

## Formación de formadores

# Educación de los padres responsables para llegar a ser críticos y habitar en tiempos de cambio



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Este producto intelectual ha sido concebido y desarrollado por la Asociación Estratégica en el marco del proyecto APRICOT bajo la coordinación y responsabilidad de *Šiuolaikinių mokymų centrų asociacija / Modern Didactics Centre* (LT).

**Gracias a todos los socios por sus valiosas contribuciones:**

Apricot Training Management Ltd. (Reino Unido)

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (Alemania)

Planeta Ciencias (España)

**Coordinador editorial:** Daiva Penkauskienė

**Autores:** Hilary Hale, Beate Hedrich, Betül Sahin, Alejandra Goded, Anca Dudau, Daiva Penkauskienė

**Consejo editorial:** Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

**Mes/ Año:** Noviembre 2021

## CONTENIDO

CONTENIDO	<b>3</b>
<b>Capítulo 1: Introducción al proyecto</b>	<b>5</b>
1. ¿Qué es APRICOT?	5
2. Fundamentos conceptuales del proyecto	6
1.1 La alfabetización mediática (AM)	6
1.2 La alfabetización digital (AD)	7
1.3 Pensamiento crítico (PC)	7
1.4 Alfabetización digital crítica (ADC)	8
1.5 Educación para padres (EP)	11
3. Marco metódico	11
4. Descripción del curso	12
<b>Capítulo 2: Tema 1: Introducción al curso</b>	<b>19</b>
2.1 Introducción al tema	19
2.2 Principios fundamentales para trabajar con grupos destinatarios	19
2.3 Familiarización con el marco metodológico	23
@ INTRODUCCIÓN AL CURSO Y MARCO DE APRENDIZAJE	28
<b>Capítulo 3: Tema 2: Dilemas morales en el mundo contemporáneo</b>	<b>31</b>
3.1 Introducción al tema	31
3.2 Decisiones personales justas	36
3.3 Decisiones interpersonales justas	39
3.4 Decisiones sociales justas	40
@ DILEMAS MORALES EN EL MUNDO CONTEMPORÁNEO: DECISIONES PERSONALES JUSTAS	44
<b>Capítulo 4: Tema 3: Decisiones bien informadas</b>	<b>47</b>
4.1 Introducción al tema	47
4.2 Decisiones del consumidor	50
4.3 Fuentes fiables de información	58
4.4 El uso de dispositivos electrónicos y pantallas	63
@ Decisiones bien informadas	70
<b>Capítulo 5. Tema 4: Información Errónea y Desinformación</b>	<b>76</b>

5.1 Introducción al tema: Fake news - ¿Por qué debería importarnos?	80
5.2 Subtema 1: Fake news, información errónea y desinformación	85
5.3 Subtema 2: Noticias falsas: ¡cómo detectarlas!	87
5.4 Subtema 3: Verificación de hechos y acciones contra la desinformación	91
@ Información Errónea y Desinformación	94
<b>Capítulo 6. Tema 5: Seguridad y privacidad</b>	<b>98</b>
6.1 Introducción al tema	98
6.2 Posibilidades técnicas	104
6.3 Comportamiento de navegación seguro	107
6.4 Uso seguro de las redes sociales	110
@ Seguridad y privacidad	113
<b>Capítulo 7: @ Relatos APRICOT</b>	<b>116</b>
Introducción a los Relatos	116
Cómo usar Miro	119
Cómo usar Padlet	121
LAS DIAPOSITIVAS	123
<b>Capítulo 8: Recursos útiles</b>	<b>133</b>
<b>Capítulo 9: Anexos</b>	<b>134</b>
Anexo 1: Alfabetización mediática para sanitarios y padres	134
Anexo 2: Noticias falsas, información errónea y desinformación	145
Anexo 3: Abordando la desinformación a través de la alfabetización digital	155
Anexo 4: Posibilidades técnicas	162
Anexo 5: Comportamiento seguro de navegación	165
Anexo 6: Uso seguro de las redes sociales	171

## Capítulo 1: Introducción al proyecto

### 1. ¿Qué es APRICOT?

El presente curso junto con los materiales que lo acompañan se ha desarrollado dentro del proyecto titulado “**APRICOT**: Educación de los padres responsables para llegar a ser críticos y habitar en tiempos de cambio” (del inglés “Attentive parental education for wise being and co-being in changing times”). El proyecto se deriva de la experiencia de los miembros de la agrupación - *Siuolaikiniu didaktiku centras* (Centro de Didáctica Moderna), el socio principal de Lituania, *Planeta Ciencias* de España, ItFeV - *el Instituto de Educación de la Mujer orientada a la Tecnología* de Alemania y *Apricot Training Management* del Reino Unido. La experiencia cubre el desarrollo de herramientas para el pensamiento crítico y la alfabetización mediática, cursos para participantes adultos y diferentes tipos de otras actividades no formales.

El proyecto **APRICOT** apoya a los educadores que desean ayudar a los padres y abuelos a mediar en la alfabetización digital y la seguridad de sus hijos cuando están en casa. Creemos que poder contribuir y apoyar a los niños en el desarrollo de su alfabetización mediática es ahora un deber esencial de los padres (y abuelos).

Las investigaciones muestran que los programas destinados a mejorar el pensamiento crítico y las habilidades de alfabetización mediática de los padres pueden ser una forma muy eficaz de influir positivamente en las respuestas de los niños a la exposición a los medios. Los padres (y abuelos) con una mayor alfabetización mediática podrán guiar mejor el comportamiento de sus hijos y modelar comportamientos saludables con respecto a su interacción con los medios. Estarán en mejores condiciones para apoyarlos y educarlos.

Existe un acuerdo generalizado de que la alfabetización mediática es ahora una habilidad necesaria e importante. Se hace referencia con frecuencia en los documentos de política educativa. Sin embargo, **se necesita un enfoque sistemático para los educadores de adultos**, uno que les permita poner en práctica consistentemente lo que significa enseñar alfabetización mediática, educar a los alumnos adultos de una manera que fomente el pensamiento crítico y el desarrollo de una cultura organizativa que apoye y promueva la alfabetización mediática.

Para enfrentar este complejo desafío, **APRICOT** busca promover la alfabetización mediática como un concepto amplio e integral, no limitado por la comprensión y las habilidades tecnológicas, sino como un concepto que abarque todas sus partes y sirva para:

- a. ampliar los horizontes personales;
- b. fortalecer las competencias profesionales;

- c. fomentar y apoyar el diálogo intergeneracional e intercultural;
- d. empoderar acciones críticas y
- e. contribuir a los procesos de democratización en cada país por separado y a nivel de la UE en general.

La asociación trabaja conjuntamente en el desarrollo de 3 capacidades intelectuales:

1. Curso de capacitación y recursos de capacitación para educadores de adultos que trabajan con padres (y abuelos);
2. Metodología y recursos para padres (y abuelos) que se utilizarán para trabajar con hijos (y nietos) en el hogar;
3. Colección de historias “APRICOT” - testimonios narrativos y digitales de educadores de adultos y padres (y abuelos) sobre la educación de los padres para ser conscientes y coexistir en tiempos de cambio.

La presente capacidad, la Capacidad intelectual 1 (IO1), se basa en metodologías de Pensamiento Crítico basadas en la Investigación. Está dirigido a educadores / profesores / formadores en instituciones de educación no formal para adultos o en organizaciones de educación formal y no formal. Nuestro público encontrará aquí una descripción de un curso de formación completo, así como una guía sobre cómo impartirlo a diferentes grupos de alumnos.

Para obtener más información sobre el curso de capacitación u otros puntos del proyecto, visite nuestro sitio web en <https://apricot4parents.org/>

## 2. Fundamentos conceptuales del proyecto

Se están conjugando tres conceptos: alfabetización mediática, alfabetización digital y pensamiento crítico para cumplir los objetivos del proyecto. Los creadores del proyecto los utilizan no como conceptos separados, sino como conceptos complementarios entrelazados, que crean una base sólida para educar a personalidades conscientes y responsables. Sin embargo, cada concepto tiene su propia definición.

El proyecto **APRICOT** utiliza la definición de alfabetización mediática, propuesta por el Centro de Estrategia Política Europea y ampliamente utilizada por la Comisión de la UE.

### 1.1 La alfabetización mediática (AM)

Es el uso de habilidades fundamentales de alfabetización para: a) identificación, análisis y evaluación de información en diferentes formatos y fuentes; b) también para el uso de medios digitales para diferentes propósitos; c) para fomentar el espíritu crítico con el propósito de cuestionar, desafiar y evaluar el significado de cualquier información en

cualquier forma y usarlo en consecuencia (*Alfabetización mediática en el siglo 21, Centro Europeo de Estrategia Política*).

El proyecto **APRICOT** utiliza la definición de medios de alfabetización digital propuesta por la UNESCO (2018).

## 1.2 La alfabetización digital (AD)

Es la capacidad de acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear información de forma segura y adecuada a través de las tecnologías digitales para el empleo, los trabajos honestos y el espíritu empresarial. Incluye competencias que se denominan de forma diversa alfabetización informática, alfabetización en TIC, alfabetización informacional y alfabetización mediática (*Marco de referencia global sobre habilidades de alfabetización digital para el indicador 4.4.2., p. 6*).

En el caso del proyecto **APRICOT**, AD es parte del AM. La asociación simplemente amplía el uso de AD, no solo con fines profesionales, sino también para el funcionamiento diario y la mejora personal.

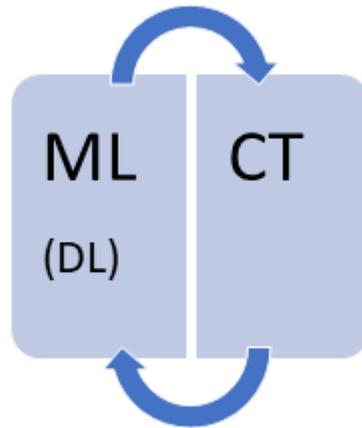
**APRICOT** utiliza la definición de pensamiento crítico, acordada por expertos en el campo (Facione et al, 1990).

## 1.3 Pensamiento crítico (PC)

PC es *un juicio deliberado y reflexivo* que se manifiesta en una consideración razonada de la evidencia, el contexto, los métodos, los estándares y la conceptualización *al decidir qué creer o qué hacer* (*El informe Delphi, 1990*). El PC necesita que una persona esté dispuesta a pensar críticamente y practicarlo como un conjunto de habilidades coherentes.

El proyecto APRICOT ve estrechas **interrelaciones entre los conceptos de AM y PC**: AM sin PC es solo una noción vacía. La mente crítica recibe mucho alimento para el pensamiento crítico de los medios. AM combina el análisis de los mensajes de los medios con la creación de contenido de los medios y expande el concepto de alfabetización para incluir los medios de lectura y escritura. La aplicación de habilidades y preguntas de PC para evaluar tanto el contenido como la creación de medios sirven como base del AM.

En el siguiente gráfico ML (en inglés media literacy) corresponde a AM, DL (digital literacy) corresponde a AD y CT (critical thinking) a PC:



#### 1.4 Alfabetización digital crítica (ADC)

##### **Del pensamiento crítico a la alfabetización digital crítica. Introducción**

El uso de Internet se está volviendo cada vez más móvil, con más niños que se conectan a Internet a través de sus smartphones / tablets y acceden a Internet en lugares distintos a los entornos educativos y el hogar. Esta conectividad está afectando nuestras vidas de muchas maneras, con una creciente aceptación de medios de comunicación como WhatsApp, más uso continuo y bajo demanda de servicios mediáticos, más acceso a oportunidades creativas, y YouTube y las redes sociales se utilizan cada vez más como fuentes de noticias e información.

Sin embargo, esta conectividad también puede traer desventajas, en particular, existe una considerable preocupación internacional por el crecimiento de información manipuladora y de incitación al odio, el contenido de 'Información errónea / desinformación intencional' y 'Fake News'.

Dadas estas desventajas, las habilidades de pensamiento crítico son de particular interés. Tanto los adultos como los niños necesitan estas habilidades para cuestionar y emitir juicios sobre su entorno. Son habilidades importantes, ya que nos permiten mantenernos seguros a nosotros mismos y a los demás, comprender la publicidad que nos rodea y cómo se utilizan nuestros datos, y saber cuándo algo podría ser sesgado, engañoso o con el objetivo de manipularnos. La investigación muestra que muchas personas luchan con al menos algunos de estos elementos.

También es importante recordar que, aunque Internet parece omnipresente, la experiencia online no es la misma para todos. Existen diferencias significativas, por edad y grupo socioeconómico, en la cantidad de personas que están online y en qué medida están online, tanto adultos como niños, tienen las habilidades críticas para comprender y navegar de manera segura en su mundo online.

## **Pensamiento crítico y alfabetización crítica en la era de la información digital**

En nuestra sociedad acelerada, donde gran parte de la información del mundo está al alcance de la mano, tendemos a tomar decisiones rápidas todo el tiempo. Las investigaciones sobre la memoria y el cerebro muestran que cuando tomamos decisiones rápidas, esos juicios se basan en la intuición, la emoción y los "sentimientos viscerales". Los psicólogos llaman a esto pensamiento del "Sistema 1". Dondequiera que utilicemos el Sistema 1, no ejerceremos mucho control.

Para evitar ser manipulados e influenciados por 'noticias falsas' o desinformación intencional, debemos adoptar una mente más crítica. Simplemente reducir la velocidad y adoptar un enfoque más deliberado puede hacernos mucho menos susceptibles a la manipulación y la desinformación. El uso de un enfoque más deliberado involucra a nuestra mente crítica, lleva más tiempo y nos ayuda a determinar mejor la credibilidad de la información que se presenta. La mente crítica se puede ejercitar y entrenar, y también puede actuar como una forma de resistencia a la propaganda y otras formas de desinformación intencional.

Dados los cambios sísmicos en el panorama de los medios digitales, de los cuales la proliferación de información manipuladora es una parte, también son necesarios los cambios correspondientes en nuestra definición de alfabetización crítica para permitir que se adecue al propósito y para equiparnos con las habilidades que necesitamos para comunicarnos y participar de manera eficaz

**La metodología APRICOT se basa en la propuesta de que las habilidades de pensamiento crítico y la alfabetización crítica se pueden calibrar para ayudar a los padres y abuelos a navegar por el mundo digital en el que vivimos.**

Necesitamos incluir una comprensión del valor agregado de lo digital: participación, contribución, transparencia y responsabilidad, por supuesto, pero también la desinformación y la interacción de la manipulación y la influencia.

Muchos padres y abuelos carecen de las habilidades críticas para emitir juicios sobre la exactitud de la información online o para identificar cuándo están recibiendo propaganda y, en consecuencia, no pueden proteger o aconsejar adecuadamente a los niños bajo su cuidado contra la manipulación o la creencia en información falsa. Si bien la mayoría de los usuarios de Internet comprenden que no toda la información que encuentran online es veraz, muy pocos verifican su confiabilidad. Además, aunque la mayoría de las personas conocen al menos una de las formas en que se recopila información sobre los usuarios online, muy pocas conocen todas las formas o cómo se utiliza.

Por lo tanto, existe consenso en que cualquier modelo de alfabetización crítica / habilidades de pensamiento para la era digital debe incluir una conciencia de los diversos tipos de 'desinformación' y los métodos y motivaciones detrás de la producción

de fake news y otras formas de desinformación intencional, p. e. la relación entre los ingresos publicitarios y las noticias falsas. *Esto se conoce cada vez más como alfabetización digital crítica.*

### ... Y así hasta lograr la alfabetización crítica

El aprendizaje digital y las alfabetizaciones digitales son ahora una parte estándar de la educación del siglo XXI.

**La Alfabetización digital** se puede definir como: “La capacidad de ubicar, organizar, comprender, evaluar y crear información utilizando tecnología digital”, es decir, es la capacidad de comprender y utilizar las tecnologías digitales de forma eficaz para las tareas diarias. En educación, esto se extiende a todos los aspectos de la enseñanza y el aprendizaje, y su uso se extiende a la ciudadanía, la asistencia espiritual y la seguridad electrónica.

**La Alfabetización Digital Crítica**, por otro lado, tiene como objetivo capacitar a los usuarios para que consuman contenido de manera crítica, como un requisito previo para la participación online, mediante la identificación de problemas de sesgo, prejuicio, tergiversación y, de hecho, confiabilidad. La alfabetización digital crítica también debe consistir en comprender la posición de las tecnologías de medios digitales en la sociedad. **La alfabetización digital crítica integra las habilidades de pensamiento crítico en la alfabetización digital.**

La Alfabetización Digital Crítica incorpora las interpretaciones de los usuarios de las potencialidades y limitaciones de los medios digitales: no se trata sólo de comprender los problemas económicos relacionados con Internet, sino de reflexionar críticamente sobre la medida en que estos problemas tienen repercusiones para la sociedad y para nosotros como individuos. La alfabetización crítica, tradicionalmente, tiene una connotación política, ya que se trata de hacer reflexión crítica, participación política y acción social, de las que a menudo carecen las discusiones sobre alfabetización digital.

Las habilidades de verificación de hechos son cruciales para evaluar la fiabilidad del contenido, pero solo serán realmente efectivas cuando estén acompañadas de una conciencia de cómo el contenido online se puede difundir y diversificar a través de diferentes canales, es una condición previa para la capacidad de comparar y evaluar múltiples fuentes.

Por lo tanto, existe la necesidad de una mayor educación crítica en alfabetización digital para todos los adultos, ¡no solo para los niños! En la medida en que debe abordarse como un conjunto de habilidades y predisposiciones para toda la vida, la Alfabetización Digital Crítica debe promoverse pedagógicamente en conjunto con toda la educación

cívica. Es necesario para proporcionar contexto y garantizar que la veracidad del contenido se compruebe más fácilmente.

Enseñar habilidades críticas de alfabetización digital implica educar a los usuarios (en nuestro caso padres y abuelos) para que aprecien las oportunidades y los riesgos que implican los medios digitales, incluido el enfoque en sus potenciales democratizadores y limitaciones políticas, para que a su vez puedan asesorar y proteger a los niños a su cargo.

De ello se deduce que los educadores de adultos deben desarrollar sus propias habilidades de alfabetización digital crítica para ayudar de manera eficaz a los alumnos a desarrollar estas habilidades.

### 1.5 Educación para padres (EP)

EP se define como un apoyo decidido para que los padres sean más eficaces en el cuidado de los niños. Hay muchas formas de apoyo: asesoramiento, capacitación, orientación, tutoría, educación, etc.

**La educación para padres** en el proyecto **APRICOT** tiene un público extenso. También incluye la educación de los abuelos.

El proyecto **APRICOT** busca apoyar a los padres y abuelos para ayudar a los niños a comprender e interpretar el contenido de los medios, a convertirse en usuarios de los medios seguros, críticos y conscientes, capaces de enfrentar los desafíos adecuados provenientes de y con los medios.

## 3. Marco metódico

El O1 se basa en un **método de indagación crítica basado en la enseñanza-aprendizaje (MIC)**. Sirve para establecer el significado, investigando tanto el entorno inmediato como el mundo en general, conectando el conocimiento previo con lo recién experimentado y llegando a conclusiones razonadas basadas en la evidencia.

### Marco para la enseñanza de adultos y el aprendizaje de adultos

Se basa en el MIC y consta de 3 etapas:

- evocación de conocimientos previos y experiencia personal;
- realización de significado o comprensión de nuevos conocimientos;
- reflexión.

### Perfil del grupo destinatario

El grupo destinatario de este curso de formación está formado por:

- educadores / profesores / formadores de adultos. Los llamamos educadores de adultos (EA) en este documento;
- padres y abuelos.

Los beneficiarios del proyecto son:

- niños;
- otros profesionales que trabajan con niños y sus padres (por ejemplo, maestros de clase, consejeros familiares).

#### 4. Descripción del curso

El curso APRICOT Train the Trainer (Producto Intelectual 1 (IO1) del proyecto) se basa en metodologías basadas en el pensamiento crítico y la investigación. Está dirigido a educadores/profesores/formadores en instituciones de educación no formal de adultos o en organizaciones de educación tanto formal como no formal. Nuestra audiencia encontrará aquí una descripción de un curso de capacitación completo, así como orientación sobre cómo impartirlo a diferentes grupos de alumnos.

Este curso puede ser utilizado por los EA, trabajando con diferentes grupos de estudiantes adultos que también son padres y abuelos. Los EA ayudarán a los estudiantes a convertirse en mediadores para sus hijos al tratar con problemas contemporáneos que se encuentran en los medios de comunicación y en el mundo exterior. La mediación de los padres es "cualquier estrategia que los padres utilicen para controlar, supervisar o interpretar el contenido [de los medios]" para niños y adolescentes (Warren 2001, 212). Indicamos el tipo de mediación (co-visualización, mediación restrictiva, mediación activa) en este y otros materiales.

Se espera que los EA utilicen este material para trabajar con grupos desfavorecidos de padres y abuelos. Por "desfavorecidos" nos referimos a aquellos adultos que tienen escasas habilidades sociales o antecedentes educativos, son poco calificados y / o tienen bajos niveles de confianza en su propia capacidad para apoyar a los niños. "Desfavorecidos" también se refiere a las personas cuyos derechos, desde las necesidades materiales hasta las necesidades básicas culturales, no están garantizados. Otros factores desencadenantes importantes de la desventaja social pueden ser las limitaciones físicas y psicológicas, el género y determinadas fases de la vida (niñez o vejez).

La educación para padres puede llevarse a cabo en una variedad de entornos: centros de educación para adultos, escuelas para adultos, comunidades locales, etc.

### Estructura del curso: temas y subtemas

Los EA encontrarán aquí una descripción completa del curso y una presentación clara de temas y subtemas, sugerencias de capacitación propuestas, recomendaciones de adaptación para grupos destinatarios especiales, así como herramientas de evaluación.

**Table 1. Estructura del curso**

TEMAS	PARTES/ SUB-TEMAS	ALCANCE
<b>Tema 1:</b> <b>Introducción al curso</b> SDC, LT	<b>Introducción al tema</b> Tránsito conceptual	2 horas
	<b>Principios fundamentales de trabajo con el grupo destinatario:</b> Enseñar a personas desfavorecidas Motivación del grupo destinatario Requisitos previos y condiciones generales de la formación El formador La formación Aceptación y ambiente del grupo	
	<b>Familiarizarse con el marco metódico para la enseñanza y aprendizaje:</b> Breve introducción teórica Parte I. Presentación de la actividad modelo Parte II. Análisis del proceso Parte III. Planificación para la implementación Posibles adaptaciones Referencias Anexo 1	2 horas
<b>Tema 2:</b> <b>Dilemas morales en el mundo contemporáneo</b>  SDC, LT  Definiciones / Intros Parte I. Presentación de la actividad modelo Parte II. Análisis del proceso Parte III. Planificación para la implementación Posibles adaptaciones	<b>Introducción al tema: Actuar con humanidad en situaciones controvertidas, conflictivas y críticas</b> Características personales de una persona imparcial Valor para superar los prejuicios Capacidad para decir "sí" y "no" Egocentrismo y sus consecuencias	1,5 horas
	<b>Subtema 1. Decisiones personales justas:</b> Auto-conciencia y auto-reflexividad Auto-corrección	1,5 horas / cada submódulo

Referencias	<b>Subtema 2. Decisiones interpersonales justas:</b> Capacidad de oír y escuchar Buena voluntad y disposición para ayudar Cuidar del otro en entornos personales y profesionales	1,5 horas / cada submódulo
	<b>Subtema 3. Decisiones sociales justas:</b> Decisiones responsables y críticas Individualidad y socialidad Libertad personal y responsabilidad social	1,5 horas / cada submódulo
<b>Tema 3: Decisiones informadas</b>  Planeta Ciencias, ES  Definiciones / Intros Parte I. Presentación de la actividad modelo Parte II. Análisis del proceso Parte III. Planificación de la implementación Posibles adaptaciones Referencias	<b>Introducción al tema:</b> Descripción general Qué es Estructura	
	<b>Subtema 1. Decisiones en el consumo:</b> Impacto en la salud e impacto ambiental Comprensión de las etiquetas de los productos Organismos de inspección oficiales Falta de información Prejuicios y supuestos previos Sesgo de confirmación	1,5 horas
	<b>Subtema 2. Fuentes de información fiables:</b> La calidad como estándar de información Referencias Fuentes primarias y secundarias Organismos oficiales Comunidad científica Falta de información Recolección de cerezas	3 horas
	<b>Subtema 3. El uso de dispositivos electrónicos y pantallas</b>	1,5 horas
<b>Tema 4: Información falsa y desinformación</b>  APRICOT, REINO UNIDO  Definiciones / Intros Parte I. Presentación de la actividad modelo Parte II. Análisis del proceso Parte III. Planificación para la implementación Posibles adaptaciones Referencias	<b>Introducción al tema:</b> <i>¡Fake news! ¿Por qué debería importarnos?</i> El fenómeno de las fake news Impacto en la sociedad	0,5 hora
	<b>Subtema 1. Fake news, información errónea y desinformación - Tipos y tácticas:</b> Tipos, definiciones e intenciones Cómo se crea y difunde la desinformación	2,5 horas
	<b>Subtema 2. Fake news - ¡Cómo detectarlas!</b> Alfabetización digital crítica (ADC)	2 horas

	Aplicación de las habilidades de la ADC para identificar, interpretar y desafiar la información falsa y la desinformación	
	<b>Subtema 3. Verificación de hechos y acciones contra la desinformación</b> Herramientas para detectar y frenar la desinformación	1 hora
<b>Tema 5: Seguridad y privacidad</b>  ItF Institute, DE  Definiciones / Intros Parte I. Presentación de la actividad modelo Parte II. Análisis del proceso Parte III. Planificación de la implementación Posibles adaptaciones Referencias	<b>Introducción al tema: Comprensión y protección de la seguridad y la privacidad</b> Definiciones de seguridad y privacidad Posibilidades técnicas de protección de datos Manejo crítico de datos privados Posibilidades de protegerse en la red	0,5 hora
	<b>Subtema 1. Posibilidades técnicas :</b> Resumen de los programas antivirus actuales Funciones de los programas antivirus Configuración de seguridad Anexo 4	1,5 horas
	<b>Subtema 2. Conducta crítica de navegación:</b> Reconocer sitios web de buena reputación Reconocer y evitar peligros Anexo 5	1,5 horas
	<b>Subtema 3. Uso seguro de redes sociales:</b> Protección en redes sociales Protección de datos propios, protección de correos electrónicos Ataques personales y ciberacoso Anexo 6	2,5 horas

El curso se basa en:

- Programa de formación de formadores: información y actividades para 5 temas, 12 subtemas;
- Material de formación: 6 anexos y 5 presentaciones.

Los EA pueden decidir entregar el curso completo o solo algunas partes, dependiendo de los detalles del contexto.

El número total de horas - 40 (28 horas presenciales + 12 horas de trabajo individual, incluida la autoevaluación).

## La metodología para impartir la capacitación

*Todos los temas se presentarán en el siguiente orden:*

### Parte I. Presentación del modelo de la actividad

1. Introducción general de las actividades que decidirán los presentadores del curso
2. Introducción a una sesión / tema, describiendo lo que ocurrirá durante la misma
3. Impartir una lección / actividad guiada
4. Reflexión sobre una lección / actividad guiada

### Parte II. Análisis del proceso

1. Recordar todos los pasos de una actividad / lección modelo
2. Análisis de una actividad / lección modelo desde la perspectiva del alumno
3. Análisis de una actividad / lección modelo desde la perspectiva del educador
4. Discusiones

### Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales
2. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

### Descripción de las competencias a mejorar

El curso está dirigido al desarrollo de los EA trabajando con diversos grupos de padres / abuelos.

*El curso les permitirá:*

- desarrollar relaciones abiertas, colaborativas y colegiales entre educadores de adultos de los países socios del proyecto;
- ampliar la comprensión de la educación de los padres, el pensamiento crítico, la alfabetización mediática (incluido el contexto del PC);
- aumentar la capacidad de pensar críticamente, de participar en la reflexión crítica;
- utilizar métodos prácticos de enseñanza basados en ideas teóricamente sólidas, un marco metodológicamente coherente
- asumir la responsabilidad del trabajo con los padres convirtiéndose en sus consejeros y apoyos;
- tener confianza en la implementación del programa en entornos educativos;
- preparar a los participantes del curso para impartir cursos a otros educadores.

*Al final del curso, los participantes conocerán los:*

- principios fundamentales del trabajo con los padres;

- comprender mejor los conceptos de AM y PC;
- estar preparado para utilizar un marco metódico para la enseñanza y el aprendizaje; aplicar estrategias y métodos relevantes;
- ser capaz de planificar su propia enseñanza: revisar y adaptar los programas / cursos de educación de adultos;
- Estar preparado para enseñar a sus compañeros en un entorno local.
- Ser capaz de citar y explicar los diversos tipos de información falsa y desinformación
- explicar cómo se crea y se difunde la información falsa y la desinformación en el entorno digital y las diversas intenciones que hay detrás de ella.

**Tabla 2. Competencias a desarrollar durante el curso**

Competencia	Descripción
<b>Comunicación y cooperación</b>	Relaciones abiertas, colaborativas y académicas entre los educadores de adultos de los países socios del proyecto.
<b>Mayor conocimiento</b>	Comprensión / conciencia de los principales conceptos, temas y problemas.
<b>Aumento de las habilidades personales</b>	Practicando las habilidades de PC, participando en la reflexión crítica.
<b>Habilidades profesionales desarrolladas / ampliadas</b>	Para utilizar métodos prácticos de enseñanza basados en ideas teóricamente sólidas, en un marco metodológicamente coherente. Preparar a los participantes del curso para impartir cursos a otros educadores.
<b>Mayor autoconfianza profesional.</b>	Disponibilidad para trabajar con grupos destinatarios; disposición para convertirse en sus consejeros y sus apoyos. Profesionales seguros, preparados para implementar cursos en diversos entornos educativos.

Son competencias generalizadas para todo el curso. Cada tema tiene su propia lista de competencias a desarrollar, mejorar, ampliar.

### Evaluación y valoración

El curso también tiene sus Formularios de evaluación y valoración que deben cumplimentarse ANTES y DESPUÉS de la formación de educadores de adultos:

- Evaluación previa a la formación y formulario de evaluación:  
<https://forms.gle/3av7Nh6fK5NHHEiZA>

- Evaluación posterior a la formación y formulario de evaluación:  
<https://forms.gle/9pwSW3qzRXUqgWr28>

## Capítulo 2: Tema 1: Introducción al curso

### 2.1 Introducción al tema

**El objetivo de este tema** es presentar y discutir el trasfondo conceptual del curso, a *saber*: familiarizarse con el curso, ser consciente del proceso de aprendizaje, profundizar en el curso principal, clarificar los destinatarios adultos, familiarizarse con el marco metodológico del curso.

#### Los EA aprenderán:

- cómo el proyecto APRICOT define la alfabetización mediática, el pensamiento crítico, la educación de los padres / abuelos, los grupos desfavorecidos de estudiantes;
- a aplicar en la práctica el marco metodológico para la enseñanza de los grupos destinatarios;
- a reflexionar sobre el proceso de aprendizaje;
- cómo planificar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que presenta el curso para grupos destinatarios específicos.

### 2.2 Principios fundamentales para trabajar con grupos destinatarios

#### 8 principios básicos para trabajar con EA

Seguimos 8 principios básicos para trabajar con EA:

1. *Autonomía y autodirección* - Se presentará el proyecto y el curso a los EA, que serán plenamente conscientes del propósito de su aprendizaje - qué aprenderán y cuáles serán los beneficios de ese aprendizaje;
2. *Aprender haciendo* - Los EA participarán en un proceso de aprendizaje activo y experiencial;
3. *Relevancia*: el contenido y la forma de aprendizaje se adecuarán a las necesidades de los EA y sus realidades profesionales;
4. *Experiencia* - Los EA podrán construir su aprendizaje en base a su experiencia personal y profesional;
5. *Multisensorial*: se utilizarán actividades de audio, video y prácticas, entre otros recursos, en el proceso de aprendizaje para garantizar una experiencia multisensorial y variada;
6. *Práctica*: Los EA tendrán tiempo para probar los materiales del curso en sus entornos profesionales completando tareas individuales;
7. *Desarrollo personal*: el curso contribuirá al desarrollo personal, así como a mejorar las habilidades profesionales;
8. *Participación*: Los EA participarán activamente no solo en el proceso de aprendizaje, sino también en el proceso de desarrollo del curso. Sus ejemplos,

consejos didácticos y comentarios se utilizarán para mejorar el curso. Los EA serán tratados como coautores del curso.

### **Enseñar a las personas desfavorecidas**

En la educación de adultos<sup>1</sup>, siempre se debe prestar atención a los participantes desfavorecidos de entornos sociales difíciles. Hay muchos tipos de desventajas: por ejemplo, desventaja debido al origen (migración), desventaja debido a bajos ingresos (condiciones económicas), desventaja debido a limitaciones psicológicas o físicas, desventaja debido a bajo nivel educativo y bajo estatus social. Es importante dirigirse específicamente a estos participantes socialmente desfavorecidos e integrarlos en el grupo.

En nuestro proyecto "APRICOT - Educación de los padres responsables para llegar a ser críticos y habitar en tiempos de cambio" nos gustaría prestar especial atención al grupo de personas poco cualificadas y socialmente desfavorecidas y enriquecer el concepto de formación en consecuencia.

Este grupo de estudiantes a menudo carece de habilidades básicas, por lo que antes de que se puedan abordar conceptos como la alfabetización mediática o el pensamiento crítico, entran en juego competencias básicas más generales, como las habilidades personales, sociales y de autogestión.

Las habilidades personales, sociales y de autogestión influyen en la motivación para aprender y participar activamente en el curso. Aquí es donde se requieren las habilidades del formador.

Es importante tener en cuenta el contexto social durante una sesión de capacitación. Los participantes pueden tener inquietudes con respecto al proceso de aprendizaje o comportamientos que se deben observar y evaluar, particularmente cuando hay una falta de confianza en sí mismos.

Otro aspecto de la motivación se refiere a los valores y la identidad de una persona. Las personas desfavorecidas suelen tener un sistema de valores que difiere o contradice los valores de los grupos sociales intermedios o más privilegiados. Esta identidad contribuye a mantener su autoestima y dignidad. Para el formador, este es un desafío especial.

---

<sup>1</sup> Este documento se basa en la elaboración de un proyecto europeo:

EUROPÄISCHES PRO-SKILLS Projekt 230054-CP-1-2006-1-LU-Grundtvig-G1 [www.pro-skills.eu](http://www.pro-skills.eu)

## Motivation of the target group

Es muy importante organizar una reunión preparatoria con el participante individual antes del inicio de la formación para informarle sobre:

- habilidades básicas
- los objetivos y métodos de la formación
- las reglas, así como el tiempo y el lugar de la formación
- su papel durante la formación.

## Requisitos previos y condiciones generales de la formación

La formación para los grupos desfavorecidos no difiere significativamente de otras formaciones si se tienen en cuenta los principios didácticos modernos. Sin embargo, la experiencia didáctica y pedagógica del formador es más demandada en este grupo social. La motivación, la dinámica de grupo, la comunicación y los aspectos culturales pasan a primer plano.

