

[www.armorproject.eu](http://www.armorproject.eu)

# Manual de Formación

## Laboratorio de debate y simulación

**Prevenir la radicalización a partir  
de la resiliencia contra las  
ideologías y comportamientos  
propios del extremismo violento**

---

Publicado en Mayo de 2021

Los contenidos de este manual son la responsabilidad de los autores y no representan de ninguna manera la posición de la Comisión Europea.



Este Proyecto ha sido financiado por el Fondo de la Unión Europea para la Seguridad Interna bajo el acuerdo no. 823683.

## Índice

---

Resumen ejecutivo	3
Laboratorio de Debate y Simulación	4
¿Por qué llevar a cabo este laboratorio?	4
Objetivo del Manual	4
Principales competencias que desarrollar	5
Metodología	6
Marco del laboratorio experimental	7
Contenido	7
Destinatarios	8
Preguntas principales	8
Conceptos Principales a tratar	8
Conocimientos a desarrollar	9
Ejercicios	9
Otros Recursos	33
Cuestiones Logísticas	33

## Ejercicios

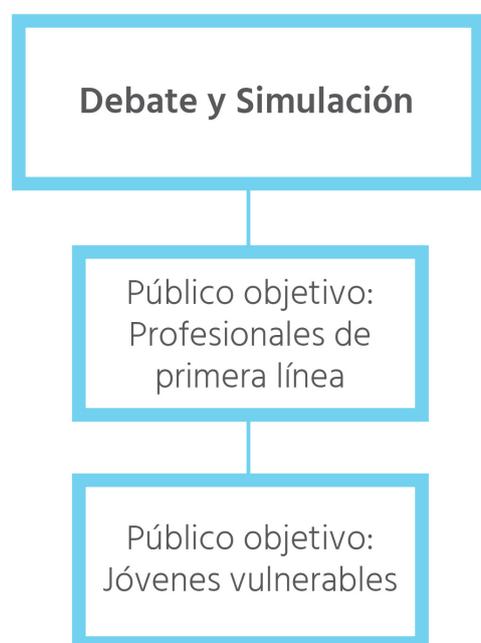
---

#1 Lluvia de ideas: asociación libre	10
#2 Definiciones: Aprendizaje	11
#3 Recordemos lo que no sabemos	12
#4 ¿Cómo escogemos el tema del debate?	15
#5 Construir un argumento sobre el tema escogido	16
#6 Ejercicio de refutación	17
#7 Concurso de debate (argumentos y contraargumentos)	18
#8 Tema del debate: La violencia en los medios de comunicación	20
#9 Cuatro esquinas	22
#10 Verdadero o falso	23
#11 Completa la frase	24
#12 No podría estar menos de acuerdo	26
#13 Si dominara el mundo	27
#14 ¿Hecho u opinión?	29
#15 En el peor de los casos	30
#16 Debate parlamentario	31

## Resumen ejecutivo

Este informe aborda el objetivo del proyecto, el cual consiste en establecer y testar un modelo interdisciplinario de aprendizaje para desarrollar la resiliencia ante ideologías y comportamientos específicos que se correspondan con el extremismo violento.

Esta entrega presenta una estructura a partir de la cual se pueden planificar y organizar ejercicios. Estos consisten en debates de diversos grados de complejidad.



La estructura propuesta en este informe se dirige principalmente a profesionales de diversos campos que tengan la responsabilidad de trabajar con jóvenes vulnerables a la radicalización y cuyo objetivo consista tanto en proporcionarles conocimientos sobre la metodología y los contextos en los que esta se pueda aplicar, como proponerles temas que les ayuden a abordar el problema. Aunque las dinámicas de debate y simulación ya se utilizan en contextos académicos como instrumento de aprendizaje, el laboratorio experimental (LE) tiene un objetivo diferente, ya que no trata de proporcionar conocimientos y habilidades a los participantes para que estos consigan formar parte de un debate, sino que pretende que los participantes comprendan cuál es el objetivo de un debate, su estructura y el contexto en el que puede llevarse a cabo, así como las limitaciones metodológicas. El único papel que desempeñará el instructor será el de moderador y tratará de aplicar sus conocimientos sobre control de la ira y resolución de conflictos para contener cualquier discusión no constructiva que pueda surgir.

Los objetivos de aprendizaje y los resultados se evalúan en relación con el público meta de laboratorio experimental, por lo que se equipará los profesionales de primera línea que trabajan con jóvenes vulnerables frente a la radicalización con las habilidades y el conocimiento para moderar debates y transferir el conocimiento a los jóvenes sobre el tema. Los ejercicios basados en el debate pretenden ayudar a recolectar, evaluar y corroborar eficientemente los datos, analizar posibles desvíos y comprender la causalidad y la correlación para así decidir. Se ha demostrado empíricamente que esta metodología es eficiente para el público meta (jóvenes) puesto que se emplea a larga escala en las competiciones de debate escolares nacionales e internacionales.

## Laboratorio de Debate y Simulación

---

### ¿Por qué llevar a cabo este laboratorio?

Enseñar a través de la simulación y el debate sirve para desarrollar el conocimiento y las habilidades a través del modelo educativo cognitivo-conductual y el modelo de aprendizaje experiencial. También es una forma de intervención psicoeducativa en la que el moderador del debate se comporta como un orientador que ofrece estrategias de comunicación efectiva y autoexpresión positiva para replicar mientras que promueve la tolerancia y que se juzgue con la mente abierta las opiniones contrarias de otras personas.

En definitiva, el conocimiento, las habilidades, los valores y las actitudes aprendidas durante el laboratorio experimental de simulación y debate están destinados a fomentar la resiliencia ante ideologías extremas y comportamientos violentos, consolidando el pensamiento crítico, la comunicación, la cooperación, la empatía y la introspección. Si bien nunca antes se han utilizado estos métodos con el propósito de promover la resiliencia en los jóvenes, se ha observado que la simulación y el debate tienen la capacidad de «proporcionar pensamiento crítico y aprendizaje cooperativo a los estudiantes» (Williams-Brown, 2015), «afrentar las diferencias de manera lógica y respetuosa (...), familiarizarse con la cooperación, el trabajo en equipo y el esfuerzo conjunto». (Cochran, n.d.) Por lo tanto, creemos que utilizar los simulacros de debate como un método de intervención psicoeducativa podría incrementar la resiliencia ante los factores de radicalización, los cuales son, entre otros: un sentido de identidad vinculado a la «búsqueda de significado» (Kruglanski, 2014), «búsqueda de identidad que contribuya a un sentido de pertenencia, valor y propósito» (Dalgaard-Nielsen, 2008b), realización personal (Silverman, 2017), falta de autoestima (Borum & Fein, 2017) (Chassman, 2016) (Christmann, 2012) (Dawson, 2017) (Lindekilde, 2016) (Senzai, 2015), frustración y ofensa personal (Larry E. Beutler, 2007), factores cognitivo-sociales como la asunción de riesgos y el contacto social reducido (Taylor & Horgan, 2006), victimización personal (McCauley & Moskalenko, 2011), desplazamiento de la agresividad (Moghaddam, 2005). Todos ellos están todos relacionados con una concepción de la identidad conflictiva y disfuncional.

### Objetivo del Manual

Este manual tiene como objetivo presentar los planes de estudio y el contenido del laboratorio experimental dedicado a las técnicas de debate y simulación, las cuales se pondrán en práctica con jóvenes en proceso de radicalización o vulnerables a esta. Se enfoca en la internalización y difusión de estrategias prácticas y habilidades personales convenientes para el debate y la simulación con el objetivo de identificar y lidiar con comportamientos radicales o violentos. Las estrategias propuestas por este laboratorio experimental facilitan a los profesionales que trabajan con la juventud herramientas que podrán aplicar más adelante con jóvenes vulnerables a la radicalización. Las estrategias prácticas propuestas por el laboratorio experimental pretenden aportar a los profesionales de primera línea una serie de técnicas para que las transfieran a los jóvenes vulnerables frente a la radicalización.

Los planes de estudio y el contenido del laboratorio deben utilizarse en correlación directa con el material proporcionado en el presente documento.

