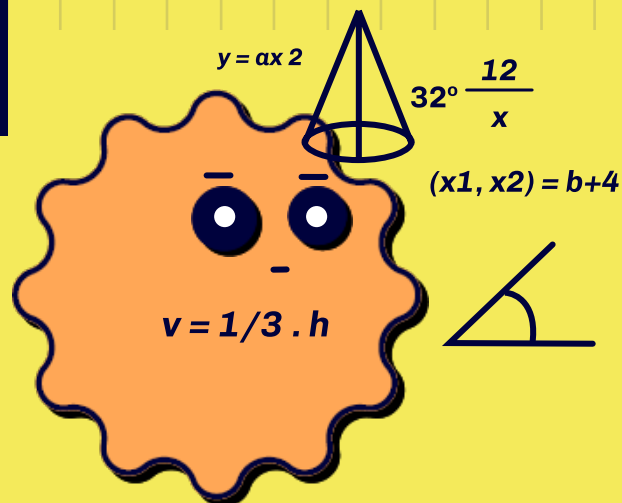


**Verdadero
/ Falso**



Guía de herramientas para el/la docente

NIVEL SECUNDARIO





Índice

●	Introducción y contexto	3
●	Contenido de la guía	3
●	¿Qué es una noticia falsa o <i>fake news</i> ?	3
●	Actividades lúdicas:	4
	A) Previo al juego Verdadero/Falso	4
	B) Posterior al juego Verdadero/Falso	7
●	Glosario	9
●	Implementación de la guía en espacios educativos	9
●	Bibliografía y sitios de interés	10
●	Equipo pedagógico	10



Introducción y contexto

Vivimos en un mundo hiperconectado, en donde gran parte de nuestro tiempo y actividades pasan a través de una pantalla. Con internet, tenemos toda la información que queramos (o no).

Estos últimos años ha aumentado la creación y difusión de noticias falsas (*fake news*). De hecho, en 2017 el diccionario Collins declaró *fake news* como palabra del año, ya que su uso aumentó un 365%.¹

Contenido de la guía

Este documento fue pensado para acompañar el desarrollo del juego Verdadero/Falso con el objetivo de trabajar con los/as estudiantes sobre las noticias falsas: qué son y cómo detectarlas.

Además, te proponemos algunas propuestas lúdicas que podés poner en práctica con tus alumnos/as para que puedan experimentar, pasar por el cuerpo cada concepto relacionado con las noticias falsas, por ejemplo, el rumor, el chisme, la falacia, la difamación, entre otros. Están divididas en dos momentos: antes del juego Verdadero/Falso y luego de haberlo jugado.

Por último, te dejamos algunas definiciones que pueden ser útiles para el momento de desarrollar el tema junto a un kit básico para detectar una noticia falsa.

Así creamos esta guía:

<https://www.youtube.com/watch?v=ofnF7bJVkG8&feature=youtu.be>

¿Qué es una noticia falsa o *fake news*?

La Unesco define la noticia falsa como información falsa o trucada. A raíz de la pandemia causada por el SARS-CoV-2 (coronavirus), la OMS hizo una serie de recomendaciones sobre qué se debe hacer y qué no a la hora de comunicar. Entre ellas, por ejemplo, señala que se debe hablar sobre la enfermedad provocada por el nuevo coronavirus, pero no se debe vincular la enfermedad con lugares u orígenes étnicos para evitar toda estigmatización.

¹ FUENTE: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20171107/432683218631/fake-news-palabra-ano-diccionario-oxford.html>

Es muy importante que los/as estudiantes incorporen las herramientas necesarias para que puedan diferenciar una noticia falsa de una verdadera. Además, es fundamental concientizarlos/as sobre la importancia de corroborar una información y no «darle compartir» (esto también referido a noticias falsas, rumores o chismes sobre personas conocidas en redes sociales como Facebook, WhatsApp, etc.). ¡No compartas si no es verdad!