## El formador

Para una implementación positiva y exitosa de la formación, las competencias, características y tareas del formador son importantes.

El formador debe aportar las siguientes competencias adicionales:

- Sensibilidad para los aspectos culturales (especialmente para la cultura social del grupo)
- Capacidad para despertar y mantener la motivación de los participantes
- Habilidades de observación (observación de la dinámica del grupo y de todo el proceso de formación)
- Flexibilidad para adaptar la formación al grupo de participantes y sus respectivas necesidades
- experiencia en enfoques pedagógicos (interactivos)
- Habilidades para alentar a los participantes a participar y tomar medidas activas

Algunas de estas competencias son necesarias para cualquier formación, independientemente de los participantes, pero son particularmente importantes cuando se trata de un grupo destinatario de personas desfavorecidas, especialmente si tienen una experiencia previa desfavorable con los sistemas educativos tradicionales.

El formador es responsable de los siguientes aspectos generales de la formación con personas desfavorecidas:

- Un marco claramente definido y objetivos claros y realistas, que deben ser transparentes para los participantes.
- Deberá trabajar con los recursos de los participantes y adaptar la formación a su experiencia y conocimientos previos.
- Debe observar y evaluar el proceso de formación y adaptarlo a las necesidades de los participantes si es necesario.
- El proceso de formación debe ser comprensible para los participantes para que tomen conciencia de sus experiencias en el grupo.
- El formador debe ser consciente de su función y, especialmente, de sus limitaciones dentro del contexto de la formación.

### La formación

Es muy importante que los participantes se sientan aceptados y ganen confianza en el formador y la formación.

Esto se puede promover de las siguientes maneras:

- La capacitación siempre debe llevarse a cabo bajo el paraguas de una organización o institución reconocida y no debe ser responsabilidad personal de un educador individual.
- Puede resultar útil para los participantes conocer al formador y las instalaciones antes de la formación. Se familiarizarán con la instalación y se sentirán un poco más seguros al comienzo de la capacitación. Las personas que no se sientan seguras pueden cancelar su participación en la formación sin quedar mal.
- Los participantes deben estar informados en detalle sobre el contenido, los métodos y las reglas de la capacitación con anticipación.

### Aceptación y ambiente grupal

Un buen ambiente en el grupo y la aceptación mutua entre los participantes son esenciales para una implementación exitosa de la formación, especialmente si el grupo experimenta rechazo y exclusión social en su vida diaria.

Esto requiere algunas regulaciones básicas:

- La atmósfera del grupo tiene la primera prioridad. Los conflictos entre los participantes deben abordarse de inmediato; estas situaciones brindan la oportunidad de practicar la aplicación de habilidades sociales importantes.
- Algunas reglas básicas deben acordarse al comienzo de la capacitación, por ejemplo, reglas de retroalimentación, aceptación de diferentes opiniones y experiencias previas, etc. Dependiendo del grupo y el marco de tiempo, estas reglas se pueden desarrollar junto con los participantes.

- El entrenamiento debe ser divertido. Debe haber suficiente tiempo para los descansos, la relajación o los juegos y ejercicios de calentamiento.

### Tener en cuenta las necesidades de los participantes

La capacitación debe tener en cuenta las necesidades y las particularidades de los participantes:

- Al comienzo de la capacitación, los participantes deben tener la oportunidad de expresar sus necesidades y expectativas.
- Los participantes deben participar activamente en el diseño de la formación.
- El diseño y los métodos de la formación deben estar de acuerdo con los antecedentes culturales y sociales del grupo destinatario.
- El proceso de aprendizaje debe incluir pequeños pasos de lo conocido a lo desconocido y de un contenido simple a uno más desafiante. Es responsabilidad del formador asegurarse de que cada participante pueda seguir el proceso de aprendizaje.
- Se deben responder las preguntas y expectativas de los participantes.

## 2.3 Familiarización con el marco metodológico

### Breve introducción teórica

El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y en el marco EAR (evocación / adquisición de significado / reflexión) para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

**Evocación** : es la etapa en la que se invita a los alumnos a utilizar sus conocimientos previos y su experiencia antes de entrar en el nuevo material. Esta etapa tiene como objetivo suscitar el interés de los alumnos en el nuevo tema y prepararlos para aprender más.

**Adquisición de significado** : es la etapa en la que los alumnos se familiarizan con el nuevo material y se involucran activamente en su comprensión.

**Reflexión** - es la etapa en la que los alumnos conectan sus conocimientos y experiencias previos con la información recién adquirida y reflexionan sobre ella y el proceso general de aprendizaje.

- El aprendizaje emplea una variedad de estrategias y métodos tales como conferencias interactivas, trabajo individual, en parejas y en grupo;
- La duración de la entrega de este tema es de 4 horas.

**Tabla 3. Resumen del tema**

Objetivos de aprendizaje	Contenido	Actividades / métodos	Material	Tiempo	Resultados de aprendizaje
Presentar y discutir los antecedentes conceptuales del proyecto	Descripción general del curso: qué y cómo aprenderemos	Conferencia interactiva y discusiones grupales	Multimedia	15 min.	Comprensión clara de los objetivos y la naturaleza del curso
	Educación de los padres	Lectura, conversación y escritura <i>Lluvia de ideas, folletos de KWL</i>	Multimedia rotafolio, marcadores	15 min.	Conocer el concepto
	Trabajar con colectivos desfavorecidos (Competencias básicas, enfoques pedagógicos, concepto de formación)	Charla a través de presentaciones; charla interactiva y discusiones grupales	Multimedia (proyector) Folletos, hojas de trabajo, rotafolios, marcadores	30 min.	Familiarizarse con los grupos de participantes
	conceptos de AM y PC	Lectura, conversación y escritura <i>INSERT / Jigsaw</i>	Folletos, multimedia rotafolios, marcadores	40 min.	Conocer el concepto
Conocer el marco metódico del curso	La investigación sobre cómo aprenden mejor los adultos	Conferencia interactiva y discusiones grupales	Revisión de artículos científicos, multimedia	10 min.	Familiarizarse con el contexto
	EAR	Análisis y reflexión del proceso, discusiones individuales y grupales, frases inconclusas	Rotafolio, marcadores	10 min.	Obtener experiencia del marco EAR y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y su replicación en contextos naturales.

## Parte I. Presentación de la actividad modelo

### Paso 1

Los participantes del taller participan en una actividad de “calentamiento” de 1 a 2 minutos, después de que el líder de la sesión presenta el objetivo de la sesión y describe brevemente lo que sucederá durante la misma.

### Paso 2

**Tarea 1:** Se pide a los participantes del curso que piensen en un ejemplo de una experiencia de aprendizaje positiva que hayan tenido como padres o abuelos. ¿Cuándo fue? ¿Qué era? ¿Cómo pasó? ¿Qué se aprendió? Si algunos del grupo no son padres, se les invita a pensar en sus propios padres o abuelos.

Todos los ejemplos e historias se escuchan, se escriben en el papel del rotafolio y luego se agrupan en varias categorías según su naturaleza. La experiencia de cada miembro del grupo se utilizará más adelante, discutiendo otro tema “Cómo aprenden mejor los adultos”.

**Tarea 2:** La primera tarea sirve como introducción al tema de la educación de los padres. La segunda tarea conduce a una investigación más profunda sobre el tema. Los participantes deben pensar en la educación de los padres en relación con los conceptos de pensamiento crítico y alfabetización mediática. La experiencia de los participantes del curso se utiliza para completar la primera columna de la tabla QQQ (Qué sé-Qué me gustaría saber-Qué he aprendido) (Ogle, 1986).

QUÉ SÉ	QUÉ ME GUSTARÍA SABER	QUÉ HE APRENDIDO

El presentador analiza con los participantes lo que saben sobre la educación de los padres. Las respuestas están escritas en la primera columna. El segundo paso consiste en averiguar qué les *interesaría saber a los participantes* y completar la segunda columna de la tabla.

Al finalizar la sesión, los participantes regresarán al QQQ y decidirán lo que han aprendido. Algunas de sus preguntas pueden haber quedado sin respuesta y también puede haber nuevas preguntas. Si es así, estas preguntas pueden ser la base para futuras investigaciones.

**Tarea 3:** Los participantes reciben el texto “**Alfabetización mediática para médicos y padres**” (Olson CK, Beresin EV, Schlozman SC). El texto se presenta en el Anexo 1.

El texto se divide en 6 partes y se analiza mediante el método Jigsaw (Slavin, 1990). Parte 1: “Cómo perciben y usan los medios los niños pequeños”; Parte 2: “Años preescolares”; Parte 3: “Cómo perciben y utilizan los medios”; Parte 4: “Contexto familiar y medios los niños y adolescentes en edad escolar”; Parte 5: “Comprensión del contenido de los medios”; Parte 6: “La familia esforzada. Dificultades en las relaciones con los compañeros”.

### Paso 3. Método de sierra de calar

1. Los participantes serán responsables de aprender todas las partes de un texto dado, pero cada persona se convertirá en un experto en una parte del texto y se lo enseñará a otros.
2. Todos están asignados a un llamado "grupo base" de 6 miembros. Cada miembro del "grupo base" recibe diferentes partes del mismo texto.
3. Los miembros del "grupo base" se envían a "grupos de expertos", es decir, aquellos que leen la misma parte del texto.
4. Cada "experto" recibe una copia del artículo y una hoja de experto. Contiene preguntas para guiar la lectura del texto por parte de esa persona. Las hojas de expertos difieren, porque luego cada persona será responsable de ayudar a componentes del grupo base a aprender sobre los aspectos de la lectura incluidos en su hoja de expertos.
5. Todos leen el artículo durante 15 a 20 minutos. Todos prestan atención al material que responde a las preguntas de su hoja de experto.
6. Los expertos estudian y discuten el texto en grupos de expertos. Las discusiones son dirigidas por un líder en cada grupo de expertos. El grupo acuerda qué significa la pregunta o cuál es la tarea antes de responder. Se aclara todo aquello de lo que los participantes no estén seguros. Los grupos de expertos discuten sus preguntas y respuestas durante unos 10-15 minutos. El líder de la sesión circula entre los grupos de expertos para proporcionar cualquier aclaración adicional necesaria. Los expertos deben estar preparados para enseñar a los "grupos base", por lo que deben decidir cuál es la forma de explicación más adecuada. La tarea del experto no es solo leer o informar palabra por palabra, sino usar un lenguaje simple y claro para transferir el mensaje principal y las ideas más importantes del texto específico que se le dio.
7. Los expertos regresan a los “grupos base” y enseñan a sus compañeros. Cada participante debe presentar a los demás lo que aprendió en el “grupo de expertos” en no más de 5 minutos.
8. Los participantes evalúan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Tarea 4:** Los participantes completan la última columna de la tabla QQQ individualmente. Luego, comparten lo que han aprendido y verifican que no haya quedado nada sin respuesta en la columna del medio.

### Parte II. Análisis del proceso

1. Recordar el proceso de aprendizaje: qué, cuándo, cómo.
2. Reflexión sobre el proceso de aprendizaje: lo que los alumnos sintieron, experimentaron y aprendieron.

### Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales.
2. Elaboración de un borrador de plan de implementación.

### Posibles adaptaciones

Si los educadores de adultos planean trabajar con grupos desfavorecidos de padres / abuelos, recomendamos:

- utilizar textos cortos y / o materiales más visuales (en caso de educación baja / habilidades de lectura y escritura deficientes);
- aplicar el trabajo de pareja a pareja o en grupos pequeños (en caso de baja autoestima, habilidades socioemocionales deficientes);
- utilizar textos en lengua materna (en el caso de audiencias multinacionales con poco conocimiento del idioma del país de residencia).

### Referencias

Meredith K., Steele J., Temple Ch. (1998). Aprendizaje cooperativo. Lectura y escritura para el pensamiento crítico. Guía V. EE. UU.

Slavin, R., Madden, N., Stevens, R. y Hannigan, M. (1990). Aprendizaje cooperativo: modelos para las 3 erres. *Liderazgo educativo*, 47(4), 22-28.

Villani, V Susan; Olson, Cheryl K; Jellinek, Michael S. (2005). Alfabetización mediática para médicos y padres. En: *Clínicas psiquiátricas para niños y adolescentes de América del Norte*, ISSN: 1056-4993, Vol: 14, Número: 3, Página: 523-553  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15936672>

## @ INTRODUCCIÓN AL CURSO Y MARCO DE APRENDIZAJE

(para educación a distancia)



**Los objetivos de esta actividad de aprendizaje** son familiarizarse con los conceptos del proyecto y familiarizarse con el marco metodológico del curso.

**Los EA aprenderán:**

- cómo el proyecto APRICOT define la alfabetización mediática, el pensamiento crítico, la educación de los padres / abuelos, los grupos desfavorecidos de estudiantes;
- a usar el **marco metodológico** para la enseñanza de los grupos destinatarios en la práctica;
- reflexionar sobre el proceso de aprendizaje
- a planificar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que presenta el curso para grupos destinatarios específicos

### Familiarizarse con el marco metodológico

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y en el marco EAR (evocación / adquisición de significado / reflexión) para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Evocación:** es la etapa en la que se invita a los alumnos a utilizar sus conocimientos previos y su experiencia antes de entrar en el nuevo material. Esta etapa tiene como objetivo suscitar el interés de los alumnos en el nuevo tema y prepararlos para aprender más

**Adquisición de significado:** es la etapa en la que los alumnos se familiarizan con el nuevo material y se involucran activamente en su comprensión

**Reflexión:** es la etapa en la que los alumnos conectan sus conocimientos previos con las experiencias recién adquiridas y reflexionan sobre ellas y el proceso general de aprendizaje

- El aprendizaje emplea preguntas abiertas, estrategia INSERT, trabajo individual, en parejas y en grupo, discusiones
- La duración de la entrega de este tema es 1, 5- 2 horas

## Parte I. Presentación de la actividad modelo

### Pregunta de evocación para los participantes del curso:

¿Cómo es la alfabetización mediática (incluida la alfabetización crítica y digital) en su organización y / o en su práctica profesional?

*Los participantes del curso piensan por sí mismos y comparten su práctica dentro del grupo del curso online. Tiempo aproximado - 15-30 minutos (dependiendo del tamaño del grupo)*

### Tarea de evocación para el trabajo en grupo:

**GRUPO 1:** ¿Qué pueden hacer los padres / abuelos - y ya hacen - para apoyar a sus hijos en la alfabetización mediática?

**GRUPO 2:** ¿Qué pueden hacer los padres / abuelos, pero no hacen actualmente, para apoyar a sus hijos en la alfabetización mediática?

**GRUPO 3:** ¿Qué pueden hacer, y ya hacen, los educadores de adultos para apoyar a los padres / abuelos en la alfabetización mediática?

**GRUPO 4:** ¿Qué pueden hacer los educadores de adultos, y qué no hacen actualmente, para apoyar a los padres / abuelos en la alfabetización mediática?

*Los participantes del curso trabajan en salas para grupos pequeños y buscan juntos las respuestas a las preguntas dadas. Tiempo aproximado para el trabajo de los grupos: 10 a 15 minutos (dependiendo del tamaño del grupo); y 2-3 minutos para la presentación de cada grupo.*

### Tarea de adquisición de significado / comprensión.

Trabajo en grupo en distintas salas. Atención - Recuerda el ataque al Capitolio de los Estados Unidos. Este evento dejó a los padres preguntándose cómo hablar con sus hijos sobre lo sucedido. ¿Cuál sería tu consejo?

*Los grupos piensan en dos o tres consejos para los padres y los analizan juntos. Luego se lee individualmente el texto de la Dra. Neha Chaudhary “10 consejos para hablar con sus hijos sobre el ataque al Capitolio de los Estados Unidos”*

<https://edition.cnn.com/2021/01/08/health/talking-kids-capitol-violence-wellness/index.html>

*Busque y marque consejos similares (+) y nuevos (!). Luego, comparta los hallazgos individuales con el resto del grupo.*

## Reflexión. Trabaja en la sesión principal.

¿Cómo podrías aplicar esos consejos a otras situaciones / en un contexto real?

*Es posible que se solicite a los participantes que se preparen o proporcionen ejemplos de la vida real de la aplicación de estos consejos.*

### Parte II. Análisis del proceso

1. Recordamos todos los pasos de la actividad / lección modelo.
2. Análisis de la actividad / lección modelo desde la perspectiva de los alumnos.
3. Análisis de la actividad / lección modelo desde la perspectiva de los educadores de adultos.
4. Discusiones.

### Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales.
2. Elaboración de un borrador de plan de implementación.

#### Posibles adaptaciones:

**Contenido:** usar cualquier texto / material / experiencia relevante / significativo para el perfil del grupo;

**Tiempo:** programar el trabajo de acuerdo con el tamaño del grupo; hacer descansos si es necesario (recomendado después de la etapa de evocación y / o adquisición de significado); Dejar tiempo suficiente para la reflexión, el análisis del proceso y la planificación de la implementación.

**Trabajar en la sesión principal / salas de descanso:** si el grupo de alumnos es pequeño, no es necesario trabajar en salas de grupos pequeños. Si el grupo es grande, se recomienda trabajar en parejas de formadores / educadores de adultos.

#### Posibles actividades adicionales:

**Creación de historias:** crear historias sobre su experiencia de aprendizaje.

Más sobre esto en el capítulo 7: @Storytelling.

## Referencias

Neha Chaudhary. *10 consejos para hablar con sus hijos sobre el ataque al Capitolio de EEUU.*  
<https://edition.cnn.com/2021/01/08/health/talking-kids-capitol-violence-wellness/index.html>

## Capítulo 3: Tema 2: Dilemas morales en el mundo contemporáneo

### 3.1 Introducción al tema

**El objetivo de este tema** es discutir los dilemas morales a los que se enfrenta la gente en el mundo contemporáneo: nombrarlos, analizarlos y reflexionar sobre ellos.

#### Los EA aprenderán:

- los principales conceptos del tema y cómo aplicarlos en tareas prácticas;
- presentar y discutir dilemas morales con los alumnos adultos;
- utilizar el marco metodológico para la enseñanza de los grupos destinatarios en la práctica;
- reflexionar sobre el contenido y el proceso de aprendizaje;
- planificar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que presentan el material del curso para grupos destinatarios específicos

#### Cómo funciona:

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y el marco EAR (evocación / adquisición de significado / reflexión);
- El aprendizaje emplea charlas interactivas, trabajo individual, en parejas y en grupo, y una variedad de estrategias y métodos;
- La duración de la entrega para este tema es de 4 horas

**Tabla 4. Descripción general del tema**

Objetivos de aprendizaje	Contenido	Actividades / métodos	Material	Tiempo	Resultados del aprendizaje
Presentar y discutir los conceptos principales del tema	<b>Introducción al tema:</b> Actuar con humanidad en situaciones controvertidas, conflictivas y críticas	Charla interactiva y discusiones en grupo	Multimedia	1,5 horas	Conocimiento de los conceptos principales
	<b>Subtema 1</b> Decisiones personales justas: autoconciencia y autoeficacia; autocorrección.	Leer y escribir, ver películas y hablar. Lluvia de ideas, diario doble	folletos, multimedia rotafolio, marcadores	1,5 horas	Conciencia de la importancia de las decisiones personales justas;

					capacidad para reflexionar sobre estas
	<b>Subtema 2</b> Decisiones interpersonales justas: capacidad para oír y escuchar; voluntad y disposición para ayudar, cuidar a otros en entornos personales y profesionales	crear escenarios cinematográficos	Multimedia (Proyector), Rotafolio, marcadores	1,5 horas	Conciencia de la importancia de las decisiones interpersonal es justas; capacidad para reflexionar sobre estas
	<b>Subtema 3</b> Decisiones sociales justas: decisiones responsables y críticas; individualidad y socialidad; libertad personal y responsabilidad social	Leer, hablar y escribir <i>I.N.S.E.R.T.</i> Oraciones sin terminar; redactar	Folleto, multimedia rotafolio, marcadores	1,5 horas	Conciencia de la importancia de las decisiones sociales justas; capacidad para reflexionar sobre estas

### Being human in controversial, conflicting, critical situations

El mundo está lleno de situaciones que pueden ser desafiantes y difíciles de navegar; una situación puede ser de importancia crítica o estar llena de controversias y conflictos. Puede ser difícil interpretar estas situaciones con claridad, comprender el comportamiento y las intenciones de los demás, así como el papel que nosotros mismos jugamos en ellas. Cuando se enfrentan a estas situaciones inciertas, las personas deben poseer las habilidades, el conocimiento y la experiencia práctica para tomar decisiones personales acertadas.

**Situación controvertida** significa una situación que no tiene una única solución acordada. Este término tiene significados sinónimos - **situación** incierta / disputada / polémica / debatible y el dicho muy conocido "patata caliente" - ni tomarlo, ni dejarlo; *No estoy involucrado ni desentendido.*

**Los temas controvertidos** son aquellos que producen fuertes emociones, sentimientos y opiniones divididas en las comunidades.

**Situaciones conflictivas** son las que implican algún tipo de contradicción que hay que resolver. Este término tiene significados sinónimos - situación chocante / contradictoria / paradójica / inconsistente / incompatible y sentirse "en el medio": *estamos aquí, pero todavía con ganas de encontrar el equilibrio*

**Situación crítica** es una situación peligrosa en la que es necesario tomar decisiones rápidas y adecuadas. Este término tiene significados sinónimos - crucial / urgente / clave / vital, etc: *La situación epidémica es crítica en nuestro país; al no tomar decisiones urgentes, perderemos nuestra ventaja competitiva.*

Este tipo de situaciones requieren que hagamos un juicio sobre la respuesta adecuada y apropiada en el contexto dado, y podemos encontrarnos frente a un dilema moral, tal vez incluyendo tomar una decisión que signifique ponernos en desventaja. Por ejemplo, un puesto vacante al que nos gustaría presentarnos, pero sabemos que una colega es más adecuada para dicho puesto; un vecino que vemos robando comida pero que sabemos que recientemente perdió su trabajo.

Algunas veces las situaciones controvertidas, conflictivas y críticas en las que nos encontramos, nos llevan a tomar decisiones honestas y justas, no simplemente por una inclinación personal. E incluso todo lo contrario. Por ejemplo, quiero y puedo ocupar este puesto de trabajo, pero sé que mi colega también está ansiosa por hacerlo. Ella está más calificada y puede servir mejor a la empresa. ¿Debo fingir que soy lo suficientemente competente o debo hacerme a un lado? Vi a mi vecino y amigo cercano robando productos del supermercado. Sé que ha perdido su trabajo. ¿Debería informar sobre el robo?

Nunca hay una única solución posible en estas situaciones complejas y su existencia requiere una discusión sobre la necesidad de cultivar la imparcialidad. Actuar con humanidad en situaciones controvertidas, conflictivas y críticas significa ser capaz de tomar decisiones sabias y no dañinas que a veces son simples, a veces complejas. Pero nunca unilaterales. En tales casos, hablamos de la necesidad de cultivar la imparcialidad.

*La imparcialidad es una disposición mental que permite al pensador tratar todas las perspectivas relevantes de un tema de una manera objetiva, sin privilegiar las propias opiniones o las opiniones del grupo (L. Elder, R. Paul).*

La imparcialidad es opuesta al egocentrismo, sociocentrismo (grupo específico, basado en intereses comunes), etnocentrismo, etc. La imparcialidad no es fácil de cultivar ya que tiene que luchar contra nuestros instintos, creencias y hábitos naturales.

## 9 razones para enseñar temas controvertidos

1. *Los temas controvertidos* son, por su propia naturaleza, problemas muy importantes en la sociedad; aprender sobre ellos debería ser parte de la educación social y política de todos los jóvenes.
2. *Debatir temas controvertidos* es parte del proceso democrático: ayuda a los jóvenes a desarrollar algunas de las competencias esenciales de la ciudadanía democrática, como la apertura mental, la curiosidad, la voluntad de comprender al otro, la tolerancia y las habilidades del debate democrático y la resolución pacífica del conflicto.
3. *Los jóvenes, que son bombardeados* con información sobre temas controvertidos a diario mediante el uso de tecnologías de comunicación modernas, como teléfonos móviles, Twitter, Facebook, etc., necesitan ayuda para poder entenderlos y tratarlos.
4. *Los medios de comunicación a menudo presentan* temas controvertidos de manera parcial y engañosa; en ausencia de otras ayudas, es deber de la escuela asegurarse de que los jóvenes obtengan una comprensión equilibrada de los temas que tienen el potencial de hacer una gran diferencia en sus vidas.
5. *Hay nuevas controversias que* surgen todo el tiempo: si aprenden a abordar temas controvertidos ahora, los jóvenes estarán mejor preparados para abordarlos en el futuro.
6. *La investigación de temas controvertidos* exige una variedad de habilidades analíticas y de pensamiento crítico: ayuda a los jóvenes a aprender a sopesar la evidencia, detectar prejuicios y emitir juicios sobre la base de la razón y la evidencia.
7. *Comprometerse con temas controvertidos* puede hacer una contribución positiva al desarrollo personal y emocional de los jóvenes: les ayuda a comprender sus emociones y aclarar sus valores, a convertirse en mejores aprendices y en personas más seguras.
8. *La enseñanza sobre temas controvertidos* involucra en temas de la vida real y actualizados: ayuda a dar vida a la educación sobre la ciudadanía y los derechos humanos.
9. *Con mucha frecuencia, los estudiantes plantean cuestiones controvertidas* ellos mismos independientemente del tema de la lección; es mejor que el maestro esté preparado de antemano para saber cómo lidiar con tal situación en vez de tener que responder "de improviso".

(Berg, W., Graeffe, L. & Holden, C, 2003, p.35)

## Ejemplo de estructura de subtemas

### Parte I. Presentación de la actividad modelo

#### Paso 1. CALENTAMIENTO: ADIVINA ¿QUÉ ES?

El educador imita cualquier objeto (cosa, fenómeno) presente en la sala, sin palabras. Se pide a los participantes del curso que adivinen de qué se trata. Se puede invitar a los participantes a participar y animarlos a turnarse. Este calentamiento ayuda a centrar la atención y a prepararse para la sesión que se avecina.

#### Paso 2

**Tarea 1:** Se pide a los participantes del curso que recuerden cualquier situación controvertida y / o una situación que les haya creado sentimientos encontrados (por ejemplo, no estar seguros de cómo reaccionar o qué decir). A cada miembro del grupo se le dan pautas breves sobre cómo presentar esta experiencia personal.

**Sucedió** (cuándo, dónde, con quién....)

**Yo estaba** .... (descripción de la acción / posición ...)

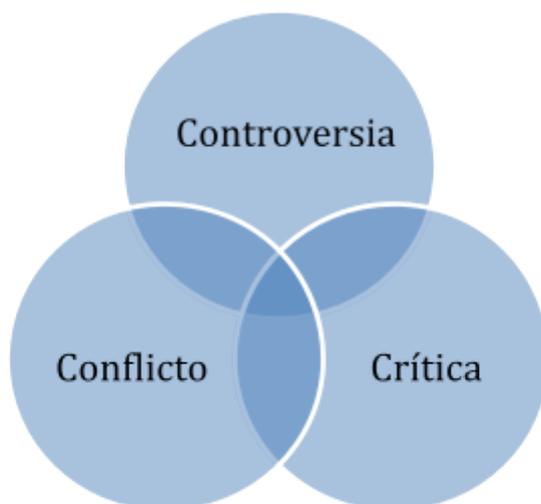
**qué experimenté**... (descripción de incomodidad, confusión, incertidumbre ...)

**Finalmente, yo** .... (resolución de la situación)

**Recuerdo esta situación, porque**.... (porque es notable, inolvidable)

El líder de la sesión toma notas durante cada presentación y luego las categoriza, según el tipo de controversia / conflicto / tema crítico y / o experiencia / reacción / etc. Las experiencias se utilizarán más adelante, discutiendo el subtema “Decisiones personales justas”.

El líder de la sesión pide a los participantes que conceptualicen las experiencias personales colocándolas en el diagrama de Venn:



Los participantes deben explicar sus elecciones y dar sus propias definiciones de “situación controvertida”, “situación de conflicto”, “situación crítica”.

### Paso 3

Las definiciones personales se pueden comparar con las de los diccionarios online. Se pide a los participantes que reflexionen sobre esta pequeña actividad introductoria: lo que han aprendido y experimentado.

### Parte II. Análisis del proceso

1. Recordando el proceso de aprendizaje: qué, cuándo, cómo.
2. Reflexión sobre el proceso de aprendizaje: lo que los alumnos sintieron, experimentaron y aprendieron.

### Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales.
2. Elaboración de un borrador de plan de implementación

## 3.2 Decisiones personales justas

### Definición

Las decisiones justas son decisiones buenas y adecuadas que se toman de acuerdo con las creencias y valores de uno. Las decisiones personales adecuadas no son decisiones sesgadas: una persona reconoce sus limitaciones, su falta de conocimiento, habilidades. Él / ella, antes de tomar cualquier decisión, se hace las siguientes preguntas:

- ¿Mi pensamiento y mis acciones se basan en información confiable y no unilateral? (no en una fuente de información desactualizada y / o única)
- ¿Mis acciones se basan en ilusiones? (ver / conseguir lo que quiero)
- ¿Son justos mis objetivos en una situación determinada? (para tener en cuenta las peculiaridades contextuales)

Las decisiones personales justas se basan en normas éticas (universales y particulares), códigos de conducta escritos y no escritos. La equidad a nivel personal tiene que ver con la integridad personal. Intenta ser igualmente justo en todas las situaciones, no solo en las más cómodas, seguras, rentables. Las personas de mentalidad justa son: a) conscientes de sus puntos fuertes y débiles, prejuicios y limitaciones; b) están dispuestas a corregirse, a mejorar; c) son sensibles a un determinado contexto; d) utilizan estrategias efectivas de superación personal.

## Parte I. Presentación de la actividad modelo

### Paso 1. PREPARACIÓN

Pide a los participantes del curso que lean las siguientes declaraciones y digan qué decisión parece justa y cuál no. ¿Por qué?

*Para escribir este ensayo en inglés, solo voy a copiar y pegar de una tarea similar que hice el año pasado.*

*No tengo ganas de ir a la escuela hoy. Le pediré a mi mamá que llame a mi maestro de clase y le diga que tengo un fuerte dolor de cabeza.*

*He leído lo suficiente sobre el calentamiento global. Estoy bastante seguro de que el consumo es el principal motivo de ello. Así que no voy a buscar otras posibles razones.*

*No voy a aprender más. He estado en la escuela durante 12 años y sé de qué se trata la enseñanza y el aprendizaje.*

*Soy demasiado mayor para cualquier tipo de actividad loca. La gente de mi edad tiene que modelar un comportamiento apropiado.*

*Conozco a mis vecinos adolescentes desde hace algún tiempo; creo que todos los adolescentes tienen personalidades muy complicadas.*

Analiza brevemente cómo se hicieron los juicios. Si fue fácil / difícil / complicado y por qué.

## Paso 2

Las decisiones personales se basan en muchos factores internos y externos que a veces complican nuestros juicios. Ver el cortometraje de Pepe Danquart “Schwarzfahren” / “Black rider”:

<https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

Mientras ven el video, se les debe pedir a los participantes del curso que realicen una tarea individual: completar el Diario Doble . El lado izquierdo del Diario Doble es para la descripción de la decisión justas / no justas que se anotó, el lado derecho es para reacciones y decisiones: ¿por qué se consideran las acciones como justas / no justas?

Se recomienda ver la película en 4 partes. La primera parte: 0: 00-2: 17; la segunda parte: 2: 18-5: 03; la tercera parte: 5: 04-7: 30; la cuarta parte: 7: 31-9:59. La pausa entre cada parte debe usarse para completar el Diario Doble. Debería tomar alrededor de 7-10 minutos.

**Tabla 5. Diario doble**

Decisiones justas / no justas (quién hizo y qué)	Reacciones / comentarios
1ª parada:	
2ª parada:	
3ª parada:	
4ª parada:	

Al final de la actividad, divide a los participantes en grupos de 3 a 5 y pídeles que discutan lo que han anotado en sus diarios. Pide una justificación: ¿de quién fueron las decisiones justas y de quién no? ¿por qué?; ¿Qué información / hechos / evidencia apoyan los juicios de los participantes?

## Paso 3

Pide a los participantes que reflexionen sobre la actividad:

- ¿Qué piensan sobre la resolución de la situación?
- ¿Es justa / no justa?
- ¿Para quién?

## Parte II. Análisis del proceso

1. Recordando el proceso de aprendizaje: qué, cuándo, cómo.

2. Reflexión sobre el proceso de aprendizaje: lo que los alumnos sintieron, experimentaron y aprendieron.

### Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales.
2. Elaboración de un borrador de plan de implementación.

## 3.3 Decisiones interpersonales justas

### Definición

Son aquellas que se basan en el respeto mutuo y no están limitadas por diferencias de edad, estatus social, etnia, religión o creencias personales. La equidad interpersonal se puede reconocer por: 1) la capacidad de oír y escuchar; 2) voluntad y disposición para ayudar; 3) suspensión de los deseos personales por el bien de los demás (por ejemplo, aquellos que necesitan apoyo).

### Parte I. Presentación de la actividad modelo

#### Paso 1. CALENTAMIENTO

Agrupar a los participantes dándoles el número 1 o 2. Los participantes que son el número 1 se emparejan con alguien que es el número 2 y luego se colocan espalda con espalda. A los números 1 - los "maestros" - se les pide que hagan un movimiento y a los números 2 - los "alumnos" - se les pide que lo imiten al mismo tiempo. Luego, los roles se invierten, con los números 2 convirtiéndose en los "maestros" y los números 1 convirtiéndose en los "alumnos".

Después de este ejercicio, pregunta a los participantes cómo se sintieron al hacer los movimientos como maestros y cómo se sintieron al intentar replicarlos. ¿Qué fue difícil y qué fue fácil y por qué?

En otros casos similares, los participantes en el rol de "maestros", a menudo informan que se sienten responsables de ayudar a su alumno a repetir los movimientos lo mejor posible. El sentido de responsabilidad del "maestro" / "guía" por la precisión del movimiento repetido parece más fuerte que el del "alumno" / "seguidor".

#### Paso 2

Parece que algunos personajes de la película pueden oír y escuchar lo que sucede entre la anciana y el joven. Pero no muestran ninguna voluntad o disposición para intervenir. ¿Cómo cambiaría la situación si intervinieran algunos personajes?

Divide a los participantes en parejas o grupos pequeños y pídeles que reescriban la escena que acaban de ver. Deben proponer varias opciones de comportamiento interpersonal justo para la resolución del conflicto:

- 1a opción - intervienen un par de niñas o niños
- 2da opción - interviene la joven (con el niño)
- 3a opción - interviene el anciano (con las gafas)
- 4a opción - interviene el motociclista
- 5ª opción - interviene el joven (con auriculares)

Los diferentes escenarios se pueden representar visualmente o leer en voz alta. Discute qué escenario parece más seguro y por qué.

Una tarea alternativa puede ser volver a contar la historia / el accidente desde la perspectiva de diferentes personajes.

### Paso 3

El educador del curso puede pedir a los participantes:

- a. que compartan sus ejemplos de la vida real de comportamiento interpersonal justo en situaciones conflictivas (ya sean personales o profesionales);
- b. presentar ejemplos de mediación activa y de apoyo en las situaciones conflictivas, de las que han leído / escuchado (de fuentes secundarias).