Al mismo tiempo, debe tenerse en cuenta que la metodología de debate y simulación trata de satisfacer las necesidades del Destinatarios, las cuales son:

- Las teorías de aprendizaje experimental son las que mejor se adaptan a las necesidades generacionales de la franja etaria a la que se dirige este proyecto. El participante contribuye de manera activa identificando y aportando soluciones, y, además, aprende a través de la experiencia, la cual le permite reflexionar sobre lo que esta le ha aportado.
- El pensamiento crítico promueve que cada individuo identifique, valore y comprenda las ventajas del diálogo constructivo y lo lleve a cabo con aquellas personas que tengan ideales diferentes.

## Principales competencias que desarrollar

La metodología propuesta se basa en el proceso en sí, ya que su objetivo se centra en garantizar la adquisición de una serie de competencias, definidas en términos de conocimiento (teórico), habilidades y actitudes.

### Conocimiento y comprensión de los conceptos principales

- Procesamiento de información: recopilación, clasificación y comparación de datos, identificación de causalidad y correlación entre diferentes informaciones.
- Comprensión de los temas tratados: formulación de preguntas relevantes, investigación de problemas y teorías para ser capaz de relativizar.

### Habilidades

- Razonamiento: utilizar el pensamiento crítico para justificar opiniones y perspectivas con argumentos sólidos, contruidos a partir de pensamientos abstractos y afirmaciones probadas (Claire & Holden, 2007).
- Comunicación: utilizar un lenguaje apropiado para comunicarse con la audiencia.
- Autoconciencia y reflexión
- Empatía

### Valores y actitudes

- Comportamiento cívico: incrementar el compromiso con el civismo, adoptar valores democráticos, fomentar la diversidad de valores, comprometerse a la inclusión y la participación (Hess, 2009).
- Cooperación y resolución de conflictos: comprender que las diferencias forman parte de la vida, adquirir las habilidades necesarias para debatir sobre temas controvertidos (Hess, 2009).

## Metodología

Este laboratorio experimental se basa en el desarrollo de conocimientos y habilidades a través del modelo cognitivo-conductual y el aprendizaje experiencial. Este LE proporcionará a los profesionales las herramientas necesarias para organizar, coordinar y moderar una dinámica de debate grupal, permitiendo que los estudiantes lleven a cabo este ejercicio a través del aprendizaje experiencial. Su objetivo primordial es guiar a los profesionales para que escojan temas y conceptos relevantes para el propósito del LE. Aunque la idea de debate induce, en un principio, a una relación antagónica entre las perspectivas, el moderador debe facilitar la comunicación para que el laboratorio se considere tanto un espacio seguro como de recreo, donde se anime a los participantes a ser creativos, cambiarse de bando y adoptar otras perspectivas. El propósito principal de este LE no debe ser conseguir puntos ganando los debates, sino plantearse preguntas y buscar las respuestas. Dividir a los participantes en diferentes equipos puede causar arrebatos de ira y conflictos si no se gestiona adecuadamente. Por tanto, los moderadores deben aplicar las herramientas de control de la ira y resolución de conflictos y seguir la estructura expuesta al principio del documento, la cual indica que los turnos del debate deben durar un tiempo limitado. Definir de manera clara la duración de este intervalo no solo asegurará que no se den conversaciones paralelas, sino que también obligará a los participantes a sintetizar y priorizar las ideas que quieren presentar.

También se animará a los participantes a aprender y extrapolar estas herramientas a sus comunidades cuando sea necesario.

Técnicas educativas	
Lectura	X
Demostración	X
Simulación	X
Práctica en escenarios simulados	X
Feedback	X
Refuerzo de conocimientos	X
Práctica extendida	X
Debate dirigido	X
Reflexión guiada	
Discusión libre	X
Aprendizaje autónomo	

## Marco del laboratorio experimental

---

### Contenido

Al elegir un tema para debatir, deben tenerse en cuenta los factores que puedan llevar a la radicalización observados en el Destinatarios durante la interacción con este. Todas las formas de radicalización comparten un conjunto de ideas comunes, entre ellas, la supremacía de la ideología propia frente a la opuesta, el odio hacia los demás, la convicción de que la comunidad del sujeto en cuestión se encuentra amenazada, la creencia de que la violencia puede resolver conflictos y, por lo general, valores antidemocráticos.

Los temas escogidos para el debate deben:

- abordar cuestiones que estén indirectamente relacionadas con el proceso de radicalización y que los participantes no consideren polémicas
- dar pie a un debate (en el que puedan darse argumentos por parte de ambos equipos)
- debatir conceptos que puedan extrapolarse
- ser relevantes para el grupo, es decir, que aborden los factores que dan pie a la radicalización y su narrativa característica
- debatir temas personales (por ejemplo, el derecho al aborto o el matrimonio homosexual), para animar a los estudiantes a ser más tolerantes.

**El primer tema tratado en los ejercicios debe resultar entretenido y sencillo, es decir, que no requiera haber llevado a cabo una investigación exhaustiva.**

Ejemplos:

- El fin justifica los medios.
- Si muere un menor debido al acoso escolar, deberían tomarse represalias legales en contra del compañero que lo haya acosado.
- Se deberían prohibir o censurar los videojuegos con contenido violento.
- Se debería reintroducir el castigo físico en los colegios.
- Es moralmente correcto matar a una persona si así se pudieran salvar otras muchas.
- Las creencias religiosas deberían priorizarse ante las leyes gubernamentales.
- La profanación y destrucción del patrimonio cultural debería considerarse un crimen contra la humanidad.

## Destinatarios

Este proyecto está dirigido a personas potencialmente influyentes: profesionales en instituciones estatales y en el ámbito de la seguridad que trabajen con jóvenes de la UE vulnerables a la radicalización (asistentes sociales, psicólogos, profesores, expertos en seguridad y cumplimiento de la ley, miembros de comunidades vulnerables, etc.).

Teniendo en cuenta los requisitos necesarios que debe cumplir el grupo para la implantación de estos ejercicios de debate, el contenido presentado en este informe se dirige principalmente a aquellos profesionales que trabajen con un grupo relativamente homogéneo de jóvenes, de 14 a 18 años, que hayan manifestado comportamientos relacionados con la radicalización y los cuales se puedan dividir en pequeños grupos de trabajo (6-10 personas).

## Preguntas principales

- ¿En qué parte del módulo funcionaría mejor este enfoque?
- ¿Hay algún tema controvertido o polémico que los participantes puedan tratar sin que se incremente la polarización?
- ¿Qué tema puede considerarse inclusivo y debatible al mismo tiempo?
- ¿Qué tipo de postura debería adoptar durante el debate (considerando la homogeneidad del grupo, la edad y sus peticiones) para que el ejercicio sea una experiencia de aprendizaje y no dé lugar únicamente a la confrontación?
- ¿Qué puedo hacer para ayudar a los participantes más tímidos?
- ¿Cuánto tiempo debo darles para que investiguen sobre el tema propuesto y qué información puedo proporcionarles por adelantado?
- ¿Deben defender sus propias opiniones o las contrarias?
- ¿Debo ponerles nota? ¿Cómo los puntúo?

## Conceptos Principales a tratar

Tema de debate, argumento, contraargumento, réplica, contrarréplica, razonamiento, fundamento, opinión, análisis, contraanálisis, refutación, resolución, etc.

