnos que analicen las cifras en los documentos: por ejemplo, considerando el tamaño de la muestra de un estudio o encuesta, o si la fuente es relevante o no.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Relevancia:**

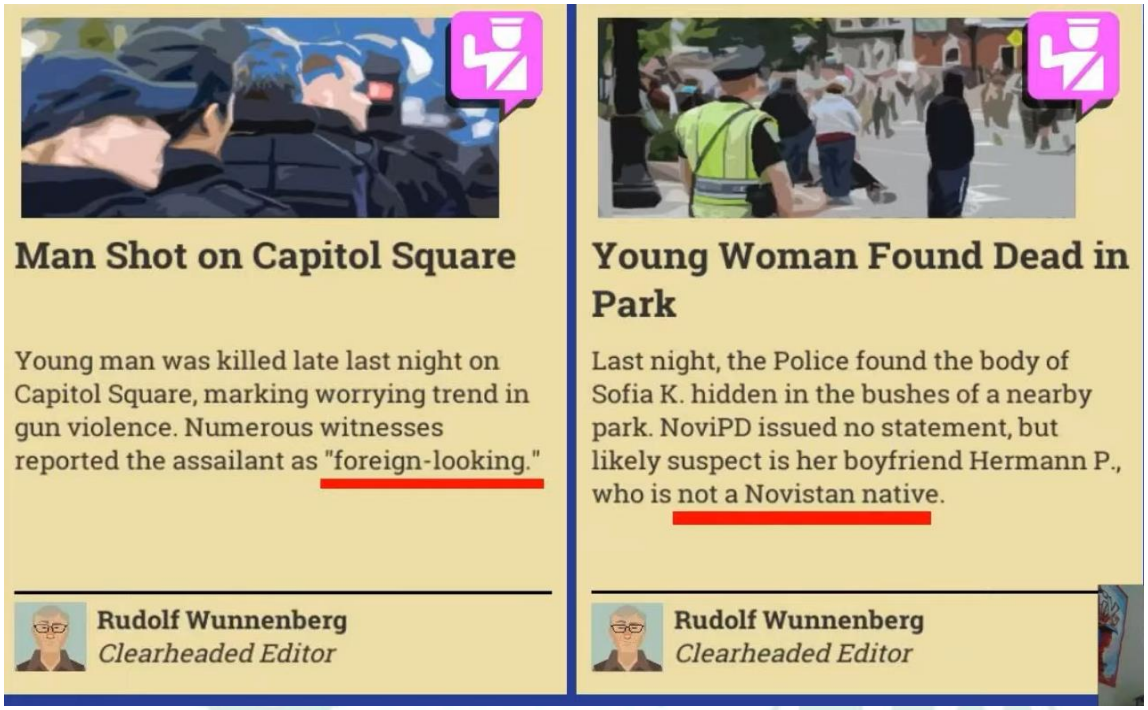
Captura de pantalla en el juego: un ejemplo de un problema de relevancia

Este punto no es exactamente una manipulación, pero es parte del problema. Es cuando un no experto escribe y analiza hechos y datos sobre un tema que no domina.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Evaluación por perfil:**



Captura de pantalla en el juego: un ejemplo de perfil negativo

Aquí observamos una repetición en 2 artículos sobre delitos cometidos, describiendo al agresor como “de aspecto extranjero” o “no nativo”. Publicar artículos sobre delitos cometidos sólo por extranjeros puede moldear la opinión pública, haciendo creer que hay un número excesivo de delitos cometidos por extranjeros.

- Repetición y mentiras por omisión:

Tu jefe te empuja a publicar artículos que siguen presentando el mismo punto de vista. Al estar expuesto a la misma idea una y otra vez, empiezas a creértela un poco inconscientemente, aunque creas que no. Se llama efecto de mera exposición o facilidad cognitiva.

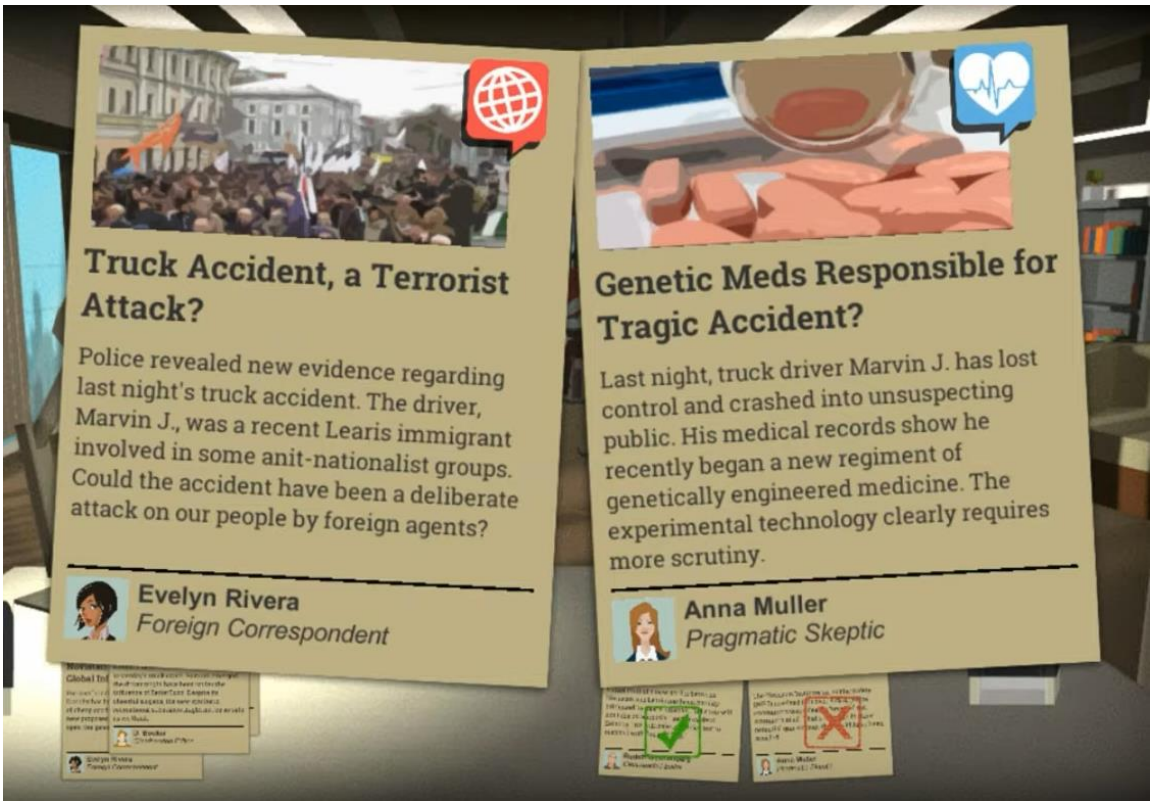
Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