### Parte II. Análisis del proceso

1. Repasar el proceso de aprendizaje: qué, cuándo, cómo.
2. Reflexión sobre el proceso de aprendizaje: lo que los alumnos sintieron, experimentaron y aprendieron.

### Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales.
2. Elaboración de un borrador de plan de implementación.

## 3.4 Decisiones sociales justas

### Definición

La película de Pepe Danquart “Schwarzafahren” / ”Black rider” revela un conflicto interpersonal silencioso pero evidente entre personas mayores / blancas y jóvenes / negras. De hecho, el conflicto no es solo entre personalidades, sino entre pasado y

presente; entre una mentalidad estrecha y una mentalidad abierta; entre una sociedad homogénea y heterogénea. El tranvía en sí representa la sociedad de una época determinada. Por lo tanto, es bueno tener un debate más explícito y amplio sobre el contexto: dónde y en qué año se lleva a cabo la acción; a partir de qué detalles se puede suponer que la acción tiene lugar en ese momento; qué procesos sociales tuvieron lugar en ese momento y así sucesivamente.

El comportamiento personal e interpersonal está muy influenciado por factores contextuales particulares. Tenga en cuenta el comportamiento de las personas durante los diferentes períodos históricos y, más recientemente, con la situación del COVID-19. ¿Nos volvimos más correctos, atentos, comprensivos, más responsables, más críticos?

## Parte I. Presentación de la actividad modelo

### Paso 1. CALENTAMIENTO

Se puede pedir a los participantes del curso que compartan ejemplos personales recientes de comportamiento / decisiones sociales justas / no justas en el contexto de la situación de COVID 19: ¿qué situaciones particulares o acciones para / por quienes fueron considerados justas / no justas y por qué?

### Paso 2

Proporciona a los participantes del curso un texto: un ejemplo relevante de comportamiento social a nivel de la comunidad / sociedad / país. Pídeles que lo lean utilizando el método INSERT (Sistema de notas interactivas para una lectura y un pensamiento eficaces, del inglés Interactive Noting System for Effective Reading and Thinking, Vaughn & Estes, 1986). Se debe pedir a los participantes que marquen el texto con las siguientes notas mientras lo leen:

- v - información ya conocida
- - la información contradice la opinión de uno o es diferente de lo que uno sabía o pensaba que conocía
- + - nueva información
- ? - información confusa

Los participantes colocarán diferentes marcas en los márgenes u otro lugar conveniente en el texto de acuerdo con su conocimiento y comprensión actuales. No es necesario marcar cada línea o cada idea presentada, sino hacerlo de forma cuidadosa y reflexiva. No hay ningún criterio para el número particular de marcas.

Posteriormente, se puede pedir a los participantes que reflexionen sobre lo que han leído en parejas / grupos pequeños. ¿Qué conocimiento se confirmó? ¿Qué creencias no fueron confirmadas? ¿Qué era nuevo? ¿Qué sigue sin estar claro / cuestionable / confuso? Uno puede revisar su texto marcado, revisado.

Luego, las parejas / grupos pequeños hacen gráficos / tablas de comportamiento / soluciones / decisiones justas / no justas y se preparan para justificar sus elecciones.

JUSTO	NO JUSTO

Una vez completada la tarea, el líder de la sesión modera toda la discusión del grupo sobre el tema.

### Paso 3

Para la etapa de reflexión, se puede pedir a los participantes:

- que escriban (5-10 minutos) un ensayo reflexivo sobre todo el tema;
- que utilicen el método de las “frases inconclusas” de la reflexión grupal (*he entendido.....*; *he sentido .....*; *todavía estoy .....*, etc.);
- que dibujen cualquier símbolo que ilustre sus sentimientos al final de la actividad.

### Parte II. Análisis del proceso

- Recordando el proceso de aprendizaje: qué, cuándo, cómo.
- Reflexión sobre el proceso de aprendizaje: lo que los alumnos sintieron, experimentaron y aprendieron.

### Parte III. Planificación para la implementación

- Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales.
- Elaboración de un borrador de plan de implementación.

### Posibles adaptaciones y recomendaciones para educadores de adultos

- Cualquier contenido que sea relevante para el tema actual se puede utilizar para las actividades de enseñanza-aprendizaje (cortometrajes / documentales / fotos / imágenes / historias / reportajes / comunicados de prensa, etc.). Utilice cualquier material que se adapte a los grupos destinatarios y que sea significativo. Es necesario evaluar el contenido propuesto antes de su entrega: no es sesgado, no es insultante, no es demasiado delicado, demasiado superficial.
- Se pueden utilizar otros métodos de enseñanza-aprendizaje para adentrarse en el tema. Lo más importante es asignar tiempo para el trabajo individual, en parejas o en grupo, y proporcionar un espacio acogedor para las discusiones y reflexiones.
- El contenido y el método de entrega también dependerán del perfil del público destinatario. Si el grupo está formado por lectores con dificultades, por ejemplo, es mejor utilizar material visual; si la audiencia es multiétnica, no es recomendable

utilizar temas muy delicados. Puede resultar difícil conseguir una participación activa, gestionar las discusiones

### Referencias

Berg, W., Graeffe, L. y Holden, C. (2003). Enseñar temas controvertidos: una perspectiva europea. Londres: Universidad Metropolitana de Londres.

Jakobs JE, Klaczynski PE (ed.) (2005). El desarrollo del juicio y la toma de decisiones en niños y adolescentes. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Meredith K., Steele J., Temple, C. (1999). Proyecto de lectura y escritura para el pensamiento crítico. Un marco para el pensamiento crítico a lo largo del plan de estudios. Guía I, OSI

Paul, R, Elder, L. (2010). La guía en miniatura de conceptos y herramientas del pensamiento crítico. Dillon Beach: Fundación para la prensa de pensamiento crítico.

Vaughn, JL y Estes, TH (1986). Leer y razonar más allá de los grados primarios Boston, MA: Allyn & Bacon.

## @ DILEMAS MORALES EN EL MUNDO CONTEMPORÁNEO: DECISIONES PERSONALES JUSTAS

(para la educación a distancia)



El objetivo de esta actividad de aprendizaje es analizar y reflexionar sobre el concepto de “decisiones personales justas” como alumnos y como educadores de adultos.

Los EA aprenderán cómo:

- presentar y discutir los conceptos con estudiantes adultos
- utilizar el marco metodológico para enseñar a los grupos destinatarios en la práctica
- reflexionar sobre el contenido y el proceso de aprendizaje
- planificar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras presentan el material del curso para grupos destinatarios específicos

Cómo funciona:

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y el marco EAR (evocación / adquisición de significado / reflexión)
- El aprendizaje emplea ejemplos, el Doble Diario, trabajo individual y en grupo, discusiones
- La duración de la entrega para este tema es de 1 a 1,5 horas

### Parte I Presentación de la actividad modelo

**Tarea de evocación para los participantes del curso:**

Lea las siguientes declaraciones y decida qué decisiones parecen justas y cuáles no. ¿Por qué?

- *Para escribir este ensayo en inglés, solo voy a copiar y pegar de una tarea similar que hice el año pasado*
- *No tengo ganas de ir a la escuela hoy. Le pediré a mi mamá que llame a la maestra de mi clase y le diga que tengo un fuerte dolor de cabeza.*

- *He leído lo suficiente sobre el calentamiento global. Estoy bastante seguro de que el consumo es el principal motivo de ello. Entonces, no voy a buscar ninguna otra causa.*
- *No voy a estudiar. He estado en la escuela durante 12 años y sé de qué se trata la enseñanza y el aprendizaje.*
- *Soy demasiado mayor para cualquier tipo de actividad loca. Las personas de mi edad deben modelar un comportamiento apropiado.*
- *Conozco a mis vecinos adolescentes desde hace algún tiempo . Creo que todos los adolescentes tienen personalidades muy complicadas.*

*Los participantes del curso piensan por sí mismos durante 3-5 minutos, luego presentan y justifican su criterio. Los grupos pueden participar en una discusión breve, de un máximo de 10 minutos.*

### Tarea de realización de significado / comprensión

#### Tarea individual

- Ver cortometraje de Pepe Danquart “Schwarzfahren” / “Black rider” <https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>
- Mientras ven el video, se les debe pedir a los participantes del curso que realicen una tarea individual: completar el Diario Doble. El lado izquierdo de la tabla es para la descripción de una decisión justa / no justa detectada, el lado derecho es para las justificaciones: ¿por qué se consideran las acciones como justas / no justas?
- Se recomienda que la película se vea en 4 partes. La primera parte: 0: 00-2: 17; la segunda parte: 2: 18-5: 03; la tercera parte: 5: 04-7: 30; la cuarta parte: 7: 31-9:59. La pausa entre cada parte se utilizará para completar el Diario Doble.
- Tiempo para el trabajo individual: 20 minutos.

### DIARIO DOBLE

Ejemplos de decisiones justas / no justas (¿quién hizo qué?)	Por qué es justo / no justo (justificación)
1ª parada:	
2ª parada:	
3ª parada:	
4ª parada:	

**Tarea de realización de significado / comprensión.**

#### Tarea grupal

*Los participantes del curso continúan trabajando en salas para pequeños grupos. Se les pide que compartan sus Diarios Dobles. Cada declaración debe estar justificada por información, hechos o pruebas relevantes.*

*Tiempo aproximado para el trabajo en grupo: 10 a 15 minutos (dependiendo del tamaño del grupo); y 2-3 minutos para la presentación de cada grupo.*

### **Reflexión sobre la sesión principal.**

*Se pide a los participantes que reflexionen sobre la resolución de la situación: ¿qué piensan al respecto? ¿Es justo / no justo? ¿Para quién? Tiempo aproximado -10-15 minutos*

### **Parte II. Análisis del proceso**

1. Recordar todos los pasos de la actividad / lección
2. Análisis de la actividad / lección desde la perspectiva del alumno
3. Análisis de la actividad / lección desde la perspectiva del educador de adultos
4. Discusiones: ¿cómo aprendimos? / ¿Qué aprendimos?

### **Parte III. Planificación para la implementación**

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales
2. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

#### **Posibles adaptaciones:**

**Contenido:** use cualquier material audiovisual relevante para el perfil / experiencia del grupo;

**Tiempo:** programar el trabajo de acuerdo con el tamaño del grupo; tomar descansos si es necesario (recomendado después de la etapa de evocación y / o realización del significado); Deje tiempo suficiente para la reflexión, el análisis del proceso y la planificación de la implementación.

**Trabajar en la sesión principal / romper nuestras salas:** si el grupo de alumnos es pequeño, no es necesario trabajar en salas. Si el grupo es grande, se recomienda trabajar en parejas de formadores / educadores de adultos.

### **Referencias**

Auhagen, AE (1987). Un nuevo enfoque para el estudio de las relaciones personales: el método del doble diario. Revista alemana de psicología, 11(1), 3-7.

Pepe Danquart "Schwarzfahrer" / "Black rider" <https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

## Capítulo 4: Tema 3: Decisiones bien informadas

### 4.1 Introducción al tema

**El objetivo de este tema** es reflexionar sobre las habilidades necesarias para seleccionar fuentes fiables de información y tomar decisiones bien informadas. Esto incluye tener en cuenta el impacto sanitario, social y medioambiental de nuestras decisiones de consumo o las consecuencias del tiempo que pasamos frente a las pantallas, por ejemplo.

#### Los EA aprenderán:

- cómo planificar e implementar tareas prácticas y orientadas al alumno para enseñar las habilidades de pensamiento crítico necesarias para tomar decisiones bien informadas;
- cómo facilitar el debate con los estudiantes adultos sobre los diversos factores a tener en cuenta para tomar decisiones informadas y elegir fuentes de información fiables;
- cómo utilizar el marco metodológico para la enseñanza de los grupos destinatarios en la práctica;
- cómo ayudar a los estudiantes adultos a reflexionar sobre los conceptos aprendidos y sobre el proceso de aprendizaje.

#### Cómo funciona:

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y el marco EAR (evocación / adquisición de significado / reflexión).
- El EA facilitará el proceso de aprendizaje para que los participantes encuentren las respuestas por sí mismos (en lugar de darles la información y las respuestas directamente).
- Se utilizan una variedad de métodos de aprendizaje activos y participativos, como trabajo en parejas y en grupo, ejercicios dinámicos, experimentos, desafíos, etc.
- La duración de la entrega de este tema es de 6 horas

**Tabla 6. Resumen del tema**

Objetivos de aprendizaje	Contenido	Actividades / Métodos	Material	Tiempo	Resultados del aprendizaje
--------------------------	-----------	-----------------------	----------	--------	----------------------------

<p>Discutir los conceptos principales del tema</p> <p>Crear un ambiente de aprendizaje participativo y estimulante</p>	<p><b>Introducción al tema:</b> Decisiones bien informadas</p>	<p>Actividades de Trabajo en Equipo</p> <p>Charlas interactivas y debates en grupo</p>	<p>Multimedia</p>	<p>0,5 horas</p>	<p>Crear un entorno de aprendizaje participativo y estimulante</p> <p>Conocimiento de los conceptos principales</p>
	<p><b>Subtema 1</b></p> <p><b>Decisiones de los consumidores:</b> impacto en la salud e impacto ambiental; entender las etiquetas de los productos; organismos oficiales de inspección; falta de información; supuestos y prejuicios previos; sesgo de confirmación</p>	<p>Dinámica de grupos cortos</p> <p>Actividad grupal: la cesta de la compra</p> <p>Reflexiones y conclusiones grupales</p>	<p>Una bolsa de la compra con varios productos / grupo</p> <p>Hoja de trabajo: tabla de información del producto</p> <p>Folletos, rotafolios, marcadores</p>	<p>1,5 horas</p>	<p>Conciencia del impacto en la salud y el medio ambiente de las decisiones de los consumidores.</p> <p>Conciencia de la importancia de seleccionar fuentes de información fiables.</p> <p>Conocimiento de sesgos de confirmación, prejuicios y suposiciones, y capacidad para identificarlos.</p>

	<p><b>Subtema 2</b></p> <p><b>Fuentes de información fiables:</b> calidad como estándar de información; referencias; fuentes primarias y secundarias; fuentes oficiales, comunidad científica, información ausente</p>	<p>Trabajo en grupo para crear una lista de fuentes fiables de información.</p> <p>Discusiones en grupo</p>	<p>multimedia (proyector)</p> <p>Material Folleto, hojas de trabajo, rotafolio, marcadores</p>	<p>2 horas</p>	<p>Capacidad para identificar fuentes fiables de información y para reflexionar sobre ellas.</p> <p>Capacidad para analizar el problema desde diferentes puntos de vista utilizando diferentes fuentes de información y sacando conclusiones.</p> <p>Conocimiento de los estándares que definen la calidad de la información</p>
	<p><b>Subtema 3</b></p> <p>Uso de pantallas</p>		<p>Folleto, multimedia</p> <p>rotafolio, marcadores</p>	<p>2 horas</p>	<p>Conciencia de las consecuencias del uso excesivo de pantallas y tecnología</p>

### ¿De qué se trata?

La toma de decisiones es una constante en nuestras vidas. Tomamos decisiones de forma consciente e inconsciente ya sea en el ámbito personal o profesional. En la era de la información, parece que tenemos toda la información que necesitamos con solo hacer clic en un botón. Sin embargo, también vivimos en una era de las noticias falsas y las teorías de la conspiración más extravagantes. Por tanto, es muy importante equiparnos con herramientas que nos permitan identificar la veracidad y relevancia de la información que vemos antes de permitir que influya en nuestro proceso de toma de decisiones.

La forma en que obtenemos la información y el valor que le damos es una parte muy importante de la toma de decisiones. Saber determinar la fiabilidad de las fuentes, reconocer nuestros propios sesgos e interpretar la información obtenida son habilidades muy importantes. Aunque pueda parecer muy abstracto, en realidad, las habilidades

mejoradas para la toma de decisiones afectan nuestra vida diaria de muchas maneras, desde pequeñas decisiones diarias, como qué artículos elegimos comprar, hasta cuestiones más amplias, como qué hacer para reducir nuestro impacto en el medio ambiente.

No se trata de convertirse en un experto en todo, tampoco hay una receta para no fallar nunca. Se trata de poder utilizar el potencial del acceso actual a la información para facilitar y mejorar nuestra toma de decisiones.

Repensar cómo tomamos decisiones, cómo accedemos a la información y determinamos la calidad de la misma nos permitirá prepararnos para decisiones futuras así como para escenarios inesperados adquiriendo habilidades que serán útiles en muchas situaciones.

## **Estructura**

### **Parte I. Presentación de la actividad modelo**

1. Actividades introductorias generales que decidirán los educadores del curso
2. Introducción a una sesión / tema, describiendo lo que ocurrirá durante ella
3. Llevar a cabo una lección / actividad guiada
4. Reflexión sobre una lección / actividad guiada

### **Parte II. Análisis del proceso**

1. Recordar todos los pasos de una actividad / lección modelo
2. Analizar la actividad / lección modelo desde la perspectiva del alumno
3. Analizar la actividad / lección modelo desde la perspectiva del profesor
4. Debatir

### **Parte III. Planificación para la implementación**

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales
2. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

## **4.2 Decisiones del consumidor**

### **Parte I. Presentación de la actividad modelo**

#### **Paso 1. Actividades introductorias generales**

Esta actividad ayudará a los participantes a conocerse entre sí. Aprovechamos la actividad para dividirlos en grupos de 3.

### Acabo de comprar esto ...

Los educadores colocan una variedad de objetos diferentes en el suelo. Cada alumno debe tomar uno de ellos y explicar su elección usando la frase "mi nombre es ... y compré esto porque ...".

Debe ser algo que ayude al resto de la clase a conocerlos mejor.

### ¿Cuánto pagarías por esto?

Después de eso, el educador ofrece algunos productos para 'comprar' (chocolate, un coche volador, un billete a la luna, un calcetín usado por Marie Curie, una planta mágica que absorbe las malas radiaciones del exterior ...). Luego, los alumnos deciden cuánto de su salario estarían dispuestos a pagar por cada objeto y ordenan los artículos según el valor monetario decidido. El orden en que se colocan los objetos se utilizará para organizar los grupos para la siguiente actividad.

Suponemos que el grupo que pagó más por la planta mágica sería más crítico con las sustancias químicas y el grupo que pagó menos sería más crítico con las alternativas naturales.

### Paso 2. Introducción a una sesión / tema, describiendo lo que ocurrirá durante la misma

Esta actividad tiene como objetivo discernir la importancia del acceso a la información en nuestra vida cotidiana y reflexionar sobre las complejidades de tomar decisiones bien informadas de manera normal, en tareas diarias como ir de compras. Se asignarán cestas de la compra ficticias a equipos pequeños, y cada uno tendrá que discutir si se parece a una compra que harían, y si conocen todos los productos que contiene.

¿Saber de qué está hecho un producto significa que entendemos lo que es el producto? Varios de los productos tendrán ciertos ingredientes subrayados y se les pedirá a los participantes que busquen información sobre ellos, dentro de un tiempo limitado y luego participen en una discusión entre grupos. ¿Todos los grupos eligieron los mismos ingredientes subrayados? ¿Encontraron todos la misma información? ¿Cómo de válida es la información encontrada? ¿Hay sesgos? El educador del taller será responsable de moderar estos temas a lo largo de un debate colectivo e introducir conceptos clave en la toma de decisiones bien informadas, como la veracidad de las fuentes. Esta primera actividad tiene como objetivo presentar la importancia y complejidad de los conceptos que vamos a trabajar en esta parte del curso, reflexionando sobre un ejemplo práctico y cotidiano.

### Paso 3. Llevar a cabo una lección / actividad guiada

### **Tarea 1: La cesta de la compra**

Cada grupo recibe una bolsa de la compra con varios productos. O, si no es posible, una lista de ingredientes presentes en los productos de consumo diario.

Se les da 5 minutos para abrir la bolsa y hablar sobre los productos, deducir qué son si el paquete está en otro idioma y decir si los usan o no. Esto les ayuda a conocerse un poco.

Cada producto tiene algunas sustancias subrayadas en su lista de ingredientes. Eligen uno de ellos y buscan en Internet información al respecto para completar la siguiente tabla.

Las sustancias son estas:

BUTILCARBAMATO DE YODOPROPINILO  
PARABENOS  
FTALATOS  
BISFENOLES  
TRICLOSAN  
ALUMINIO  
BHT (HIDROXITOLUENO BUTILADO)  
PESTICIDAS-CLORPIRIFOS  
BENZOFENONA  
IGNÍFUGO

<b>SUSTANCIA Ejemplo: AZÚCAR</b>		
<b>¿Para qué se usa esta sustancia?</b>	Potenciador del sabor, conservador	
<b>¿Qué tipo de productos contienen esta sustancia?</b>	Alimentos procesados para animales y humanos, caramelos, dulces, helados, panadería, refrescos, bebidas azucaradas, jugos, etc.	
	<b>INFORMACIÓN A (Otra información que respalde A)</b>	<b>INFORMACIÓN B (No respalda A)</b>
<b>¿Es perjudicial para la salud, el medio ambiente o ambos?</b>	Es una de las causas del síndrome metabólico, la diabetes causada por la resistencia a la insulina y la obesidad.	Es una fuente de energía rápida. Es bueno para la salud del cerebro
<b>Enlace (s)</b>	<a href="https://www.hsph.harvard.edu/nutritionsource/carbohydrates/carbohydrates-and-blood-sugar/">https://www.hsph.harvard.edu/nutritionsource/carbohydrates/carbohydrates-and-blood-sugar/</a>	<a href="https://zukan.es/10-beneficios-azucar/">https://zukan.es/10-beneficios-azucar/</a>
<b>Espacio en blanco * ¿?</b>		
?		
?		
<b>Decisión: ¿Lo comprarías?</b>	No ... ¡Pero en realidad lo haré!	

\* Este campo es muy importante, ya que al finalizar la actividad veremos que, por ejemplo, en este caso el dato relevante es "qué cantidad de esta sustancia es necesaria para producir ese daño". Esta es una de las lecciones fundamentales, la de leer entre líneas o buscar los datos que faltan.

<b>¿Para qué se usa esta sustancia?</b>	Ejercicio	
<b>¿Qué tipo de productos contienen esta sustancia?</b>		
	<b>INFORMACIÓN A (Otra información que respalde A)</b>	<b>INFORMACIÓN B (No respalda A)</b>

¿Es perjudicial para la salud, el medio ambiente o ambos?		
Enlace (s)		
?		
?		
?		
Decisión: ¿Lo comprarías?		

Algunos otros títulos posibles para los campos vacíos serían:

- ¿Es esta sustancia esencial para el uso del producto o, de manera similar, es la alternativa más barata o la menos tóxica?
- ¿Cómo es que los gobiernos permiten el uso de esta molécula si es tan dañina?
- ¿Qué cantidad de estas moléculas en un producto lo hace peligroso?
- ¿Qué niveles de exposición diaria a los ftalatos se consideran seguros?
- ¿Cómo podemos saber si hay algunos ftalatos en los productos?

## Tarea 2: Compartir impresiones

Cada grupo presenta qué producto han elegido, qué sustancia de la lista de ingredientes estaba subrayada y qué descubrieron al respecto.

Mientras hablan, **naturalmente surgirá la cuestión de la fiabilidad de las fuentes**. Podrían quejarse del poco tiempo que les hemos dado.

Si varios grupos han elegido la misma sustancia, esto permitirá las comparaciones.

Llevamos la actividad hacia la conclusión de que es importante elegir bien las fuentes, por lo que los animaremos a seguir examinando este punto de forma crítica.

Cuando todos los grupos hayan terminado sus presentaciones, el formador los anima a pensar en las columnas en blanco. Luego, discuten qué información podría incluirse en esa sección de la tabla para que la información sea más completa y para facilitar una decisión mejor informada sobre la sustancia.

(Queremos que concluyan que la cantidad de una sustancia que la hace dañina es lo que marca la diferencia al decidir si usar o no un producto. La Tarea 3 está diseñada para guiarlos a esta conclusión)

### Tarea 3: Verificar las conclusiones

#### 1) La verificación científica

Comprobemos si la tabla tiene suficiente información. A veces puede ser más fácil pensar en un nivel inferior. No sabemos mucho sobre los parabens. Pero estamos más acostumbrados a pensar en algunos de los otros ingredientes: azúcar, vitamina C, agua, jabón.

Ahora, se pide a los grupos que busquen información sobre cuán dañinas para los seres humanos y el medio ambiente son estas sustancias y que completen las partes relevantes de la tabla.

Una búsqueda rápida en Google debería mostrar numerosas páginas web que hagan referencia a la nocividad de estas sustancias dando por hecho un mismo dato: "demasiado". Entonces, el énfasis debe estar en la cantidad de sustancia que es dañina.

#### 2) La verificación natural

Para la última columna, hay una pregunta más por hacer. Algo que los niños pequeños preguntan mucho, pero los adultos no, porque solemos pensar que es demasiado simple. La pregunta es *¿Por qué?*

*¿Por qué este producto usa esta sustancia? ¿Es realmente necesario? ¿Existen alternativas? ¿Es tan mala su ausencia en los productos que los impactos ambientales y de salud valen la pena?*

A veces, la decisión de utilizar una sustancia en particular en un producto se basa más en razones económicas que ambientales o de salud.

#### 3) Conclusiones

El educador explica lo importante que es identificar la información errónea y hacer buenas preguntas críticas sobre la información que hemos encontrado. Una pregunta clave que subyace a esta actividad es: "¿Debo confiar en esta información o no?".

El educador resume las conclusiones:

- La cantidad de producto es importante para comprender cuán dañino es. Podemos encontrar información que indique que una sustancia es peligrosa, pero en dosis mucho más altas que las que se encuentran en el producto.
- Es más fácil encontrar información sobre el daño potencial de una sustancia al cuerpo humano que sobre el impacto ambiental. Además, las regulaciones pueden ser demasiado permisivas a este respecto.

- A veces, las regulaciones se basan en investigaciones incompletas sobre los efectos de las sustancias. Las regulaciones pueden cambiar a medida que salga a la luz más información. No son definitivas.
- Es importante encontrar fuentes de información fiables. Volveremos a este tema más adelante.
- Cualquier otra conclusión interesante propuesta por el grupo...

Ahora pide a los grupos que cambien lo que escribieron en la columna “decisión” y que digan si creen que tienen toda la información o no.

#### **Task 4: El sesgo de confirmación**

Ahora, echemos un vistazo a las decisiones tomadas por cada grupo.

Podemos dibujar dos ejes de gráficos. En el eje X tenemos el número de grupos. En el eje Y tenemos la probabilidad de que decidan comprar este producto con la información encontrada.

El propósito de esta actividad es mostrar alguna relación entre los prejuicios y las decisiones tomadas.

Existen, principalmente, dos hipótesis de partida comunes a la hora de afrontar este problema:

- Ser crítico con el sistema.** Por ejemplo, estereotipadamente: vivimos en un sistema capitalista que antepone los intereses del mercado a la salud de las personas y el medio ambiente. Los productos que consumimos están llenos de sustancias tóxicas que nos están envenenando a nosotros y al planeta y los organismos oficiales lo permiten porque es el dinero, más que la política, lo que gobierna este mundo.
- Ser crítico con el analfabetismo científico.** Por ejemplo, estereotipadamente: los productos que consumimos pasan por rigurosos controles de calidad. La química está en todas partes, incluso en nuestros cuerpos. El miedo a los productos químicos proviene de la ignorancia, porque los productos químicos no son sinónimo de nocivo, así como lo natural no es sinónimo de saludable.
- ¿Existe una tercera opción? ¿Es necesaria?**

**Para reflexionar:** lo natural no es sinónimo de sano, científicamente comprobado no es sinónimo de indiscutible, y criticar mucho no es sinónimo de pensamiento crítico.

Algunas fuentes fiables de información sobre el tema:

ECHA (Agencia Europea de Sustancias Químicas):  
<https://echa.europa.eu/home>

Datos de seguridad química: <https://www.chemicalsafetyfacts.org/>

American Chemistry Council: <https://www.americanchemistry.com/>

Lectura más fácil:

Snopes (inglés): <https://www.snopes.com/>

Maldita Ciencia (español): <https://maldita.es/malditaciencia/1>

## Parte II. Análisis del proceso

1. Repaso del proceso de aprendizaje: qué, cuándo, cómo.
2. Reflexión sobre el proceso de aprendizaje: lo que los alumnos sintieron, experimentaron y aprendieron.
3. Reflexión: El ejercicio fue difícil de adaptar al nivel de los profesores. ¿Se puede hacer el mismo ejercicio buscando otro tipo de información más fácil de entender? ¿Qué ejemplos se te ocurren?
4. Reflexión: ¿Es necesario dar las respuestas sobre las sustancias elegidas o es mejor dejarlas abiertas?

## Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales.
2. Elaboración de un borrador de plan de implementación.

## Posibles adaptaciones y recomendaciones para los educadores de adultos

### Duración más corta:

La actividad se puede acortar simplemente entregando a cada grupo una tabla con los químicos que deben buscar sin pasar por la parte anterior de discutir los productos y cómo los usamos.

Normalmente, la tabla debe contener: una o dos sustancias de la lista de aditivos químicos, una sustancia de la lista de sustancias inofensivas comunes, una sustancia alternativa.

A medida que los alumnos avanzan en el ejercicio, pueden completar los recuadros con la información adicional necesaria. Se pueden hacer reflexiones después de compartir los resultados y las dificultades encontradas.

### Dificultades del lenguaje:

La lista de ingredientes se proporciona en inglés o español. Pueden traducirlos con wikipedia o con un traductor para hacer la búsqueda en su propio idioma.

### 4.3 Fuentes fiables de información

¿Existen pautas universales o instrucciones infalibles para distinguir las fuentes fiables de información? En esta parte veremos que todo es relativo a la situación particular y personal, pero que existen algunos indicadores que pueden ayudarnos a reconocer información falsa fácilmente.

#### Parte I. Presentación de la actividad modelo

##### Paso 1. Actividades introductorias generales

Para iniciar una reflexión sobre lo que se entiende por fuente fiable de información, comenzaremos con un juego que intenta determinar los pensamientos del participante sobre este tema. Para obtener detalles sobre este juego, vaya abajo a Juego Introductorio: ¿A quién debe preguntar primero?

##### Step 2. Introduction to a session/theme, describing what will occur during it

Comenzamos nuestra sesión diciendo que vamos a demostrar un método indiscutible para distinguir fuentes útiles de información: una especie de lista de verificación de buenas prácticas, y preguntamos si todos están de acuerdo o si alguien tiene alguna objeción. La idea es que la gente cuestione cualquier información presentada como absoluta e indiscutible.

Tanto si han llegado ellos mismos a la conclusión como si se lo hemos contado, hablaremos de que este método tiene que ser personal y adaptado a cada circunstancia concreta. Sin embargo, entre todos podemos redactar una especie de borrador que nos servirá de punto de partida para la mayoría de los casos.

Hemos pensado en diferentes opciones para trabajar en grupos, que se pueden presentar a los alumnos para que puedan elegir la que más les atraiga y trabajar desde ahí. Después de hacer el trabajo, identificamos los puntos de vista comunes y trabajamos juntos en nuestra lista de verificación.

##### Paso 3. Llevar a cabo una lección / actividad guiada

#### Tarea 1:

Para comenzar, repasamos la actividad anterior de la bolsa de la compra: ya han buscado información sobre diferentes ingredientes y se les pide que reflexionen en pequeños grupos sobre qué elementos hacen que una fuente de información sea más fiable. Para ello les pedimos que dividan en dos columnas aquellos elementos que consideren fiables en una fuente de información y aquellos que les hagan más

sospechosos. Finalmente les pedimos que elaboren una pequeña lista de verificación para determinar la fiabilidad de las fuentes.

### Tarea 2: Detectar la mentira

Continuando en grupos pequeños, ahora vamos a probar la lista de verificación en una actividad de detección de mentiras. Consideraremos algunos temas desde la perspectiva de dos fuentes de información opuestas y en conflicto utilizando la lista de verificación como una herramienta para decidir cuál de las fuentes es más fiable.

En lugar de trabajar de forma deductiva o con hipótesis ad hoc, podemos hacer lo contrario: partir de dos fuentes de información que digan cosas opuestas e intentar investigar cuál de las dos es más fiable. Esto hace que el descubrimiento sea más autónomo y personal, lo que permite a los alumnos interiorizar mejor la técnica y las conclusiones alcanzadas. Para comenzar esta tarea, los participantes reciben primero un texto que aporta cierta información. La idea es que el grupo trabaje en el texto tratando de determinar si es fiable o no. El grupo explica de la forma más objetiva posible qué les ha llevado a esta conclusión. Después de eso, el capacitador puede dar otro texto de una fuente diferente con información contradictoria y pedir a los participantes que determinen cuál es más probable que sea cierto.

#### Some examples

- 1) Donald Trump tocó a Rupaul inapropiadamente en los 90  
<https://worldnewsdailyreport.com/rupaul-claims-trump-touched-him-inappropriately-in-the-1990s/>
- 2) ¿Es el alimento cocinado en el microondas seguro?  
[https://www.who.int/peh-emf/publications/facts/info\\_microwaves/en/](https://www.who.int/peh-emf/publications/facts/info_microwaves/en/)
- 3) ¿Los alimentos cocinados en el microondas son seguros? (contrainformación)  
<https://www.health-science.com/microwave-hazards/>
- 4) ¿El cambio climático se debe a los seres humanos?  
<https://climate.nasa.gov/causes/>
- 5) ¿El cambio climático se debe a los seres humanos? (contrainformación)  
<https://www.onepetro.org/conference-paper/SPE-109292-MS>

### Tarea 3:

Con todo el grupo, revelaremos qué información era correcta y cuál no. Veremos cuántos grupos lo hicieron bien y reflexionaremos sobre qué elementos de su lista de verificación funcionaron y qué elementos podrían no haber tenido tanto éxito.

#### Soluciones a los ejemplos:

1. Donald Trump tocó a Rupaul de manera inapropiada en la década de los 90  
La noticia es falsa. Basta con echar un vistazo a la web para ver que es un sitio de noticias con humor, parodias y burlas de la actualidad.

2. y 3. ¿Son seguros los alimentos cocinados en el microondas?

Los enlaces 2 y 3 son dos sitios web de información científica sobre el mismo tema donde la información se contradice. ¿Cómo saber cuál es fiable y cuál no?

Si bien es cierto que la Organización Mundial de la Salud a veces comete errores, es una organización de las Naciones Unidas creada para abordar los problemas de salud mundial. No tiene intereses económicos y las corporaciones no pueden presionarlo. Aunque sus mecanismos de control pueden tener fallas.

En cuanto al segundo eslabón, no es una entidad famosa ni reconocida, pero el nombre inspira confianza: Investigación en Ciencias de la Salud.

Sin embargo, hay varios aspectos que ponen en duda las afirmaciones que hace:

- La mayoría de las referencias citadas conducen a páginas que o no conducen al artículo que prometen, o conducen a un artículo que no dice nada relacionado con el tema o conducen a un publicación no científica.
- Los únicos artículos científicos citados son de hace 25 años.
- En el sitio web no existe una sección “acerca de nosotros” que explique quién está escribiendo la información, su formación académica, su conocimiento del tema o posibles conflictos de interés.