## Conocimientos a desarrollar

Estos conocimientos se refieren a las destrezas adquiridas durante el aprendizaje, las cuales consisten en:

- Consolidar los conocimientos que ya se tengan sobre el tema tratado
- Comprender conceptos subyacentes y puntos de vista alternativos
- Aprender a utilizar el pensamiento crítico y la argumentación
- Aprender a aplicar estos conocimientos en contextos similares
- Construir herramientas de trabajo en equipo
- Aprender a dirigir e integrar patrones de comunicación efectivos
- Dominar el contenido del curso
- Ser capaz de crear argumentos propios

## Ejercicios

Tipos de ejercicios desarrollados:

- Reconocer el problema (por ejemplo, la ira)
- Detectar el problema
- Identificar las estrategias utilizadas para resolverlo
- Mejorar dichas estrategias: ¿Cuál era el problema? ¿Cuál era el objetivo? ¿Qué obstáculos presentaba? ¿Cómo se ha solucionado el problema? ¿De qué manera se podría haber resuelto mejor?
- Proponer otras soluciones
- Prueba de seguimiento

# # 1

## Lluvia de ideas: asociación libre

Ejercicio 1	Rompamos el hielo – Fase 1: Presentación; Fase 2: Gestión de las expectativas
<b>Objetivo</b>	<p>Permitir que los participantes aprendan los unos de los otros para que se sientan cómodos en el grupo.</p> <p>Que el instructor pueda establecer vías de comunicación con los participantes con respecto a sus necesidades y expectativas.</p>
<b>Destinatarios</b>	<p>Pre-adolescentes, adolescentes, adultos</p>
<b>Duración</b>	<p>10 minutos</p>
<b>Materiales</b>	<p>Pizarra, rotuladores, pósits</p>
<b>Descripción</b>	<p><b>Fase 1:</b></p> <p>El instructor o instructora se presenta brevemente para dar paso a la presentación de los participantes. Dependiendo de la relación que exista entre ellos (si ya se conocen), el instructor puede usar diferentes estrategias para romper el hielo (por ejemplo: que digan su superpoder, que cuenten una mentira y dos verdades sobre ellos mismos para que los demás adivinen cuál es la mentira).</p> <p><b>Fase 2:</b></p> <p>Cada participante tendrá que escribir en un pósit lo que le gusta de trabajar en equipo o algo que le haya gustado de alguna clase que haya tenido y querría repetir. En otro pósit, tendrá que escribir lo que no le haya gustado y no querría que volviese a ocurrir.</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	<p>Debate dirigido, valoración, instrucción encubierta, desarrollo de un modelo cognitivo a través de las reflexiones del tutor</p>
<b>Soporte visual</b>	<p>Etiquetas con nombres</p>

## # 2

## Definiciones: Aprendizaje

Ejercicio 2	Explicar el marco general del ejercicio
<b>Objetivo</b>	Tener un mejor entendimiento de cómo se lleva a cabo un debate
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Materiales</b>	Diapositivas de Power Point/folletos/vídeos con ejemplos de debate
<b>Descripción</b>	<p>El instructor inicia un debate y explica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• qué es un debate</li> <li>• cómo se estructura</li> <li>• cuáles son las funciones que se deben desempeñar en este ejercicio.</li> </ul> <p>Es en esta fase del ejercicio se recomienda dar ejemplos (sencillos, dados por el instructor, los que aparecen en la página web de la Asociación Internacional de Debate (IDEA) (<a href="https://idebate.org/debatabase">https://idebate.org/debatabase</a>) o videos de Youtube con ejemplos del Campeonato Mundial de Debates entre Colegios (WSDC) (<a href="https://wsdcdebate.org/">https://wsdcdebate.org/</a>)).</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Debate dirigido, desarrollo de un modelo cognitivo a través de las reflexiones del tutor
<b>Soporte visual</b>	Diapositivas de PowerPoint, vídeos

### Sugerencias:

El procedimiento que suele seguirse para llevar a cabo un debate académico es el siguiente: se propone **un tema sobre el que debatir** y se convoca a dos equipos de tres participantes cada uno. El primero argumenta a favor del tema (Afirmativo / Gobierno / Cámara) y el otro argumenta en contra (Negativo / Oposición). Los oradores se alternan entre los equipos, desde Primero Afirmativo hasta Tercero Negativo, cada uno con un **tiempo limitado** para su discurso. Dependiendo del formato que se haya decidido seguir, se permiten varios tipos de interacciones (**contraanálisis**) entre los participantes de los diferentes equipos (Asociación de Debate/Oradores de Monash, 2010).

# # 3

## Recordemos lo que no sabemos

Ejercicio 3	Recordemos lo que no sabemos
<b>Objetivo</b>	Familiarizarse con las estrategias de lenguaje verbal y no verbal utilizadas durante un debate
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Materiales</b>	Figuras 1 y 2
<b>Descripción</b>	<p>El ejercicio se lleva a cabo con todo el grupo.</p> <p>El instructor comienza a hablar sobre las estrategias de comunicación verbal y no verbal que puedan emplearse durante un debate. Los participantes tendrán que poner como ejemplo algún debate formal o informal en el que hayan participado y comentarán con sus compañeros qué se les dio bien y en qué creen que deberían mejorar.</p> <p>Tras unos minutos, los participantes se dividirán en dos grupos y cada uno de ellos llevará a cabo una lluvia de ideas para nombrar estrategias de comunicación verbal y no verbal.</p> <p>Ambos grupos se unen para presentar sus resultados.</p> <p>Por último, el instructor les muestra las infografías de las <b>Figuras 1 y 2</b> en las cuales se inspirarán los participantes para dibujar sus propias infografías con nueva información relevante. Sus nuevas ideas se colgarán en la pared para tenerlas como referencia a lo largo de los debates que se lleven a cabo más tarde.</p> <p>A través del ejercicio, el formador debe incidir en la idea de que estos ejercicios son útiles, pero para «ganar» una batalla de ideas, es importante dialogar correctamente.</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Debate dirigido, lluvia de ideas, reflexión guiada, aprendizaje autónomo
<b>Soporte visual</b>	Figuras 1 y 2