Actividades lúdicas



A) Previo al juego Verdadero/Falso

En esta instancia, te sugerimos dos actividades para que los/as chicos/as vivencien cómo se crea una noticia falsa, el impacto que genera y cómo detectarla.

1. Cazadores de mentiras



Tiempo sugerido: 40/50 minutos

Descripción: esta actividad busca que el/la estudiante vivencie la acción de recibir y enviar noticias falsas y verdaderas para reflexionar sobre el valor de la verdad y la gravedad de la mentira.

A través de diversas estrategias como la persuasión, argumentación, detección de datos, fuentes, etc. los/as alumnos/as pueden experimentar e incorporar el modo de diferenciar entre una noticia falsa y una verdadera.

Objetivo de la actividad: que los/as estudiantes puedan detectar las noticias falsas.

Temas a tratar: verdad, mentira, falacias; noticias falseadas, noticias falsas y chequear las fuentes.

Desarrollo de la actividad

1. En una primera instancia, se les explica la consigna a los/as alumnos/as. Se les cuenta que estarán divididos en grupos de a 5 para que elaboren dos anécdotas por grupo. Una deberá ser verdadera y la otra, falsa. Ejemplo: alguien se cruzó a Tévez (verdadero)/ alguno/a se operó de apendicitis (falso).
2. Antes de juntarse virtualmente en grupos, es importante que elijan a un/a representante que será quien grabe dos audios contando cada anécdota (también pueden contarla grabando un video). Es importante que —al momento de describir lo que pasó— den detalles, ejemplos, etc. para que ambas historias parezcan verídicas (¡así es más difícil saber cuál es la falsa y cuál la verdadera!).
3. Una vez terminado el tiempo establecido para el trabajo en grupo, volverán a encontrarse todo/as en la videollamada para hacer la puesta en común. El objetivo es que cada grupo comparta las historias con el resto del curso.
4. Luego de decidir cuál es la anécdota verdadera y cuál no, tienen que votar. El grupo ganador (o los grupos) deberá fundamentar su elección. Te sugerimos algunas preguntas disparadoras para promover la reflexión: ¿cómo se dieron cuenta cuál era la noticia falsa? ¿Qué datos les permitieron reconocerla? ¿Hacen este chequeo cada vez que leen una nota en internet o un posteo en alguna red social?
5. Como cierre, es una buena oportunidad para pensar y hablar acerca de la importancia de poder detectar las noticias falsas para no difundirlas.

Recursos: herramientas y plataformas tecnológicas.

Para armar los grupos pueden usar

- EchaloASuerte

Para narrar las noticias pueden usar

- Grabador de voz del celular

Para filmar pueden usar

- Cámara del celular
- Plataforma TikTok

Para votar pueden usar

- Kahoot
- Chat del Zoom o del Meet
- Mentimeter
- Jambord: pizarra interactiva



2. Tejiendo rumores

Tiempo sugerido: 40/50 minutos

Descripción: en esta actividad se creará una cadena de chat a partir de un dato y cada integrante del grupo deberá sumarle información falsa hasta crear una historia totalmente distorsionada y falaz. Se trabajará sobre la velocidad en la que se crea y agranda un rumor y lo perjudicial que puede ser para la persona a la que se está difamando.

Objetivo de la actividad: que los/as estudiantes sean partícipes de la circulación de un rumor para que vivencien cómo —en muy poco tiempo y sin información— un dato, cuento o comentario puede escalar hasta llegar a niveles altos de maldad, falsedad y difamación.

Temas a tratar: rumor, escraches, prejuicios, frases sensacionalistas, estigmatizar, estereotipar, difamar y los tres filtros que se desprenden de una anécdota atribuida a Sócrates: verdad, bondad y utilidad.

Desarrollo de la actividad

1. Se invita a los/as alumnos/as a separarse en grupos de 5 y a crear un grupo de WhatsApp entre ellos/as.
2. Para comenzar, deberás enviarle por privado una frase a un miembro de cada grupo (la idea es que todos los grupos de WhatsApp tengan una oración para empezar el rumor). Quien haya recibido la frase tendrá que enviarla a su grupo. Cada integrante del grupo deberá ir sumando algún dato falso a la historia con el objetivo de que su gravedad vaya escalando velozmente.

