

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo del programa Erasmus+ de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de sus autores, y ni la Comisión Europea ni el SEPIE se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

Tema

Competencias en alfabetización informacional

Duración

90-120 minutos

Nivel

Avanzado

Pasos del pensamiento computacional utilizados

Descomposición
Reconocimiento de patrones
Abstracción
Pensamiento algorítmico

CAJA DE APRENDIZAJE DE ACTIVIDADES DESENCHUFADAS

Noticias falsas y desinformación

En esta actividad, los estudiantes adultos no solo identifican noticias falsas, sino que también crean sus propias historias falsas en grupos pequeños. Las presentan ante los demás, quienes intentan adivinar qué elementos son falsos y por qué. Los participantes exploran cómo se generan las noticias falsas, qué hace que la información engañosa parezca creíble y cómo el lenguaje emocional y los datos imprecisos pueden influir en las personas. Al finalizar la actividad, comprenden mejor cómo reconocer información engañosa y por qué es importante evaluar la información de manera crítica antes de creerla o compartirla.

Grupo objetivo

Adultos con baja cualificación y escasas competencias digitales

Adultos con baja cualificación y escasa formación académica o profesional

Adultos con baja cualificación y escasa participación en programas de formación continua

Objetivos de aprendizaje

Reconocer patrones presentes en las noticias falsas, como el lenguaje emotivo y la exageración

Trabajar en grupos reducidos para analizar y crear noticias sencillas

Desglosar una noticia sencilla en sus elementos clave

Identificar qué hace que la información resulte creíble o engañosa

Crear un ejemplo sencillo de noticia falsa

Explicar por qué conviene cuestionar la información antes de compartirla o creerla

Reflexionar sobre cómo las noticias falsas y la desinformación pueden influir en las personas y en la sociedad

Enfoque metodológico

Gamificación
Aprendizaje basado en retos
Aprendizaje colaborativo
Aprendizaje experiencial

Áreas de Competencia

a) Competencias de Innovación

Creatividad
Pensamiento crítico
Resolución de problemas
Comunicación
Colaboración

b) Competencias de Alfabetización Informacional

Capacidad para acceder, comprender y analizar críticamente la información
Interpretación de contenido digital y visual
Conciencia de la influencia y los sesgos de los medios de comunicación

c) Competencias para la Vida y la Carrera Profesional

Flexibilidad y adaptabilidad
Iniciativa y autonomía
Sociabilidad y competencia intercultural
Productividad
Liderazgo y responsabilidad

Resultados del Aprendizaje

Identificar elementos engañosos en la información;

Crear un ejemplo sencillo de noticia falsa utilizando técnicas de comunicación engañosas;

Reconocer lenguaje emocional o exagerado en las noticias;

Explicar por qué cierta información puede no ser fiable;

Reflexionar sobre cómo se propagan las noticias falsas y cómo influyen en las opiniones;

Participar en debates colaborativos sobre la credibilidad de la información.

Notas

Materiales

Ejemplos impresos de titulares de noticias reales y falsas

Hojas de papel

Rotuladores o bolígrafos

Notas adhesivas

Tarjetas de votación

Recomendaciones para el facilitador

Fomentar la creatividad manteniendo los ejemplos sencillos y comprensibles

Evitar temas políticamente sensibles, discriminatorios o controvertidos

Centrarse en el aprendizaje y la reflexión crítica en lugar de juzgar opiniones

Utilizar un lenguaje claro y sencillo

Apoyar a los estudiantes adultos que se sientan inseguros o incómodos al hablar en grupo

Seleccionar ejemplos relacionados con situaciones de la vida cotidiana familiares para los estudiantes adultos

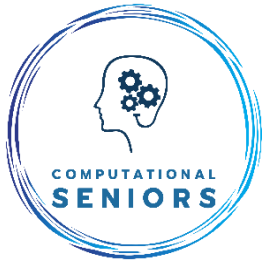
Adaptaciones de accesibilidad

Permitir que los estudiantes adultos expliquen sus ideas verbalmente si tienen dificultades para escribir

Utilizar texto impreso de mayor tamaño cuando sea necesario

Emplear ejemplos visuales y símbolos para facilitar la comprensión

Asegurar que todos los miembros del grupo participen activamente



Cofinanciado por
la Unión Europea

Noticias falsas y desinformación

Paso 1: Descomposición

Se pide a los participantes adultos que:

Desglosen una noticia en sus partes (titular, mensaje, detalles, fuente)

Identifiquen de qué trata la noticia

Comprendan cómo se estructura la información

Debatan qué partes atraen más la atención

Elemento de gamificación

Los participantes adultos reaccionan a las noticias utilizando reacciones sencillas (véase el Anexo 1):

- «Real»;
- «Falsa»;
- «Difícil de identificar».