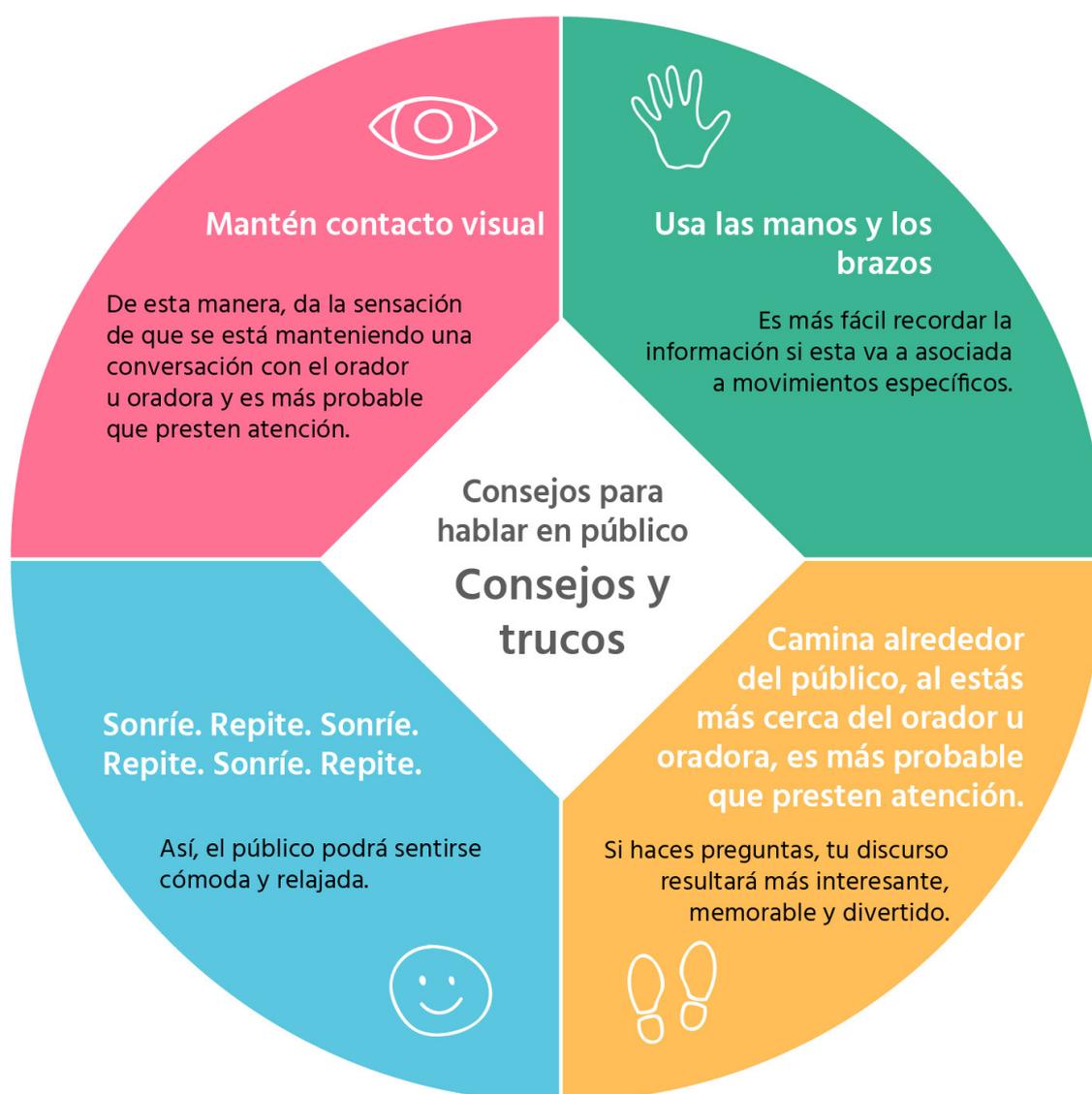


Figura 1 Consejos para hablar en público

# HABLAR en PÚBLICO

## APLOMO

- Mostrarse calmado/a y seguro/a
- Evitar conductas que distraigan a la audiencia

## VOZ

- Pronunciar cada palabra con claridad
- Adaptar el volumen de la voz a la sala

## VIDA

- Expresar emoción y pasión a través de la voz

## CONTACTO VISUAL

- Mantener el contacto visual con la audiencia
- Mirar a todas las personas del público

## GESTOS

- Mover las manos
- Mover el cuerpo
- Mantener una expresión comunicativa

## VELOCIDAD

- Hablar a la velocidad adecuada: ni demasiado rápido ni demasiado lento
- Utiliza los silencios para enfatizar

Figura 2 Hablar en público

(basado en el trabajo de Dave Stuart Jr., 2014, PVLEGS: A Public Speaking Acronym that Transforms Students, access at: <https://davestuartjr.com/pvlegs-public-speaking-acronym/>)



# # 4

## ¿Cómo escogemos el tema del debate?

Ejercicio 4	¿Cómo escogemos el tema del debate?
<b>Objetivo</b>	Reforzar el entendimiento común de los valores que se debatan
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	30-45 minutos
<b>Materiales</b>	Resolución del debate
<b>Descripción</b>	<p>El ejercicio se lleva a cabo con todo el grupo.</p> <p><b>Paso 1:</b> Escoger el valor que se va a debatir (dicho valor debe estar relacionado con el objetivo del laboratorio: mejorar las habilidades de debate para consolidar la resiliencia ante la radicalización y el extremismo violento).</p> <p><b>Paso 2:</b> Llevar a cabo una lluvia de ideas con posibles definiciones.</p> <p>El instructor deberá moderar esta lluvia de ideas para asegurarse de que todo el mundo da su opinión. No hay respuestas incorrectas, cualquier idea es bienvenida.</p> <p><b>Paso 3:</b> Llegar a un acuerdo sobre el tema debatido.</p> <p>El instructor animará a los participantes a discrepar con las ideas y no con las personas.</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Enfoque instructivo, debate dirigido, lluvia de ideas
<b>Soporte visual</b>	Pizarra

# # 5

## Construir un argumento sobre el tema escogido

Ejercicio 5	Construir un argumento sobre el tema escogido
<b>Objetivo</b>	Recopilar, validar y estructurar datos
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	60 minutos
<b>Materiales</b>	<p>Material de investigación.</p> <p>Si el material lo aporta el instructor, debe abordar el tema desde una perspectiva neutral, inclusiva y fundamentada.</p>
<b>Descripción</b>	<p><b>Paso 1:</b> Asignar qué postura defenderá cada participante.</p> <p>De forma aleatoria o a elección de los participantes o del moderador. Aunque para llevar a cabo un ejercicio que desarrolle el pensamiento crítico de manera efectiva, los participantes tendrán que defender posturas con las que no estén de acuerdo. De ahora en adelante, los participantes trabajarán por parejas.</p> <p><b>Paso 2:</b> Llevar a cabo una lluvia de ideas con posibles argumentos.</p> <p><b>Paso 3:</b> Recopilar datos para (in)validar argumentos (material de investigación).</p> <p><b>Paso 4:</b> Formular al menos 2 argumentos que desarrollen la siguiente estructura: Afirmación, razonamiento, evidencia e impacto.</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Enfoque instructivo, debate dirigido, instrucción encubierta
<b>Soporte visual</b>	-

# # 6

## Ejercicio de refutación

Ejercicio 6	Ejercicio de las respuestas
<b>Objetivo</b>	Reforzar la validez de perspectivas diferentes
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Materiales</b>	Material de investigación y resultados del ejercicio #2
<b>Descripción</b>	<p>El objetivo de este ejercicio es ayudar a los participantes a identificar los errores de sus argumentos y a utilizarlos para reforzar su postura.</p> <p><b>Paso 1:</b> Llevar a cabo una lluvia de ideas con posibles contraargumentos</p> <p><b>Paso 2:</b> Recopilar datos para (in)validar argumentos (material de investigación).</p> <p><b>Paso 3:</b> Formular al menos 1 contraargumento para los argumentos del ejercicio #2 y construir 1 nuevo contraargumento si lo desea el participante.</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Enfoque instructivo, debate dirigido, reflexión guiada
<b>Soporte visual</b>	-

# # 7

## Concurso de debate (argumentos y contraargumentos)

Ejercicio 7	Concurso de debate (argumentos y contraargumentos)
<b>Objetivo</b>	Exponer sus argumentos y reaccionar a los contraargumentos de sus oponentes
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	60 minutos
<b>Materiales</b>	Argumentos
<b>Descripción</b>	<p>Los participantes tendrán que exponer sus argumentos. Si se establece un límite de tiempo, tendrán que seleccionar los argumentos más relevantes.</p> <p>Tras cada turno, se llevarán a cabo las refutaciones contraargumentos.</p> <p>También se puede limitar el tiempo para dialogar sobre los argumentos de los oponentes y tratar de refutar o defender su postura.</p> <p>Los participantes pueden adoptar una actitud competitiva. El moderador deberá asegurarse de que el debate no se convierta en una discusión personal y que los participantes permanezcan concentrados y tranquilos. Establecer una serie de reglas básicas puede ayudarles a mantener la compostura.</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Enfoque instructivo, debate dirigido, reflexión guiada
<b>Soporte visual</b>	-

### Indicaciones:

- Los participantes deben expresar en primer lugar los aspectos positivos del ejercicio y de sus argumentos.
- Pide a los participantes que nombre un aspecto/elemento que han observado en el equipo contrario.
- Las críticas deben expresarse de manera constructiva: si yo fuera tú...
- El instructor debe animarlos a darse la mano al finalizar el ejercicio.