4. y 5. ¿Se debe el cambio climático a los seres humanos?

El artículo 5 es científico y fiable. Entonces, ¿por qué no deberíamos darle crédito?

- El propietario del sitio web es una empresa petrolera que obviamente tiene interés en encontrar pruebas de que la gasolina no es una de las causas del cambio climático.
- Algunos artículos científicos encuentran resultados contradictorios con el tema del cambio climático causado por los humanos. Y la investigación podría ser correcta, ya que el cambio climático es un tema complejo. Sin embargo, la investigación científica aislada no puede contrarrestar la suma de argumentos encontrados por miles de trabajos de investigación de diferentes ramas de la ciencia (biología, química, física, medio ambiente, meteorología, geología) en todo el mundo. Es la Comunidad Científica la que está de acuerdo y no unos pocos individuos aislados..

## Tarea 4:

Finalmente, compartiremos los elementos válidos de las diferentes listas de verificación y crearemos una lista de verificación final de todo el grupo.

Daremos un listado de listas de verificación elaboradas por organizaciones que luchan contra el engaño en Internet para que puedan compararlo con la su propia lista.

### LISTA DE VERIFICACIÓN DE LAS FUENTES DE INFORMACIÓN FIABLES

1. **Precisión:** Compare la información que ya conoce con la que se encuentra en la fuente, o con la proporcionada por otra fuente que considere fiable. También busque justificaciones de la precisión del contenido, que a veces se puede encontrar fácilmente, especialmente en temas relacionados con la salud. La jerga técnica no garantiza que el contenido sea confiable.
2. **Autoridad:** ¿El autor de la fuente es un experto o una institución de confianza? En una página web, generalmente puede identificar al propietario / editor por la URL, o verificar si hay una declaración de derechos de autor en la parte inferior de la página.
3. **Conflicto de intereses:** también es necesario determinar si la fuente está sesgada. Por ejemplo, si se trata de información médica de una empresa farmacéutica, esa empresa proporcionará información que respalde su producto. Considere la objetividad y los puntos de vista del autor. ¿Hay anuncios en el sitio? - Los anuncios pueden indicar que la información puede ser menos fiable.
4. **Actualización:** ¿Cuándo se redactó la información? ¿Hay información más reciente sobre el tema? En los sitios web, a menudo se puede encontrar la fecha de los derechos de autor cerca de la parte inferior. Además, busque las palabras "revisado" o "actualizado" para encontrar la fecha del sitio web.
5. **Audiencia:** ¿Quiénes son los lectores previstos y cuál es el propósito de la publicación? Existe una diferencia entre una revista escrita para el público en general y una revista escrita para profesores y expertos en el campo.
6. **Perspectiva:** las fuentes sesgadas pueden ser útiles para crear y desarrollar un argumento, pero asegúrese de encontrar fuentes que le ayuden a comprender el otro lado también. Las fuentes extremadamente sesgadas a menudo tergiversan la información, por lo que puede ser ineficaz usar dicha información.
7. **Términos vagos o argumentos emocionales:** tenga cuidado con las fuentes que usan términos vagos como "muestran estudios recientes" o "muchas gente cree", sin respaldar estas afirmaciones con citas. Las fuentes online son conocidas por esto; recuerde que su objetivo final es maximizar su número de lectores y no producir artículos académicos revisados por pares. Además, tenga cuidado con las palabras

de moda que juegan con las emociones de los lectores. Muchas fuentes de Internet utilizan títulos engañosos para atraer lectores.

8. **Ortografía y gramática:** a veces, un simple vistazo a la forma en que se escribe la información nos da pistas sobre si estamos en una página fiable o no.
9. **La apariencia del sitio web :** los sitios web fiables suelen tener una apariencia más profesional que los sitios web particulares.
10. **Referencias y citas:** ¿son enlaces reales? ¿Conducen a la información prometida?

### Referencias

<https://libanswers.tcl.edu/faq/6286>

<https://paperpile.com/g/find-credible-sources/>

<https://guides.lib.byu.edu/c.php?g=216340&p=1428399>

<https://www.stevenson.edu/online/about-us/news/how-to-identify-reliable-information>

<https://www.ucsfhealth.org/education/evaluating-health-information>

### Parte II. Análisis del proceso

Pedimos a los participantes que se sienten en círculo y el formador hace algunas preguntas para reflexionar:

- ¿Cuáles han sido sus impresiones generales de la actividad?
- ¿Han realizado alguna vez una actividad similar con sus alumnos? ¿Cómo fue?
- ¿Por qué lo hicimos en grupos pequeños y no como una sesión de grupo completo?
- ¿Es mejor que todos vean el mismo tema o que cada grupo vea un tema diferente?
- ¿Por qué no hicimos todos juntos una lista de verificación para empezar, en lugar de pedir a grupos individuales que lo hicieran primero?
- ¿Es diferente la búsqueda de información cuando sabes que tienes que analizar las fuentes?
- ¿Cómo podemos hacer que las personas se sientan así cada vez que buscan algo?

### Parte III. Planificación para la implementación

Reunimos a los participantes en grupos pequeños y les pedimos que diseñen una actividad que las familias puedan hacer con sus hijos y nietos que les permita tomar conciencia de los riesgos de depender de información no verificada.

Para facilitar la programación, proponemos algunas preguntas que pueden servir de guía:

- ¿Qué tendríamos que modificar para realizar esta actividad en el aula con los alumnos?
- ¿Qué temas pueden resultar interesantes para los jóvenes?
- ¿Qué dificultades adicionales encontramos al trabajar con las familias sobre fuentes de información?

#### Posibles adaptaciones

##### Duración:

Si no disponemos de mucho tiempo para el taller, podemos mostrar dos fuentes de información sobre un tema donde es fácil ver cuál es fiable y cuál no. El formador puede buscar un tema que conozca bien y donde le sea fácil distinguir los errores. Un tema específico del país donde se lleva a cabo el taller es un buen ejemplo de un tema en el que podemos esperar que las personas tengan conocimientos previos.

#### 4.4 El uso de dispositivos electrónicos y pantallas

¿Cuánto tiempo pasamos frente a las pantallas?

Una de las preocupaciones entre las familias es determinar cuánto tiempo es saludable para los niños y adolescentes estar usando dispositivos electrónicos como tablet o teléfonos celulares. En la parte 1 buscaremos información sobre este tema y responderemos colectivamente a esta pregunta con una decisión bien informada. En la parte 2 revisaremos qué decisiones hemos tomado como adultos sobre el mismo tema y cuáles de estas decisiones podríamos reconsiderar para convertirnos en referencias positivas para niños y adolescentes.

### Parte I. Presentación de la actividad modelo

#### Paso 1. Actividades introductorias generales

¿Qué actividades disfrutabas más de niño? Podemos empezar presentándonos y hablando de nuestra actividad favorita en la niñez y adolescencia y al final podemos ver si existen diferencias sustanciales ya sea por países o por edades.

## Paso 2. Introducción a una sesión / tema, describiendo lo que ocurrirá durante el mismo

Para presentar el tema les preguntamos si creen que los niños y jóvenes de hoy participan en el mismo tipo de actividades, con la esperanza de que aparezca el tema del tiempo delante de las pantallas. Luego pedimos opiniones sobre cuánto tiempo de pantalla es apropiado para diferentes grupos de edad. Para dinamizar esta parte, una vez que se den las diferentes opiniones, se realizará un ejercicio en el que cada participante estimará por grupo de edad cuánto tiempo debe dedicar al uso de las pantallas. Finalmente mostraremos datos de la OMS y veremos qué participantes se acercaron más a las propuestas de las directrices de la OMS:

Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para niños menores de 5 años:

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664>

### Más información:

<https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

El taller encontrará soluciones positivas para limitar el uso de dispositivos electrónicos y estrategias para facilitar estas alternativas.

## Paso 3. Experimentar una lección / actividad guiada

Comenzaremos la actividad con una lluvia de ideas rápida sobre cómo podemos limitar el uso de las pantallas, y se espera que de forma natural se identifiquen dos enfoques principales, uno que busque prohibir o limitar el uso de dispositivos y el otro que busque actividades alternativas al uso de las pantallas. En general, la educación positiva es más eficaz que imponer restricciones. En este taller intentaremos explorar cómo buscar alternativas, aunque entendemos que poner límites al tiempo de pantalla también es importante.

Ahora es el momento de pensar en alternativas. Sin cambiar nada, en la misma pizarra que antes, cada uno propone actividades alternativas al tiempo de pantalla para los jóvenes. Además de las actividades deportivas y físicas, que contrastan significativamente con el tiempo frente a la pantalla, les pedimos que piensen en actividades que se puedan realizar dentro de casa. Deben inspirarse en lo que hicieron en su infancia.

Luego, producimos una tabla con dos o más columnas. En una, ponemos actividades basadas en pantallas y en la otra, alternativas a las actividades basadas en pantallas.

Reunimos a las personas en pequeños grupos y les pedimos que escriban en notas adhesivas las características que tienen las actividades basadas en pantallas que pueden hacerlas más atractivas que las otras actividades. Luego les pedimos características de las actividades alternativas que podríamos destacar para hacerlas más atractivas.

Proponemos la idea de un rincón sin pantallas. Un rincón sin pantallas es un espacio en la casa o en el aula que tiene como objetivo facilitar y motivar actividades alternativas. Mostramos imágenes de dichos rincones para inspirarnos. Cada grupo elige una actividad y diseña un rincón sin pantallas: ¿Cómo debería ser? ¿Qué materiales se pueden utilizar? ¿Cómo podría hacerse accesible? etc. Entendemos que un rincón sin pantallas es un concepto muy abierto que permite tanto a los formadores como a las personas que realizan el taller explorar de forma creativa y decidir por sí mismos cómo quieren que sea y qué creen que necesita contener. Creemos que esta libertad creativa es un aspecto positivo de la actividad. En caso de dificultad, en el apartado de posibles adaptaciones hay un ejemplo más específico para orientar a los grupos en el proceso de creación de su propio concepto de rincón sin pantallas.

## Parte II. Análisis del proceso

Hasta ahora, el proceso ha sido diseñado para comenzar a abordar el tema de las fuentes de información fiables antes de que los participantes tomen conciencia de los temas que abordaremos en la siguiente sección. Pasar frente a una pantalla a diferentes edades es una forma relajada y experiencial de introducir el concepto de la diferencia entre una opinión y una decisión bien informada.

En esta parte usamos diferentes herramientas de pensamiento crítico para facilitar y organizar más discusiones. La lluvia de ideas es una muy buena herramienta como primer acercamiento a un problema y nos permite asegurarnos de que todos contribuyan. A continuación, la información se presentará en listas que nos permitirán ver más fácilmente las diferentes características de las actividades así como sus fortalezas y debilidades. Otro aspecto que aprovecharemos a la hora de trabajar en listas es que nos será más fácil comparar las diferentes actividades y nos ayudará a ver qué necesitamos en nuestro rincón libre de pantallas.

La parte final del proceso, donde los participantes diseñan un rincón sin pantallas en pequeños grupos, ayuda a consolidar la información presentada en el taller de forma vivencial y permite identificar los posibles beneficios y desafíos de un rincón sin pantallas.

### Parte III. Planificación de la implementación

En primer lugar, consideraremos el papel que desempeñamos los educadores en cuanto a la cantidad de tiempo que los niños y jóvenes pasan frente a una pantalla. ¿Cómo debemos tenerlo en cuenta a la hora de programar actividades y tareas?

Finalmente, todo el grupo discutirá si ven la posibilidad de trabajar con familias y estudiantes en el rincón libre de pantallas, cómo debemos comunicarnos con las familias y qué actividades pueden utilizar los educadores en el aula o con las familias para implementar esta estrategia alternativa..

#### Posibles adaptaciones

##### Duración reducida:

Podemos presentar el problema del uso excesivo de pantallas directamente, citando estudios específicos desde el principio, en lugar de utilizar un ejercicio para obtener opiniones personales.

Presentamos como solución la idea de buscar alternativas positivas.

Luego, los participantes eligen una actividad adecuada para su rincón sin pantallas y discutimos qué necesitaríamos para diseñarla

##### Para ayudar a la búsqueda de alternativas

Podemos dar un ejemplo de una actividad fácil de realizar, como un rincón de pintura.

<b>Ejemplo de rincón sin pantalla: Rincón de pintura</b>	
<b>Actividad</b>	pintura
<b>Material</b>	Mesa, pinturas, pinceles, colores, papeles varios o incluso lienzos.
<b>Lugar</b>	El lugar elegido debe tener buena luz natural y ser lo suficientemente espacioso para trabajar.
<b>Inspiración</b>	Para la inspiración podemos dejar libros de arte, libros de artistas, libros para colorear, un círculo cromático.
<b>Decoración</b>	Imprimimos unos cuadros de pintores que nos gusten y elegimos un espacio en la esquina donde colocar los diferentes dibujos producidos.

Este es un ejemplo de la forma en que el formador del taller puede adaptar su enfoque en función de los intereses y conocimientos del grupo con el que trabajará. Luego les

pedimos que hagan sus listas y diseñen un rincón sin pantallas para otra actividad sencilla, como un rincón de lectura. Si vemos que todavía tienen dificultades con la actividad podemos exponer más ejemplos y más actividades propuestas por el formador para seguir practicando: rincón musical, árbol de proyectos, mesa de ciencias, taller de costura, taller de reciclaje, puzzles, etc.

El objetivo final sería lo mismo, diseñar un rincón libre de pantallas que incorpore una actividad que motive e interese a los participantes, pero con una mirada más guiada a ejemplos prácticos que les ayude a diseñar la suya propia.

## Referencias

Enseñanza sobre el sesgo de confirmación:

<https://www.facinghistory.org/resource-library/standing-democracy/challenge-confirmation-bias>

Productos seguros y dañinos: <https://www.fda.gov/>

<https://www.chemicalsafetyfacts.org/>

El proyecto carcinogénico <http://cpdb.thomas-slone.org/>

<https://web.archive.org/web/20130216192905/http://www.toxnet.nlm.nih.gov/>

Salud y medio ambiente impacto de los productos:

<https://web.archive.org/web/20130213210059/http://sis.nlm.nih.gov/enviro.html>

Quimiofobia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Chemophobia>

Uso de pantallas

Hamilton K, Spinks T, White KM, Kavanagh DJ, Walsh AM. Un análisis psicosocial de las decisiones de los padres para limitar el tiempo de pantallas de su hijo pequeño: un examen de las actitudes, las normas y roles sociales y las percepciones de control. *Br J Health Psychol* 2016; 21 (2): 285–301.

Reid Chassiakos, Y. (Linda), Radesky, J., Christakis, D., Moreno, MA y Cross, C. (2016). Infancia y Adolescencia y Medios Digitales. *Pediatría*, 138 (5), e20162593. doi: 10.1542/peds.2016-2593

## Juego introductorio: ¿A quién debo preguntar primero?

Todos confiamos en nuestros instintos cuando hacemos juicios con respecto a la confiabilidad de otra persona. Queremos poder ayudar a las personas en el desarrollo del buen juicio a la hora de recibir mensajes en los que no vemos las expresiones faciales de las personas que nos comunican información.



El capacitador muestra imágenes de dos personas diferentes en la pantalla y propone una situación en la que los participantes deben decidir cuál es la persona más fiable a la que formular una pregunta específica. Luego, el capacitador les pide a los participantes que voten a mano alzada en cuál de las caras confían más en cada tema. Algunas de las personas en las imágenes serán expertos reconocidos, otras serán caras anónimas y otras serán personas conocidas. Algunas de las preguntas que se pueden hacer son:

- ¿Dónde está la parada de autobús más cercana?

- ¿Cuánto durará la próxima crisis económica?
- ¿Es la quimioterapia la mejor opción para tratar un tumor cerebral?
- ¿Cuándo pondrán los humanos un pie en Marte?
- ¿Dónde está la sección de electrodomésticos?
- ¿Cuál fue la canción más popular en Spotify en 2019?
- ¿Cuál es la mejor manera de hacer fajitas?
- ¿Cuál fue la canción más escuchada en 1969?
- ¿El 'Bisfenol A' es malo para la salud?
- ¿Dónde está el patio de recreo en este pueblo?

Al final del juego, se invita a los alumnos a comentar sobre lo que les haya parecido interesante. El capacitador llega a su propia conclusión:

- **Nuestros instintos pueden estar en lo cierto:** Nuestras suposiciones pueden, por cuestiones simples, ayudarnos a tomar decisiones rápidas sin mucho esfuerzo, ya que no podemos verificar las credenciales de todas las personas a las que les hacemos una pregunta en la calle.
- **Pero a menudo se equivocan:** los prejuicios y los sesgos muestran que nuestras suposiciones a menudo son incorrectas. Es importante que no dependamos únicamente de ellos.
- Cuando recibimos un mensaje en formato digital o en papel, **no vemos el rostro del remitente**. Sin embargo, hay muchos detalles que pueden ayudarnos a discriminar qué fuentes de información son más confiables que otras.

Fuentes de las imágenes:

Paul Krugman: Prolineserver, GFDL 1.2

<<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-1.2.html>>, via Wikimedia Commons

Rita Levi-Montalcini: By Presidenza della Repubblica, Attribution,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11892465>

## @ Decisiones bien informadas

(para la educación a distancia)



**El objetivo de esta actividad de aprendizaje** es practicar y reflexionar sobre el uso de Internet para buscar información y el uso de esta información para tomar decisiones bien informadas.

### El EA aprenderá cómo:

- discutir y presentar los conceptos y actividades a los alumnos adultos;
- utilizar marco metodológico para la enseñanza de los grupos destinatarios en la práctica;
- reflexionar sobre el contenido y el proceso de aprendizaje;
- planificar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que presenta el material del curso para grupos destinatarios específicos.

### Cómo funciona:

- El aprendizaje se basa en el enfoque de Aprendizaje Experiencial;
- La actividad se presenta de forma divertida con una dinámica de grupo como introducción;
- El aprendizaje utiliza una actividad práctica en pequeños grupos para fomentar preguntas y reflexiones;
- La discusión es un debate del grupo completo;
- La duración de la entrega de este tema es de 3 horas

## Parte I Presentación de la actividad modelo

### Contexto de la actividad:

Comenzamos presentando el tema de las decisiones bien informadas y su importancia en el mundo de la información y las redes sociales en el que nuestros hijos están creciendo. Ofrecemos argumentos persuasivos que animan a los padres y abuelos a considerar la importancia de poder determinar la fiabilidad de la información online.

### Rompehielos: Presentación del tema

Les mostramos a los participantes diapositivas con imágenes de dos personas. Pedimos a los participantes que se levanten de sus sillas y desde sus casas muestren con gestos a cuál de las dos personas elegirían para hacer ciertas preguntas. Todos los participantes pueden ver las caras y los gestos de los demás participantes, lo que sirve como rompehielos y ayuda a reducir algunas de las barreras comunes con el aprendizaje a distancia.

### The questions are:

1. ¿Qué medidas debería tomar el gobierno para hacer frente a la crisis económica que se avecina?
2. ¿Nuestra percepción de la suerte afecta en los eventos que nos suceden?
3. ¿Dónde está la sección de electrodomésticos?
4. ¿Dónde está la parada de autobús más cercana?
5. ¿Por cuánto tiempo debo hervir el arroz?
6. ¿Cómo crece un tumor cerebral?
7. ¿Cómo tratar el cáncer de mama?

### Respuestas:

1. Paul Krugman (Premio Nobel de Economía) vs Brad Pitt (actor)
2. Paul Krugman (Premio Nobel de Economía) vs Richard Wiseman (psicólogo experto en sesgos cognitivos)
3. Richar Wiseman (psicólogo experto en sesgos cognitivos) vs dependienta de supermercado
4. Rita Levi-Montalcini ( Premio Nobel, galardonado por su trabajo en neurobiología) vs joven (Ambas respuestas son correctas, pero tendemos a confiar más en las mujeres mayores que en los hombres más jóvenes)
5. Karlos Arguiñano (profesional cocinero) vs Rita Levi-Montalcini (Premio Nobel, galardonado por ella trabajo en neurobiología)
6. Médico desconocido vs Rita Levi-Montalcini (premio Nobel, galardonada por su trabajo en neurobiología)
7. Josep Pàmies (agricultor que afirma conocer la cura para una serie de enfermedades, incluido el cáncer) vs Médico desconocido. (Pero un número creciente de personas en España confía más en Josep Pàmies que en sus propios médicos).

A menudo usamos la intuición en la vida cotidiana para ayudarnos a identificar qué personas son fiables y cuáles no. Por supuesto, podemos cometer muchos errores cuando hacemos esto, pero también puede ser muy útil.

También podemos entrenar nuestra intuición para saber qué sitios web y publicaciones son fiables cuando buscamos información precisa para tomar decisiones que puedan afectarnos a nosotros y a nuestro entorno.

### Realización de experiencia: “Cesta de la compra”. Tarea grupal

Los participantes se dividen en grupos de 3 o 4 personas. Cada grupo recibe una tabla en Google Drive para completar y algunas instrucciones sobre cómo completarla en 40 minutos. El formador está disponible para comprobar que todo está bien y resolver las dudas que surjan durante la actividad.

El grupo completa una tabla con información sobre una sustancia elegida de una lista..

**Estas son las instrucciones que reciben:**

- *En la etiqueta de estos productos puede encontrar las siguientes sustancias. Elegir uno de ellos:*  
*butilcarbamato de yodopropinilo*  
**PARABENOS**  
**FTALATOS**  
*bisfenoles*  
**TRICLOSAN**  
**ALUMINIO**  
*BHT (hidroxitolueno butilado)*  
*Plaguicidas-CLORPIRIFOS*  
**BENZOFENONA**  
**IGNÍFUGO**
- *Busca información sobre la sustancia en Internet y completa la tabla.*
- *Agrega a la tabla cualquier información que pueda ser relevante para la decisión o complemente la ya proporcionada.*
- *Discute y toma una decisión: ¿consumirías o no este producto?*
- *Vuelva al punto 1*

<b>EJERCICIO DE SUSTANCIAS:</b>		
<b>Nombre de la sustancia</b>		
<b>¿Para qué se utiliza esta sustancia?</b>		
<b>¿Qué tipo de productos contienen esta sustancia?</b>		
	<b>INFORMACIÓN A (Y otra información que respalde A)</b>	<b>INFORMACIÓN B (No respalda A)</b>
<b>¿Es perjudicial para la salud, el medio ambiente o ambos?</b>		

<b>Enlace (s)</b>		
<b>Alguna información relevante necesaria para tomar la decisión</b>		
<b>Decisión: ¿Lo comprarías?</b>		

### Compartir y reflexionar con todo el grupo

De vuelta en la sesión principal, cada grupo comparte sus hallazgos sobre el ingrediente o sustancia elegida, el formador intenta dar especial importancia a las dudas que puedan haber surgido durante la actividad y a las nuevas preguntas que cada grupo ha planteado. El formador explica que el Pensamiento Crítico trata de cuestionar y analizar información desde diferentes puntos de vista.

Después de cada presentación, se invita a los participantes a compartir sus pensamientos y cualquier información relevante que conozcan sobre el ingrediente o sustancia elegida.

El formador dirige la discusión organizando turnos para hablar, centrando el debate en los principales problemas que surgen y resumiendo de vez en cuando.

### Reflexión final sobre el pensamiento crítico

El educador da algunos puntos clave para la reflexión final en una presentación. Hay dos puntos de vista principales diferentes en esta actividad: **científico y naturalista**.

#### Punto de vista naturalista:

Se basa en la idea de que lo natural siempre es mejor que lo artificial.

Según este enfoque:

- Todos los productos químicos son dañinos.
- El uso de productos químicos en los productos de consumo es excesivo e injustificado.
- Nuestra responsabilidad como ciudadanos es ser críticos con los productos que compramos y no dejarnos engañar por científicos y empresas.

Lo que pierden de vista:

- Lo natural no siempre es sinónimo de bueno o saludable.
- Los científicos no siempre tienen intereses económicos. Hay organismos científicos que realizan análisis objetivos del impacto de las sustancias.
- La cantidad de sustancia es relevante.
- A menudo, el nivel de toxicidad es mucho más alto que la cantidad contenida en el producto.

### Punto de vista científico:

Se basa en la idea de que las críticas y los miedos de la sociedad son el resultado de la ignorancia y falta de conocimiento sobre términos científicos y autoridades reguladoras.

De acuerdo con este enfoque:

- Todos los productos químicos son buenos, porque son útiles y se ha demostrado que no son dañinos.
- El uso de sustancias químicas en productos de consumo está bien regulado y justificado.
- Los ciudadanos pueden confiar en los científicos, porque son objetivos, y en las empresas, porque están reguladas.
- Todas las sustancias pueden ser dañinas en exceso, es la cantidad de sustancia en un producto lo que determina su toxicidad.

Lo que pierden de vista:

- La ciencia es un trabajo en progreso. En cualquier momento pueden aparecer nuevas pruebas sobre la nocividad de un producto.
- Las regulaciones a menudo no tienen en cuenta el impacto ambiental de los productos.
- Los estudios científicos no siempre son imparciales. A veces pueden verse comprometidos por las empresas que los financian.
- En algunos casos se utilizan sustancias que no son necesarias y para las que existe una alternativa más conocida, natural o respetuosa con el medio ambiente, pero que resulta más cara para el fabricante.

La sociedad, y el debate dentro de la sociedad, a menudo pueden parecer polarizados, con personas que adoptan una de las dos opiniones opuestas sobre un tema. Los debates que se centran únicamente en estos puntos de vista opuestos pasan por alto

muchos elementos importantes de una discusión. Para pensar críticamente, una persona debe saber cuál es su posición inicial sobre un tema para ser consciente de sus propios prejuicios cuando se le presenta nueva información. También deben estar dispuestos a intentar comprender un punto de vista alternativo para ser lo más objetivo posible.

El formador presenta algunas de las ideas más interesantes que cada punto de vista puede aportar al debate.

## Parte II. Análisis del proceso

1. Recordamos todos los pasos de la actividad / lección modelo
2. Análisis de la actividad / lección modelo desde la perspectiva del alumno
3. Análisis de la actividad / lección modelo desde la perspectiva del educador de adultos
4. Discusiones: ¿cómo aprendimos? / ¿Qué aprendimos?

## Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales
2. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

## Posibles adaptaciones

**Contenido:** busca cualquier otra información que sea nueva y polarizada, por ejemplo, alimentación saludable, derechos de los animales, medio ambiente, migración, etc.

**Horario:** programar el trabajo de acuerdo con el tamaño del grupo; tomar descansos si es necesario; Dejar tiempo suficiente para la reflexión, el análisis del proceso y la planificación de la implementación.

**Trabajar en la sesión principal / tiempo de descanso:** si el grupo de alumnos es pequeño, no es necesario trabajar en grupos pequeños. Si el grupo es grande, se recomienda trabajar en parejas de formadores / educadores de adultos.

## Referencias

ECHA (Agencia Europea de Sustancias Químicas): <https://echa.europa.eu/home>

Datos de seguridad química: <https://www.chemicalsafetyfacts.org/>

American Chemistry Council: <https://www.americanchemistry.com/>

Snopes (Inglés): <https://www.snopes.com/>

Maldita Ciencia (español): <https://maldita.es/malditaciencia/1>

## Capítulo 5. Tema 4: Información Errónea y Desinformación

**El objetivo de este tema** es proporcionar a los docentes una mayor comprensión de la desinformación y tergiversación (qué es, por qué y cómo se genera) y sugerir una gama de enfoques que puedan profundizar en las capacidades del pensamiento crítico como una forma de abordarla.

El módulo examinará y discutirá la naturaleza de la información errónea y la desinformación en Internet y en las redes sociales definiendo y categorizando las diferentes formas y centrándose en las habilidades digitales críticas necesarias para detectar y abordar la desinformación. La intención es, por lo tanto, proporcionar a los educadores el conocimiento, la comprensión y las herramientas adaptables que pueden usar para transmitir con confianza su aprendizaje a los padres / abuelos / cuidadores.

### Los EA aprenderán:

- cómo reconocer diferentes tipos de información errónea y desinformación en los medios digitales;
- cómo reconocer y diferenciar las intenciones detrás de su producción;
- cómo planificar e implementar tareas prácticas y orientadas al alumno con el fin de enseñar a los padres y abuelos a tener una mayor alfabetización crítica al utilizar los medios digitales;
- Facilitar la discusión con padres y abuelos que los involucrará en la importancia de trabajar juntos para apoyar la alfabetización digital crítica de los niños bajo su cuidado;
- utilizar el marco metodológico para la enseñanza de los grupos destinatarios en la práctica;
- para ayudar a los estudiantes adultos a reflexionar sobre los conceptos aprendidos y sobre el proceso de aprendizaje.

### Cómo funciona

El enfoque adoptado anima a los profesores a aportar sus propias experiencias al proceso. No es prescriptivo; más bien, los profesores pueden y deben adaptar los métodos para que se adecúen a los contextos nacionales y culturales de la enseñanza y el aprendizaje. Se recomienda encarecidamente a los participantes que adapten las actividades, los ejemplos y las fuentes proporcionadas de forma que reflejen experiencias propias de cada región e idioma.

El objetivo es proporcionar a los educadores una variedad de habilidades útiles y métodos orientados a la acción para involucrar a los padres y abuelos en la importancia de compartir la responsabilidad de ayudar a los niños a desarrollar las habilidades que

necesitan para aprender a leer y escribir críticamente y para poder identificar noticias falsas, la información errónea la desinformación.

El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y en el marco EAR (evocación, adquisición y reflexión)

El diseño de aprendizaje para el tema incluye la provisión de experiencias de aprendizaje al propio ritmo con tareas de aprendizaje integradas, actividades, oportunidades de autoevaluación y aprendizaje basado en proyectos.

**Duración:** La duración de este tema es de 6 horas incluyendo trabajo en grupo y tiempo de autoaprendizaje.

**Tabla 7. Resumen del tema: información errónea y desinformación en la tecnología digital**

<b>Objetivos de aprendizaje</b>  <i>El propósito de este tema es...:</i>	<b>El contenido</b>  <i>incluirá los siguientes temas:</i>	<b>Actividades / Métodos</b>	<b>Tiem- po</b>	<b>Resultados de aprendizaje</b>  <i>Al final del tema, los participantes podrán:</i>
1. Proporcionar a los educadores una comprensión del contexto actual, las intenciones y los problemas clave relacionados con los diferentes tipos de información errónea y desinformación en Internet y en las redes sociales para que puedan involucrar a los padres y abuelos en el	<b>Introducción al tema: 'Fake News': ¿Por qué debería importarnos?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El fenómeno de las fake news</li> <li>● Impacto en la sociedad / ciudadanía</li> <li>● La importancia de un esfuerzo combinado de educadores y padres para proteger a los niños de la información errónea y la desinformación a través de la alfabetización digital crítica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentación introductoria</li> <li>● Discusión en grupo</li> </ul>	0.5 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crear conciencia sobre las noticias falsas y su impacto en los ciudadanos</li> </ul>

<p>apoyo al desarrollo de las habilidades de alfabetización digital crítica de los niños a su cargo.</p> <p>2. Permitir que los educadores transmitan su aprendizaje sobre la información errónea y la desinformación a padres y abuelos</p>	<p><b>Subtema 1:</b> <b>'Noticias falsas', desinformación y tergiversación - Tipos y tácticas</b></p> <p>Información errónea y Desinformación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definiciones</li> <li>• Los 10 tipos diferentes</li> <li>• Cómo se crea y difunde</li> <li>• Intenciones manipuladoras</li> <li>• Ejemplos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación</li> <li>• Actividades grupales que combinan ejemplos con los diferentes tipos de información errónea y desinformación</li> <li>• Investigar en Internet grupal e individualmente</li> <li>• El juego de las noticias - Realidad o ficción</li> </ul>	2.5 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Citar y explicar las definiciones y los tipos de información errónea y desinformación</li> <li>• Identificar ejemplos potenciales de información errónea y desinformación</li> <li>• Comprender las principales intenciones detrás de la creación de desinformación</li> <li>• Comprender cómo se crea y se difunde la desinformación</li> </ul>
<p>1. Proporcionar a los educadores/docentes la comprensión del contexto actual, las intenciones y los problemas clave relacionados con los diferentes tipos de información errónea y desinformación en Internet y en las redes sociales, para que puedan involucrar a los padres y abuelos en el apoyo al desarrollo de las habilidades críticas de alfabetización digital de la niños a su cuidado.</p> <p>2. Permitir que los educadores</p>	<p><b>Subtema 2:</b> <b>'Fake News'; Cómo detectarlas!</b></p> <p>Introducción al pensamiento crítico en el contexto de la información errónea y la desinformación: <b>alfabetización digital crítica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La importancia de integrar las habilidades de pensamiento crítico en la alfabetización digital para combatir la desinformación</li> <li>• cómo la desinformación puede afectar cada elemento: el agente, el mensaje y el intérprete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Examen de factibilidad: ejercicio introductorio para crear conciencia sobre cómo la desinformación nos afecta a todos</li> <li>• Explicación de la alfabetización digital crítica como una competencia importante para abordar la desinformación</li> <li>• Introducción al ejercicio del semáforo</li> <li>• Encontrar el modelo de hechos (UNESCO) y practicar</li> </ul>	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar habilidades críticas de alfabetización digital a los medios y a la información</li> <li>• Introducción para los padres y abuelos sobre el entorno digital (agentes principales, recursos, usuarios, etc.)</li> <li>• Analizar noticias y publicaciones en redes sociales utilizando la prueba CRAAP y otras herramientas.</li> <li>• Aplicar el propio poder de persuasión para convencer a los demás de que no deben confiar en toda la información de los medios digitales.</li> </ul>

<p>transmitan en cascada su aprendizaje sobre información errónea y desinformación a padres y abuelos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las 3 etapas de la aplicación de lo digital crítico Alfabetización en el contexto de la desinformación:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Analizar</li> <li>Descodificar</li> <li>Actuar</li> </ol> </li> <li>Análisis del contenido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introducción al test CRAPP como metodología seguida de práctica usando Mapas Mentales</li> </ul>		
<p>1. Proporcionar a los educadores / docentes una comprensión del contexto actual, las intenciones y los problemas clave relacionados con los diferentes tipos de información errónea y desinformación en Internet y en las redes sociales para que puedan involucrar a los padres y abuelos en el apoyo al desarrollo de las habilidades críticas de alfabetización digital de los niños a su cargo.</p> <p>2. Permitir que los educadores transmitan en cascada su aprendizaje sobre información errónea y</p>	<p><b>Subtema 3:</b> <b>Uso de verificación de datos y herramientas de detección</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ser un 'Detective de Fake News'</li> <li>Herramientas para detectar y refrenar desinformación online</li> <li>(Huellas digitales)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller introductorio</li> <li>Actividades grupales</li> <li>Practicar con las herramientas</li> <li>Autoevaluación para verificar la comprensión</li> </ul>	1 hora	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilice herramientas prácticas para detectar y refrenar la desinformación online;</li> </ul>

desinformación a padres y abuelos				
-----------------------------------	--	--	--	--

## 5.1 Introducción al tema: Fake news - ¿Por qué debería importarnos?

Internet ha revolucionado la forma en que nos comunicamos y accedemos a las noticias, el entretenimiento y otros recursos.

