

Lección 6.

Ciudadanía informada



Objetivo de aprendizaje

Las y los estudiantes identifican la problemática de la polución de la información y sus efectos sobre los procesos democráticos y electorales de un país, a la vez que adquieren herramientas de verificación de información.

Recursos sugeridos

- **Video:** Contaminación de la información
- **Video:** Habilidades de verificación de información
- **Recurso de gamificación:** “Desenmascarados”
- **Presentación de Power Point:** Lección 6. Ciudadanía informada



Cápsula de memoria

Uno de los mayores retos que enfrentan las democracias actualmente es la proliferación de la desinformación (noticias falsas o erróneas) en internet y en redes sociales. Las y los ciudadanos/os diariamente navegamos por un ecosistema de información en el que cada vez es más difícil separar los hechos de la ficción y distinguir la información falsa de la información veraz. El impacto de este fenómeno, conocido como polución de la información, se ha visto reflejado en decisiones políticas, electorales y de salud pública de los últimos años. Por ello, el desarrollo de habilidades de alfabetización mediática e informacional efectivas pueden tener un impacto real y duradero en la capacidad de las y los estudiantes y docentes para evaluar la información y las noticias que circulan en internet y determinar si es o no confiable.

Como ciudadanos/as que vivimos en una democracia, tenemos la responsabilidad de mantenernos informados sobre los temas que nos importan y que tienen un impacto en nuestras vidas. Para ejercer una ciudadanía informada, es nuestro deber buscar noticias e información de diversas fuentes, comparar perspectivas, contrastar información y mantenernos al día sobre nuevos acontecimientos.

En esta lección, las y los estudiantes reflexionan sobre el impacto que puede tener la desinformación en las decisiones políticas de la ciudadanía, a la vez que adquieren herramientas y habilidades para distinguir información falsa e información veraz.



Conceptos claves

Polución de información. Concepto utilizado para referirse al fenómeno de proliferación de información no confiable en internet. En la polución de la información se encuentra la desinformación, la información errónea, la sátira, la suplantación de identidad, entre otros.

Desinformación. Se refiere a la difusión deliberada de información falsa o tergiversada con un propósito. En general, la desinformación genera confusión en las personas sobre lo que es verdad para influir en sus pensamientos y formas de actuar.

Fuente de información. Es la entidad, persona, organización o medio de comunicación que provee o crea y difunde información sobre cualquier tema.

Afirmación. Es una declaración emitida que puede o no ser verdad. En otras palabras, es algo que una persona u organización dice, pero que no necesariamente es verdad.

Contexto. Se refiere al conjunto de elementos que rodean un hecho, objeto o sujeto en el presente o en el pasado. En el contexto de esta lección, contexto se refiere a aquellos aspectos que deben ser considerados dentro de la difusión de una información para determinar si es verdad o no (por ejemplo, las imágenes que acompañan una noticia, los perfiles de los autores de la información, la fecha de publicación y difusión, entre otros).

Verificadores de información. O Fact-checkers. Son organizaciones dedicadas a la comprobación de la veracidad de la información que se difunde en internet. Cuentan con portales en los que presentan la noticia, la investigación realizada para determinar si es verdad o no y su veredicto.

Polarización política. Se refiere a la división de la opinión de la sociedad en extremos opuestos e irreconciliables.





Secuencia didáctica

Tiempo estimado: 1 hora

Pregunta orientadora: ¿de qué manera la información que se difunde en internet y en redes sociales influye en mis decisiones?

Materiales:

- Recursos disponibles para esta lección
- Computador, videobeam o televisor. En su defecto, podrá enviar los recursos disponibles para esta lección por WhatsApp.
- Hojas de papel, cuaderno y lápiz.

Para empezar (15 minutos)



1. Desenmascarados. Este recurso de gamificación fue diseñado por CIVIX para que las y los estudiantes reflexionen en primera persona sobre sus propias capacidades y habilidades para identificar información falsa en internet. El juego presenta una serie de 10 noticias o piezas de información que circulan en internet y en las redes sociales. En cada una de ellas, las y los estudiantes deben determinar si consideran que la noticia es verdadera o falsa.

Puede usar este recurso de tres maneras en su aula de clase:

- Envíe a sus estudiantes el enlace del **juego “Desenmascarados”** por una aplicación de mensajería como WhatsApp o Telegram o escriba la dirección de la página en su tablero. <https://www.ctrl-f.co/desenmascarados/>. Indique que a cada noticia presentada, deben votar si es verdadera haciendo clic en el pulgar arriba, o falsa haciendo clic en el pulgar hacia abajo. Al finalizar, cada estudiante recibirá una puntuación sobre 10. Pregunte cuáles estudiantes obtuvieron una puntuación de 10/10 y así sucesivamente, de manera descendente.
- Si el acceso a internet y a un dispositivo electrónico es una limitante de sus estudiantes, proyecte el juego en su salón. A cada noticia que se presente, pregunte si consideran que es falsa o verdadera. De acuerdo con lo que diga la mayoría, usted hará clic en el pulgar arriba (verdadera) o en el pulgar abajo (falsa). Al finalizar, el salón de clases en general obtendrá una puntuación sobre 10.
- Si no cuenta con la posibilidad de ingresar al juego en su versión digital, imprima y recorte las fichas que se encuentran en la **Hoja de trabajo 6.1 Desenmascarados**. Doble la línea punteada hacia adentro, de tal forma que sus estudiantes no puedan ver si la noticia es verdadera o falsa; esta será una orientación para usted. La dinámica repetirá los pasos de la modalidad presentada en el punto anterior. Lleve el conteo de cuántas veces sus estudiantes acertaron en la respuesta correcta para así tener un puntaje grupal sobre 10.