## Práctica extendida

---



# # 8

## Tema del debate: La violencia en los medios de comunicación

Ejercicio 8	Tema del debate: La violencia en los medios de comunicación
<b>Objetivo</b>	Mejorar las habilidades de debate al defender un punto de vista Reforzar el entendimiento común de los valores que se debatan
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	15-40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores, pizarra electrónica, proyector, pantalla
<b>Descripción</b>	<p>El tema puede llevar a los participantes a un debate sobre la libertad de expresión, por lo que puede resultar muy interesante para aquellos participantes que provengan de países en los que la libertad de expresión se considere un derecho fundamental. El instructor puede escoger los grupos basándose en las opiniones de cada participante o hacer que defiendan posturas diferentes a las propias para mejorar la fluidez del ejercicio. De esta manera, se centrarán en tratar de debatir y exponer argumentos de forma correcta en lugar de intentar «ganar» el debate.</p> <p>Debatir sobre si la violencia en los medios de comunicación (televisión, periódicos, revistas, Internet, etc.) debe regularse o no.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los participantes darán ejemplos de violencia en diferentes medios de comunicación y se les preguntará por el nivel de violencia al que están expuestos indirectamente todos los días.</li> <li>- Los participantes nombrarán las consecuencias positivas o negativas que tiene en la sociedad dicha cantidad de violencia.</li> <li>- Basándose en las respuestas de los alumnos, el instructor los dividirá en dos grupos. Uno de ellos defenderá que el gobierno necesita una regulación más estricta con respecto a este tipo de violencia y el otro que no hay necesidad de intervención o regulación gubernamental al respecto.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El instructor repartirá fichas con ideas a favor y en contra. Los participantes tendrán que construir argumentos con ideas nuevas basándose en estas y conversarán sobre ellas.</li> <li>- Cuando los participantes hayan preparado sus argumentos, comienza el debate. Cada equipo tiene 5 minutos para presentar sus ideas.</li> <li>- Los participantes tendrán que preparar anotaciones y refutarlas opiniones expuestas.</li> <li>- Durante el debate, el instructor tomará nota de los errores más frecuentes.</li> <li>- Al final del debate, el instructor explicará brevemente los errores comunes. Este paso es importante, ya que, si los participantes consiguen no involucrarse demasiado emocionalmente, podrán reconocer los problemas comunicativos, en lugar de centrarse en los problemas que supondrían sus creencias</li> </ul>
<b>Método de aprendizaje</b>	Demostración, enfoque instructivo, debate dirigido, instrucción encubierta
<b>Soporte visual</b>	Pizarra electrónica, proyector

# # 9

## Cuatro esquinas

Ejercicio 9	Cuatro esquinas
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar las habilidades de habla y escucha</li> <li>• Mejorar las herramientas de refutación</li> <li>• Ayudar a mejorar las habilidades comunicativas</li> </ul>
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes
<b>Duración</b>	15 - 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador, proyector, móvil con acceso a Internet
<b>Descripción</b>	<p>«Cuatro esquinas» obliga a los participantes a levantarse de la silla, lo cual ayuda a romper con la monotonía del aula y exige que todos los individuos, incluso los más tímidos, se posicionen. Antes de jugar, debe colocarse un letrero en cada una de las cuatro esquinas del aula: totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Los participantes escucharán una serie de afirmaciones y tendrán que colocarse en la esquina que coincida con sus opiniones. El instructor debe elegir afirmaciones que den pie a debate y que no tengan una respuesta clara (por ejemplo: «es moralmente correcto matar a una persona si así se pudieran salvar otras muchas»). Al escuchar la primera frase, los participantes tendrán que moverse a la esquina correspondiente. Cuando todos se hayan posicionado, justificarán sus elecciones. Los participantes que se encuentren en otras esquinas, tendrán la oportunidad de refutar los argumentos o cambiarse de esquina si lo desean. El instructor debe emplear una cantidad de minutos determinada en cada frase (unos 5 o 10 minutos), luego se repetirá el ejercicio con una nueva afirmación.</p> <p>Fuente:  <a href="https://classroom.synonym.com/fun-classroom-debate-games-6327442.html">https://classroom.synonym.com/fun-classroom-debate-games-6327442.html</a></p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Práctica extendida, debate dirigido, autoinstrucción encubierta a través del diálogo interno del participante
<b>Soporte visual</b>	-

## # 10

## Verdadero o falso

Ejercicio 10	Verdadero o falso
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar las herramientas de pensamiento creativo</li> <li>• Mejorar las herramientas de refutación</li> <li>• Fomentar la agilidad mental</li> <li>• Mejorar la memoria</li> <li>• Mejorar el vocabulario y el uso de palabras</li> <li>• Fomentar las habilidades de escucha</li> <li>• Fomentar la evaluación entre iguales</li> </ul>
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	15 – 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador, proyector
<b>Descripción</b>	<p>El instructor debe decirles a los participantes que una posición moral categórica, por ejemplo «matar está mal», es siempre cierta. Los participantes tendrán que pensar en todos los casos que se les ocurra en los que esa afirmación sea falsa y crear su propia lista. De ese modo, la afirmación «matar está mal», debería incluir todos los ejemplos, incluyendo los animales enfermos que tienen que ser sacrificados, matar en defensa propia, etc.</p> <p>Luego, el instructor irá pidiendo un ejemplo a cada participante, si alguno de ellos repite un ejemplo que ya se haya dicho, tendrá un minuto para pensar otro, si no se le ocurre, ese participante está eliminado. Se seguirá preguntando a cada participante hasta que solo uno de ellos tenga ejemplos en su lista.</p> <p>Al final del ejercicio, el moderador empleará 10-20 minutos en comentar con el grupo las opciones que se han expresado, que consecuencias podrían acarrear y quién podría verse afectado.</p> <p>Fuente: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Enfoque instructivo, debate dirigido, instrucción encubierta
<b>Soporte visual</b>	Pizarra

# # 11

## Completa la frase

Ejercicio 11	Completa la frase
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la agilidad mental</li> <li>• Fomentar las herramientas de pensamiento crítico</li> <li>• Fomentar las herramientas de refutación</li> <li>• Fomentar la escucha activa</li> <li>• Fomentar el debate sobre los temas de actualidad y la expresión de opiniones</li> </ul>
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	15 – 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador, proyector
<b>Descripción</b>	<p>Esta actividad fomenta el debate sobre cuestiones relevantes. Para comenzar, el instructor debe escribir una serie de afirmaciones en una pizarra/Pizarra (dejando espacio entre las frases).</p> <p><i>Ejemplos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La mejor manera de combatir el calentamiento global es...</li> <li>• La gente comete crímenes porque...</li> <li>• Dar ayudas a los países en desarrollo es bueno porque...</li> <li>• Los jóvenes se sienten indefensos porque...</li> <li>• La mejor manera de combatir la pobreza es...</li> <li>• La libertad de expresión es importante porque...</li> </ul> <p>El instructor leerá una de las afirmaciones y le pedirá a la clase que complete la oración. Los participantes deben aportar ideas. Cuando alguno de los participantes haya ofrecido una idea, el instructor preguntará en voz alta si algún otro alumno tiene una opinión al respecto.</p>

	<p>Este ejercicio se puede llevar a cabo al comienzo de una clase, para que los participantes reflexionen sobre cuestiones relevantes, también se puede llevar a cabo para fomentar el debate sobre temas de actualidad. Es importante recordar que no hay respuestas correctas o incorrectas: lo importante es fomentar el diálogo entre los estudiantes y que estos expresen sus opiniones.</p> <p>Fuente: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Debate grupal
<b>Soporte visual</b>	Pizarra, pizarra

# # 12

## No podría estar menos de acuerdo

Ejercicio 12	No podría estar menos de acuerdo
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a fomentar las habilidades comunicativas</li> <li>• Ayudar a fomentar la confianza en uno mismo</li> <li>• Fomentar la agilidad mental</li> <li>• Fomentar las habilidades de escucha</li> <li>- Fomentar las herramientas de refutación</li> </ul>
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes, adultos
<b>Duración</b>	15 – 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador, proyector
<b>Descripción</b>	<p>«No podría estar menos de acuerdo» es un juego breve y sencillo que permite practicar a los participantes sus habilidades de refutación y desarrollar la capacidad de lidiar con la información.</p> <p>Uno de los participantes hace una afirmación (puede ser importante, de actualidad, polémica u obvia). Otro de los participantes le contestará diciendo «no podría estar menos de acuerdo» y explicará por qué difiere.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>Participante A: «Creo que la política es una pérdida de tiempo».</p> <p>Participante B «No podría estar menos de acuerdo. La política es muy importante, ya que los políticos toman decisiones que afectan a todos los aspectos de la vida».</p> <p>Si se lleva a cabo esta actividad en una clase, pueden modificarse las afirmaciones para que traten sobre un tema específico.</p> <p>Fuente: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Debate grupal, debate dirigido
<b>Soporte visual</b>	-