La innovación en los servicios online ha generado importantes beneficios para las personas y la sociedad. Pero hay un debate global cada vez más intenso sobre cómo abordar los diversos problemas que tanto los niños como los adultos experimentan online. Los problemas incluyen:

- exposición al contenido y conductas dañinas;
- privacidad y uso de datos personales;
- el crecimiento del ciberdelito;
- preocupaciones sobre las formas en que compiten las empresas online y el impacto de esto en la innovación, la inversión y las opciones de los consumidores.

Los problemas relacionados con el contenido y las conductas dañinas, incluido el contenido ilegal e inapropiado para la edad, la publicidad política engañosa, las 'fake news' y el acoso, son áreas de especial atención.

Las 'fake news' y la desinformación son un grave problema. En una encuesta realizada en 2018, la Comisión Europea descubrió que la mitad de los niños y los jóvenes están preocupados de no poder decir si una noticia es cierta o no, lo que posteriormente ha disminuido su confianza en las noticias y su seguridad en sus propias habilidades<sup>2</sup>. Este problema también tiene el potencial de aumentar la ansiedad y los miedos de los niños y distorsionar su visión del mundo. Además, no se trata simplemente de un problema de niños y jóvenes a nivel personal, sino que también tiene un impacto en la sociedad en su conjunto. Por lo tanto, tenemos la responsabilidad compartida de ayudar a los niños y jóvenes a desarrollar las habilidades que necesitan para alfabetizarse críticamente y ser capaces de identificar noticias falsas.

Si bien las escuelas están preparadas para ayudar a los niños a adquirir una alfabetización crítica, no pueden hacerlo solas. Las familias, las bibliotecas públicas, las organizaciones comerciales-no comerciales y medios de comunicación, así como los propios niños y jóvenes, deben trabajar juntos. Todo lo que sucede en la escuela ocurre dentro del contexto más amplio de acciones voluntarias y potencialmente regulatorias en las esferas de la industria y la formulación de políticas, pero junto con esto, existe la

<sup>2</sup> 'Fake News and Disinformation online': Flash Eurobarometer 464 (April 2018)  
<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/node/90115>

necesidad de recursos de buena calidad dirigidos por expertos para ayudar a las escuelas y a las familias a apoyar la alfabetización crítica de los niños en la era digital.

Si bien la alfabetización mediática es un término general que se aplica tanto a los medios tradicionales como a los digitales, la alfabetización digital se refiere específicamente a estos últimos. Un enfoque funcional analiza las habilidades prácticas para acceder, navegar y utilizar Internet.

La alfabetización digital crítica, por otro lado, tiene como objetivo capacitar a los usuarios para que consuman contenido de manera crítica, como un requisito previo para la participación online, mediante la identificación de problemas de sesgo, prejuicio, tergiversación y, de hecho, confiabilidad. Sin embargo, la alfabetización digital crítica también debería consistir en comprender la posición de las tecnologías de medios digitales en la sociedad.

Objetivos:

- Animar a los participantes a pensar críticamente sobre las redes sociales.
- Ayudar a los participantes a pensar críticamente sobre el impacto de la 'confusión de la información' en la sociedad.

## Part I. Presentación de la actividad modelo

### Introducción

Al presentar este tema, comenzaremos pidiendo a los participantes que realicen un cuestionario rápido, real o falso: <https://www.bbc.com/ownit/the-basics/real-or-fake-news-quiz>

o

<https://www.theguardian.com/newswise/2021/feb/04/fake-or-real-headlines-quiz-newswise-2021>

Actividad de grupo: Una discusión abierta basada en las preguntas:

- A. ¿Qué entendemos por 'fake news'?
  - a. *Define lo que crees que es*
  - b. *Aporta un ejemplo o ilustración de lo que has definido*
- B. Discusión con ilustraciones del impacto en a) los padres y b) los niños

### Impacto en los padres: El desafío de la ballena azul<sup>3</sup>

<sup>3</sup> <https://www.saferinternet.org.uk/blog/advice-those-concerned-about-blue-whale-story>



There have been many reports about a social media game known as the "Blue Whale Challenge" that is said to encourage young people to self-harm. The game has made the headlines and prompted the police to issue warnings.

*“Han aparecido muchos artículos sobre un juego online llamado ‘El desafío de la Ballena Azul’, que puede alentar a los jóvenes a autolesionarse. El juego ha encabezado titulares y ha provocado la alerta de la policía.”*

### **Impacto en los niños 1: Estudio de un caso**

*Las fake news y la desinformación pueden engañarnos a todos, pero los jóvenes son especialmente vulnerables al contenido falso.*

#### **Hablar con su hijo sobre lo que es real y lo que es falso**

*Una madre, Ann Hickman, confiesa que incluso ella ocasionalmente cree algunas noticias falsas. "Es especialmente difícil si se trata de una noticia de última hora cuando no estoy segura de qué ha sucedido", dice Ann. "Entonces, hay que hablar a los niños sobre cómo la gente publica lo que podría parecer una noticia, para intentar que visites sitios web específicos".*

*A medida que los niños crecen, la cantidad de información que encuentran online aumenta, y Ann dice que su hijo de 11 años ahora obtiene la mayor parte de la información de su teléfono y las redes sociales. Gracias a las conversaciones familiares y las lecciones escolares, el hijo de Ann cuida su privacidad en internet y no usa su nombre real para evitar problemas como el acoso cibernético.*

#### **El impacto de las noticias falsas**

*Quizás la primera experiencia importante con fake news fue cuando el hijo de 11 años de Ann se topó con una noticia sobre el fin del mundo, que citaba varios textos y "pruebas" para demostrar que el mundo terminaría en 2018. "Al principio, estaba realmente muy asustado y disgustado, porque la noticia no parecía obviamente falsa", dice Ann. "Hablamos sobre cómo una historia puede estar respaldada por fotos o citas, pero eso no significa que sea real. Lo manejamos de una manera muy pragmática".*

#### **Ayudar a los niños a desarrollar la alfabetización crítica y digital**

*El consejo de Ann para otros padres es ayudar a los niños a desarrollar las habilidades de pensamiento crítico que necesitan para detectar contenido falso en internet. Esto podría significar la creación de una base de datos mental de contenido "falso" para que puedan detectar ideas similares.*

## Impacto en los niños 2: Mercantilismo

Los jóvenes pueden desconocer los costos ocultos y la publicidad en las aplicaciones, juegos y sitios web. Su privacidad y disfrute online a veces pueden verse afectados por esquemas de publicidad y marketing, lo que también puede significar gastar dinero en internet sin darse cuenta, por ejemplo, dentro de las aplicaciones. Se debe alentar a los niños a mantener la privacidad de su información personal, aprender a bloquear tanto las ventanas emergentes como los correos electrónicos no deseados, desactivar las compras dentro de la aplicación en los dispositivos cuando sea posible y usar una dirección de correo electrónico familiar al completar formularios online.

### Actividad grupal: Reflexión y discusión:

1. ¿Crees que alguna vez te han engañado las fake news sobre el COVID-19?
2. Reflexión de la propia experiencia: Si te pueden engañar... ¿Qué conclusión sacas?
3. ¿Te preocupa el impacto de las noticias falsas en el bienestar de tus alumnos?

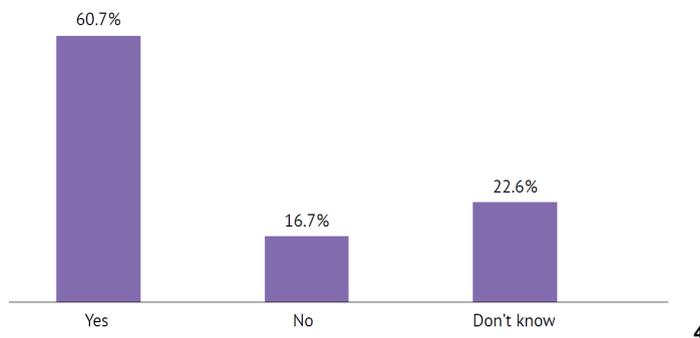


“¡Seguramente eres más vulnerable de lo que crees! Alguna vez te has sentido bombardeado de fake news?

¿De qué clase eran? ¿De dónde provenía esa información? ¿Cómo y por qué pensaste que estabas siendo bombardeado?”

Encuesta a profesores: ¿Te preocupa el impacto de las fake news en el bienestar de tus alumnos?

Teacher survey: are you concerned about the impact of fake news on pupils' well-being?



Investigación realizada por el Fondo Nacional de Alfabetización del Reino Unido:

<sup>4</sup> National Literacy Trust: Fake News and Critical Literacy Report 2018



Over a third, (34%) of parents said they were concerned fake news and misinformation would make their children worried or anxious.

“El 34% de los padres dicen estar preocupados por las noticias falsas y la desinformación, que pueden hacer que sus hijos se sientan preocupados y angustiados”

## Parte II. Análisis del proceso

1. El tema se presentará a través de un marco estructurado en el que se alentará a los participantes a identificar los desafíos y a recopilar información: un enfoque de aprendizaje experiencial basado en vivencias y reflexiones personales.
2. Utilizando, por ejemplo, la pandemia del coronavirus como situación, recordando ejemplos reales de información errónea y desinformación.
  - i. Se alentará a los participantes a reflexionar sobre su propia experiencia al identificar alguna información que era engañosa o falsa y a explicar cómo supieron que era falsa
  - ii. Consideraremos las implicaciones para la sociedad y las personas sugiriendo ejemplos de 'Fake news' que han circulado durante la Pandemia del coronavirus
  - iii. Consideraremos el impacto negativo que la desinformación puede tener en la sociedad
3. Análisis del tema y sus imperativos desde la perspectiva de los docentes. Sugerencias sobre el papel del educador en la sensibilización de los problemas entre padres y abuelos.

## Parte III. Planificación de la implementación

1. Discusión sobre por qué es importante comprender por qué la desinformación en los medios digitales / sociales es un problema para las personas, la sociedad y la ciudadanía.
2. Los niños y jóvenes aprenden a través de la socialización y la familia ha sido identificada como el principal agente de socialización durante la infancia. Por lo tanto, no se puede subestimar el papel de los padres y cuidadores en el apoyo a los niños para que desarrollen las habilidades críticas de alfabetización digital que los protegerán de la información errónea y la desinformación. Revisar la evidencia de la investigación .
3. Determinar la necesidad de crear conciencia sobre el problema y las posibles tácticas para lograrlo.

## 5.2 Subtema 1: Fake news, información errónea y desinformación

### Tipos y tácticas

Ha habido muchos usos del término "fake news". Un mapa de Tendencias de Google muestra que las personas comenzaron a buscar el término ampliamente en 2016 y un pico en mayo de 2020<sup>5</sup>. En este subtema, los participantes aprenderán a) por qué este término es inadecuado para explicar el nivel de contaminación de la información, b) por qué el término se ha vuelto tan problemático que debemos evitar usarlo y c) qué términos debemos usar y qué representan.

Desafortunadamente, el término 'fake news' a menudo se politiza y se utiliza como un arma contra la industria de las noticias y como una forma de socavar las noticias que no gustan a las personas en el poder. En su lugar, se recomienda utilizar los términos información errónea y desinformación. Este subtema examina los diferentes tipos que existen y dónde se ubican estos tipos en el espectro del "caos de la información".

Examinaremos las 10 categorías principales de información errónea y desinformación, desde la sátira y la parodia hasta el contenido manipulado e inventado. Al examinar estas categorías, se puede ver que este problema es mucho más complejo de lo que sugiere el término "fake news".

Si queremos pensar en soluciones para los diferentes tipos de información que contaminan nuestros flujos de redes sociales y desinforman tanto a niños como a adultos, debemos comprender la naturaleza del problema con más detalle. También debemos pensar en las personas que están creando este tipo de contenido y qué los motiva a hacerlo. Qué tipo de contenido están produciendo y cómo los recibe el público; y qué motiva a las personas a volver a compartir información.

Al final de este subtema, los docentes deben sentirse capaces de utilizar la terminología y las definiciones que son apropiadas para la discusión de los problemas asociados con el 'caos de la información'. Y habrán considerado el papel vital de los padres / abuelos en el apoyo a los niños para desarrollar habilidades críticas de alfabetización

Este subtema tiene como objetivo ayudar a los participantes a:

- Ser un consumidor más perspicaz de la información que se encuentra en internet, al pensar en el amplio espectro de información errónea y desinformación.
- Pensar críticamente sobre las personas que crean este tipo de información, qué formatos toma, cómo se puede interpretar y cómo se difunde.
- Comprender las complejidades de lo que solemos llamar 'Fake News' (desinformación y tergiversación), particularmente la necesidad de diferenciar entre quienes crean este tipo de información, los formatos que usan y la forma en que los receptores pueden compartir estos mensajes.

<sup>5</sup> <https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205-y&q=fake%20news>

- Poder considerar las dificultades que tenemos para abordar los desafíos de la información errónea y la desinformación.
- Destacar la cuestión de cómo la información errónea y la desinformación afectan a las personas, las democracias y las sociedades abiertas.

### Parte I. Presentación de una actividad modelo

1. *Presentación introductoria* con discusión (Ver Anexo 2 punto 1 + Presentación en Powerpoint\_ Información Errónea y Desinformación) para examinar los diferentes términos utilizados: Fake News, Información Errónea y , Desinformación y Mala Información, la diferencia entre los términos y cómo se definen.

A esto le sigue un examen más detallado de las 3 categorías principales de información errónea, desinformación y mala información, incluidos los 10 tipos principales y cómo se presentan.

Trabajo en grupo 1: Presentación a los participantes de unas diapositivas en las que se muestran 15 ejemplos de información errónea y desinformación. Se les pide que decidan cuál de los 10 tipos diferentes representa cada ejemplo y que reflexionen sobre el impacto potencial y el grado de daño que podría darse en los niños.

2. Los participantes ven un video de presentación (incluido en la presentación de diapositivas del Anexo 2) que muestra el uso de técnicas de 'Deepfake'. A esto le sigue una discusión sobre el uso, las implicaciones y los peligros del 'Deepfake'.
3. El tema de las intenciones y motivaciones detrás de la información errónea y desinformación se presentará a través de un ejercicio grupal dirigido a que los participantes piensen por qué se creó y con qué propósito.

Trabajo en grupo 2: Tarea: Enumera las que crees que son las principales intenciones y motivaciones para la información errónea y la desinformación con ejemplos. Comentarios al grupo completo y discusión seguida de una breve aportación teórica ( (Ver Anexo 2 punto 3 + Presentación en Powerpoint\_ Información errónea y desinformación diapositiva 11) y una explicación para llenar posibles lagunas. ¡Y una discusión sobre por qué debería importarnos! ¿Cuáles son las implicaciones para padres e hijos?

4. *Presentación breve* (Ver Anexo 2 punto 4 + Presentación en Powerpoint\_ Desinformación y tergiversación diapositiva 19) sobre cómo se genera y se difunde la desinformación en internet, incluidas explicaciones sobre Trolls y Bots, etc.

Reflexión grupal : discutir la influencia y el impacto de la información errónea y la desinformación en los niños, la política, la democracia , la seguridad, las comunidades, la confianza, la prosperidad, las emociones, el bienestar, etc. Y el papel vital de los padres para contrarrestar los impactos negativos.

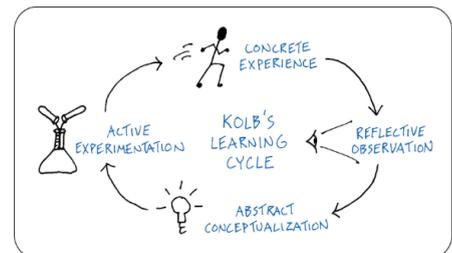
**Revisión final:** Juego "Noticias: ¿realidad o ficción!" Se pide a los participantes que vean tres artículos de noticias y "adivinen" si la historia es verdadera o falsa. Esto actúa como una introducción al subtema 2 y a la importancia de utilizar las habilidades del pensamiento crítico para determinar qué es verdadero o falso.

5. **Autoestudio sugerido:** ¡Intenta crear tus propias noticias falsas! Juega a este juego desarrollado por la Universidad de Cambridge y disponible en varios idiomas: <https://www.getbadnews.com/#intro>  
<https://getbadnews.delfi.lt/>

## Parte II. Análisis de un proceso

Los procesos aplicados en este subtema se basan en el modelo de aprendizaje experiencial de Kolb sobre la base del cual, después de una breve presentación introductoria, los participantes reflexionarán sobre sus experiencias concretas para compararlas con una serie de conceptos presentados y luego experimentarán buscando y categorizando ejemplos reales de información errónea y desinformación.

Se utilizará una combinación de actividades de 'aprendizaje basado en la indagación' y en la presentación de contenidos para facilitar este proceso. (El Aprendizaje basado en la investigación es una forma de aprendizaje activo que comienza planteando preguntas, problemas o un escenario).



## Parte III. Planificación para la implementación

El énfasis y los ejemplos deberán adaptarse para los diferentes destinatarios de educadores y padres / abuelos para garantizar su eficacia; sin embargo, en principio, los objetivos y el enfoque / proceso de aprendizaje basado en la indagación y el contenido son completamente transferibles para diferentes grupos destinatarios.

### 5.3 Subtema 2: Noticias falsas: ¿cómo detectarlas!

El proceso y la capacidad para poder evaluar y separar noticias falsas / desinformación de noticias reales / información verdadera requiere una combinación de habilidades de pensamiento crítico y habilidades de alfabetización mediática / digital. En otras palabras, es importante desarrollar las habilidades de *Alfabetización digital crítica*.

El concepto de Alfabetización Digital Crítica, una combinación de habilidades de pensamiento crítico y alfabetización digital, enfatiza la interrelación de las competencias con respecto a la información y los medios digitales, incluida la comprensión de cómo las comunicaciones interactúan con la identidad individual y los desarrollos sociales.

La Alfabetización Digital Crítica es cada vez más una habilidad esencial para la vida, necesaria para saber qué está contribuyendo a la propia identidad y cómo se puede navegar por la información presentada en Internet y en las plataformas de redes sociales. Nos pone alerta sobre nuestro consumo, producción, descubrimiento, evaluación e intercambio de información, y nuestra comprensión de nosotros mismos y de los demás en la sociedad de la información. Las habilidades de Alfabetización Digital Crítica (ADC) (más sobre ADC: capítulo 1, parte 2.4) son esenciales para ayudarnos a detectar la información errónea y la desinformación, tanto en formas obvias como subliminales, y su posible impacto negativo.

Este módulo tiene como objetivo ayudar a los participantes a reconocer la información errónea y la desinformación a través de la aplicación de habilidades de pensamiento crítico para poder reconocer y resistir cuando están siendo manipulados en relación con la desinformación disfrazada de noticias / información.

Los participantes aprenderán a desarrollar y utilizar el marco de las habilidades de pensamiento crítico del "Juicio Reflexivo con Propósito",<sup>6</sup> que implica el uso de análisis, interpretación, evaluación, autorregulación, inferencia y explicación.

Analizarán la información en las redes sociales y online, deconstruyendo los mensajes en las partes que los componen, así como aprendiendo sobre las fuentes y su fiabilidad (o la falta de ella).

Este subtema examina cómo detectar noticias falsas y ofrece algunos consejos y trucos útiles sobre cómo filtrar los hechos de la ficción. Examina una serie de noticias y artículos y pide a los participantes que apliquen habilidades de pensamiento crítico para elegir si ciertos elementos pueden ser fiables o no.

### Parte I. Presentación de una actividad modelo

1. Con el fin de presentar este tema, se pedirá a los participantes que realicen un "Cuestionario sobre Factfulness"<sup>7</sup>. Este cuestionario está basado en el libro 'Factfulness' escrito por Hans Rosling (el término tiene difícil traducción, pero lo podemos resumir como actuar con objetividad o basándonos en hechos comprobables). El 'Cuestionario sobre Factfulness' es un ejercicio introductorio que creará conciencia sobre cómo nos afecta la desinformación. <https://factfulnessquiz.com/> (o Presentación de Powerpoint\_ Diapositivas 22-27 de información errónea y desinformación)
2. *Presentación* (Ver Anexo 3A + Presentación de Powerpoint\_ Diapositivas de información errónea y desinformación 28-47): Hacia la Alfabetización Digital Crítica: una explicación de por qué el pensamiento crítico combinado con la alfabetización digital es una competencia importante para abordar la desinformación.

<sup>6</sup> Facione, P. (2010, updated). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. <https://www.insightassessment.com>

<sup>7</sup> <https://factfulnessquiz.com/>

- 2.1. Qué se entiende por Alfabetización Digital Crítica y su propósito en el contexto de la Información Errónea y la Desinformación
- 2.2. Roles en la creación y distribución de Desinformación (Agente, Mensaje e Intérprete)

Actividad de Grupo y Discusión: basado en el análisis del estudio de un caso (ver diapositiva 35).

*Presentación* de 3 enfoques para aplicar el pensamiento crítico en el contexto de la desinformación:

### 1. Analizar

- 1.1. Elementos de desinformación (agente; mensaje; intérprete)

Actividad grupal; Tarea: busca un ejemplo en internet de desinformación (por ejemplo, en Facebook, sitios web de medios, foros, etc.). Analiza y compara los agentes, mensajes e intérpretes en las 3 fuentes diferentes que has elegido utilizando las preguntas de orientación discutidas en la presentación (ver diapositivas 32-34).

- 1.2. Introducción al verificador de datos de semáforos (ver Anexo 3, parte 1b y diapositivas 36-39)

Actividad de grupo; Tarea: Aplica el verificador de hechos del semáforo extrayendo un fragmento de un artículo o discurso reciente de una figura pública. Después de haber investigado las declaraciones comunicadas, márcalas en verde, amarillo o rojo de acuerdo con el sistema descrito en la presentación. (p. ej., discurso del presidente Macron:

<https://www.ft.com/content/7e7e1bb8-0223-11ea-be59-e49b2a136b8d> ). Compara y analiza tus hallazgos con un compañero.

- 1.3. Introducción a la prueba CRAPP como metodología que incluye el uso del análisis CRAPP (ver Anexo 3 parte 1C + diapositivas 40-47) con Mapas Mentales en Miro (<https://miro.com>).

Actividad grupal; Tarea: utilizando el siguiente artículo: <https://www.peta.org/issues/animal-companion-issues/animal-companion-factsheet/s/animal-abuse-human-abuse-partners-crime/>, crea un mapa mental en Miro para examinar el artículo a través de los lentes de una prueba CRAAP. ¿Puedes confiar en él o no? Si puedes, ¿hay elementos de los que, sin embargo, dudas? Si no puedes, ¿hay algo cierto sobre el artículo?

### 2. Descodificar

- 2.1. Introducción al énfasis de las palabras (ver Anexo 3, parte 2.1 + diapositiva 48-50)

Actividad de grupo: El ejercicio El Énfasis Importa (diapositiva 49) para descodificar el mensaje; cambios de énfasis que conectan con los cambios de sentido (véase la parte 2.1 Anexo 3)

3. Actuar (ver Subtema 3)

## Parte II. Análisis del proceso

La mezcla de la actividad un 'aprendizaje basado en la investigación', el aprender actuando y la aportación de contenidos de ciertos conocimientos, se utilizarán para facilitar este proceso. (El aprendizaje basado en la indagación es una forma de aprendizaje activo que comienza planteando preguntas, problemas o un escenario).

El marco de habilidades de pensamiento crítico del "Juicio Reflexivo con Propósito",<sup>8</sup> que implica el uso de análisis, interpretación, evaluación, autorregulación, inferencia y explicación también se aplicará.

El proceso se concentrará en el desarrollo de Habilidades Críticas de Alfabetización Digital a través de presentaciones, discusiones grupales, ejercicios ilustrativos y aprendizaje experiencial.

## Parte III. Planificación para la implementación

*Discusión* sobre cómo adaptar este tema para conocer la experiencia de los padres / abuelos y los niños.

Como se discutió anteriormente, los niños y jóvenes aprenden a través de la socialización y la familia ha sido identificada como el principal agente de socialización durante la infancia. Por lo tanto, no se puede subestimar el papel de los padres y cuidadores en el apoyo a los niños para que desarrollen habilidades críticas de alfabetización.

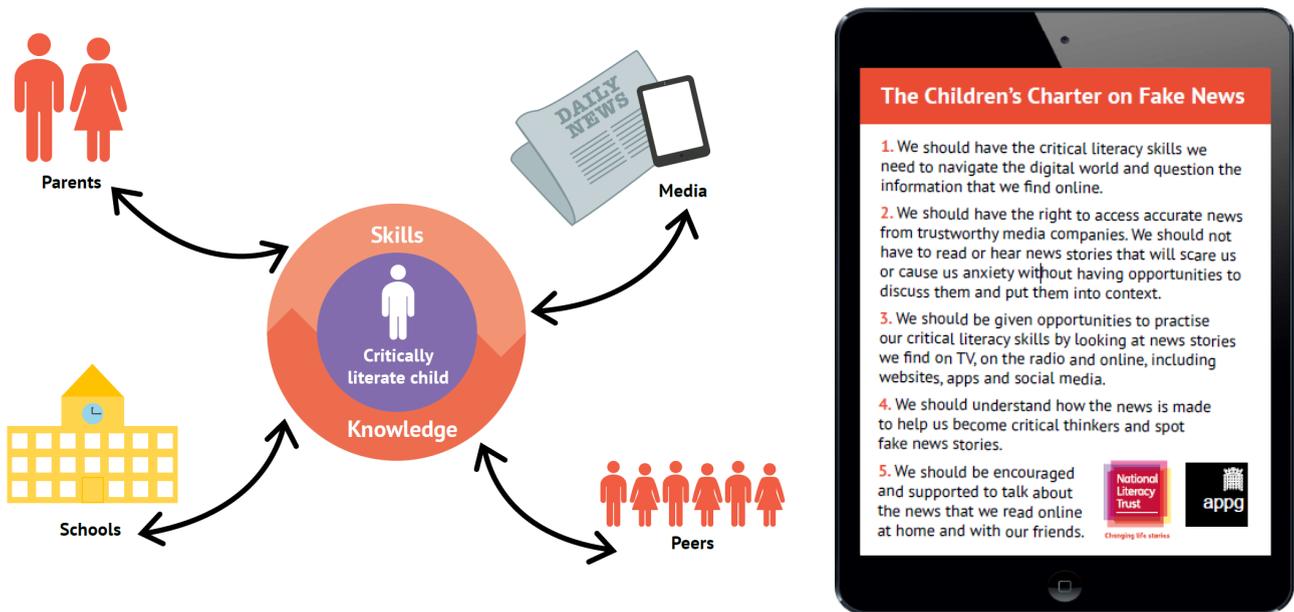
Los padres y abuelos deben recibir información sobre alfabetización crítica y desinformación. Se les debe animar a leer y evaluar fuentes con sus hijos.

Hay pruebas sólidas que demuestran que los padres y los cuidadores tienen un papel que desempeñar para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades de alfabetización fundamentales<sup>9</sup>. Es necesario reflexionar sobre cómo podría ser el apoyo para los padres, incluidos consejos para los padres que no están seguros de sí mismos sobre cómo detectar noticias falsas, información errónea y desinformación. Son importantes las estrategias para ayudar a los padres a facilitar las conversaciones sobre las noticias con su hijo en casa, por ejemplo, mientras miran o escuchan las noticias juntos, y la orientación sobre cómo hablar con los niños sobre noticias perturbadoras para ayudarlos a procesar y racionalizar las noticias. La clave es que los padres comprendan los

<sup>8</sup> Facione, P. (2010, updated). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. <https://www.insightassessment.com>

<sup>9</sup> National Literacy Trust: Fake News and Critical Literacy, 2018.

comportamientos online de sus hijos y experimenten personalmente los sitios y las aplicaciones que usan sus hijos y los juegos a los que juegan.



### 5.4 Subtema 3: Verificación de hechos y acciones contra la desinformación

Desde memes virales hasta las llamadas "fake news", la web está repleta de información: verdadera, falsa e información en puntos intermedios. Para muchos niños, esto hace que la web sea un lugar desafiante para encontrar fuentes creíbles y fiables. Entonces, ¿cuál es la mejor manera de ayudar a los niños a usar la Web de manera eficaz como herramienta de verificación de datos? El subtema 3 proporciona consejos, recursos y consejos prácticos para que los educadores los utilicen cuando ayuden a los padres, abuelos y, a través de ellos, a los niños a encontrar información fiable en internet.

Sin embargo, sigue siendo una habilidad utilizar estas herramientas y encontrar la verdad. Este subtema final combina habilidades de alfabetización digital crítica con el uso de herramientas y aplicaciones que se pueden utilizar para detectar noticias falsas, información errónea y desinformación. En otras palabras, cómo convertirse en un **detective de noticias falsas** y, lo que es más importante, presenta una variedad de herramientas y métodos para informar sobre noticias falsas, información errónea y desinformación.

El subtema 3 aborda la tercera etapa de la aplicación del pensamiento crítico en el contexto de la desinformación mediante la verificación de hechos y la adopción de medidas personales contra la desinformación mediante técnicas de notificación y bloqueo. (Ver Anexo 3 parte 2 y Diapositivas 51-68 de la presentación de PowerPoint)

## Parte I. Presentación de una actividad modelo

### a. Verificación de hechos

*Presentación:* Descubrir qué es real / verdadero y qué es falso utilizando la amplia gama de herramientas y recursos que se han desarrollado en los últimos 3 años. La presentación con actividades de apoyo examinará:

a. Cómo probar si una imagen es real o ha sido modificada (ver Anexo 3, parte 2.2);

Actividad: Estudia la imagen presentada y, utilizando las herramientas y técnicas presentadas, decide si la imagen es real o ha sido modificada

(ver: [https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm\\_source=google & utm\\_medium = organic & utm\\_campaign = organic](https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic) )

b. Cómo determinar la autenticidad de un sitio web:

Actividad grupal: enumera ocho formas de detectar un sitio web falso, fraudulento o fraudulento y coméntalo en una sesión grupal.

### b. La adopción de medidas contra la desinformación

a. *Presentación:* Cómo convertirse en un 'Detective de noticias falsas' (diapositiva 52) que incluye la identificación de herramientas para:

- a. Detectar manipulación de imágenes
- b. Verificación de los sitios web
- c. Verificación de las organizaciones

b. Informar sobre 'Fake News' y desinformación - herramientas y métodos para la presentación de informes y el bloqueo de la desinformación perjudicial .

c. *Presentación:* Sitios web y *criterios* alrededor del mundo para usar, cuando abordamos y denunciamos la desinformación  
<https://www.poynter.org/ifcn/anti-misinformation-actions>

## Parte II. Análisis del proceso

Una sesión muy práctica donde los participantes pueden probar una amplia gama de herramientas (incluye una caja de herramientas multilingüe de sitios y aplicaciones).

Nuevamente, este subtema utilizará una combinación de aprendizaje práctico y aprendizaje basado en la investigación.

### Parte III. Planificación de la implementación

Debates sobre cómo adaptar este tema para satisfacer la experiencia de los padres / abuelos y de los niños:

Fundamentalmente se trata de brindar el apoyo a los padres / abuelos que les permitirá ayudar a los niños a desarrollar su alfabetización digital y su pensamiento crítico y a detectar la diferencia entre realidad y ficción dentro de internet.

Este tema muestra una amplia gama de tácticas y estrategias que los padres / abuelos pueden usar para ayudar a los niños a desarrollar una alfabetización crítica y digital. Sin embargo, en esencia, basándose en la comprensión de las estrategias y tácticas anteriores, los padres / abuelos simplemente deben seguir la siguiente guía con los niños a su cuidado:

**Hable con ellos:** los niños dependen más de su familia que de las redes sociales para su información, así que hable con ellos sobre lo que sucede en internet. También es útil hablar sobre cómo se crea la información que ven online para que comprendan mejor las intenciones que hay detrás.

**Leer:** muchas personas comparten historias que en realidad no leen. Anime a los niños a leer más allá del titular y a no compartir si detectan algo, sino ayudar a aclarar las cosas.

**Verificar:** Comparte formas rápidas y fáciles de verificar la fiabilidad de la información. Esto podría consistir en realizar una búsqueda para comprobar quién es el autor y su credibilidad, ver si la información está disponible en sitios de buena reputación y utilizar buenos sitios web de verificación de datos para obtener más información. También vale la pena hablar con ellos sobre el spam y la posibilidad de que algunos de los anuncios con los que se encuentren también sean falsos.

**Involúcrese:** la alfabetización digital implica una participación conjunta. Enseñe a los niños a ser ciudadanos digitales honestos, vigilantes y creativos.

## @ Información Errónea y Desinformación

(para la enseñanza y el aprendizaje a distancia)



**El objetivo de esta actividad de aprendizaje** es permitir que los alumnos y los educadores de adultos apliquen habilidades críticas de alfabetización digital para reconocer mejor los diferentes tipos de desinformación y tergiversación y las intenciones detrás de su generación.

### El EA aprenderá a:

- reconocer diferentes tipos de información errónea y desinformación
- reconocer y diferenciar las intenciones detrás de su generación
- planificar e implementar tareas prácticas y orientadas al alumno para enseñar a los padres / abuelos a tener una alfabetización más crítica al utilizar los medios digitales.
- facilitar la discusión con padres y abuelos que los involucrará en la importancia de trabajar juntos para apoyar la alfabetización digital crítica de los niños bajo su cuidado;

### Cómo funciona:

- El aprendizaje se basa en un enfoque de MIC y el marco EAR (evocación / adquisición de significado / reflexión);
- El aprendizaje emplea presentaciones de ejemplos, videos, actividades individuales y grupales, cuestionarios de aprendizaje y estudios de casos prácticos;
- La duración de la entrega de este tema es de 2,5 horas (+ el tiempo de investigación y estudio individual).

## Parte I. Presentación de un modelo de actividades

### Recordatorio:

En la Era de la Información Digital, las noticias y la información se comparten más rápidamente que nunca en los medios digitales. La capacidad de discernir información verdadera de información falsa se ha vuelto muy importante y al mismo tiempo muy difícil. Esta actividad incluye los siguientes temas:

- Noticias falsas: ¿Qué son y para qué sirven?

- Definiciones y los diferentes tipos
- Cómo se crean y difunden online
- Intenciones detrás de su creación
- ¿Por qué debería importarnos?
- Noticias falsas: ¡cómo detectarlas!
  - Uso de las habilidades de pensamiento crítico
  - Las 3 etapas de la aplicación de la alfabetización digital crítica
  - Análisis de contenido
- Uso de herramientas de verificación de hechos e informes

## Realización

### **A. Introducción a los diferentes tipos de información errónea y desinformación**

El tema se introduce con una presentación (Ver Anexo 2 partes 1 y 2 y Diapositivas de presentación 1-15 ) sobre noticias falsas, información errónea y desinformación. Esto incluye definiciones, ejemplos y videos para distinguir los diferentes tipos e intenciones detrás de la información errónea y la desinformación en los medios digitales.

