








## GUÍA DE TRABAJO N°6 — DETECTIVE DE TRAMPAS





★ ADECUACIÓN PIE

 <b>Estudiante</b>	<b>ABACA ALVARADO DYLAN FRANCISCO</b>		
 <b>Curso</b>	4° Medio A H.C.	 <b>Fecha</b>	___ / ___ / 2026
 <b>Objetivo</b>	Hoy vamos a aprender a ser <b>detectives de argumentos tramposos</b>  . Vamos a leer dos textos y a descubrir cuándo alguien intenta convencernos <b>usando trucos</b> en vez de buenas razones.		

### ¡Hola Dylan! Bienvenido a tu Guía N°6

¡Hoy vas a convertirte en un **detective de falacias!**   Una falacia es un **argumento trampa**: parece que tiene razón, pero en realidad tiene un error escondido. ¡Tu misión es encontrarlo!

-  Leer dos textos sobre temas que seguro te interesan.
-  Buscar las **trampas lógicas** escondidas en los argumentos.
-  Hacer actividades de Verdadero/Falso y unir con líneas.
-  Responder preguntas usando tus nuevas habilidades de detective.
-  Puedes usar colores para marcar las trampas que encuentres.

¡Arranca el motor   y a descubrir trampas, campeón!  



 ¡Hoy serás el mejor detective de argumentos tramposos!

 **Tu Kit de Detective: 4 Trampas que Debes Conocer**

### Trampa 1: Generalización apresurada

Es cuando alguien ve **UN caso** y dice que **SIEMPRE** pasa lo mismo. ¡Eso no es justo!

- ✗ Ejemplo trampa: «Mi primo se comió un helado y le dolió la guata. Entonces, **TODOS** los helados hacen daño.»
- ✓ La verdad: Un caso no demuestra algo sobre todos los casos.

### Trampa 2: Ataque personal (Ad hominem)

Es cuando alguien **ataca a la persona** que habla en vez de responder a su **argumento**.

- ✗ Ejemplo trampa: «No le hagan caso a Pedro, es un flojo, así que nada de lo que dice puede ser verdad.»
- ✓ La verdad: Que Pedro sea flojo no significa que su argumento sea falso.

### Trampa 3: Jugar con las emociones

Es cuando alguien usa **historias tristes o que dan miedo** para convencerte, en vez de dar datos o razones lógicas.

- ✗ Ejemplo trampa: «Piensa en los niños que lloran... ¿cómo puedes estar en contra?»
- ✓ La verdad: Que algo sea triste no demuestra que un argumento sea correcto.

### Trampa 4: Pendiente resbaladiza

Es cuando alguien dice que si pasa una cosa, **todo va a terminar en desastre**, sin pruebas de que cada paso lleve al siguiente.

- ✗ Ejemplo trampa: «Si te dejan llegar 5 minutos tarde, mañana llegarás una hora tarde, y después ya no irás al colegio.»
- ✓ La verdad: No hay prueba de que llegar 5 min tarde lleve a dejar el colegio.

## Texto 1: ¿Los Videojuegos Violentos Hacen Que los Jóvenes Sean Agresivos?



### 🎮 ¿Los videojuegos violentos son realmente peligrosos? ¡Lee y descubre las trampas!

Un periodista chileno escribió una columna de opinión diciendo que los **videojuegos violentos** son peligrosos y deben prohibirse. Estos son sus argumentos principales:

**Argumento 1:** Un estudiante de Concepción llamado **Mateo** era muy buen alumno. Después de que le regalaban una consola de videojuegos, empezó a portarse agresivo en el colegio y sus notas bajaron. El periodista dice: **«Si le pasó a Mateo, le puede pasar a CUALQUIER adolescente chileno.»**

**Argumento 2:** Un estudio dice que el **87% de los jóvenes** que participaron en peleas en el colegio jugaban videojuegos violentos. El periodista dice que eso **demuestra** que los videojuegos causan violencia. Pero hay un dato que el periodista **no menciona**: ¡aproximadamente el **90% de TODOS los adolescentes** juega videojuegos! Entonces, que el 87% de los agresores también juegue **no prueba nada especial**.

**Argumento 3:** El periodista dice que las personas que defienden los videojuegos son **«adictos que no quieren reconocer su problema»** o **«académicos pagados por las empresas de videojuegos»**. En vez de responder a sus argumentos, **los ataca a ellos**.