Te sugerimos algunas frases para empezar el rumor:

- Anoche vieron a la prima de Enzo subirse a un auto.
- Es re vago, se pasa el día escuchando música.
- No saben lo que me pasó en el almacén de la esquina.
- Son todas iguales, ¿la viste a Luisa?

3. Una vez que se haya agrandado el relato, se le hará una captura de pantalla a cada conversación con la intención de concientizar sobre cómo en estos tiempos es tan fácil dañar a alguien compartiendo un dato del que no sabemos nada.
4. A continuación, se les presentará la frase del filósofo griego Sócrates sobre los tres filtros que se deben aplicar a los rumores: «Si lo que deseás decirme no es cierto, ni bueno e incluso no es útil, ¿para qué querría saberlo?». Se les propone analizar la cadena de chat utilizando estos criterios para reflexionar sobre su uso, la responsabilidad que conlleva y la posibilidad de aplicar como práctica futura el uso de los tres filtros antes de reenviar un mensaje recibido o de generar un rumor.

Recursos: herramientas pedagógicas.

Para dividirse por grupos pueden usar

- EchaloASuerte

Para armar la cadena de rumores podés usar

- WhatsApp

B) Posterior al juego Verdadero/Falso

En esta instancia te proponemos una actividad relacionada a la construcción de una noticia verdadera. Después de todo lo experimentado y aprendido sobre las noticias falsas, chismes, rumores, etc. creemos que escribir una noticia positiva y verdadera es una buena manera de cerrar el tema de la clase.

1. Noticias con buena onda

Tiempo sugerido: dos encuentros de 40/50 minutos

Descripción: se dividirá a los/as alumnos/as en grupos de a 5 y se les darán preguntas disparadoras para que reflexionen acerca del aislamiento social preventivo y obligatorio. Es bueno que puedan conversar sobre la importancia de recibir noticias positivas, sobre todo en momentos difíciles, y lo valioso de leer información verificada y real.

Luego del momento de reflexión, el objetivo es que puedan hablar sobre las partes que conforman una nota. Para esto, podés tomar como ejemplo alguna de las noticias verdaderas que aparecieron en el juego Verdadero/Falso.

Para que los/as chicos/as incorporen todo lo aprendido, te proponemos que después de este primer momento de puesta en común, vuelvan a juntarse con su grupo para que escriban una noticia positiva y verdadera. Es una buena oportunidad para reflexionar sobre lo que uno/a tiene que hacer para recolectar información real para la nota, por ejemplo, buscar fuentes, leer noticias confiables, sumar datos, etc.

Como cierre de la actividad, pueden subir sus noticias a un muro digital colaborativo. Una vez terminado el muro digital, se podrá compartir con el medio digital RED/ ACCIÓN.

Te dejamos algunas preguntas disparadoras a modo de ejemplo:

- ¿Qué emociones les despertó la cuarentena?
- ¿Vivieron o se enteraron de alguna situación que les haya provocado risa?
¿Les hizo bien?
- ¿Creen que es valioso comunicar noticias positivas y alegres?
- ¿Por qué es tan importante comunicar datos verdaderos en lugar de falsos e inventados?

Objetivo de la actividad: que los/as estudiantes aprendan las partes de una nota y cómo generar una que sea verdadera y positiva para comunicar una buena noticia en un medio gráfico.

Temas a tratar: las partes principales de una nota periodística (título, volanta, cuerpo de texto). La importancia de las fuentes y la fecha. Las 5W de una nota periodística: qué, quién, cómo, cuándo y por qué. Los tres filtros de Sócrates. El rol de los medios de comunicación.

Recursos: herramientas pedagógicas.