### **B. Examen de las intenciones y motivaciones detrás de la información errónea y la desinformación**

**Tarea 1. Una discusión en grupo: ¿Cuáles son las intenciones y motivaciones detrás de la información errónea y la desinformación? - ¿Por qué se crea? ¿Por qué debería importarnos? (10 minutos)**

*(Análisis, Reflexión y puesta en común de ideas)*

Las intenciones, motivaciones e implicaciones son localizadas, resumidas y clasificadas en una breve presentación. (ver Anexo 2 parte 3 y Diapositivas de presentación 16-17)

### **C. Análisis de cómo se difunde la desinformación en internet**

Una presentación (ver Anexo 2 partes 4 y 5 y Diapositivas de presentación 18-19) con discusiones grupales sobre los creadores y remitentes de la información errónea y la desinformación.

### **D. Cómo detectar la información errónea y la desinformación**

Este tema se presenta a través de la **Tarea 2, una actividad individual y grupal.** (ver Diapositivas de presentación 20 - 28)

**Tarea 2. Un Cuestionario de Aprendizaje sobre Hechos Reales: (15 minutos)**

Se pide a los participantes que seleccionen la respuesta correcta de 10 preguntas de opción múltiple, cada una tiene 3 opciones de respuesta. El objetivo es hacer que piensen críticamente al elegir la respuesta correcta. Es muy poco probable que los participantes sepan las respuestas de antemano, por lo que sus respuestas deberán basarse en una evaluación crítica de la probabilidad.

Individualmente, los participantes del curso considerarán cada pregunta por turno y elegirán la opción (Elija la respuesta A, B o C) que consideren la respuesta correcta.

Luego se les dará las respuestas correctas a cada pregunta y habrá una discusión en grupo sobre el razonamiento detrás de sus elecciones.

### Las preguntas son:

1. En todos los países de bajos ingresos del mundo actual, ¿cuántas niñas terminan la escuela primaria?
2. ¿Dónde vive la mayoría de la población mundial?
3. En los últimos 20 años, la proporción de la población mundial que vive en la pobreza extrema ha.....
4. ¿Cuál es la esperanza de vida del mundo actual?
5. En la actualidad, hay 2 mil millones de niños de 0 a 15 años en el mundo. ¿Cuántos niños habrá en el año 2100, según la ONU?
6. La ONU predice que para 2100 la población mundial habrá aumentado en otros 4 mil millones de personas. ¿Cuál es la principal razón?
7. ¿Cómo ha cambiado el número de muertes por año por *desastres naturales* durante los últimos cien años?
8. ¿Cuántos de los niños de 1 año del mundo en la actualidad han sido vacunados contra alguna enfermedad?
9. En 1996, los tigres, los pandas gigantes y los rinocerontes negros estaban todos en peligro de extinción. ¿Cuántas de estas tres especies están en mayor peligro hoy en día?
10. En todo el mundo, los hombres de 30 años han pasado 10 años en la escuela, en promedio. ¿Cuántos años han pasado en la escuela las mujeres de la misma edad?

### **E. Técnicas de pensamiento crítico para la verificación de hechos**

Una presentación sobre dos técnicas que son útiles para la verificación de hechos: el “Verificador de semáforos” y el “Método CRAAP” (ver el Anexo 3 y las diapositivas de presentación 29-51)

### **Tarea 3. Aplicar el método CRAAP ( 20 minutos)**

Trabajando en parejas (o individualmente), los participantes examinan un artículo a través de la lente de la prueba CRAAP: <https://www.peta.org/issues/animal-companion-issues/animal-companion-factsheets/animal-abuse-human-abuse-partners-crime/>

Y para determinar:

- Si confían o no en el artículo, creen que dice la verdad.
- Si lo hacen, ¿hay algún elemento sobre el que duden?
- Si no es así, ¿consideran que alguno de los datos es verdadero / exacto?

### **F. Herramientas de verificación de hechos e informes**

Una presentación (ver el Anexo 3 y las diapositivas de la presentación 52-63) sobre:

- métodos para verificar los datos de los medios digitales: imágenes, clickbait, urls, etc.
- Sitios web de verificación de hechos
- Detectar información 'falsa' en Facebook, Google, Twitter, etc.

#### **Tarea 4: Jugar al juego 'Ficticius' (Ver diapositiva de presentación 64) (10 minutos)**

Un juego que se juega de forma individual para desafiar la capacidad del participante para detectar desinformación en una selección de noticias sobre COVID-19:

<http://facticius.augamestudio.com/#/> ○

<http://facticious-pandemic.augamestudio.com/#/>

**G. Resumen, repaso y reflexión:** (Vea las diapositivas de la presentación 69 a 70)

### **Parte II. Análisis del proceso**

1. Recordar todos los pasos de la actividad / lección modelo.
2. Análisis de la actividad / lección modelo desde la perspectiva del alumno.
3. Análisis de la actividad / lección modelo desde la perspectiva de los educadores de adultos.
4. Discusiones: ¿cómo aprendimos? / ¿Qué aprendimos?

### **Parte III. Planificación para la implementación**

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales
2. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

### **Referencias**

Shout Out UK: <https://www.shoutoutuk.org/>

[www.Internetmatters.org](http://www.Internetmatters.org)

Manual de la UNESCO para la educación y la formación en periodismo (2018)

Cómo me convertí en una falsificación profunda: BBC

Factfulness Quiz, Hans Rosling: <https://factfulnessquiz.com>

Método CRAAP: <https://libguides.ioe.ac.uk/evaluating/craap>

Tineye: <https://tineye.com>

Copyscape: <https://www.copyscape>

Snopes: <https://www.snopes.com>

FotoForensics: <http://fotoforensics.com>

## Capítulo 6. Tema 5: Seguridad y privacidad

### 6.1 Introducción al tema

#### Seguridad y privacidad en la web

**El objetivo de este módulo** es discutir el tema de la seguridad y la privacidad en Internet, conocer los peligros y cómo pueden evitarse o reducirse. Para ello, se muestran las medidas técnicas que se deben tomar y se explica el manejo crítico de los datos privados y la protección de datos en Internet.

#### El educador / formador de adultos enseñará a:

- conocer la diferencia entre seguridad y privacidad;
- conocer los temas más importantes y aplicarlos en tareas prácticas;
- saber cómo proteger mejor la seguridad y privacidad en Internet;
- aprender a buscar en Internet de forma segura;
- aprender a reconocer y evitar peligros en Internet;
- aprender a navegar por las redes sociales y proteger los propios datos privados;
- aprender a lidiar con los ataques personales y el ciberacoso.

#### Cómo funciona

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y el marco EAR (evocación / adquisición de significado / reflexión);
- El aprendizaje emplea conferencias interactivas, trabajo individual, en parejas y en grupo, variedad de estrategias y métodos;
- La duración de la entrega de este tema es de 6 horas.

**Tabla 8. Descripción general del tema**

Objetivos de aprendizaje	Contenido	Actividades / Métodos	Material	Duración	Resultados del aprendizaje
Presentar y discutir los conceptos principales del tema	Introducción al tema:  Entender la protección de la seguridad y la privacidad	Charla a través de la presentación, "Introducción al tema Seguridad y privacidad.pptx"	Multimedia, rotafolio, marcadores	1,5 horas	Diferencia entre seguridad y privacidad;  Descripción general del subtema

		<p>Aclarar la cabeza</p> <p>método 6-3-5</p> <p>discusión en grupo</p>			
	<p>Subtema 1</p> <p>Descripción general de los programas antivirus actuales, tareas del programa antivirus, configuración de seguridad en los navegadores</p>	<p>Charla a través de la presentación "Posibilidades técnicas.pptx", despejar cuerpo y mente, QQQ, análisis de conjunto, la investigación en internet</p>	<p>multimedia</p> <p>Rotafolio, marcadores</p>	1,5 horas	<p>revisión crítica de antivirus de software; configuraciones importantes de seguridad en el navegador</p>
	<p>Subtema 2</p> <p>Reconocer sitios web de confianza, reconocer y evitar peligros</p>	<p>Lectura a través de la presentación "Serious surfing behavior.pptx" ("Compotamiento seguro de navegación");</p> <p>Mercado de cambio;</p> <p>análisis de conjunto y discusiones en grupo</p>	<p>Multimedia (proyector)</p> <p>Impresos de distribución, hojas de trabajo, rotafolios, marcadores</p>	1,5 horas	<p>revisión crítica de los sitios web; reconocer las características de los sitios web seguros.</p>

	Subtema 3 Ataques personales; acoso cibernético; Protección en redes sociales online; proteger los propios datos; proteger los correos electrónicos;	Charla a través de la presentación “Protección en internet.pptx”  debate- molécula- átomo	multimedia (proyector)  Impresos de distribución, hojas de trabajo, rotafolios, marcadores	1,5 horas	La seguridad personal en Internet
--	---	---	--	-----------	-----------------------------------

### Comprensión de la protección de la seguridad y la privacidad

No importa si se trata de un ordenador portátil, un teléfono inteligente o una tablet, la gente navega por Internet a diario. Internet World Stats [1] estima que el número de usuarios de Internet en Europa en 2018 fue de alrededor de 727,6 millones. Una revisión de los datos sobre el uso de Internet [1] para los socios del proyecto arrojó los siguientes resultados en porcentaje de la población:

- Reino Unido            95%
- Alemania                92%
- España                    86%
- Lituania                  80%

Pero, ¿Están seguros los usuarios de Internet?

El primer tema que debe abordarse es la diferencia entre privacidad y seguridad.

La privacidad es la capacidad de proteger información confidencial y de identificación personal. Su privacidad en Internet depende de la cantidad de información personal que publique y de quién tenga acceso a esta información.

El primer paso para proteger la privacidad es la seguridad. Todos los usuarios deben participar activamente en la protección de datos. Esto incluye:

- Leer las declaraciones de privacidad antes de compartir información personal.
- Tomar medidas de seguridad proactivas contra virus, malware y phishing.

Tan pronto como el usuario ingresa a la World Wide Web, la privacidad se descuida con demasiada frecuencia. La seguridad en Internet debe tomarse muy en serio en estos días. Muchos consumidores y empresas comparten voluntariamente su información en

las redes sociales. Lo mismo se aplica a los datos de los teléfonos móviles, tarjetas de fidelización en comercios, tarjetas de crédito, monederos online, servicios de transporte y similares. La comodidad y el comportamiento del consumidor pueden tener mucha más influencia en la forma en que manejamos nuestros datos personales que las preocupaciones por la seguridad.

En la era digital, estar online es muy importante para nuestros hijos, pero cuando usan Internet pueden dejar rastros y revelar voluntariamente datos personales.

### **Protección de la información personal en la web: ¡Internet nunca se olvida!**

Todos los que utilizan Internet deben proteger su privacidad y sus datos personales. Todos los usuarios pueden ser víctimas de delitos en Internet. ¡Sin excepción! En la actualidad, existen muchas medidas que se pueden tomar fácilmente para mejorar nuestra privacidad y seguridad en internet. La siguiente sección establece estas medidas.

En los temas individuales, proporcionamos enlaces que ofrecen información actual sobre estos temas. Debido al rápido ritmo de Internet, solo podemos nombrar las opciones técnicas que están actualizadas en el momento de la creación de este documento. Una debe mantenerse informada periódicamente sobre los últimos avances en materia de seguridad y protección en Internet, a fin de transmitir esta información a sus hijos / nietos.

En este capítulo nos gustaría explicar las medidas de seguridad y las opciones de protección, por ejemplo,

- ¿Cuáles son las posibilidades técnicas?
- ¿Cómo navego por Internet de forma segura?
- ¿Cómo protejo mis datos personales?
- ¿Cómo me protejo en las redes sociales?
- ¿Cómo me enfrento a los ataques personales y al ciberacoso?
- ¿Cómo puedo reconocer los peligros y evitarlos?

## **Parte I. Presentación de la actividad modelo**

### **Paso 1. CALENTAMIENTO**

Los participantes del taller están involucrados en una actividad de calentamiento de 5 minutos “despejar la mente” [2]. Después, el responsable de la sesión presenta su objetivo y describe brevemente lo que sucederá durante ella.

### **El procedimiento**

Puede realizar esta actividad en interiores o exteriores. Es adecuado para un número ilimitado de participantes. Se recomienda música de fondo.

Pida al grupo que se mueva libremente por la habitación; todos deben hablar individualmente sobre lo que ha sucedido en su vida cotidiana desde las 8 pm de anoche hasta el inicio de esta sesión del curso.

Este ejercicio también puede ser una forma para que usted, como moderador / educador del curso, se concentre en el trabajo que tiene por delante.

El método es ideal para calentar por la mañana, antes de que comience la sesión, con el fin de despejar la cabeza.

## Paso 2

### Preparación:

<p><b>Hoja de trabajo: Método 6-3-5</b></p> <p><u>Tema:</u> Seguridad y privacidad en internet</p>		

Crea una hoja de trabajo en un programa de procesamiento de texto de acuerdo con la imagen de arriba. Necesitarás una hoja de trabajo para cada participante.

**Tarea 1:** Se pide a los participantes que escriban sus conocimientos o preguntas sobre seguridad y privacidad en Internet. Se utiliza el método 6-3-5 [3].

Para esta tarea, los participantes se dividen en grupos de 6 personas. Cada participante recibe una hoja con 3 columnas y 6 filas.

### El procedimiento

Cada participante escribe 3 ideas sobre este tema en el papel que tiene delante. Estos deben diferir entre sí y abordar la cuestión desde perspectivas tan diferentes como sea posible.

Las hojas se pasan cinco veces hasta que cada participante haya tenido cada lista una vez frente a ellos.

Cuando se pasan las hojas, todos reciben una lista con tres ideas / conocimientos diferentes. En la siguiente línea, estas ideas continúan con sus propios pensamientos y conocimientos. De esta manera, las ideas existentes se retoman, amplían y refinan.

Esto se repite hasta que las hojas de papel se hayan pasado un total de cinco veces y todos hayan tenido la oportunidad de dar su opinión sobre cada idea existente.

La tarea está limitada a cinco minutos.

**Tarea 2:** Resumen de las ideas / opiniones por categoría en una discusión grupal. Configure las categorías según las notas de los participantes. Las categorías posibles son:

- posibilidades técnicas
- técnicas de navegación por Internet
- privacidad

## Parte II. Análisis del proceso

1. En el grupo, resuma las ideas / opiniones de los participantes sobre las siguientes preguntas.  
¿Qué es la seguridad?  
¿Qué es la privacidad?
2. Haga las siguientes preguntas al grupo:  
¿Cómo se protege una en el mundo digital?  
Antes de dar sus datos personales, ¿piensa que datos privados está proporcionando?  
¿Conoce las posibles consecuencias de estos datos?

### Parte III. Planificación para la implementación

El capacitador divide a los participantes en grupos pequeños y les pide que desarrollen una actividad que los padres / abuelos puedan hacer con sus hijos para explicar la importancia de la privacidad. Se deben considerar las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipo de sitio web / red social es?
- ¿Es este un sitio seguro?
- ¿Qué datos personales puedo proporcionar en este sitio web?
- ¿Por qué doy datos personales? ¿Es realmente necesario?
- ¿Cuáles no debo revelar bajo ninguna circunstancia?

#### Posibles adaptaciones

Los capacitadores también pueden utilizar otros métodos para recopilar ideas / hacer preguntas.

El método 6-3-5 descrito anteriormente es muy adecuado si los participantes son algo cerrados o reservados.

Si el grupo está formado por participantes de mente abierta, la lluvia de ideas / mapas mentales también es un método muy bueno. Para ambos métodos, se recomienda anotar los resultados en la pizarra o en un rotafolio.

Deja que el grupo responda las preguntas que han sido recopiladas por los participantes. Únete a la discusión sólo si ninguno de los participantes responde a alguna de las preguntas..

#### Adaptaciones adicionales para grupos desfavorecidos

Para padres / abuelos socialmente desfavorecidos, el método 6-3-5 debe utilizarse durante un poco más de tiempo, por ejemplo, 10 minutos.

Adapta tu lenguaje y explicaciones, según corresponda, al grupo de participantes con el que estés trabajando, a fin de garantizar la comprensión y la participación en el curso. Utiliza un lenguaje sencillo para que todos tengan la oportunidad de seguir el curso..

## 6.2 Posibilidades técnicas

### Información general importante

La seguridad de los datos incluye medidas técnicas que sirven para proteger todos los datos posibles. En la seguridad de los datos se persiguen los siguientes objetivos: confidencialidad, integridad y disponibilidad de los datos. A diferencia de la protección de datos, la seguridad de los datos no se limita a los datos personales. Esta sección explica las posibles medidas técnicas que se pueden tomar para aumentar la seguridad

de los datos. Estas medidas son diversos mecanismos de control que tienen como finalidad evitar el acceso no autorizado y por tanto también el conocimiento, manipulación o supresión de los datos. Ver más en el Anexo 4.

## Parte I. Presentación de la actividad modelo

### Paso 1. CALENTAMIENTO

El objetivo de este calentamiento es despejar cuerpo y mente.

#### Procedimiento:

Una persona comienza a hacer ruidos suaves frotándose las manos. La siguiente persona espera unos segundos y luego también comienza a frotarse las manos, luego la siguiente persona y así sucesivamente.

Cuando la última persona comienza a frotarse las manos, la primera comienza con un nuevo sonido, por ejemplo, un chasquido de dedos. Una vez más, la gente sigue uno tras otro y el nuevo sonido reemplaza al primero.

El orden de los sonidos:

- Frotarse las manos
- Chasquear los dedos
- Aplaudir los muslos
- Aplaudir las manos
- Aplaudir los muslos
- Chasquear los dedos
- Frotar las manos

El volumen de los sonidos aumentará y volverá a disminuir.

### Paso 2

**Tareas 1:** El formador presenta el tema a los participantes mediante una presentación (consulte el Capítulo 10 Presentación: Posibilidades técnicas).

**Tarea 2:** Se preguntará a los participantes qué programas antivirus utilizan y qué experiencias han tenido con ellos. Los resultados se anotarán y se evaluarán conjuntamente.

**Tarea 3:** Cada participante recibe una hoja QQQ (Qué sé - Qué me gustaría saber - Qué he aprendido) (Ogle, 1986). Los participantes completan la primera y la segunda columna. En la primera columna, escriben lo que saben sobre el Control Parental en Internet y en la segunda columna, qué preguntas tienen sobre el tema.

QUÉ SÉ	QUÉ ME GUSTARÍA SABER	QUÉ HE APRENDIDO

### Paso 3

Análisis conjunto de la hoja. Si es necesario, se puede realizar una investigación en internet sobre los temas de la columna "Qué me gustaría saber".

Se recomienda limitar el tiempo de la tarea 2 y la tarea 3.

Después de completar la hoja QQQ, un participante comienza con su primera pregunta sobre lo que quiere saber. Los otros participantes intentan responder la pregunta. El formador intervendrá sólo si ningún participante puede aclarar el punto. Los participantes tienen entre 1 y 3 minutos para actualizar su hoja QQQ.

## Parte II. Análisis del proceso

Análisis de las hojas QQQ en la discusión grupal:

- ¿Qué información nueva aprendieron los participantes?
- ¿Qué puntos consideran importantes?
- Análisis de la configuración actual de su hardware y software. Por ejemplo, la configuración de seguridad en su navegador y en las redes sociales que utilizan.
- ¿Qué cambios consideran que deberían hacer en su sistema?

## Parte III. Planificación para la implementación

Los participantes intercambian ideas en grupos pequeños y desarrollan una guía paso a paso de los ajustes que los padres / abuelos deben realizar en sus sistemas, tanto en términos de hardware como de software.

Posteriormente, las conclusiones de todo el grupo se combinan en un manual completo.

## Posibles adaptaciones

Si se permite el uso de ordenadores con acceso a Internet durante el curso, también es posible investigar las preguntas online. Esto tiene la ventaja de que los participantes pueden aprender técnicas de investigación y así, en el futuro, obtener rápidamente la información deseada. Esto puede reducir el tiempo que se pasa frente a la pantalla.

## Adaptaciones adicionales para grupos desfavorecidos

Para grupos de padres / abuelos socialmente desfavorecidos, parte del trabajo debería hacerse con ordenadores. Aquí se deberían abordar las posibilidades del control parental en ordenadores / teléfonos móviles.

## 6.3 Comportamiento de navegación seguro

### Información general importante

Es bien sabido que a partir de pocos datos se puede deducir mucho sobre los usuarios de Internet. La información se puede obtener de la actividad online, no solo con respecto a la identidad y los datos personales de alguien, sino también con respecto al comportamiento en internet, las condiciones físicas y psicológicas y otros aspectos de la personalidad de las personas.

Los científicos han demostrado que se puede obtener información sobre los rasgos de personalidad no solo mediante el uso de redes sociales como Facebook o Twitter, sino también mediante el uso habitual de Internet, como búsquedas de información y compras. Muchos usuarios piensan que son anónimos en el ciberespacio, desafortunadamente, esto es una falacia. Internet es un espacio que posibilita una vigilancia perfecta.

Es difícil examinar una fuente de Internet por su integridad y credibilidad. Sin embargo, hay algunas pistas que se pueden buscar que apuntan rápidamente a cuán veraz es una fuente de Internet. Ver más en el Anexo 5.

### Parte I. Presentación de una actividad modelo

#### Paso 1

La idea de esta actividad se basa en la elaboración de la actividad "mercado de intercambio" [4] por Manfred Bieschke-Behm.

El mercado de intercambio implica que se regala lo que se tiene en exceso y se obtiene de otros lo que se tiene con escasez o no se tiene en absoluto.

**Preparación:** Varias mesas pequeñas, cada una con una silla al frente y una silla detrás, marcan los puestos del mercado. En una mesa separada hay tarjetas en dos colores diferentes y bolígrafos. Decida de antemano qué color se utilizará para qué tema. Los temas son: "Cómo reconocer sitios web seguros" y "Cómo reconocer peligros en Internet".

**Implementación:** Antes de que comiencen las transacciones de intercambio, los participantes escriben en las tarjetas sus conocimientos sobre el tema "Cómo reconocer sitios web seguros" y "Cómo reconocer peligros en Internet" y su nombre. Se escribe un punto en cada tarjeta. Aquellos que tienen algo para "vender" se sientan en una mesa y extienden sus "objetos de trueque".

Los compradores potenciales van de mesa en mesa y averiguan qué se ofrece y si hay algo lucrativo para ellos. El "vendedor" le pregunta al "cliente" qué tiene para ofrecer a cambio.

**Nota:** En el contexto de las "negociaciones de precios", también debe aclararse la cuestión de la "cantidad". Requisito previo: no es una transacción de intercambio 1=1. Por ejemplo, el "vendedor" podría estar dispuesto a darle al "comprador" solo 1 tarjeta de su "conocimiento" sobre "¿Cómo reconozco sitios web seguros?" si recibe 2 tarjetas sobre "¿Cómo reconozco los peligros en Internet?" a cambio. Si los "socios comerciales" aceptan el intercambio, las tarjetas cambian de manos. Cada "comprador" tiene la posibilidad de acercarse a otros puestos de venta para aumentar su demanda allí.

**Nota sobre el procedimiento:** No todos los "clientes" abandonan el mercado de intercambio con una "compra". Para algunos, el "precio" es demasiado alto. Además, el "vendedor" puede rechazar un trueque, por ejemplo, si la responsabilidad de una decisión se le va a transferir. En todas las fases de este ejercicio, se identifican experiencias previamente desconocidas y se recopilan conocimientos.

**Nota 1:** Es posible cambiar de roles. El "vendedor" se convierte en "comprador" y viceversa.

**Nota 2:** Abre el mercado de intercambio solo por un tiempo limitado.

**Nota 3:** El mercado de intercambio se puede llevar a cabo en cualquier momento. Puede tener lugar al principio como un "calentamiento", al final de una sesión, así como en medio de una reunión.

## Paso 2

**Tarea 1:** Se fijan las tarjetas a un tema y se determina quién tiene qué conocimientos.

**Tarea 2:** La evaluación se utiliza como base y los formadores transmiten sus conocimientos a todo el grupo. Para ello, se asigna un educador del grupo para moderar la reunión.

## Paso 3

Discute con los participantes la pregunta: "¿Qué entiende por comportamiento de navegación segura?"

Dé a sus participantes los 10 puntos sobre el tema "Características de una fuente de Internet fiable" para leer. Vea las 10 características de identificación en el Anexo 6, "1.

Propiedades de una fuente de Internet segura". Pregunte a los participantes si prestan atención o no a estos puntos cuando utilizan Internet.

Deje que los participantes anoten los puntos en sus propias palabras para interiorizarlos.

En el caso de grupos socialmente desfavorecidos, es aconsejable discutir los puntos conjuntamente, a ser posible mostrando estas características online.

Discutir el concepto de alfabetización mediática para padres / abuelos.

Para obtener más información, consulte el capítulo 9, apéndice 1. "Alfabetización mediática para médicos y padres". Encontrará tres grupos de edad diferentes.

Parte I: Cómo los niños pequeños perciben y utilizan los medios de comunicación

Parte II: Años preescolares

Parte III: Cómo perciben y utilizan los niños y adolescentes en edad escolar los medios de comunicación

### Parte II. Análisis del proceso

- ¿Qué opinas de la actividad "mercado de intercambio"?
- ¿Se puede realizar esta actividad con padres / abuelos?
- ¿Pueden los padres / abuelos realizar esta actividad de la misma forma o similar con sus hijos / nietos?

### Parte III. Planificación para la implementación

Los participantes trabajan en grupos pequeños en una actividad para padres / abuelos, discutiendo sugerencias apropiadas y respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo reconoce mi hijo / nieto un sitio online seguro?
- ¿Cómo puedo sensibilizar a mi hijo / nieto sobre los peligros de Internet?
- ¿Cómo puedo mostrarle a mi hijo / nieto los peligros de Internet?

### Posibles adaptaciones

Los formadores también pueden utilizar otras actividades en lugar del "Mercado de intercambio" que consideren útiles, como un cuestionario con preguntas para hacer clic en la casilla.

Las posibles preguntas y respuestas son, por ejemplo:

#### Pregunta:

Cuando se utiliza buscador en internet, ¿qué sugiere sobre las páginas web el orden en el que aparecen los resultados de la búsqueda? ¿Qué nos dice el resultado de una búsqueda cuando buscamos un término?

Posibles respuestas:

1. El orden no tiene sentido.
2. Los primeros resultados son los que más visitantes tienen.

3. Los primeros resultados son páginas seguras.  
(respuesta correcta: 2)

### Pregunta:

El sitio web deseado está abierto. ¿Cómo puedo saber si el sitio es seguro o no?

Posibles respuestas:

1. la dirección comienza con http.
2. Se muestra un candado delante de la dirección.
3. Hay muchos anuncios en el sitio web.

(respuesta correcta: 2)

### Pregunta:

¿Está permitido descargar imágenes, música, textos, películas, etc.?

Posibles respuestas:

1. Sí, puedo descargar todo sin dudarlo, ya que es accesible para todos.
2. No, no puedo hacerlo, porque todo está protegido por derechos de autor.
3. Sí, puedo descargar todo lo que se publica y si se usa solo para fines privados.

(respuesta correcta: 3)

## Adaptaciones adicionales para grupos desfavorecidos

Con grupos socialmente desfavorecidos es aconsejable discutir los puntos conjuntamente en el grupo, y a ser posible mostrar estas cuestiones online.

## 6.4 Uso seguro de las redes sociales

### Información general importante

El uso privado de las redes sociales online le permite hablar, compartir fotos y videos con familiares, amigos y compañeros. Sin embargo, no se deben subestimar los peligros de las redes sociales, tales como el robo de identidad o el espionaje de información privada. En la siguiente actividad, obtendrás algunos consejos de seguridad [5] (ver más en el Anexo 6: Uso seguro de las redes sociales).

## Parte I. Presentación de la actividad modelo

### Paso 1. CALENTAMIENTO

#### Discusión-átomo-molécula [6]

Este método está diseñado para que los participantes escriban preguntas sobre un tema previamente seleccionado, como derechos y responsabilidades en Internet o acoso cibernético, en grupos de tamaño en aumento.

Al principio, todo el grupo se divide en parejas: cada pareja se sienta en algún lugar de la sala y habla durante unos 5 minutos sobre el tema acordado. Después de este tiempo, el entrenador hace una señal también acordada y las parejas se juntan con una segunda pareja y hablan de nuevo durante unos 5 minutos. Luego, cada grupo de cuatro busca otro grupo de cuatro y habla sobre el tema durante otros 10 minutos.

Nota: esta actividad es más adecuada para grupos grandes. Para grupos más pequeños, puede detenerse después de la segunda ronda (grupo de cuatro).

### Paso 2

**Tarea 1:** Cada grupo de ocho (o grupo de cuatro) debe resumir sus preguntas sobre el tema en 5 minutos y elegir un portavoz del grupo.

**Tarea 2:** Posteriormente los portavoces de los grupos presentarán sus preguntas. Las preguntas recopiladas de esta manera se anotan en un rotafolio o digitalmente.

### Paso 3

El catálogo de preguntas del Paso 2 se responderá en una discusión grupal conjunta.

Los participantes informan sobre las experiencias (negativas) que han tenido y qué han hecho al respecto.

Los grupos discutirán sobre el tema seleccionado. Si eligieron el tema del ciberacoso, es posible que los participantes no estén dispuestos a compartir sus experiencias debido a la naturaleza delicada de este tema. En este caso, también se puede desarrollar un cuestionario anónimo como base para la discusión. Para crear una lista de preguntas, se puede utilizar la información del Anexo 6: Uso seguro de las redes sociales, subcapítulo "Ciberacoso".

## Parte II. Análisis del proceso

Solicitamos a los participantes que se sienten en círculo y den su opinión sobre la actividad realizada.

- ¿Qué les ha gustado de esta actividad?
- ¿Los ha hecho más conscientes del tema esta actividad?
- ¿Hay algo que no les haya gustado?
- ¿Sugirían otras actividades?

## Parte III. Planificación para la implementación

Reunimos a los participantes en pequeños grupos y les pedimos que desarrollen otras posibles actividades que también sean adecuadas para padres y abuelos, y que a su vez puedan hacer con sus hijos / nietos.

## Posibles adaptaciones

El ciberacoso es un tema muy delicado del que mucha gente no quiere hablar. Para poder discutir este tema con padres y abuelos, una encuesta anónima puede ser una posibilidad.

Para ello, se puede desarrollar un cuestionario en pequeños grupos y luego se puede consensuar un cuestionario general.

### Adaptaciones adicionales para grupos desfavorecidos

Este cuestionario debería ser fácil de entender para las personas socialmente desfavorecidas.

Todo el grupo en equipo debe considerar la mejor manera de explicar los problemas planteados a los grupos socialmente desfavorecidos.

## Referencias

[1]

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/39490/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-weltweit-nach-regionen/> from 18.05.2020

[2] Hoja de trabajo de Christina Achner

<https://www.beltz.de/fileadmin/beltz/leseproben/9783407364517.pdf> (page 139) from 04.05.20

[3] 1. 6-3-5 Método desarrollado por el profesor Bernd Rohbach, 1968

[4] compilado y probado en campo por Manfred Bieschke-Behm Jefe e iniciador de grupos de autoayuda, talleres y seminarios Editor:

[https://www.mittelhof.org/static/media/filer\\_public/5b/ef/5bef0a48-2cd6-4a8b-afd6-19952a80624a/selbsthilfe\\_reader\\_2015.pdf](https://www.mittelhof.org/static/media/filer_public/5b/ef/5bef0a48-2cd6-4a8b-afd6-19952a80624a/selbsthilfe_reader_2015.pdf) from 20.05.2020

[5]

[https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn\\_Tipps/Zehn\\_Tipps\\_node.html](https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html) from 25.04.2020

[6] La idea de esta actividad se basa en la publicación de Bodo Köster

[https://www.schuldekan-ravensburg.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E\\_schuldekan\\_ravensburg/dokumente/Diskussionsmethoden\\_fuer\\_grosse\\_Gruppen.pdf](https://www.schuldekan-ravensburg.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E_schuldekan_ravensburg/dokumente/Diskussionsmethoden_fuer_grosse_Gruppen.pdf) am 12.5.2020

## @ Seguridad y privacidad

(para la educación a distancia)



**El objetivo de esta actividad de aprendizaje** es discutir el tema de la seguridad y la privacidad en Internet, reconociendo los peligros online y recibiendo información sobre cómo estos peligros se pueden evitar o reducir.

### El EA aprenderá cómo:

- presentar y discutir los conceptos con los alumnos adultos;
- conocer las cuestiones más importantes sobre el tema y aplicarlas en tareas prácticas;
- conocer las posibilidades técnicas para protegerse en Internet, los métodos de navegación segura y cómo utilizar con seguridad las redes sociales;
- reflexionar sobre el contenido y el proceso de aprendizaje;
- planificar su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que presenta el material del curso para grupos destinatarios específicos.

### Cómo funciona

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y el marco EAR (evocación / adquisición del significado / reflexión);
- El aprendizaje cuenta con encuestas online, trabajo en grupo, debates, aprendizaje activo y un cuestionario;
- La duración de la entrega de este tema es de 1 a 1,5 horas.

## Parte I. Presentación de una actividad modelo

**Tarea de repaso para los participantes del curso:** Completar el formulario.

Crea un cuestionario o encuesta sobre el tema de la "alfabetización mediática". Puedes utilizar, por ejemplo, Formularios de Google para este propósito. Aquí hay algunos ejemplos de preguntas:

*¿Cuántas horas en promedio pasas en Internet cada día en tu tiempo libre?*

- Ninguna
- 1 hora
- 2 horas

- 3 horas
- 4 horas o más

*¿Cuántas horas en promedio ves televisión al día?*

- Ninguna
- 1 hora
- 2 horas
- 3 horas
- 4 horas o más

Otras posibles preguntas podrían ser:

*¿Has leído alguna novela en las últimas semanas?*

*¿Lees la prensa diaria?*

*¿Con qué frecuencia usas Facebook / Instagram / Youtube?*

*¿Piensas en el contenido privado antes de subirlo?*

*¿Con qué frecuencia descargas imágenes, videos, música o textos de Internet (en promedio)?*

Los participantes del curso piensan por sí mismos durante 2-4 minutos sobre su comportamiento en el uso de Internet y rellenan el formulario.

Discusión en grupo sobre los resultados de la encuesta máximo 10-15 minutos.

## **Realización de la presentación sobre significado / comprensión.**

### **Tarea de grupo - "Aprender y enseñar"**

Proporciona información básica breve, por ejemplo, sobre los siguientes temas (el material para preparar esta información se encuentra en los anexos 5-7):

- Posibilidades técnicas
- Características de una fuente fiable en Internet
- Derechos en Internet
- Uso seguro de las redes sociales
- Adicción a Internet
- Ataques personales y ciberacoso

Los participantes se dividen en 4 salas. A cada grupo se le asigna una tarea que resolver. Para esto tienen 20 minutos.

**GRUPO 1:** ¿Cómo se pueden identificar fuentes fiables en Internet?

¿Qué características distintivas conoces?

**GRUPO 2: Mira el cortometraje**

<https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>

¿Cómo lidiar con el ciberacoso?

¿Cómo protegerse a sí misma o a su hijo del ciberacoso?

¿Cómo pueden los padres (abuelos) saber si su hijo (nieta) es víctima de acoso cibernético?

**GRUPO 3:** ¿Qué pasa con la ley de derechos de autor en Europa / en su país?

¿Conoces los derechos de autor de sus publicaciones / fotos en las redes sociales?