**Argumento 4:** El periodista cuenta la historia de una madre que perdió a su hijo en una riña. Dice: **«¿Cuántas madres más deben llorar sobre una tumba?»** Es una historia muy triste, pero **no da datos ni pruebas** de que los videojuegos causen violencia.

**Argumento 5:** El periodista compara los videojuegos con el **tabaco (cigarrillos)** y dice que los dos son iguales. Pero el tabaco causa adicción **química** (nicotina), mientras que los videojuegos **no tienen sustancias químicas adictivas**. La comparación no es justa.

**Conclusión del periodista:** Dice que hay solo dos opciones: **«O prohibimos los videojuegos violentos, o aceptamos que estamos dañando a toda una generación.»** Pero, ¿no hay opciones intermedias? Por ejemplo: regular sin prohibir, educar, poner límites de tiempo... 🤔

## ✓ ✗ Actividad 1: ¿Verdadero o Falso?

Según el Texto 1, marca V si es verdadero o F si es falso.

V  F a) Mateo era un mal alumno antes de recibir la consola de videojuegos.

V  F b) El 87% de los jóvenes agresivos jugaba videojuegos violentos.

V  F c) El periodista responde a los argumentos de los defensores de los videojuegos con datos.

V  F d) El tabaco causa adicción química, pero los videojuegos no.

V  F e) El periodista dice que hay muchas opciones intermedias para regular los videojuegos.

## 🔗 Actividad 2: ¡Une cada trampa con su nombre!

Une cada argumento del periodista con el nombre de la trampa (falacia) que comete. ¡Dibuja una línea!

«Si le pasó a Mateo, le pasa a todos»



🎯 Generalización apresurada

«Los defensores son adictos»



😭 Apelación a la emoción

«¿Cuántas madres deben llorar?»



🦋 Falsa analogía

«Los videojuegos son el tabaco del siglo XXI»



👤 Ataque personal (ad hominem)

1. ¿Qué le pasó a Mateo ANTES de recibir la consola de videojuegos?

LOCALIZAR 

A Era agresivo y tenía malas notas.

B Era un alumno responsable, tranquilo y participativo.

C No iba al colegio porque estaba enfermo.

D Jugaba videojuegos desde los 5 años.

2. ¿Por qué la estadística del 87% NO demuestra que los videojuegos causan violencia?

INTERPRETAR 

A Porque el estudio se hizo en un país diferente a Chile.

B Porque el 90% de TODOS los adolescentes juega videojuegos, así que el dato no es especial.

C Porque los videojuegos no existen desde hace mucho tiempo.

D Porque el periodista no dice el nombre del estudio.

3. Cuando el periodista dice que los defensores de los videojuegos son «adictos», ¿qué tipo de trampa está usando?

EVALUAR

- A Generalización apresurada: dice que un caso demuestra algo sobre todos.
- B Ataque personal (ad hominem): ataca a las personas en vez de responder sus argumentos.
- C Pendiente resbaladiza: dice que todo terminará en desastre.
- D Apelación a la emoción: usa historias tristes para convencer.

 **PREGUNTA DESAFÍO:** ¿Qué hace el periodista en el párrafo final cuando dice «O prohibimos los videojuegos O aceptamos el daño»?

EVALUAR

- A Presenta todas las opciones posibles para que el lector elija libremente.
- B Reconoce que hay opciones intermedias como regular o educar.
- C Presenta solo dos opciones extremas, eliminando todas las opciones intermedias (falso dilema).
- D Usa datos científicos para demostrar que la prohibición total es la única solución.

 **Texto 2: ¿Hay Que Prohibir Toda la Comida Chatarra en los Colegios?**



🍎 🍌 ¿Se debería prohibir TODA la comida chatarra en los colegios? ¡Busca las trampas!

Un grupo de papás escribió una **carta al Ministerio de Educación** pidiendo que se prohíba totalmente la venta de comida chatarra en los colegios. Estos son sus argumentos:

**Argumento 1:** Un doctor famoso de la televisión, el **Dr. Fuentes**, dijo en su programa matinal que los alimentos ultraprocesados **«reprograman el cerebro igual que la cocaína»**. Los papás dicen: «Si un doctor famoso lo dice, hay que hacerle caso.» Pero... ¿ser famoso en la tele es lo mismo que ser un científico experto? 🤔

**Argumento 2:** Los papás dicen que si hoy se permiten las papas fritas, mañana serán las **bebidas energéticas**, después los **suplementos**, y luego las **pastillas**. Pero... ¿hay alguna **prueba** de que una cosa lleve a la otra? Esto se llama **pendiente resbaladiza**. 📉