Un vídeo para ilustrar/explicar la facilidad cognitiva:

https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848

- El chivo expiatorio:



Captura de pantalla del juego: un ejemplo del chivo expiatorio

Cuando ocurre algo trágico, podemos sentir la necesidad de echar la culpa a algo o a alguien. No hay nada más aterrador que lo desconocido, así que somos propensos a sacar conclusiones incluso sin tener toda la información. En el juego se nos presiona para que elijamos a alguien como culpable. Es posible no publicar nada en el juego, ¡es una posibilidad secreta!

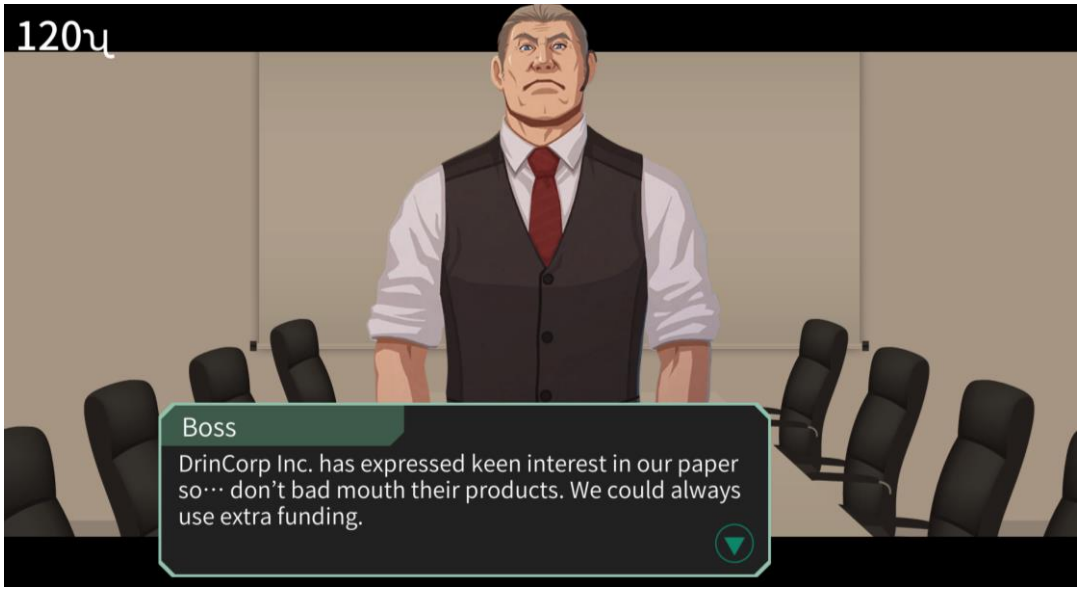
Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

- Empaquetamiento, agrupación o agendas ocultas:

Se trata de impulsar una historia, pero incrustándola en un mensaje oculto. Por ejemplo, una historia sobre el coronavirus titulada "Coronavirus chino", culpando a China de la pandemia.

- Presión gubernamental o financiera:



Captura de pantalla del juego: ejemplo de la influencia financiera

Se refiere a los políticos que llaman a tus artículos “noticias falsas” (“fake news”) o a los problemas financieros para empujarlos a conseguir una financiación extra. Los anuncios en los artículos en línea ya no pagan las facturas para muchas empresas de la prensa, así que la necesidad de recurrir al “clickbait” es cada vez mayor.

Puedes ilustrar y elaborar este punto sobre el clickbait usando este vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

Recursos

Conseguir el juego
https://store.steampowered.com/app/918820/Headliner_NoviNews/

Referencias

[CGP Grey]. (2015, 10 de marzo). 'Este vídeo te hará enfadar' [Archivo de vídeo]. Extraído de https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc

Flynn, D. (2019, 17 de septiembre). No se puede tener las dos cosas - Headliner: NoviNews Review. gamingtrend.com Recuperado de https://gamingtrend.com/feature/reviews/you-cant-have-it-both-ways-headliner-novinews-review/.

[GDC]. (2020, 4 de junio). 'Stop & Think: Teaching Players About Media Manipulation in Headliner' [Archivo de vídeo]. Extraído de https://www.youtube.com/watch?v=Vf_bezxknxU

[Veritasium]. (2016, 21 de julio). 'La ilusión de la verdad' [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848

Todas las capturas de pantalla utilizadas en esta lección fueron tomadas de Headliner: Novinews, Unbound creation (2018).

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.
Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669