# # 13

## Si dominara el mundo

Ejercicio 13	Si dominara el mundo
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a fomentar las habilidades comunicativas</li> <li>• Ayudar a fomentar la confianza en uno mismo</li> <li>• Fomentar la agilidad mental</li> <li>• Fomentar la escucha activa</li> <li>• Mejorar la memoria</li> </ul>
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes
<b>Duración</b>	15 – 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador
<b>Descripción</b>	<p>«Si dominara el mundo» es un juego sencillo que sirve como punto de partida. En primer lugar, los participantes se colocan en círculo y se les explica el juego. Es un juego muy útil para comenzar un club de debate, ya que permite que se conozcan unos a otros y memoricen los nombres, a la vez que aprenden habilidades fundamentales de debate. El moderador forma un círculo y explica el juego. El primer participante dice su nombre y una frase sobre lo que haría si dominara el mundo. Por ejemplo:</p> <p><b>Persona A:</b> «Me llamo Bob y si dominara el mundo, todos comeríamos tarta».</p> <p>Luego el segundo dice:</p> <p><b>Persona B:</b> «Él se llama Bob y si dominara el mundo, todos comeríamos tarta. Yo me llamo Amy y si dominara el mundo, acabaría con la pobreza».</p> <p>El tercero continua:</p> <p><b>Persona C:</b> «Él se llama Bob y si dominara el mundo, todos comeríamos tarta. Ella se llama Amy y si dominara el mundo, acabaría con la pobreza. Yo me llamo Oman y si dominara el mundo, obligaría a todo el mundo a llevar un sombrero azul».</p>

	<p>Esto continúa por turnos en el círculo. Si es demasiado largo, se puede comenzar el juego de nuevo en la mitad del círculo para que los participantes del final no se sientan presionados.</p> <p>Fuente: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Debate grupal
<b>Soporte visual</b>	-

# # 14

## ¿Hecho u opinión?

Ejercicio 14	¿Hecho u opinión?
<b>Objetivo</b>	Ampliar los conocimientos sobre las diferencias entre los hechos y las opiniones.
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes
<b>Duración</b>	15 – 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador, proyector, móvil con acceso a Internet
<b>Descripción</b>	<p>Este ejercicio consiste en aprender a diferenciar entre los hechos y las opiniones. Un hecho es objetivo, es decir, se puede comprobar si es verdadero o falso, mientras que una opinión expresa sentimientos o puntos de vista y es subjetiva, es decir, no se puede comprobar si es verdadera o falsa. El instructor dará diferentes ejemplos que sean hechos u opiniones. Si es un hecho, tendrá que marcarlo con una H y explica brevemente cómo puede ser probado. Si es una opinión, tendrá que marcarlo con una O y explica brevemente por qué no se puede probar. Luego los participantes presentarán sus opiniones y resultados y las compararán.</p> <p>Fuente: The Critical Workbook. Games and Activities for Developing Critical Thinking Skills. Global Digital Citizen Foundation, <a href="http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf">http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf</a></p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Demostración, debate grupal
<b>Soporte visual</b>	Pizarra

# # 15

## En el peor de los casos

Ejercicio 15	En el peor de los casos
<b>Objetivo</b>	Fomentar el trabajo en equipo
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes
<b>Duración</b>	15 – 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador, proyector, móvil con acceso a Internet
<b>Descripción</b>	<p>Si surge un problema, el trabajo en equipo es fundamental para resolverlo de manera eficaz. En este ejercicio, se construyen escenarios en los que los participantes tengan que trabajar en equipo para conseguir resolver diferentes problemas (estar atrapados en una isla desierta, flotando a la deriva en el mar...). La única regla es que cada miembro del equipo debe aportar alguna posible solución.</p> <p>Por ejemplo, podrían hacer una lista con los objetos que les podrían servir o pensar en cómo encontrar o construir un refugio. Al final, los participantes pueden votar para escoger la solución final entre todos.</p> <p>Fuente: The Critical Workbook. Games and Activities for Developing Critical Thinking Skills. Global Digital Citizen Foundation,  <a href="http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf">http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf</a></p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Debate grupal, debate dirigido
<b>Soporte visual</b>	Pizarra

# # 16

## Debate parlamentario

Ejercicio 16	Un debate parlamentario sobre un tema relacionado con el extremismo violento
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a fomentar las habilidades comunicativas</li> <li>• Ayudar a fomentar la confianza en uno mismo</li> <li>• Fomentar la agilidad mental</li> <li>• Mejorar las habilidades de escucha</li> <li>• Fomentar y mejorar las herramientas de refutación</li> </ul>
<b>Destinatarios</b>	Pre-adolescentes, adolescentes
<b>Duración</b>	30 – 40 minutos
<b>Materiales</b>	Pizarra, rotuladores u ordenador, proyector
<b>Descripción</b>	<p>En un debate parlamentario, dos equipos de estudiantes tienen puntos de vista opuestos y deben tratar de convencer a una audiencia para que esta les dé la razón.</p> <p>El debate parlamentario es un buen ejercicio para fomentar la participación de los participantes durante periodos de tiempo más prolongados o para cuando tengan que debatir delante del público. Hay dos equipos en el debate: los que defienden la propuesta y los que están en contra de dicha propuesta, es decir, la oposición.</p> <p>Cada equipo debe contar con el mismo número de oradores, estos se turnarán para hacer discursos ante la audiencia, comenzando con el equipo defensor de la propuesta y luego turnándose. Los discursos normalmente duran unos minutos y hay un cronómetro para que los participantes respeten los tiempos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tras escuchar los discursos de los participantes, el público tendrá la oportunidad de hacer comentarios o preguntas.</li> <li>- Al escuchar las preguntas y comentarios, el último orador de cada equipo hará un breve discurso final.</li> <li>- El público tendrá que votar al equipo con el que esté de acuerdo. La votación se llevará a cabo como en cualquier debate del parlamento/congreso/senado.</li> </ul>

	<p>- Debe haber un moderador que supervise el debate y no pertenezca a ninguno de los equipos. Este presentará a los oradores y llevará a cabo la votación final. Deberá desempeñar el mismo papel que la Cámara de los Comunes o el Presidente del Senado en Chile.</p>
<b>Método de aprendizaje</b>	Demostración, debate grupal, debate dirigido
<b>Soporte visual</b>	Pizarra electrónica, proyector

## Otros Recursos

- <http://sciencecases.lib.buffalo.edu/cs/pdfs/Intimate%20Debate%20Technique-Pot-XXXVI-4.pdf>
- [https://blogs.shu.ac.uk/shutel/files/2014/10/TeachingApproachesMenu\\_fullversion07external.pdf](https://blogs.shu.ac.uk/shutel/files/2014/10/TeachingApproachesMenu_fullversion07external.pdf)
- <https://howdoihomeschool.com/2019/01/29/benefits-debating-education-importance/>
- <https://blogs.shu.ac.uk/shutel/2014/09/02/debate-an-approach-to-teaching-and-learning/>
- [https://www.researchgate.net/publication/298334162\\_Debate\\_learning\\_method\\_and\\_its\\_implications\\_for\\_the\\_formal\\_education\\_system](https://www.researchgate.net/publication/298334162_Debate_learning_method_and_its_implications_for_the_formal_education_system)

## Cuestiones Logísticas

- Descripción del lugar de trabajo: al menos 2 portátiles, cuaderno y bolígrafo para cada participante, 1 pizarra/Pizarra y rotuladores, sillas plegables que puedan colocarse por la habitación y un proyector.
- Material necesario para la ejecución del laboratorio: acceso a Internet para acceder a los enlaces consultados anteriormente expuestos.