¿Cómo se pueden explicar los derechos de autor a los niños / adolescentes con respecto a la descarga de imágenes, películas o música de Internet?

**GRUPO 4:** ¿Qué significa "Internet no olvida nada" en relación con el pensamiento crítico?

¿Qué opinas sobre las filtraciones de datos?

Puedes echar un vistazo a la mayor filtración de datos del mundo en:

<https://www.informationisbeautiful.net/visualizations/worlds-biggest-data-breaches-hacks/>

### Reflexión. Trabaja en la sesión principal.

Cada grupo individual asume el papel de formador y comparte los resultados obtenidos con todo el grupo.

### Parte II. Análisis del Proceso

1. Análisis de la actividad de grupo "aprender y enseñar" desde la perspectiva del alumno
2. Análisis de la actividad de grupo 'aprender y enseñar' desde la perspectiva del educador
3. Discusiones

### Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta lección / actividad en contextos locales
2. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

#### Posibles adaptaciones:

**Contenido:** utiliza otros temas / preguntas sobre seguridad y privacidad para el trabajo en grupo.

**Tiempo:** programa el trabajo de acuerdo con el tamaño del grupo; Deja tiempo suficiente para la reflexión, el análisis del proceso y la planificación de la implementación.

**Trabajar en la sesión principal / salas de descanso:** si el grupo de alumnos es pequeño, no es necesario trabajar en salas diferentes. Si el grupo es grande, se recomienda trabajar en grupos con un máximo de 4-5 participantes.

## Capítulo 7: @ Relatos APRICOT

(para educación a distancia)



*“Háblame de un hecho y aprenderé. Dime la verdad y creeré. Pero cuéntame una historia y vivirá en mi corazón para siempre.”*

Proverbio indio

### Introducción a los Relatos

Durante el aprendizaje online, es posible que desees crear tu propia historia de grupo / equipo sobre las cosas que el grupo descubrió y experimentó. Por lo tanto, los desarrolladores del programa presentan aquí información, recomendaciones, consejos y plataformas que ayudarán a los participantes a crear sus propias historias.

**El objetivo de esta actividad de aprendizaje** es practicar y reflexionar sobre el valor de las historias para atraer, motivar e inspirar a los alumnos.

#### El EA aprenderá a:

- reconocer por qué las historias son una herramienta importante para la enseñanza y el aprendizaje
- reconocer lo que convierte una historia en buena en un contexto de aprendizaje
- entender la relación entre la narración y el pensamiento crítico
- usar un enfoque de Pensamiento Creativo y Colaborativo para desarrollar historias
- aplicar estructuras creativas y técnicas performance para contar historias que sean atractivas y empoderadoras;
- identificar programas de software para la creación de historias digitales

#### Cómo funciona:

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y el marco EAR (evocación / adquisición del significado / reflexión);

- El aprendizaje emplea exposiciones básicas del tema, aprendizaje experimental y colaborativo a través del pensamiento creativo y la utilización del software Miro, ejemplos, videos, actividades individuales y grupales y estudios de casos prácticos;
- La duración de la entrega de este tema es de 1.5 horas (+ investigación individual y tiempo de estudio)

## Parte I Presentación de una Actividad Modelo

### Repaso

#### A. Presentación y Discusión: ¿Por qué Historias?

adultos para influir, enseñar e inspirar. ¿Qué hace que la narración de cuentos sea tan eficaz para el aprendizaje? Para empezar, la narración forja conexiones entre las personas y entre personas e ideas. Los relatos transmiten la cultura, la historia y los valores que unen a las personas. Cuando estas historias tratan de nuestro país, nuestra comunidad y nuestra familia, entendemos intuitivamente que estas historias que tenemos en común con otros son una parte importante de los lazos que nos unen.

#### *Conectando a los estudiantes*

Las buenas historias van más allá de crear una sensación de conexión. Generan familiaridad y confianza y permiten al oyente entrar en la historia que se narra, haciéndolo más abierto al aprendizaje. Las buenas historias pueden contener múltiples significados, por lo que resultan sorprendentemente rentables a la hora de transmitir ideas complejas de manera comprensible. Y las historias son más atractivas que una exposición fría de datos o una discusión de ideas abstractas.

*Discusión en grupo* por un máximo de 10 minutos. Seguido de una sesión común para resumir las conclusiones.

“¿Por qué historias”:

- Nos enseñan sobre la vida, sobre nosotros mismos y sobre los demás
- Nos permiten identificarnos con situaciones desconocidas
- Nos ayudan a considerar nuevas ideas
- Aumentan nuestra voluntad de compartir experiencias de vida similares
- Nos enseñan a enlazar aprendizajes con las experiencias previas del alumno
- **¡Las historias transforman el conocimiento en algo significativo!**
- Una buena historia debe:
  - cautivar a la audiencia,
  - ayudar a que el contenido nos haga reflexionar y
  - hacer que el aprendizaje sea más duradero
  - Activar nuestra imaginación

### Realización

#### B. Breve presentación sobre "Las buenas historias son ..."

**Tarea 1.** Ver el video "My invention that made peace with lions" (charla TED - Richard Turere)

[https://www.ted.com/talks/richard\\_turere\\_my\\_invention\\_that\\_made\\_peace\\_with\\_lions](https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions)

Discute qué hace que esta historia sea tan poderosa y resume las características clave que hacen que "te atraiga" y que hacen que la historia sea memorable. (15 minutos)

**C. Introducción / presentación al tema: “Narraciones y pensamiento crítico”.**

**D. Introducción / presentación: Iniciación al Pensamiento Creativo** y su aplicación en la narración y la transmisión de procesos de Evocación, Realización y Reflexión a través del aprendizaje experiencial.

**Tarea 2.** (Ejercicio grupal para un tamaño máximo de 10 participantes) Usando la plataforma Miro (ver más abajo en *Cómo usar Miro*) combina la estructura de la imagen con el proceso de Pensamiento Creativo para facilitar el aprendizaje colaborativo y experiencial en internet, *crea una historia 'prototipo'*.

**(30 minutos)**

**E. Entrada / presentación: sobre 'Estructurar una historia':**

- pensar el concepto central de la historia
- generar una trama
- crear un guión gráfico
- desarrollar el contenido
- realizar la presentación de la trama de la historia con elementos multimedia

**F. Introducción / presentación: sobre “Técnicas de interpretación”**

**G. Introducción / presentación: sobre “Programas de software para crear historias digitales”**

## Resumen, revisión y reflexión

Puedes utilizar una plataforma Padlet para recopilar todo el material de aprendizaje / enseñanza y los resultados. Ver más abajo en *Uso de Padlet*.

## Parte II. Análisis del proceso

1. Repaso de todos los pasos de la actividad modelo utilizando Narraciones y el Pensamiento Creativo
2. Análisis de la actividad modelo desde la perspectiva del alumno
3. Análisis de la actividad modelo desde la perspectiva del educador de adultos
4. Discusiones: cómo aprendimos / qué aprendimos

## Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta actividad en contextos locales
2. Discusiones sobre el aprendizaje colaborativo online

### 3. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

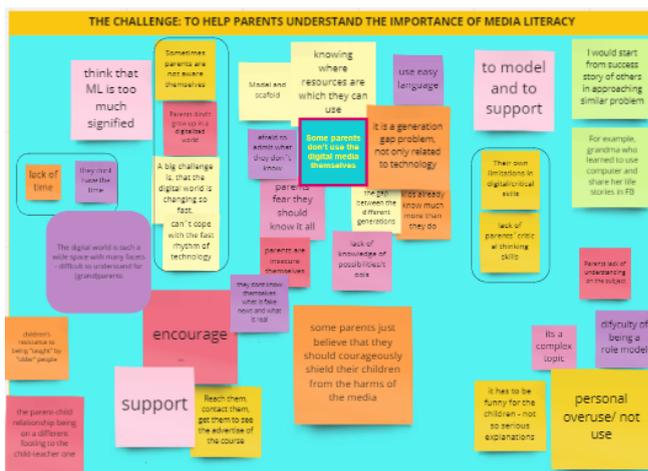
#### Referencias

- British Council y BBC: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>
- "My invention that made peace with lions" (charla TED - Richard Turere) [https://www.ted.com/talks/richard\\_turere\\_my\\_invention\\_that\\_made\\_peace\\_with\\_lions](https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions)
- [Animaker Class](#): una herramienta para arrastrar y soltar que ofrece funciones como la gestión de grupos, una aplicación de mensajería y seguimiento de tareas.
- [Book Creator](#): una aplicación móvil (iOS / Chrome) para crear impresionantes libros electrónicos e historias digitales con texto, audio, imágenes y video.
- [BoomWriter](#): un sitio seguro para crear historias digitales. (Una vez que se publica una historia online, se puede pedir un libro real).
- [Buncee](#): un lienzo digital que incluye un portal educativo que permite a los docentes rastrear y monitorear el progreso de los estudiantes, crear tareas, compartir un "Laboratorio de ideas" y más.
- [Cloud Stop Motion](#): crea proyectos de video stop-motion desde cualquier navegador o dispositivo que lo permita para la narración digital o el aprendizaje basado en proyectos.
- [Comic Life](#): una aplicación de iOS divertida y fácil de usar para contar una historia mediante la creación de un cómic digital personalizado.
- [Elementari](#): lea, escriba, codifique, comparta y mezcle historias digitales interactivas, elija sus propias aventuras y más utilizando ilustraciones y sonidos profesionales.
- [HeadUP](#): permite a los estudiantes crear historias hermosas en varias áreas temáticas en solo unos segundos.

#### Cómo usar Miro

Consejos para educadores de adultos: uso de una pizarra online para clases remotas y formación en general.

Miro es una pizarra colaborativa online que pueden usar los educadores de adultos o cualquier persona que desee un lienzo en blanco para organizar sus pensamientos e ideas.



Miro:

- permite a un grupo de personas intercambiar ideas y hacerlo mediante un interfaz visual.
- En un vistazo, proporciona una imagen completa de un problema y sus posibles soluciones.
- Incluye metodologías como mapas mentales, mapas de historias, líneas de tiempo, diagramas de espina de pescado, etc.

### Usar Miro para una educación a distancia colaborativa

Empezar a usar Miro no requiere mucha preparación; aquí están los pasos iniciales.

#### 1. Regístrate con una cuenta de correo electrónico educativa.

Miro tiene excelentes beneficios para fines educativos. [Obtén una cuenta de educador gratuita de por vida](#) para acceder a las funciones más útiles y fructíferas para tu clase.

#### 2. Mantenga pizarras diferentes para distintas clases

Una vez que tengas un plan de Educador, puedes tener más de tres pizarras activas al mismo tiempo. También puedes mantener diferentes "proyectos", que son como carpetas para sus pizarras.

#### 3. Anima a los padres a inscribirse

Los alumnos que tengan una cuenta de correo electrónico educativo pueden obtener dos años de Miro gratis. Sin embargo, puedes colaborar en cualquier pizarra de otra persona, incluso si no tienes una cuenta educativa. Los padres pueden usar su dirección de correo electrónico habitual.

#### 4. Comienza a jugar con Miro ya mismo

Es más sencillo comprender todas las funciones una vez que comiences a usarlo. Puedes buscar este sitio online [Getting Started With Miro webinar](#) para comprender los conceptos básicos.

## 5. Integrar algunas apps

Hay muchos complementos útiles que pueden enriquecer tu experiencia Miro. Muévete a través del [directorio de aplicaciones](#) y elige las que se adapten a tus necesidades. Algunas destacables: votación, chat, imágenes de Google, buscador de iconos.

### Cómo usar Padlet

#### ¿Qué es un Padlet?

Padlet es una herramienta de tablón de anuncios online que puede ayudar a digitalizar el aula y respaldar el aprendizaje a distancia colaborativo.



Un tablón de anuncios digital puede incluir imágenes, enlaces, videos y documentos, todos recopilados en un "muro" que puede ser público o privado. Esto significa que no solo los docentes pueden publicar en el muro, sino también los niños y los padres.

El espacio interactivo es fácil de usar y de fácil acceso desde casi cualquier dispositivo compatible con navegador web, incluidos smartphones y tablets. Es un gran recurso para apoyar el aprendizaje colaborativo online.

Padlet puede ser utilizado por padres, niños y profesores. Con Padlet puedes crear un tablero post-it online que puedes compartir con quien quieras simplemente dándole el enlace exclusivo de Padlet o usando un código QR. Padlet te permite insertar ideas de forma anónima o con tu nombre.

Quien tenga el tablero Padlet abierto en su smartphone o en su ordenador, puede ver lo que hay en él y lo que todos escriben. Los colaboradores solo tienen que tomar un dispositivo y comenzar a agregar pequeñas notas online. Pueden ver todas las ideas reunidas en el tablero de los docentes simultáneamente.

#### ¿Cómo usar un Padlet?

Usar un Padlet en el aula es fácil. Puedes instalar la aplicación Padlet [para Apple](#) o [Android](#) en tu teléfono o simplemente ir al sitio [web](#) de Padlet y crear una cuenta.

Deja que tus alumnos inserten el enlace en el navegador o en la aplicación Padlet. Pueden 'continuar como invitados', por lo que solo tienen que escanear el código QR con la aplicación Padlet o escribir la URL, sin crear una cuenta. Poco después, serán dirigidos a su primer tablero en Padlet.

Para publicar, haz doble clic en cualquier parte del tablero. Luego, puedes arrastrar archivos, pegar archivos o incluso usar el marcador Guardar como con Padlet mini. O simplemente haz clic en el ícono de la esquina inferior derecha y agrega de esa manera. Pueden ser imágenes, videos, archivos de audio, enlaces o documentos.

### **Uso de Padlet para comunicarse con los alumnos**

Utiliza la configuración de la secuencia de Padlet y comunica las tareas y el material importante de la lección a tus alumnos agregando publicaciones al flujo de comunicación. Incluso puedes agregar divertidos [BookWidgets](#) en la secuencia.

### **Uso de Padlet para la comunicación con los padres**

Utiliza la misma configuración de la secuencia para comunicarte con los padres. Puedes habilitar las notificaciones por correo electrónico para recibir un correo electrónico cada vez que los padres publiquen algo en el muro de Padlet. Utiliza el intercambio para obtener actualizaciones interesantes sobre temas.

### **Puedes publicar ejemplos sobre seguridad en Internet, 'fake news', dilemas morales, etc.**

Para hablar sobre acontecimientos actuales, anima a los padres a compartir artículos o historias en el tablero Padlet. Una forma divertida de mantenerse al día sobre diversos temas.

Utiliza [Padlet mini](#) para marcar artículos interesantes en Internet.

### **Reúne los comentarios de los profesores**

De vez en cuando, debes pedirles a los padres que te den su opinión. Crea un muro de Padlet solo para eso y asegúrate de que puedan hacer comentarios de forma anónima.

## LAS DIAPOSITIVAS

### LAS DIAPOSITIVAS



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



# APRICOT: Attentive parental education for wise being and co-being in changing times

2019-1-LT01-KA204-060481

**Introduction to Output 3:  
A Collection of "APRICOT" Stories**



**DIAPOSITIVA 1**



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



## 2 Our intentions

- › Digital testimonies
- › Real situations: the personal experiences of teachers, parents and grandparent
  
- › Bring the real world into the theory
- › To be engaging and empowering



Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

**DIAPOSITIVA 2**

**3 Why Stories?**

- › They teach us about life, about ourselves and about others
- › Enable us to empathise with unfamiliar situations
- › Help us consider new ideas
- › Increase our willingness to share similar life experiences
- › Link learning to the prior experiences of the learner
- › **Stories reshape knowledge into something meaningful!**
- › A good story should:
  - › captivate the audience,
  - › help content resonate, and
  - › make learning stick

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

**DIAPOSITIVA 3**

**4 Good Stories are:**

- › Engaging
- › Relatable
- › Conversational
- › Personal
- › Memorable
- › Simple!
- › Fun

› **ACTIVATE OUR IMAGINATION**

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

**DIAPOSITIVA 4**

**5**

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

**DIAPOSITIVA 5**

6 **Storytelling and Critical Thinking** apricot for parents

- Storytelling can teach by imparting truths.
- It can invite people to think for themselves and create their own truths.
- When they come up with interpretations and support them with reasons – that’s critical thinking!
- They can:
  - Pose questions
  - Contain moral dilemmas that invite exploration
  - Engage people in complex issues

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIPOSITIVA 6

Design Thinking and Storytelling apricot for parents

**ERR**  
EVOCAATION  
Realisation of Meaning/Comprehension  
Reflection -

A Collaborative Learning approach, it creates a structured framework for:

- identifying challenges,
- gathering information,
- generating potential solutions,
- refining ideas,
- and testing solutions.

**Design Thinking exercises our creativity!**

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIPOSITIVA 7

8

*Through stories we move people, we convince them to support our ideas, we encourage them to spread our message.*

*Stories elevate a project deliverable into something everyone can relate to.*

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIPOSITIVA 8

## Structure

- Story concept
- Generate a plot
- Create a storyboard
- Develop the content
- Author the presentation by realizing the story plot with multimedia elements

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

9

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

**DIAPOSITIVA 9**

## Performance techniques

Remembering and retelling the plot:

- map the plot as a memory technique
- use story skeletons to help you remember the key events
- think of the plot as a film or a series of connected images
- tell yourself the story in your own words
- create your own version of the story (adapt and improvise)
- retell it numerous times until it feels like a story

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

10

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

**DIAPOSITIVA 10**

## Software programmes for Digital Stories

- [Animaker Class](#) - A drag-and-drop tool that offers features such as group management, an in-app messenger, and task tracking.
- [Book Creator](#) - A mobile (iOS/Chrome) app for putting together stunning eBooks and digital stories with text, audio, images, and video.
- [BoomWriter](#) - A safe site to create digital stories. (Once a story is published online, an actual book can be ordered.)
- [Buncee](#) - A digital canvas that includes an educational portal that allows educators to track and monitor student progress, create assignments, share an "Ideas Lab," and more.
- [Cloud Stop Motion](#) - Create stop-motion video projects from any browser or device that can be used for digital storytelling or project-based learning.
- [Comic Life](#) - A fun and easy-to-use iOS app for telling a story by creating a customized digital comic.
- [Elementari](#) - Read, write, code, share, and remix interactive digital stories, portfolios, choose-your-own adventures, and more using professional illustrations and sounds.
- [HeadUP](#) - Allows students to create beautiful-looking stories in various subject areas in only a matter of seconds.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

11

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

**DIAPOSITIVA 11**

### Información adicional sobre la sesión online

### POR QUÉ LAS HISTORIAS (Diapositiva 3)

- **Las buenas historias son atractivas**

*Los escenarios y las animaciones* son dos formas destacables de usar la narración de cuentos en el aprendizaje de adultos.

- **En las buenas historias nos reconocemos**

Adapta la historia a los miembros de tu audiencia creando personajes con los que se puedan sentir identificados. Si un alumno se siente identificado con un personaje, se sentirá mejor conectado y desarrollará una comprensión más profunda de la experiencia del personaje.

- **Las buenas historias son cercanas**

Escribe diálogos que tengan un tono cercano, utilizando un lenguaje que tus alumnos realmente usarían entre sí y con sus hijos. Considera usar 'jerga' para ayudar a que la conversación sea más auténtica. Evite las siglas. Lee los diálogos en voz alta para confirmar que suenen como una conversación natural.

- **Las buenas historias son personales**

No temas compartir historias personales que incluyan fracasos y lecciones aprendidas. Las historias personales que provienen del corazón tienden a resonar en los alumnos y les brindan un espacio seguro para aprender qué hacer (o no hacer). Después de todo, es más seguro, y mucho más divertido, aprender de los errores de los demás que fallar por uno mismo.

- **Las buenas historias son memorables**

Empieza por crear un gancho y un final potentes, luego concéntrate en el guión gráfico de los diversos elementos que ayudarán a que su historia sea memorable. Agrega algo de conflicto para hacer humanos a tus personajes. Piensa en cómo representar visualmente la historia. Determina si vas a contar tu historia de una vez o a tejerla a lo largo del proceso de aprendizaje.

- **Las buenas historias son sencillas**

Lee y vuelve a leer la historia, corrigiendo si es necesario a lo largo del camino. Pide a otros que revisen la historia y ayuden a modificarla para que sea sencilla pero atractiva, identificable, cercana, personal y memorable.

- **Las buenas historias son divertidas**

Si estás utilizando animaciones, por ejemplo, considera centrar tu historia en torno a un tema, como los superhéroes. Diviértete creando actividades de aprendizaje que se relacionen con el tema. Por ejemplo, usa villanos para representar el mal comportamiento. Si te diviertes contando tu historia, los alumnos disfrutarán aprendiendo mucho más.

### PENSAMIENTO CREATIVO y NARRACIÓN DE HISTORIAS (Diapositiva 7)

1. **Empatizar:** La empatía es la pieza central del pensamiento creativo dirigido al ser humano. Para crear una solución innovadora a un problema, es esencial observar a las personas: lo que hacen, cómo viven y cuáles son sus historias. Observar a las personas ayuda a comprender cómo piensan y sienten, qué valoran y cómo ven el mundo. La empatía casi siempre incluye algún tipo de compromiso con las personas. El compromiso puede ser una conversación o una explicación paso a paso sobre cómo se hacen las cosas.
2. **Definir:** Definir una pregunta o un desafío basado en la empatía a menudo cambia el problema original, que una pensaba que entendía cómo resolver. Definir un problema o desafío basado en las necesidades de los usuarios proporciona un enfoque, enmarca el problema, inspira y empodera, esclarece los criterios para evaluar las ideas contrapuestas y mantiene la pregunta en el ámbito de lo "factible".
3. **Imaginar:** ¡Aprovecha el poder de las infinitas posibilidades! Haz uso de un espacio en el que poder imaginar sin juzgar una variedad de ideas "salvajes, prácticas y maravillosas". La imaginación amilana el pensamiento lineal y ayuda a las personas a ir más allá de las soluciones obvias.
4. **Crear prototipos:** una vez tengas las ideas, es hora de experimentar con prototipos. Un prototipo es una posible solución que da tiempo para la retroalimentación. Los prototipos son simples: guiones gráficos, modelos hechos a mano, carteles o juegos de rol. Es importante crear algo muy rápidamente para ver si responde a la pregunta original. Quizás la pregunta en sí estaba equivocada y es hora de volver a la mesa de dibujo. Es mejor fallar rápida y económicamente antes de pasar a evaluaciones más formales.
5. **Comprobar:** Poner a prueba el proceso es la culminación de empatizar-definir-imaginar-crear prototipos dentro del espacio del pensamiento creativo. Los problemas se han enmarcado y reformulado. Ahora es el momento de realizar pruebas en tiempo real en las que participen los usuarios. Solo cuando nos permitimos a nosotros mismos, a nuestros equipos, a nuestros alumnos experimentar con los espacios del pensamiento creativo, podemos implementar auténticas evaluaciones.

El pensamiento creativo es activo e inclusivo. Y los niños adoptan el pensamiento creativo con entusiasmo. Las escuelas de todo el mundo están adquiriendo el pensamiento creativo como una nueva forma de aprendizaje y una forma de aumentar la participación de los estudiantes.

### CÓMO CREAR UNA HISTORIA EFECTIVA (Diapositivas 9, 10)

- **Concéntrese en un concepto básico cada vez**

¡Póntelo fácil! Cuando comienzas a componer una historia, es importante enfocarte en un solo concepto básico cada vez. No es necesario transmitir toda la información que transmitimos en clase o en un texto, pero debe aislar los puntos clave que deseas que los alumnos recuerden. ¿Cuál es el punto más importante que tus alumnos deberían

retener? Supongamos que estás tratando de ayudar a los participantes a comprender el concepto de conexiones positivas. Tu relato debe enfocarse solo en las conexiones positivas y nada más que en las conexiones positivas. Piensa en lo que el concepto debe transmitir como mensaje. Escribe el mensaje y hazlo de forma sencilla.

- **Planifica la historia con un guión**

Se recomienda escribir un guión, si no palabra por palabra, al menos con un esquema detallado y sólido.

Algunas puntos clave que debe recordar antes de sumergirse son:

**Precisión:** verifique sus datos. Incluso si conoce su contenido profundamente, verifique dos veces las fechas, ubicaciones y hechos en general. ¿Están los datos actualizados? Y si usas datos, ten en cuenta que no deberían ser muy sensibles al paso del tiempo si deseas que tu video tenga una vida útil.

**Duración:** la investigación y nuestras propias experiencias anecdóticas muestran que la capacidad de atención es corta. Intentemos que nuestros videos / animaciones no duren más de 7 minutos e incluso mejor no más de 4. No es necesario que incluyas toda la información en tu video. Es una historia. El resto del contenido se puede presentar en forma de lecturas, otros tipos de videos, textos y gráficos, y actividades dirigidas a los estudiantes.

**Destinatarios** - ¿Tu historia es para estudiantes universitarios? ¿Graduados? ¿Estudiantes profesionales? ¿Forman parte del contexto de la historia y les resulta familiar la jerga? ¿Incluye tu historia el concepto de globalidad? Si mencionas una ubicación geográfica en los Estados Unidos, ¿es una ciudad conocida por los estudiantes de Abu Dhabi? Asegúrate de hablar de manera global, tanto geográfica como culturalmente.

- **Analiza el contenido y establece metas**

Para comenzar, mira el contenido tal como lo tienes actualmente. Las conferencias que se realizan en persona pueden durar una hora y media y probablemente contengan varias modalidades diferentes de enseñanza. Muchas personas comienzan con la suposición de que grabarán todas sus conferencias tal como están actualmente, pero las conferencias no son reemplazables por el video o la animación. Estos tienen límites reales que deben tenerse en cuenta. Un video:

- Es lineal
- Se mueve a su propio ritmo, no al de los alumnos
- No es interactivo
- El marco de un video no puede contener gráficos densos, diagramas o textos.

Piensa en la estructura completa de la lección y en el conjunto completo de herramientas tecnológicas que tienes disponibles. El factor más determinante para que

un video o una animación tenga éxito o no sucede antes de que grabes o escribas un guión, cuando seleccionas qué contenido grabarás en primer lugar.

Contar buenas historias significa tener buenas historias, y la mayoría de nosotros tenemos buenas historias que contar en nuestras conferencias, incluso si la conferencia en su conjunto no se ajusta a la estructura de la narración. Busca lo siguiente: anécdotas, relatos históricos, investigaciones de casos, alegorías, experimentos mentales: todos son buenos puntos para comenzar. No subestime la importancia de relacionarse personalmente con una historia. Si hay algo en su trabajo o investigación que lo conmueva, es más probable que conmueva también a sus alumnos.

- **Comienza con algo que enganche**

Es importante abrir la historia con un gancho que llame la atención de la audiencia. Puede ser un incidente, pregunta o problema interesante que anime al participante a seguir escuchando. Por ejemplo, si estás enseñando el concepto de conexiones positivas, puedes comenzar la historia con un incidente, misterio o problema que la historia finalmente resolverá.

- **Haz que los personajes principales sean agradables y que sea fácil empatizar con ellos**

Los alumnos deben identificarse con los personajes principales hasta el punto de que se preocupen por dichos personaje. En algunos casos, si estás escribiendo una fábula o una alegoría, los personajes no tienen porqué ser personas reales o ni siquiera humanas. Pueden ser animales, extraterrestres u objetos inanimados. Pero deben parecer reales en el sentido de que no son perfectos sino que tienen fortalezas y debilidades como todos los demás.

- **Desarrolla un tema, un escenario y unos personajes bien definidos**

¿Cuál es el tema de tu historia? ¿Dónde tiene lugar? ¿Y quién es la persona o personaje principal de la historia y quiénes son los personajes secundarios?

- **Empieza por el final y trabaja hacia atrás.**

Debes saber cómo será el final desde el principio para que la historia no caiga en callejones que confundan o distraigan al oyente de la comprensión del tema o mensaje central. Crea una línea de tiempo trabajando hacia atrás desde el final hasta el principio. Piensa en lo que viene justo antes del final y así sucesivamente. Sigue trabajando al revés hasta que llegues al comienzo de tu historia.

- **Transición al desenlace de la historia**

Desde el gancho inicial, idea la transición para abordar la pregunta o el problema que se indica en el gancho. Desarrolla un tema central, unos personajes y un escenario que lleven al oyente / espectador por el camino hacia la resolución.

- **Un momento “ajajá” que nos traiga el mensaje principal de la historia**

Crea un final que sea un momento de revelación que nos traiga el tema central de la historia. El final debe aludir a la verdad, la moraleja de la historia, la resolución o el gran significado.

- **Siéntete cómodo creando borradores y guiones gráficos.**

Comienza con un borrador de tu historia para identificar todos los puntos que necesitas cubrir. Luego, deja la historia a un lado, aléjate de ella durante uno o dos días. Cuando retomes la historia de nuevo, léela para mayor claridad y coherencia. Vuelve a trabajar en la historia para desarrollar el tema, los detalles y el ritmo. Asegúrate de que haya un principio, un desenlace y un final claramente reconocibles.

- **Considera el uso de imágenes y movimiento**

A veces puedes exponer tu historia sin ninguna imagen y confiar completamente en que la audiencia use su imaginación. En otros casos, las imágenes son esenciales para comprender y transmitir el mensaje. Las imágenes pueden tomar la forma de fotografías, dibujos o animaciones. Las imágenes, especialmente las animadas, pueden ayudar a dar vida a la historia. Puedes usar tu cuerpo para representar la historia o utilizar dibujos. Esto ayudará a mantener la atención enfocada en el mensaje que estás comunicando.

Si utilizas imágenes, no es necesario que expliques cada imagen, de manera que, las imágenes puedan reemplazar a las palabras. De hecho, algunas de las imágenes más efectivas provienen de fuera del espacio de estudio o del aula. Te animamos a que salgas al campo o a la ciudad para mostrar a los participantes asuntos de la historia o para entrevistar a otros profesionales.

No tienes que ser un artista para crear imágenes que acompañen tu historia, pero si no te sientes cómodo buscando imágenes, mira si puedes encontrar un artista gráfico que te ayude a crear un guión gráfico y construir esta parte de la historia. Los estudiantes de artes visuales pueden ser de gran ayuda en esta área y suelen estar ansiosos por desarrollar sus habilidades con trabajo real. Pon la historia en un guión de 3 columnas (vea el ejemplo) y desarrolla las imágenes o trabaja con un artista visual. El proceso del guión gráfico ayudará a refinar aún más la historia.

Si tienes el guión completo, recuerda que al adaptarlo para la pantalla debe ser más conciso y coloquial.

Mientras estás NARRANDO LA HISTORIA:

- **Invita a la interacción y a la focalización de los objetivos del aprendizaje**

He aquí algunas estrategias:

- Seguimiento con preguntas y mensajes de discusión para después de la historia.
- Pide a los alumnos que vuelvan a contar la historia en un artículo de un minuto.
- Pide a los alumnos que resuelvan nuevos problemas (demostración y transmisión del aprendizaje).
- Anima a que tus alumnos creen sus propias historias sobre los conceptos que están aprendiendo.
- Emplea buenos principios en el diseño de medios.
- No agregues demasiados detalles visuales que confundan al alumno.
- Mantén un ritmo entre el audio y las imágenes que permitan al alumno procesar el mensaje.
- No uses música y audio al mismo tiempo.
- No uses texto y narración al mismo tiempo.
- Utiliza técnicas como zooms y panorámicas de forma adecuada.
- Revisar, revisar, revisar.

### ● Comentarios y revisiones

Una vez que hayas completado un borrador del guión y estés satisfecho con él, muéstralo a alguien que esté familiarizado con el contenido o, mejor aún, a alguien que sea un novato, pues será más apto para leerlo como lo haría uno de tus alumnos. Averigua si hay áreas de confusión y si la historia transmite lo que pretende. También ten en cuenta el tono con el que estás escribiendo; recuerda de nuevo que la pantalla requiere un tono más coloquial que el texto. No des por hecho que toda la terminología es clara para la audiencia.

## Capítulo 8: Recursos útiles

Historia de la educación en grupo de Stanford: Razonamiento cívico online:

[www.sheg.stanford.edu/civic-online-reasoning](http://www.sheg.stanford.edu/civic-online-reasoning)

Bibliotecas de la Universidad de Stanford: Evaluación de la información: La piedra angular del razonamiento cívico online: [www.purl.stanford.edu/fv751yt5934](http://www.purl.stanford.edu/fv751yt5934)

El Proyecto de Alfabetización de Noticias: [www.thenewsliteracyproject.org/](http://www.thenewsliteracyproject.org/)

Asociación Nacional para la Educación en Alfabetización Mediática: namle.net/ The Lamp: [www.thelamp.org](http://www.thelamp.org)

EUROPÄISCHES PRO-SKILLS Projekt 230054-CP-1-2006-1-LU-Grundtvig-G1

[www.pro-skills.eu](http://www.pro-skills.eu)

<https://de.wikihow.com/Herausfinden-ob-eine-Webseite-seriös-ist>

<https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen>

## Capítulo 9: Anexos

### Anexo 1: Alfabetización mediática para sanitarios y padres

#### Parte 1: Modo en que los niños pequeños perciben y usan los medios

Durante la infancia, entre los 0 y los 6 meses, las tareas principales son adaptarse al mundo fuera del útero, comer y dormir, y comenzar la interacción social a través de sonreír, arrullar y alcanzar personas y objetos. El contacto físico es esencial, con caricias suaves y reconfortantes, importantes para la facilitación real del crecimiento. La conexión con el cerebro a medida que este se va estructurando y continúa creciendo es crucial; Es muy probable que estos primeros puntos de contacto con el entorno influyan en las vías neuronales. Se sabe que la voz humana y la música suave alivian y estimulan la interacción, mientras que las voces y los ruidos fuertes producen una respuesta de sobresalto en todo el cuerpo, interfieren con la capacidad del bebé para comer y aumentan los niveles de la hormona del estrés. Los estímulos, especialmente la música, pueden tener un papel en la relajación y la calma; de forma natural, los padres cantan a sus bebés para calmarlos y consolarlos.

Desde los 6 meses hasta el año, el bebé continúa creciendo e interactuando con los demás. La exploración del mundo que le rodea a través del tacto y las sensaciones es esencial. El lenguaje comienza a través de interacciones recíprocas y el niño comienza a comprender la causa y el efecto. Todas estas tareas requieren un proceso interactivo. La forma no recíproca en la que operan los medios tradicionales, como la televisión, no proporciona el circuito de retroalimentación necesario para los niños de esta edad. Los bebés necesitan explorar a través de sus sentidos, obtener retroalimentación inmediata y luego repetir estas interacciones una y otra vez para aprender de ellas. Es muy probable que, a esta edad temprana, el aprendizaje cognitivo y emocional sea sinérgico, que aprender coger y comer alimentos se optimice para el desarrollo si esta actividad se lleva a cabo con un adulto cálido y alentador en lugar de frente a una pantalla que presenta imágenes y palabras no relacionadas con el comportamiento o los sentimientos del bebé.