Para dividirse por grupos pueden usar

- EchaloASuerte

Para hacer un muro digital, te recomendamos usar la plataforma

- Padlet

Glosario

Infodemia: neologismo utilizado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) para referirse a un exceso de información acerca de un tema, mucha de la cual son bulos o rumores que dificultan que las personas encuentren fuentes y orientación fiables cuando lo necesiten.¹

Chisme: noticia o información verdadera o falsa que se cuenta para difamar o desacreditar a alguien o para enemistar a una persona con otra.²

Rumor: noticia vaga o no confirmada que circula entre la gente.³

Falacia: engaño, fraude o mentira con que se intenta dañar a alguien.⁴

Difamar: desacreditar a alguien, de palabra o por escrito, publicando algo contra su buena opinión y fama.⁵

Estigmatizar: 3. dejar a alguien marcado con una imputación infamante.⁶

Kit básico para detectar una noticia falsa

¿Conocés la fuente?

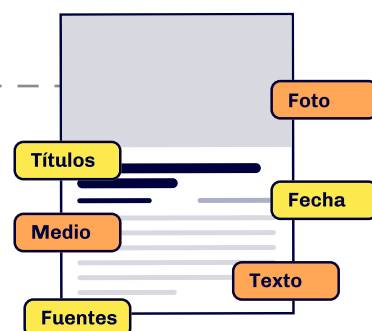
¿La foto que acompaña la nota está relacionada al tema?

¿La nota cita fuentes oficiales?

¿La fecha es actual?

Chequear la foto y arrastrarla a Google Fotos es una buena manera de hacerlo.

Desconfiar de los títulos en mayúscula que apelan a la emotividad.



Implementación de la guía en espacios educativos

Recomendamos utilizar esta guía como material de trabajo en las asignaturas Construcción de la Ciudadanía en 1.º ciclo (Buenos Aires), Formación Ética y Ciudadana (CABA) y Política y Ciudadanía en 2.º ciclo (Buenos Aires) y materias afines. Sin embargo, al ser un juego que atraviesa temas y conceptos de interés para

¹ FUENTE: Fundéu

² *Diccionario de uso del español* de María Moliner

³ op.cit.

⁴ *Diccionario de la Real Academia Española*

⁵ op.cit.

⁶ *Diccionario de uso del español* de María Moliner

los/as adolescentes y, a su vez, hace foco en una realidad de una sociedad hiperconectada con un caudal enorme de información podría aplicarse en cualquier materia, equipos de orientación escolar, talleres de apoyo escolar, grupos de estudio por fuera de la currícula, etc.

Bibliografía y sitios de interés

Si te interesó el tema o querés investigar más sobre lo trabajado, te dejamos a continuación algunos documentos y sitios web que pueden servirte.

- Sitio Confiar de Télam
- OMS
- Chequeado.com
- El sitio First Draft
- *Fake news, trolls y otros encantos*, Ernesto Calvo y Natalia Aruguete
- Guía del Ministerio de Educación de la Ciudad sobre las noticias falsas: *Leer medios en tiempos de infodemia* (en la página del Ministerio)
- *Juegos para disolver rumores. Manual actividades antirumores para personas jóvenes*, Bilboko Udala, ayuntamiento de Bilbao.
- *Periodismo, noticias falsas & desinformación. Manual de educación y capacitación en periodismo*, Unesco. París, Francia 2020.
- *¿Qué son las fake news? Guía para combatir la desinformación en la era de posverdad*, IFJ
- «Declaración conjunta sobre libertad de expresión y “noticias falsas” (fake news), desinformación y propaganda», expertos para la libertad de expresión de la ONU, OSCE, CIDH y la comisión africana de derechos humanos (2017)
<http://www.oas.org/es/cidh/expresion/showarticle.asp?artID=1056&ID=2>

Equipo pedagógico

Soledad Viel Temperley, profesora en Enseñanza Primaria

Valeria Barraza, licenciada en Trabajo Social

Luciana Bonino, licenciada en Gestión Educativa

Paula Felgueras, licenciada en Letras

