

Cazadores de dark patterns: audita 3 apps que usas cada día

Auditoría individual de tres apps reales para detectar dark patterns concretos, seguida de una puesta en común que construye un mapa colectivo de los patrones más habituales en el entorno digital de la clase.

DURACIÓN

45 min · 1 sesión (25 min trabajo individual + 15 min puesta en común + 5 min cierre)

AGRUPACIÓN

individual → grupo clase

UNIDAD 7

Economía personal I: presupuesto, ahorro y consumo responsable

MATERIALES

- Móvil o portátil con acceso a 3 apps o webs que el alumno use con frecuencia
- Ficha de auditoría impresa (una por alumno, con los cinco dark patterns explicados)
- Pizarra o mural común para el recuento de la puesta en común
- Capturas de pantalla (opcional, para evidenciar los hallazgos)

ENCAJE CURRICULAR · **Saberes** Ingresos, gastos y presupuesto personal, Ahorro, objetivos y fondo de emergencia, Interés simple e interés compuesto, Decisiones de compra y consumo informado, El consumidor digital y los derechos del consumidor, Consumo responsable, reparación y economía circular · **Comp. específicas** CE3 · **Comp. clave** CD, CC, CPSAA

Planteamiento

Habéis aprendido a nombrar cinco dark patterns —forced continuity, roach motel, confirmshaming, drip pricing y misdirection— pero saber el nombre no sirve de nada si no los reconocéis cuando los tenéis delante. Esta actividad invierte el orden habitual del aula: en vez de que el profesor ponga los ejemplos, los buscáis vosotros en las apps que ya usáis. La hipótesis de partida es que **cualquier app comercial razonablemente grande tiene al menos un dark pattern detectable en menos de cinco minutos**. Toca comprobarlo.

Objetivos didácticos

- Aplicar el vocabulario de los cinco dark patterns a casos reales del entorno digital del alumnado.
- Desarrollar la mirada crítica sobre interfaces que se usan a diario sin cuestionar.
- Construir un mapa colectivo que evidencie patrones comunes entre empresas distintas.
- Conectar el contenido legal de la unidad (LGDCU, RGPD, Digital Services Act) con la experiencia personal.

Pasos

1. Trabajo individual (25 min)

Cada alumno elige **tres apps o webs** que use con frecuencia. Recomendaciones: una de comercio (Amazon, Shein, Temu, Vinted), una de redes sociales o streaming (Instagram, TikTok, Netflix, Spotify) y una de servicio (Glovo, Uber, Bizum, banca online, reservas de viaje). Para cada una completa la ficha:

APP / WEB	DARK PATTERN DETECTADO	DÓNDE LO ENCONTRASTE (PANTALLA CONCRETA)	A QUIÉN BENEFICIA Y A QUIÉN PERJUDICA
-----------	------------------------	--	---------------------------------------

Reglas de la cacería:

1. Al menos **un dark pattern por app**. Si no encuentras ninguno, mira los procesos de cancelación, las opciones de pago, los banners de cookies y los flujos de suscripción.
2. Describe el patrón en términos concretos: *“el botón Aceptar todo es verde y mide el doble que Rechazar todas”*, no *“la app es manipuladora”*.
3. Si puedes, **haz una captura de pantalla** como prueba.
4. Identifica cuál de los cinco patrones de la unidad encaja mejor; si crees que es otro, descríbelo con tus palabras.

2. Puesta en común (15 min)

Construimos un mapa colectivo en la pizarra con dos ejes:

- **Eje vertical:** los cinco dark patterns de la unidad.
- **Eje horizontal:** las apps que han salido en la clase.

Cada alumno marca con una cruz cada cruce que ha detectado. En 15 minutos suelen aparecer dos patrones interesantes:

- **Apps repetidas** (Instagram, TikTok, Amazon...) acumulan cruces de varios alumnos en distintas casillas: el mismo dark pattern no lo ve todo el mundo, pero entre todos se cubre la lista.
- **Patrones repetidos:** misdirection y forced continuity suelen ser los más cruzados; confirmshaming y roach motel salen menos pero generan más debate.

El profesor anota en directo dos preguntas que aparecen casi siempre:

¿Estos diseños son ilegales o solo molestos?

¿Por qué siguen existiendo si la Digital Services Act los prohíbe?

3. Cierre (5 min)

Cada alumno escribe en su cuaderno **una decisión personal** que tomará a raíz de la actividad.

Ejemplos reales que han aparecido en clases anteriores:

- *Voy a desactivar la renovación automática de mi suscripción a [X].*
- *Voy a configurar las cookies en vez de aceptar todo.*
- *Voy a revisar los seguros preseleccionados al comprar billetes.*

No se trata de jurar nunca volver a usar una app, sino de cambiar **un comportamiento concreto** con conocimiento de causa.

Criterios de evaluación

CRITERIO	INSUFICIENTE	BIEN	EXCELENTE
Identificación correcta del patrón	Confunde patrones o solo dice “manipulación”	Identifica el patrón correcto en al menos 2 apps	Identifica patrones correctos en 3 apps y razona por qué
Descripción concreta	Describe en términos vagos	Describe la pantalla y el elemento	Aporta captura y describe la asimetría visual con detalle
Conexión legal	No menciona normativa	Relaciona algún caso con LGDCU o RGPD	Identifica si el patrón infringe DSA, LGDCU o RGPD y por qué

Decisión personal	No formula ninguna	Formula una decisión genérica	Formula una decisión concreta y ejecutable
-------------------	--------------------	-------------------------------	--

Variante: simulación de reclamación

Si en lugar de la cacería de patrones quieres trabajar la **ruta de reclamación**, sustituye la actividad por una simulación de 45 min con cuatro grupos:

- **Grupo Consumidor** (3-4 alumnos): han comprado un móvil online por 489 €, ha dejado de cargar a los 14 meses y la tienda se niega a aplicar la garantía alegando “*mal uso*”. Preparan reclamación por escrito, hoja oficial y argumentos.
- **Grupo Empresa** (3-4 alumnos): asume el rol del vendedor. Su política comercial es ofrecer reparación con cargo (180 €) o sustitución por modelo inferior. Defiende su posición con argumentos *aparentemente* razonables.
- **Grupo OMIC** (2-3 alumnos): mediador imparcial. Estudia el caso, escucha a ambas partes y propone una solución basada en la garantía legal de 3 años (RD-ley 7/2021).
- **Grupo Juez de paz / arbitraje** (2-3 alumnos): si la mediación no llega a acuerdo, emite laudo vinculante. Debe citar artículos concretos.

Estructura temporal:

FASE	DURACIÓN
Preparación por grupos con material legal	15 min
Reclamación del Consumidor + respuesta de Empresa	8 min
Mediación de OMIC con ambas partes	10 min
Laudo arbitral (si no hay acuerdo)	7 min
Debrief y veredicto del aula	5 min

Esta variante es más teatral y suele funcionar muy bien en grupos cohesionados. Requiere haber leído con detalle el apartado “*Cómo reclamar paso a paso*” del manual.

Para llevarse a casa

La conclusión que queremos que se quede en el aula es doble:

1. **Los dark patterns no son inevitables:** son elecciones de diseño. La empresa los pone porque le funcionan, pero también los puede quitar.
2. **Reconocerlos cambia la relación con las pantallas:** una vez que ves la asimetría, no la dejas de ver. Esa es la verdadera competencia digital de la unidad, más que cualquier dato memorizado.