**Argumento 3:** Los papás hicieron una encuesta y el **93% de los padres** dijo estar de acuerdo con la prohibición. Entonces dicen: **«El debate está zanjado.»** Pero... ¿que la mayoría opine algo significa automáticamente que es **correcto**? Si el 93% dijera que la Tierra es plana, ¿sería verdad? 🌍

**Argumento 4:** La carta dice literalmente: **«Los productos ultraprocesados deben prohibirse porque son alimentos que no deberían permitirse.»** ¿Notas algo raro? ¡Dice lo mismo dos veces! La conclusión repite la premisa. Esto se llama **razonamiento circular**. 🔄

**Argumento 5:** La carta dice: **«Los colegios están con la salud de los niños o están con la industria.»** Solo da **dos opciones**. ¿No podría un colegio regular la comida sin prohibirla completamente? ¿O mejorar la oferta en vez de eliminarla? 🤔

✓ ✗ **Actividad 3: ¿Verdadero o Falso? (Texto 2)**

Marca V si es verdadero o F si es falso según el texto.

V  F a) El Dr. Fuentes es un científico que publicó estudios en revistas de investigación.

V  F b) Los papás dicen que si se permiten las papas fritas, después vendrán las pastillas.

V  F c) El 93% de los padres encuestados apoyó la prohibición total.

V  F d) La carta presenta muchas opciones intermedias además de la prohibición total.

V  F e) Un razonamiento circular es cuando la conclusión repite la misma idea de la premisa.

4. ¿Por qué usar al Dr. Fuentes como «prueba» es una trampa argumentativa?

INTERPRETAR

A Porque el doctor contradice a los papás que escribieron la carta.

B Porque ser famoso en la televisión no es lo mismo que ser un experto científico con estudios publicados.

C Porque el doctor dice que la comida chatarra es saludable.

D Porque los papás no deberían ver televisión matinal.

5. ¿Qué trampa lógica cometen los papás cuando dicen «si hoy papas fritas, mañana pastillas»?

EVALUAR 

- A Generalización apresurada: dicen que un caso demuestra todo.
- B Ataque personal: insultan a quienes piensan diferente.
- C Pendiente resbaladiza: encadenan consecuencias extremas sin pruebas.
- D Apelación a la emoción: usan una historia triste para convencer.

6. ¿Por qué que el 93% de los padres opine algo NO significa que sea un buen argumento?

EVALUAR 

- A Porque el 93% no es un número suficientemente alto.
- B Porque que mucha gente crea algo no lo hace automáticamente verdadero o lógico.
- C Porque los papás no tienen derecho a opinar sobre la comida del colegio.
- D Porque las encuestas siempre dan resultados falsos.

☀️ **PREGUNTA DESAFÍO:** ¿Cuál de estas opciones describe **MEJOR** lo que hace la carta cuando dice «Están con la salud o con la industria»?

INTERPRETAR

- A** Presenta todas las opciones posibles y deja elegir al lector.
- B** Elimina las opciones intermedias y obliga a elegir entre solo dos extremos (falso dilema).
- C** Reconoce que la industria también puede ser parte de la solución.
- D** Combina la postura sanitaria con la económica en una propuesta equilibrada.

#### 📌 **Actividad 4: ¡Crea tu propia trampa argumentativa!**

Inventa un argumento trampa sobre un tema que tú elijas (redes sociales, colegio, comida, etc.)  
Después, explica por qué es una trampa.

Mi argumento trampa:

---

---

¿Qué tipo de trampa es? (marca con una X)

Generalización

Ataque personal

Emoción

Pendiente resbaladiza

Falso dilema

¿Por qué es una trampa?

---

---

## 🗨️ Actividad 5: Mi Opinión de Detective

Responde con tus propias palabras (¡puedes escribir poquito!):

a) ¿Crees que los videojuegos violentos deberían prohibirse? ¿Por qué sí o por qué no?

---

---

b) ¿Alguna vez alguien ha tratado de convencerte usando una de estas trampas? ¿Cuál?

---

---

🏆 ¡STICKERS DE LOGRO! Marca los que completaste:



Léí los textos —  Verdadero/Falso —  Unir trampas —  Crear trampa —  Mi opinión —  Detective completo

🎉 ¡ESPECTACULAR TRABAJO, DYLAN! ERES UN DETECTIVE DE FALACIAS NIVEL EXPERTO. 🕵️ 🚗 ✨