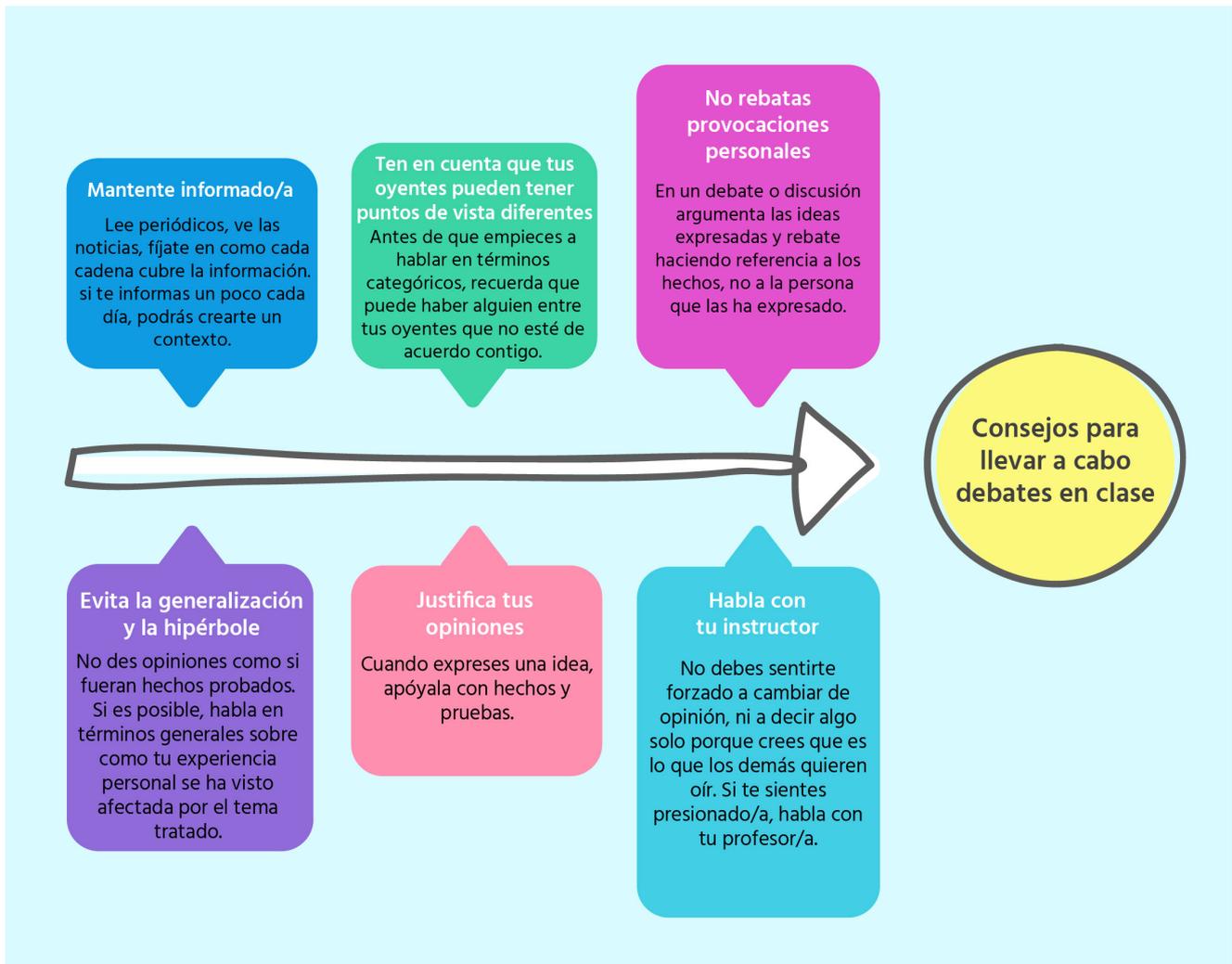
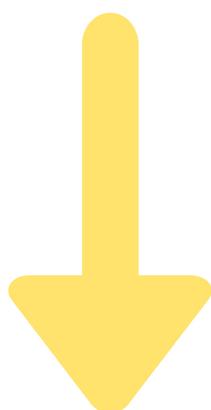


Figura 3. Consejos para llevar a cabo debates en clase

## 12 PASOS PARA MEJORAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO



- ▶ ¿Qué creo que sé y por qué pienso que es cierto?
- ▶ ¿Tengo pruebas?
- ▶ ¿Son fiables esas pruebas?
- ▶ ¿Mi opinión es racional?
- ▶ ¿Mi opinión se pasa en las normas sociales y los valores culturales de mi entorno?
- ▶ ¿Hay falacias en mi razonamiento?



- ▶ ¿Qué pruebas hay de lo que dicen sea cierto?
- ▶ ¿Son fiables esas pruebas?
- ▶ ¿Vienen de una fuente fiable?
- ▶ ¿Qué es lo que no me están contando?
- ▶ ¿Tienen alguna intención oculta?
- ▶ ¿Hay falacias en su razonamiento?

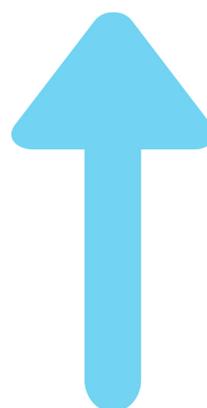


Figura 4. 12 pasos para mejorar el pensamiento crítico

## ECHANDO UN VISTAZO A LAS FALACIAS LÓGICAS



### LOS ROBOTS DEBERÍAN DOMINAR EL MUNDO

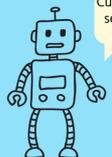
Premisa aceptada. Por favor, esponga sus argumentos.



Cuando aterricé con mi nave espacial, vi a dos personas sentadas. Al verme, empezaron a gritar. Los humanos son feos, gordos y maleducados.

**GENERALIZACIÓN PRECIPITADA**

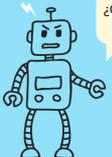
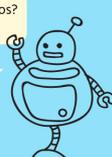
No tienes bastantes ejemplos para sacar conclusiones.




¿Cómo vamos a confiar y colaborar con los humanos? ¿No recuerdas cómo nos gritaban?

**PISTA FALSA**

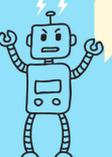
El primer encuentro con los humanos no fue muy positivo, pero nos estamos alejando del tema principal.

A los humanos les gusta darnos órdenes, ¿cómo vamos a aceptarlos? ¡Nos quieren convertir en esclavos!

**PENDIENTE RESBALDIZA**

Lo que pasó no tiene por qué llevarnos a una situación tan extrema.




Los humanos nacen siendo bebés incapacitados y crecen muy lentamente, ¿cómo podemos estar seguros de que serán adultos competentes?

**FALACIA GENÉTICA**

No puedes juzgar algo basándote en sus orígenes.




Los robots somos mejores líderes porque tenemos más habilidad de liderazgo.

**ARGUMENTO CIRCULAR**

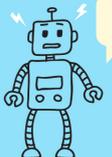
Estás repitiendo tus argumentos en lugar de explicarlos.




¿Dónde está tu orgullo de robot?

**AD POPULUM**

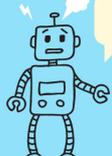
Estás apelando a mis circuitos emocionales en lugar de exponer hechos.




¿Por qué odias a los robots?

**HOMBRE DE PAJA**

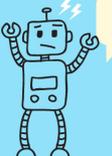
Yo no he dicho eso. Estás tergiversando mi opinión.




¡Los humanos que me obligan a hacer cálculos son peores que un virus informático!

**FALSA EQUIVALENCIA**

Esa comparación no es justa ni acertada.




Mejor acabar con los humanos antes de que ellos acaben con nosotros

**FALSO DILEMA**

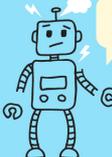
Estás simplificando demasiado. Hay más de dos posibilidades.




Estos humanos del demonio tienen que ser destruidos.

**PETICIÓN DE PRINCIPIO**

Tienes que probar que son malos para poder juzgarlos por ello.




Conocí a un humano y empecé a tener fallos en el sistema. ¡Es su culpa!

**POST HOC ERGO PROPTER HOC**

Que B siga a A no implica que A cause B.




Creo que no deberías debatir si tienes fallos en el sistema.

**AD HOMINEM**

Eso es un ataque contra mí, no contra mis argumentos.