Tras el juego, bien sea de forma individual o grupal, habilite un espacio de plenaria para que las y los estudiantes compartan sus emociones y reflexiones sobre el resultado obtenido. Use estas preguntas para facilitar el diálogo:

- ¿Se sorprendieron con el resultado obtenido?
- ¿Creen que es fácil identificar cuál es la información real y cuál es mentira en internet?
- ¿Sienten que tienen habilidades para identificar información falsa en internet y en las redes sociales?

Actividad principal (30 minutos)



1. Polución de la información. Presente el **video Contaminación de la información** (<https://bit.ly/3sMo7ph>). A partir de él, pregunte a sus estudiantes si consideran que la difusión de información falsa es algo que forma parte de sus vidas cotidianas. Pida a dos estudiantes que compartan ejemplos de noticias o cadenas recibidas en sus redes sociales y con las cuales ellos/as hayan sentido que quizá se trataba de una información falsa o tergiversada.

Use, por ejemplo, la pandemia por COVID-19 para reflexionar con sus estudiantes sobre los efectos que tiene la difusión de información falsa en las vidas de las personas. ¿Qué puede pasar en la sociedad si la información falsa se difunde rápidamente y todos/as creemos que es verdad?

3. Habilidades de verificación de información. Presente a sus estudiantes el **video Habilidades de verificación de información** (<https://bit.ly/3Bquwdr>). Este presenta en tres sencillos pasos qué debe hacer una persona para determinar si una información que circula en internet es verdadera o falsa. Los tres pasos son:

Buscar información sobre la fuente. Para identificar si la fuente que produce y difunde la información es confiable, haga una búsqueda de la fuente o medio que difunde la información en Wikipedia. Este portal le dará información para determinar si la fuente es confiable y tiene buena reputación, o si tiene intereses o alineaciones políticas. Si no se encuentra información sobre la fuente en este portal, es mejor aplicar las siguientes habilidades para llegar a un veredicto.

Verificar la afirmación. En muchas ocasiones, la información que ronda por internet y en redes sociales no tiene una fuente identificable. En este caso, se aplica esta habilidad. La técnica consiste en buscar palabras claves de la noticia o mensaje en un buscador (como Google, Safari o Mozilla) e identificar si medios de comunicación reconocidos han reportado sobre el tema. Es posible que los Verificadores de Información ya hayan determinado si la información es verdadera o no.

Rastrear el contexto. Esta última habilidad consiste en rastrear toda la información adicional que presenta la noticia que se desea verificar: identificar si la fecha de publicación es reciente, si las personas que se mencionan en la noticia existen realmente, y si las imágenes que la acompañan corresponden a la noticia o son imágenes sacadas de su contexto original.

Tras ver el video, pida a sus estudiantes que expliquen en sus propias palabras las tres habilidades y otros elementos que les hayan llamado la atención. Reflexione con ellos/as sobre el hecho de que, en la actualidad, no somos absolutamente acertados/as en la identificación de información falsa, a lo que se suma la masificación y rápida difusión de la información a través de redes sociales.

Ponga en práctica estas tres habilidades con sus estudiantes usando un ejemplo concreto que encontrará en la **Hoja de trabajo 6.2 “Ponte a prueba”**. Puede aplicar las tres habilidades en grupo, para entre todos/as determinar si la información es verdadera.

Para terminar (15 minutos)



2. Desinformación en época electoral. Finalice la lección reflexionando con sus estudiantes sobre los efectos que tiene la desinformación en procesos electorales, específicamente sobre la elección de un/a presidente. Por ejemplo, la difusión de rumores que desacreditan a uno/a u otro/a candidato/a podría influir en la decisión que tome la ciudadanía sobre por quién votar. Las siguientes preguntas pueden orientar la discusión final:

- ¿Creen ustedes que una noticia falsa o una cadena de WhatsApp podría influir en quién es elegido/a como presidente de la República? ¿Cómo?
- ¿Conocen casos concretos en los que las noticias falsas hayan influido en la opinión de la ciudadanía sobre un tema en particular?

Haga énfasis en la importancia de participar bien informados/as para asumir una postura basada en argumentos verídicos, sobre todo cuando se trata de temas que pueden tener consecuencias significativas en la vida de las personas: una crisis de salud pública (como la pandemia generada por el COVID-19) o determinar qué candidato/a será el o la nueva presidente de la república.



Para complementar

CTRL-F: Habilidades de verificación de información

CIVIX ha desarrollado un programa de alfabetización mediática e informacional especializado en los efectos que la desinformación tiene sobre la sociedad y en las democracias. Visite el **sitio web ctrl-f.co** en donde encontrará videos explicativos sobre cada una de las habilidades de verificación de información, así como ejercicios de práctica que podrá desarrollar con sus estudiantes.

Redes sociales, desinformación y polarización política

Las redes sociales, y en especial los algoritmos con los que operan, están cumpliendo un papel en la polarización política de la sociedad, es decir, en que las personas con posiciones políticas distintas se radicalicen y distancien entre sí hasta puntos irreconciliables, con graves efectos sobre las sociedades democráticas. Pida a sus estudiantes que observen este **video** (<https://bit.ly/3tNdSTG>) en el que se explican qué son los algoritmos y los filtros burbuja en las redes sociales. Después, pídales que vean este **video** (<https://bit.ly/3nL8UTX>) fragmento del documental “El dilema de las redes sociales”.

Como tarea, invíte a sus estudiantes a escribir un ensayo en el que presenten una hipótesis sobre la influencia que tienen las redes sociales y la polución de información en la polarización política.