Elemento de creación integrada:

¿Qué tipo de información hace que te lo creas? Los participantes adultos comienzan a idear una noticia falsa sencilla eligiendo:

- un tema,
- un titular,
- y un mensaje breve.

Apoyo del facilitador

El facilitador puede preguntar: «¿Cuál es el mensaje principal?», «¿Qué parte llama primero la atención?», «¿Coincide el titular con la información?».

Este paso ayuda a los participantes adultos a desglosar una noticia en partes claras y manejables, facilitando la comprensión de cómo se estructura la información.

Paso 2: Reconocimiento de patrones

Los participantes adultos analizan ejemplos de noticias falsas y los comparan con ejemplos de información más fiable.

Se les pide que identifiquen patrones comunes en las noticias falsas, tales como:

- lenguaje emotivo,
- titulares impactantes,

- exageración,
- datos poco claros,
- ausencia de fuentes,
- mensajes de urgencia,
- y afirmaciones poco realistas.

Reconocer qué hace que las noticias falsas resulten atractivas o creíbles.

Comparar las similitudes entre diferentes ejemplos de noticias falsas.

Elemento de gamificación

Elemento de gamificación: los participantes adultos votan si los ejemplos son:

- «Reales»
- «Falsos»
- o «Difíciles de identificar»

Elemento de creación integrada

Los participantes adultos mejoran su propia noticia falsa incorporando los patrones identificados, por ejemplo:

- un lenguaje más emotivo,
- afirmaciones exageradas,
- o fuentes de información poco claras.

Apoyo del facilitador

El facilitador puede preguntar: «¿Qué parece sospechoso?», «¿Por qué podría la gente creer esto?», «¿Qué patrones aparecen en varios ejemplos?».

Este paso ayuda a los participantes adultos a reconocer patrones en las noticias falsas, facilitando así la identificación de información engañosa en la vida real.

Paso 3: Abstracción

Los participantes adultos se centran en elementos clave.

Se les pide que:

- Identifiquen qué hace que las noticias falsas resulten convincentes;
- Pasen por alto los detalles menos importantes;
- Se centren en las principales técnicas engañosas: influencia

emocional, exageración, datos imprecisos y falta de pruebas;

- Debatan por qué las personas a veces confían en información falsa.

Elemento de gamificación

Los grupos eligen cuál consideran que es el «truco más eficaz» utilizado en las noticias falsas.

Elemento integrado de creación y presentación

Los participantes adultos finalizan sus noticias falsas,

las presentan al grupo

y explican por qué la gente podría creerlas.

Otros participantes intentan identificar: qué elementos son engañosos, qué patrones se utilizan y qué información debería cuestionarse.

Apoyo del facilitador

El facilitador puede preguntar: «¿Por qué la gente creería esto?», «¿Qué información falta?», «¿Cómo podríamos verificar si esta información es cierta?».

Este paso ayuda a los participantes adultos a centrarse en los elementos más importantes de las noticias falsas, facilitando la comprensión de cómo funciona la desinformación y cómo puede reconocerse.

Paso 4: Pensamiento Algorítmico

Se introduce a los estudiantes adultos en un proceso sencillo, paso a paso, para determinar si la información puede ser fiable o engañosa.

Trabajando en grupos, los estudiantes adultos crean un «algoritmo de verificación» básico utilizando preguntas como:

- ¿Quién creó la información?
- ¿La fuente es clara?
- ¿El título apela a emociones intensas o utiliza exageraciones?
- ¿Se aportan hechos o pruebas?
- ¿Se puede contrastar la información en otras fuentes?
- ¿Debería confiarse en la información o cuestionarse?

A continuación, los estudiantes adultos aplican sus pasos de verificación a los ejemplos de noticias falsas creados durante la actividad.

Elemento de gamificación

Los grupos intercambian ejemplos de noticias falsas y ponen a prueba el «algoritmo de verificación» de los demás.

Apoyo del facilitador

El facilitador pregunta:

«¿Qué es lo primero que debería comprobar la gente?»

«¿Qué hace que la información sea más fiable?»

«¿Qué deberíamos hacer antes de compartir información en línea?»

Este paso ayuda a los estudiantes adultos a comprender que la evaluación de la información puede seguir un proceso lógico y paso a paso.

REAL

FALSO

DIFÍCIL DE
IDENTIFICAR