Figura 5. Falacias lógicas

# DEBATIENDO

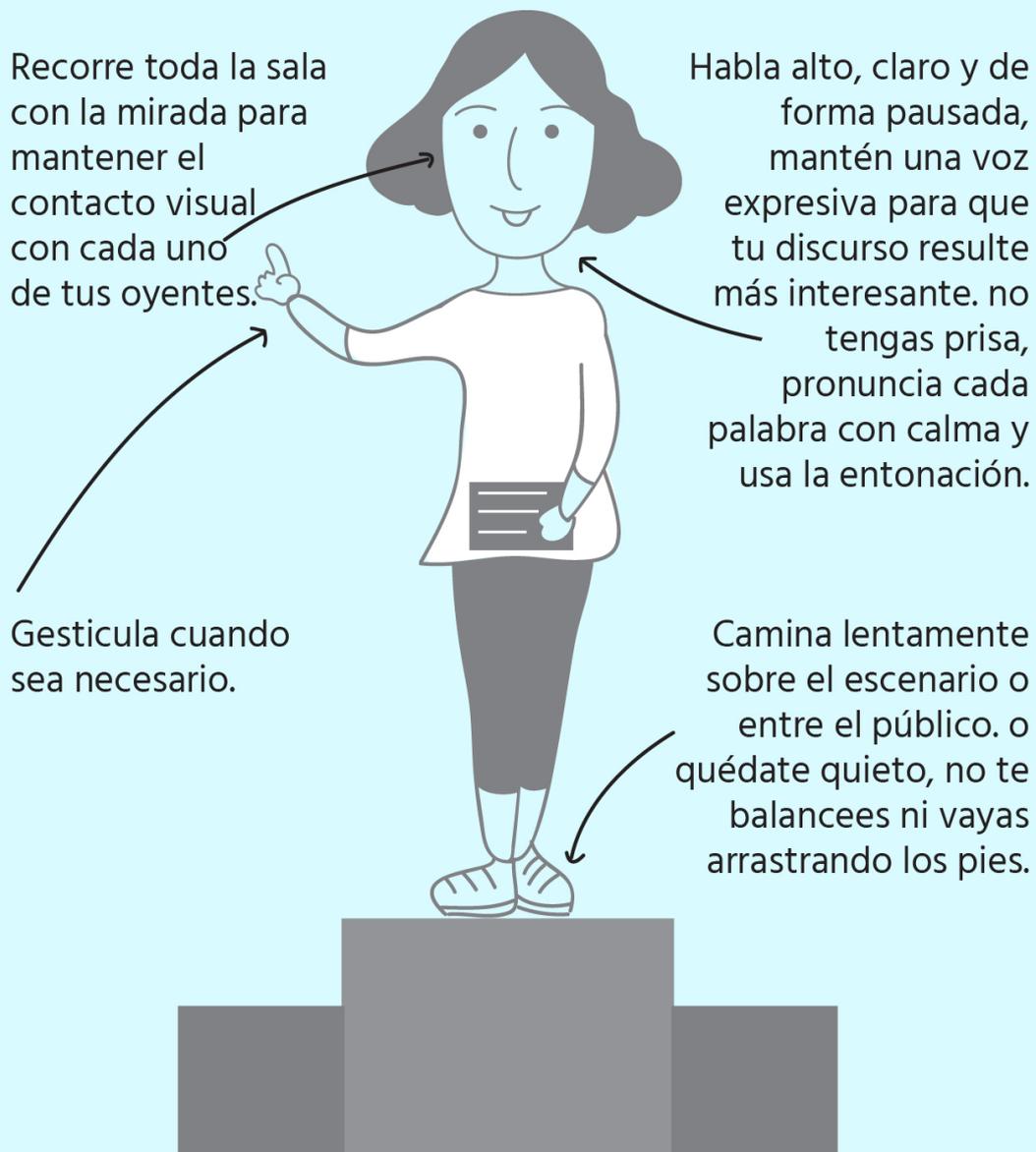


Figura 6. Debate

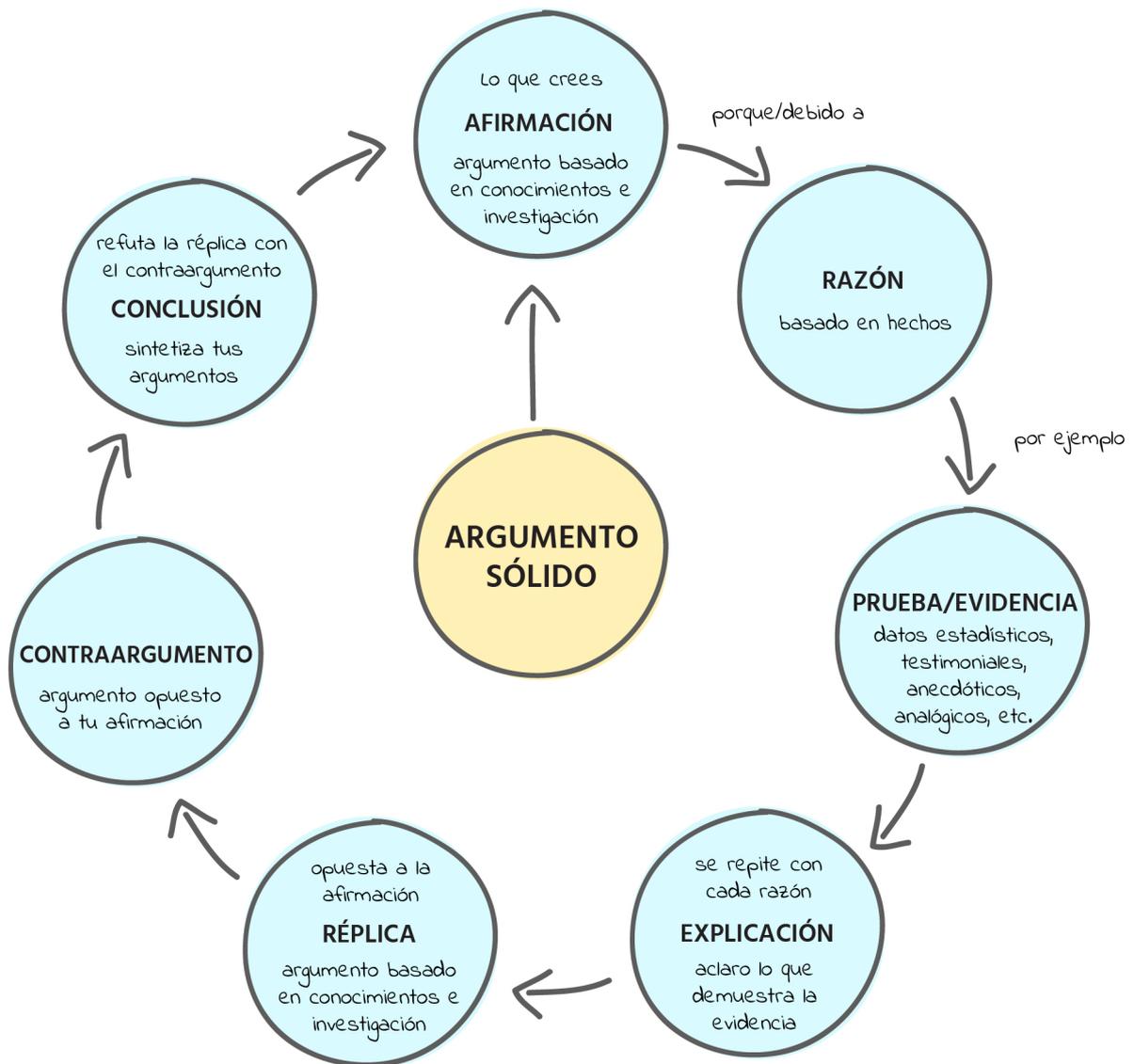


Figura 7. Componer un argumento sólido



[www.armourproject.eu](http://www.armourproject.eu)

AVISO LEGAL: El trabajo presentado refleja las conclusiones del Paquete de Trabajo 3 de ARMOUR: "Laboratorios Experimentales". Las opiniones expresadas en este manual son la responsabilidad de los autores y no representan necesariamente la posición de la Comisión Europea.



Este Proyecto ha sido financiado por el Fondo de la Unión Europea para la Seguridad Interna bajo el acuerdo no. 823683.