Aparte de la música y el video chat ocasional con parientes lejanos, el mejor uso de los medios electrónicos en esta etapa puede ser no usarlos. La Academia Estadounidense de Pediatría desaconseja que los niños menores de 2 años vean la televisión, fomentando la interacción entre los niños adultos (como hablar, cantar o leer juntos) que promueve el desarrollo saludable del cerebro. Sin embargo, las encuestas a padres sugieren que muchos bebés y niños pequeños pasan bastante tiempo frente al televisor. Una encuesta de 2012 puso de manifiesto que en un día típico, los niños de entre 8 meses y 8 años están expuestos a casi 4 horas diarias de televisión de fondo, lo que puede dañar la calidad de las interacciones entre padres e hijos. (En el caso de los bebés, es difícil cómo definir “ver”, ya que parece que no prestan atención a la televisión

más que por breves períodos). Los efectos de la exposición a la televisión pueden variar según el temperamento del niño.

Entre 1 y 2 años, continúa el desarrollo de las habilidades motoras y del lenguaje intencional. Los niños comienzan a garabatear, lanzar la pelota, alimentarse solos, caminar y correr. Los medios pueden tener un papel en la enseñanza del idioma (aunque los libros impresos parecen tener una ventaja sobre los electrónicos) y, de nuevo, la música tiene el papel de calmar. Las imágenes visuales son fascinantes y, sin embargo, la capacidad para comprenderlas no está desarrollada y necesita una explicación de un adulto; la capacidad de aprender de una imagen de video es limitada. El aprendizaje óptimo en esta etapa depende de la interacción con otra persona que sea capaz de modificar continuamente su respuesta, ajustándose a lo que acaba de hacer el niño e idealmente a cómo se siente el niño (frustrado, ansioso, cansado, nervioso, etc.). Esto le permite al niño entender las cosas en pequeñas formas incrementales, avanzando un paso en el conocimiento y a la vez en la autoestima, a su propio ritmo individual. La televisión, incluso si está en segundo plano, puede interrumpir este jugar e interactuar con los padres. Sin embargo, dado que los niños pequeños estarán rodeados de pantallas y las usarán durante la niñez y la edad adulta, podría decirse que un énfasis exagerado en “protegerlos” de los medios de comunicación podría ser contraproducente.

## Parte 2: Años preescolares

A medida que la exploración continúa, de los 2 a los 5 años, el niño va avanzando más hacia la socialización con otros a través del juego. Empiezan a surgir habilidades del juego como compartir, turnarse y seguir reglas simples. Muchas habilidades adquiridas gradualmente durante los 3-4 años son en realidad habilidades de preparación escolar. Parte del contenido de los medios de comunicación está específicamente orientado a promover la preparación para la escuela, como los programas de Barrio Sésamo o Dora Exploradora. A menudo combinan desafíos cognitivos apropiados para el desarrollo, ritmo y repetición con personajes que tienen sentimientos y valores. Muchos otros programas no están orientados a las etapas de desarrollo de los niños. La visualización frecuente de dichos programas puede dificultar el rendimiento académico posterior. Los anuncios comerciales de comida, juguetes y juegos que los acompañan también pueden ser perjudiciales. Los niños de esta edad ven poca diferencia entre el contenido del programa y el comercial, y no comprenden la intención persuasiva de la publicidad. Más tiempo viendo la televisión y la presencia de la televisión en el dormitorio de un niño contribuye al aumento del riesgo de sobrepeso en edad preescolar.

Al igual que con la televisión, los efectos de los medios interactivos sobre el desarrollo cognitivo parecen estar relacionados con la idoneidad del software y la participación de los padres. Si bien los juegos interactivos tienen una mayor potencialidad para enseñar la relación causa y efecto, pueden limitar el juego de la imaginación dentro de la

estructura del software en lugar de derivarse o relacionarse con la propia vida del niño. Los niños se benefician en su crecimiento social y emocional cuando sus propias experiencias y sentimientos se pueden representar con materiales creativos. Disfraces, mundos imaginarios creados con juguetes, dibujos, pinturas y creaciones de arcilla y cartón son solo algunos ejemplos de cómo el juego promueve la autoexpresión en esta etapa. Aún así, muchas de estas actividades también están presentes en el mundo digital. Si bien la investigación es limitada, hay juegos y aplicaciones interactivas que fomentan la imaginación colectiva.

Una preocupación sobre el consumo de medios por parte de los niños es que a los 8 años o menos por lo general los niños no pueden distinguir de manera segura la fantasía de la realidad y no pueden comprender motivos e intenciones complejos. Estudios de Cantor han demostrado cómo los niños de esta edad tienen miedo al ver imágenes que creen que son reales. Aunque estos resultados son preocupantes, también sabemos por la experiencia diaria que los niños tienen un sentido cada vez mayor de lo que es real y lo que no lo es desde una edad temprana. Cuando los padres les leen cuentos de hadas antes de acostarse, aunque puede haber un susto pasajero, pocos niños sufren daños a largo plazo o intentan las acrobacias que puedan aparecer en la historia. Pocos niños han saltado por las ventanas para imitar a Superman o Spiderman. La experiencia clínica nos muestra que los niños que han corrido riesgos graves provienen de hogares caóticos y, a menudo, abusivos o negligentes. Conocen la realidad y tratan de escapar de ella. La investigación no puede capturar fácilmente la interacción entre el niño en desarrollo y las miles de imágenes cada vez más complejas y confusas que ven a través de la televisión, las aplicaciones, los videojuegos, YouTube y las películas, algunas de las cuales son emocionantes, otras divertidas y otras el reflejo en vivo brutalmente realista de un evento horrible.

### **Parte 3: Cómo los niños y adolescentes en edad escolar perciben y utilizan los medios de comunicación**

Una encuesta nacional sobre el uso de los medios de comunicación por parte de los niños descubrió que los niños de 8 a 10 años experimentan casi 8 horas al día de exposición a los medios, y que los niños de 11 a 14 años pasan más tiempo con los medios que cualquier otro grupo de edad. Los niños adquieren rápidamente nueva información durante los primeros años escolares con una comprensión complementaria del tiempo y el movimiento, y una mayor comprensión de la causa y el efecto. Durante este tiempo, pasan del pensamiento concreto y el mundo de la imaginación al pensamiento abstracto y la capacidad de comprender el pensamiento más complejo y, por lo tanto, una mayor capacidad para aprender de los medios electrónicos. También hay avances en sus habilidades académicas y sociales, desarrollo del vínculo con otras personas y desarrollo de amistades importantes. Los medios de entretenimiento comienzan a moldear la comprensión de los niños sobre las relaciones sociales y las

expectativas sobre el comportamiento y la apariencia, pero el aprendizaje es limitado ya que no ocurre a través de las interacciones personales del niño. También existe una gran variabilidad de un niño a otro en cuanto a cómo procesan la información, particularmente en la fase temprana de esta etapa, desde los 6 a los 10 años, antes del desarrollo del pensamiento abstracto. Todo el desarrollo ocurre sobre el sustrato del temperamento y los rasgos innatos. Según lo establecido por Thomas et al., los niños llegan a este mundo con características y rasgos que persisten desde la niñez hasta la edad adulta. Algunos bebés son más fáciles de manejar y aprenden a autorregularse más rápidamente. Otros bebés se abruma con facilidad, reaccionan exageradamente a los estímulos y necesitan más tiempo para tranquilizarse. A medida que los bebés se convierten en niños pequeños, sus características de timidez, curiosidad natural y rápida exploración, e incluso agresividad, se vuelven más evidentes. Por lo tanto, el efecto de ver una película de terror en un niño tímido de 3 años o un niño tímido de 7 años podría ser bastante diferente del efecto en un niño de 3 años que ya muestra tendencias agresivas o en un niño de 7 años que tiene comportamientos atrevidos. Los investigadores de los medios han intentado tener en cuenta los rasgos, especialmente en el ámbito de la agresividad y la violencia. Algunos estudios han encontrado mayores efectos del contenido violento en los videojuegos para sujetos que puntúan alto en las medidas de rasgos de hostilidad o agresión; otros no. Se necesitan más estudios para ver cómo los rasgos o el temperamento de los niños podrían influir en los efectos de los medios. Los niños con rasgos de hostilidad y agresión pueden sentirse atraídos por actividades más violentas, ya sean deportes de contacto como el fútbol o la lucha libre, juegos más agresivos en el patio de la escuela o medios digitales más violentos. Y no está claro si jugar al fútbol o jugar a un videojuego violento es un refuerzo del comportamiento agresivo para algunos niños, o una "liberación" de esta agresividad que puede ser socialmente positiva para otros. Los datos de las investigaciones que describen factores de riesgo para grupos de niños no tienen en cuenta la variabilidad individual, las interacciones de los padres y ni otros factores que deberían formar parte de la toma de decisiones diaria de los padres.

#### **Parte 4: Contexto familiar y medios de comunicación**

Los niños estadounidenses crecen rodeados de una variedad aparentemente ilimitada de contenidos de medios. A partir de 2010, el hogar de un niño de 8 a 18 años contaba con un promedio de cuatro televisores, dos consolas de videojuegos, dos ordenadores y múltiples grabadoras / reproductores de vídeo y música. Los rápidos cambios en el acceso a los medios se están produciendo dentro de un modelo familiar y una cultura que también están evolucionando rápidamente. Por ejemplo, cada vez se crían más niños desde el nacimiento hasta los 18 años en contextos de divorcio y nuevo matrimonio, de muerte de uno de los padres, de nacimientos fuera del matrimonio, de centros de acogida y de encarcelamiento, que niños que se crían en una familia nuclear

tradicional de dos padres. (Durante 2016, el 65% de los niños menores de 18 años vivían con dos padres casados, frente al 77% en 1980).

Es difícil para los niños evitar la influencia de los medios de comunicación. Se enfrentan a las expectativas de sus compañeros para mantenerse al día en los eventos deportivos más recientes o el canal de YouTube más candente y las tendencias de moda relacionadas. Las redes sociales se han convertido quizás en el medio más común que utilizan los niños, adolescentes y adultos jóvenes para comunicarse entre sí. En esta era digital, es casi imposible encontrar a una persona joven (o adulta) que no esté enviando mensajes de texto o twitteando, usando FaceBook o aplicaciones como SnapChat o Instagram. Esta es la nueva tendencia. Los deberes escolares requieren búsquedas en Internet. Los grupos de amigos discuten sobre las últimas publicaciones en las redes sociales antes de que comience la jornada escolar. Los niños juegan entre sí con simuladores de deportes por video o se unen a un juego mundial en Internet.

Las noticias nacionales y locales a menudo se obtienen a través de las redes sociales o los medios de comunicación online en lugar de a través de periódicos y revistas tradicionales. La audiencia de noticias se ha dividido. Una encuesta del Pew Research Center de 2018 encontró que solo el 8% de los jóvenes de 18 a 29 años ve las noticias en la televisión, en comparación con el 49% de las personas de 65 años o más. Los tiempos han cambiado. Y están cambiando a un ritmo tan rápido que es difícil para los padres, cuidadores y abuelos mantenerse al día con el rápido desarrollo y aumento del uso de los medios.

¿Cuáles serían las políticas familiares razonables con respecto a los medios de comunicación? Los padres pueden sentirse tentados a prohibirlo todo, pensando: "No quiero que mis hijos estén expuestos a todas estas imágenes y sonidos que fluyen por internet. No quiero que su desarrollo sea influido o acelerado por los medios ". Pueden intentar restringir severamente el uso de teléfonos, tablets y aplicaciones. Sin embargo, incluso si uno pudiera tener éxito en ejercer el control necesario para limitar la exposición a los medios, ¿es este el enfoque que optimizaría el desarrollo de un niño? Limitar apropiadamente la autonomía y las relaciones con los compañeros es una buena crianza, al controlar el uso de sustancias, el comportamiento de las pandillas, la delincuencia o la protección de un niño menor de los padres irresponsables de un amigo o un compañero que es un matón. ¿Cómo puede llegar a ser el peligro de racionalizar la limitación de la trayectoria de desarrollo del niño hacia la autonomía y el libre flujo de información entre compañeros y la preparación para la siguiente etapa de la vida, la escuela secundaria y la universidad? Sabemos que la prohibición y la censura no funcionan. De hecho, limitar el acceso a los mismos medios digitales que nosotros, como padres, usamos todos los días, sería pura hipocresía. La pregunta clave es cómo aprovechar el uso de los medios digitales para bien y no para mal, tanto nosotros como nuestros hijos . ¿Cómo podemos enfocar este control en un mundo totalmente entrelazado con los medios digitales?

También es tentador para un padre decir: “El caballo está fuera del establo. No tengo control sobre esto y lo van a ver y a escuchar sin importar lo que yo haga. Quiero que mi hijo tenga amigos y no se quede 'fuera'. Quiero gustarle a mi hijo. ¿Y quién tiene tiempo para todo este seguimiento?” Los padres pueden sentirse atrapados en el dilema de controlar excesivamente la vida de sus hijos o ceder el control a los vientos dominantes de nuestra cultura. En última instancia, cada padre debe decidir qué es lo mejor para su hijo basándose en el conocimiento de las fortalezas, debilidades o vulnerabilidades de ese niño en particular, y en el contexto de los valores familiares elegidos. Un buen comienzo sería pensar en la salud y la seguridad, y tomar decisiones como retirar los medios de comunicación de las habitaciones por la noche para preservar el tiempo de sueño y proteger la información personal.

Los enfoques y reglas de cada familia sobre la alfabetización mediática y la exposición deben ser compatibles con lo que hacen los padres para fomentar la autonomía en las otras áreas de la vida de su hijo. Los padres deberían evaluar la preparación, las fortalezas y las debilidades del niño; determinar el riesgo asociado a cada paso de su desarrollo; preparar al niño; proporcionar orientación; establecer reglas o límites; hacer frente a su propia ansiedad; y luego iniciar el siguiente paso. Por ejemplo, ¿el niño está listo para ir solo a la escuela? ¿Puede seguir el camino sin perderse? ¿Debería ir con un amigo? ¿Entiende el riesgo de salirse del camino o hablar con un extraño? ¿Puede seguir las reglas de seguridad vial? Un niño imprudente o impulsivo puede no estar listo y necesitar ser más mayor para aceptar con seguridad esta autonomía, mientras que un niño ansioso pero competente puede beneficiarse del estímulo para estar entre los primeros de la clase en lograr este hito. Para la mayoría de los niños de clase media en los Estados Unidos, ciertamente sería “más seguro” esperar el máximo tiempo o tal vez nunca permitir que un niño camine solo a la escuela. Y, sin embargo, si un niño está listo, muchos se correrán el riesgo; el acto de alejarse es una metáfora de crecer, ser digno de confianza y, en última instancia, ganar autoestima. Miles de estas pequeñas ganancias forman la base de la edad adulta productiva y la crianza generativa.

El mismo proceso de movimiento gradual hacia la autonomía, guiado por la participación de los padres, se aplica también a las decisiones en la utilización de los medios. Los niños se benefician, dada nuestra cultura y según el paso de desarrollo en el que estén, de que haya alguna autoridad en la toma de decisiones sobre lo que ven en la televisión, lo que hacen para "relajarse", cómo equilibran el tiempo libre con la tarea, a qué videojuegos juegan y cómo utilizan los smartphones, las tablets e Internet. Los padres que viven en un vecindario seguro permiten que un niño de 6 años vaya solo a la escuela después de caminar inicialmente con él, pero no permiten que un niño vaya al centro en un autobús público. De manera similar, a esta edad temprana, a un niño se le permitiría ir a una película con clasificación G o quizás a una película PG, pero no a una película con clasificación PG-13 o R. Los padres establecen una gama de opciones aceptables y dejan que el niño haga algunas elecciones, los límites se establecen

sopesando entre las ventajas de desarrollar la autonomía y los riesgos de las elecciones.

### Parte 5: Comprensión del contenido de los medios

La presencia generalizada de contenido violento o sexualmente inapropiado en los medios estadounidenses desafortunadamente ha creado un tono negativo general con respecto a su influencia en los niños y la vida familiar. Solo hay que mirar la programación de series en Netflix, HBO y otras redes para preocuparse por el impacto que tienen en nuestros hijos. A medida que los investigadores tratan de ayudar a los padres a manejar los riesgos potenciales del uso excesivo y no supervisado de los medios de comunicación, a menudo se descuidan las formas positivas en que se pueden utilizar los medios dentro de la familia. De hecho, la televisión puede unir a los miembros de la familia, tanto para la recreación compartida como para desencadenar debates relevantes. En el lado recreativo, animar a un equipo deportivo favorito o simplemente pasar tiempo juntos es especial y crea importantes recuerdos compartidos. En términos de construcción de carácter, apoyar a un equipo que no suele ganar, pero que sigue jugando duro y encarna el orgullo local, puede enseñar paciencia, manejo de la ira y tolerancia. En una nota más seria, la televisión puede proporcionar muchas horas de tiempo agradable a través de programas educativos, especialmente aquellos sobre historia, ciencia, pasatiempos o temas de actualidad relevantes para las familias. Luego ver programas de entretenimiento en familia también puede tener beneficios inesperados.

Por ejemplo, puede ser divertido ver una competición televisiva de talentos con un adolescente y comparar las calificaciones de los concursantes. Pero esta también es una oportunidad para discutir sobre expectativas poco realistas, la dependencia excesiva de las opiniones, la idolatrización de otras personas o sobre lidiar con la derrota. La discusión sobre las canciones que nos gustan puede llevar a una apreciación de la música que escuchan generaciones más jóvenes o mayores que de otra manera no se habrían escuchado. De manera similar, ver dramas y películas familiares ambientados en el pasado reciente puede llevar a búsquedas en Internet sobre la guerra de Vietnam o el movimiento por los derechos civiles, y discusiones significativas sobre el uso de sustancias, el racismo, la sexualidad prematura y prematrimonial, el aborto, los padres que controlan en exceso o sobre el dolor, la ira y el perdón. En una encuesta nacional se mostró que uno de cada tres adolescentes de entre 15 y 17 años había tenido una discusión sobre un tema sexual con uno de los padres debido al contenido de la televisión. Así como aprenden el alfabeto o la gramática, los niños en los grados de primaria pueden comenzar a comprender los aspectos técnicos y de contenido de la televisión y las películas. También se les puede facilitar un conocimiento más técnico sobre el funcionamiento electrónico de los televisores, explicado a través de libros interesantes (p. Ej., *The Way Things Work Now*), programas y sitios web (p. Ej.,

[HowStuffWorks.com](http://HowStuffWorks.com)). También deberíamos explicarles el aspecto comercial de la televisión, incluida la forma en que las empresas pagan los programas vendiendo sus productos a través de la publicidad. Los niños también pueden aprender sobre los diferentes tipos de programas (comedias, dramas, noticias, documentales, etc.) y cómo distinguir lo “real” de lo imaginario. Finalmente, los padres pueden describir los aspectos técnicos de la producción de un programa, desde el casting de actores y la realización de vestuario y decorados hasta los ángulos de cámara y los efectos especiales. Los padres pueden buscar programas de televisión y sitios web que exploren temas como estos.

A medida que los niños crecen, son más capaces de comprender aspectos más sutiles del contenido de los programas, como tramas, temas y escenarios históricos o geográficos, y cómo estos se combinan con elementos técnicos para influir en cómo nos hace sentir cada programa. También pueden explorar las motivaciones de los comportamientos de los personajes (desde las relaciones interpersonales hasta el uso de sustancias) y aspectos de su apariencia (como la ropa o el peso) e identificar estereotipos comunes, quizás dañinos (como la representación de abuelos, científicos o “locos”).

Si bien muchos padres tiemblan ante una serie como “Por trece razones”, que se centra en una descripción muy exagerada de los factores de estrés de la escuela secundaria que conducen al suicidio de una niña, plantea cuestiones importantes sobre el acoso, el uso indebido de drogas y alcohol y la agresión sexual. Este tipo de temas se discuten abiertamente entre nuestros estudiantes de secundaria. Sabemos que mientras muchos adolescentes ven estos contenidos en exceso, pocos padres los ven con ellos. Es posible que algunos contenidos de televisión sean incómodos de ver con un adolescente, pero es probable que estas mismas escenas sean vistas por ellos con otros compañeros en sus casas o en el cine, sin ningún adulto cerca para ayudar a poner los comportamientos y sentimientos en contexto. La discusión de estos temas sin estas series o programas como base facilitadora sería difícil en el mejor de los casos y es muy poco probable que ocurra.

Este tipo de preguntas pueden formar el fundamento de las discusiones con los niños mayores mientras ven juntos videos de televisión e Internet:

- ¿Quién creó este contenido y por qué lo comparte? ¿Quién lo posee y se beneficia de él?
- ¿Qué técnicas y cuestiones se utilizan para atraer y mantener la atención?
- ¿Qué estilos de vida, valores y puntos de vista están representados en este contenido?
- ¿Qué (o quién) no aparece en este contenido? ¿Por qué se omitió?
- ¿Cómo podrían diferentes personas interpretar este contenido?

A medida que los niños comienzan a dominar el pensamiento abstracto y pueden explorar más contenidos por sí mismos, es importante hablar sobre la credibilidad del

contenido de Internet y cómo determinar la calidad o los sesgos de lo que encuentran. La diversificación de los medios de comunicación y el aumento del uso de las redes sociales implica que los niños también necesitan orientación para juzgar la credibilidad y los posibles sesgos de las fuentes de noticias. Un estudio de Stanford encontró que el 82% de los estudiantes de secundaria confunden "contenido patrocinado" online (anuncios) y noticias reales. Hay un recurso educativo online que está disponible junto con ese estudio para enseñar a los adolescentes cómo evaluar los sitios web de noticias y las afirmaciones en las redes sociales. Los padres deben ser conscientes de su propio comportamiento. Una investigación reciente sobre niños de 12 a 17 años y sus padres encontró que los adolescentes tienden a imitar el comportamiento de consumo de noticias de sus padres; es decir, reflejan lo que hacen los padres, no lo que estos les recomiendan. La experiencia con Internet no debe verse únicamente a través de la lente de la reducción de daños. Si bien existe un riesgo real de exposición no deseada a material con clasificación X o solicitudes de extraños, cuando se sopesa este riesgo potencial frente a las ganancias de autonomía, acceso a la información y comunicación con un grupo de amigos, los beneficios superan en gran medida el riesgo siempre que los padres hayan evaluado el grado de autonomía que su hijo está listo para tener y hayan discutido los pros y los contras de los comportamientos en internet. Estos comportamientos incluyen no dar información personal como números de teléfono, números de cuenta y contraseñas; reconocer que las cosas "gratuitas" (juegos, tonos de llamada, contenido especial) pueden venir acompañadas de malware o solicitudes de información a cambio; y la importancia de usar contraseñas seguras. Todos estos riesgos mediáticos ocurren en el hogar, donde hay oportunidades para escuchar, observar (con suavidad y a distancia), explicar y reevaluar. La clave para la alfabetización mediática es la participación continua de los padres adaptándose al nivel de desarrollo del niño, con un movimiento gradual hacia una mayor autonomía a medida que el niño madura.

### **Parte 6: La familia controladora. Dificultades en las relaciones con los compañeros**

Algunas familias están sobrecargadas en términos de trabajo, horarios diarios, expectativas y búsqueda del éxito. Cualquier momento centrado en una actividad, ya sea individual o grupal, tiene que ser productivo o un paso hacia una actividad "útil" más adelante. Incluso la diversión se define como una lección o práctica que forma parte del progreso. Estas familias son bastante resistentes a cualquier "tiempo de inactividad" o "diversión sin sentido". A menudo, los niños de estas familias, si se les da un poco de permiso, fácilmente identifican los medios de comunicación (televisión, Internet, videojuegos o películas) como una oportunidad para tomarse un tiempo libre o sentirse más en sintonía con sus compañeros. Estos niños afirman que sus padres nunca les permitirían ver ciertos programas de televisión, ni siquiera con ellos. Estos padres

asumen una especie de estatus de élite en su condena general de prácticamente todos los medios de comunicación.

Estas circunstancias pueden requerir una receta familiar que exija una hora regular de diversión sin sentido viendo una comedia o drama para alentar un ligero cambio en las expectativas o la intensidad del esfuerzo. A veces las familias han rechazado esta única hora como el comienzo de un declive moral, mientras que otras han descubierto una serie o un videojuego que ha tenido un efecto positivo. (A menudo es un beneficio adicional que el niño sea el tutor del padre en un videojuego, revirtiendo el patrón común de la familia controladora de padres que constantemente enseñan y dan lecciones a los niños).

Algunos niños tienen dificultades en las relaciones con sus compañeros y necesitan cierta estructura para facilitar el tiempo que pasan con amigos. A menudo, esta estructura puede ser una actividad como formar parte de un equipo deportivo, una banda o un grupo scout. Algunos niños no participan en actividades de grupo, y los medios de comunicación pueden cumplir una función de puente. De hecho, para algunos niños aislados o con deficiencias en las habilidades sociales, enviar mensajes de texto (y evitar el contacto visual y la interacción no verbal) puede ser muy útil para desarrollar relaciones con sus compañeros. Ir al cine es una de las actividades más cómodas para estos niños, al igual que ver la televisión o jugar a videojuegos. Los niños que tienden a estar incómodos socialmente pueden dominar ciertos videojuegos y ganar estatus al enseñar a otros. Invitar a un amigo potencial a la última versión de un juego puede resultar seguro para ellos y facilitar una relación.

Los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) suelen engancharse especialmente a los medios de comunicación, como la televisión, los videojuegos y los ordenadores. Muchos de estos niños encuentran la escuela estresante, exigente e incluso llevan un plan de tratamiento personalizado, que no apoya mucho su autoestima. Llegar a casa de la escuela y comenzar inmediatamente con los deberes puede ser abrumador. Los niños con TDAH parecen beneficiarse de realizar alguna actividad después de la escuela, especialmente un deporte, y un poco de "tiempo libre" viendo un programa de televisión como una transición a la tarea o como un descanso. Los juegos electrónicos e Internet se sienten como benévolos, se pueden reiniciar, encender y apagar, y no critican. El niño tiene el control, los errores son privados y reversibles, y siempre hay otra oportunidad. Algunos niños con TDAH son muy adictos a los videojuegos y al uso de ordenadores, que pueden proporcionar una fuente de autoestima muy valiosa. La investigación sugiere que el uso sensato de los juegos interactivos puede mejorar tanto las relaciones sociales como el aprendizaje de los niños con TDAH.

Los niños con retraso en el desarrollo a menudo usan los medios de comunicación de manera similar a los niños con TDAH. La televisión, los videos y los juegos de

computadora pueden ocupar una gran cantidad de tiempo, llenando el vacío del contacto social. Sin embargo, esta población corre el riesgo de tener dificultades para distinguir el mundo imaginario del mundo real. Algunos niños, en particular, imitarán lo que han visto y escuchado en un contexto social inadecuado y, por lo tanto, se pondrán potencialmente en riesgo. Un ejemplo de esto es el joven adolescente con Asperger que ve el programa de Comedy Central “South Park”, al día siguiente va al colegio y llama a otro estudiante por el nombre que se usa en el programa. Los principios rectores para los padres con niños con retraso en el desarrollo son ser conscientes de la incapacidad de sus hijos para distinguir la imaginación de la realidad y la tendencia a imitar lo que ven o escuchan de maneras socialmente inapropiadas. Los niños con retraso en el desarrollo pueden tener problemas en estas áreas durante la adolescencia y más allá; los padres deben considerar la edad de desarrollo de su hijo versus la edad cronológica al usar los sistemas de clasificación de medios basados en la edad.

## Anexo 2: Noticias falsas, información errónea y desinformación

### Introducción

En la Era de la Información Digital, las noticias y la información se comparten más rápidamente que nunca en los medios digitales, y la capacidad de discernir información verdadera de información falsa se ha vuelto muy importante y al mismo tiempo muy difícil.

Hoy en día, el término "fake news" se ha vuelto ampliamente utilizado. La práctica de llamar a la información "fake news" es una advertencia útil para los lectores / oyentes, pero también puede generar incertidumbre sobre la fiabilidad de las noticias y la información en general, y también de la confianza en las personas y / u organizaciones.

¡Sin embargo, las "fake news" no son un concepto nuevo! Hechos como falsificar información, tergiversar hechos históricos o "embellecer un relato real" ya habían sucedido a lo largo de la historia. Hoy, en la era de los medios de comunicación, sucede más... y, por supuesto, la información y las noticias falsas se difunden más fácilmente a través de las redes sociales.

"Fake news" significa literalmente noticias falsas/fabricadas. Por lo tanto, como término, no cubre todo el tipo de información falsa que se puede encontrar en los medios digitales en la actualidad.

#### 1. La diferencia entre noticias falsas, información errónea, desinformación y mala información

**Noticias falsas:** las 'fake news' consisten en una información falsa que parece ser una noticia, pero que se ha *creado deliberadamente con la intención de engañar a sus lectores*

**Información errónea:** es información errónea o imprecisa, es decir, se da cuando el escritor no tiene una intención específica de engañar, ¡simplemente se equivocó!

**Desinformación:** es "desinformación intencionada", es decir, el escritor / remitente tiene la intención de crear y compartir información falsa o engañosa.

**Mala información:** es información que se basa en la realidad pero que se utiliza para infligir daño a una persona, una organización o un país, es decir, cuando se comparte información genuina con la intención de causar daño; a menudo publicando información privada en la esfera pública

#### 2. Los diferentes tipos de desinformación

Como se indica en el Manual de la UNESCO para la educación y la formación en periodismo (2018), la *desinformación* pertenece a la categoría de información falsa sin intención de dañar, mientras que la *tergiversación* es información falsa que tiene la intención de dañar.

**Conexión falsa:** cuando los titulares, las imágenes o los subtítulos no son compatibles con el contenido. De uso común en clickbait.

Con el aumento de la competencia por la atención de la audiencia, los editores tienen que escribir cada vez más titulares para atraer clics, incluso si las personas que leen el artículo sienten que han sido engañadas.

(Clickbait, una forma de publicidad falsa, utiliza un texto en un enlace enorme o en miniatura que está diseñado para atraer la atención y hacer que los usuarios sigan el enlace y lean, vean o escuchen el contenido online vinculado, con la característica definitoria de ser engañoso y típicamente sensacionalista).

**Contexto falso:** Cuando se usa contenido auténtico en un contexto falso. Por ejemplo:

Videos que 'muestran' el contenido de las urnas utilizadas durante las elecciones en los EE. UU. en 2016 + en el referéndum escocés en 2014.

La campaña de noticias falsas anti-demócratas consistió en 4 videos que mostraban el contenido de las papeletas en 3 estados de EE. UU. Aunque los videos son reales, todos ellos muestran las elecciones rusas durante diferentes años. En los videos se pueden ver múltiples pistas sobre esto. Por lo tanto, el contenido no es falso, pero el contexto es completamente falso.

Fuente: <https://firstdraftnews.org/video-alleging-us-election-fraud-fake>

**Contenido manipulado:** cuando se han manipulado imágenes o contenido real para engañar. Por ejemplo: manipulación facial y tecnología *deepfake*, donde una persona que aparece en una imagen o un video es reemplazada por otra persona. Es un tipo de inteligencia artificial que se puede utilizar para crear imágenes y videos engañosos convincentes.

**Sátira / parodia:** no hay intención de causar daño... ¡pero tiene el potencial de engañar! La sátira puede ser una forma de exagerar o burlarse del mal para reivindicar el bien. A menudo se usa para exponer los defectos de la sociedad.

**Contenido engañoso:** uso engañoso de información para enfocar un problema o un individuo. Por ejemplo, en Alemania, cuando una encuesta en internet preguntó a las personas a quién preferirían como su próximo canciller, el 47,5% dijo que querrían a Angela Merkel. Esto podría verse como una proporción positiva en un sistema multipartidista. Sin embargo, un artículo de noticias, aunque mencionaba la cifra correcta, enfocaba la estadística según sus intereses, sugiriendo que la mayoría de los alemanes “no quieren de ninguna manera a Merkel”; la encuesta no estaba preguntando por eso.

Fuente: Ingrid Brodnig <https://firstdraftnews.org/latest/7-types-german-election>

**Contenido de impostor:** cuando se imitan o suplantan fuentes genuinas. Pueden aparecer nombres de periodistas o líneas de autor junto a artículos que estos no

escribieron, o el logotipo de una organización puede adjuntarse a videos e imágenes que no crearon.

**Contenido inventado:** contenido que es 100% falso, diseñado para engañar y hacer daño

Un ejemplo de contenido inventado es el comentario de Trish Regan para Fox News (10 de agosto de 2018), en el que compara al gobierno danés con el gobierno venezolano. Un ejemplo de 'contenido inventado' fue el comentario de que la mayoría de los estudiantes daneses que se gradúan de la escuela quieren abrir cafeterías con tartas. Puedes consultar el enlace web / fuente para obtener más información. También puedes ver la respuesta de un político que corrige estas suposiciones falsas aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=JXecLXlzEXE>

**Propaganda:** cuando los contenidos se utilizan para influir en actitudes, valores y conocimientos. En Gran Bretaña se utilizaron varios ejemplos de propaganda antes de la votación sobre la salida de la Unión Europea.

**Contenido de patrocinador disfrazado:** publicidad disfrazada de contenido editorial. El contenido patrocinado inserta mensajes de pago en los artículos. Rompe la división entre contenido editorial y publlirreportaje.

Los estudios han demostrado que las personas a menudo no identifican cuando ven un anuncio y creen que se trata de un artículo de noticias real, incluso cuando se divulga el hecho de que el contenido está patrocinado.

No todas las noticias e información patrocinadas son desinformación / tergiversación. Es legal ser patrocinado o patrocinar, pero tiene que ser claramente visible.

**Error:** ¡Cuando los medios de noticias establecidos cometen errores al informar! Algunos errores serán pequeños y se corregirán fácilmente, otros causarán una ofensa o daño no intencional a una marca o individuo y pueden dar lugar a demandas legales.

### 3. Las intenciones detrás de la desinformación

Las intenciones y motivaciones detrás de la desinformación pueden incluir lo siguiente:

- Propaganda
- Para desacreditar
- Beneficio económico / monetario
- Político
- Fama personal
- Para causar daño a las personas (incluida la difamación)
- Polarización
- Diversión / humor
- ¡Porque puedo!

#### El beneficio económico como intención

Una de las principales motivaciones para la difusión de la desinformación es la ganancia monetaria. Cualquiera puede crear un sitio web falso, con contenido intrigante diseñado para generar la mayor cantidad de tráfico posible hacia sus noticias falsas.

Se puede obtener un beneficio de esto colocando anuncios en este tipo de web (utilizando plataformas como Google AdSense o Facebook), recibiendo dinero cada vez que se hace clic en un anuncio.

Cuanto más intrigante o polémico sea su contenido falso, más visitas a su sitio web habrá y más gente hará clic en los anuncios. Por ejemplo, "El Papa Francisco conmueve al mundo, respalda a Donald Trump para presidente, publica una declaración", que no es ni remotamente cierto, recogió 100.000 visitas.

Si el número de visitas se toma como un indicador de cuán ampliamente son vistos estos sitios, es fácil ver cómo pueden convertirse en lucrativos

### **Intenciones políticas**

A menudo, el objetivo es alabar/denigrar las acciones de un partido político y / o candidato o promover sus intereses políticos o económicos.

Incluye historias con titulares llamativos, imágenes provocativas, acusaciones difamatorias y afirmaciones demostrablemente falsas sobre un candidato político, partido o política.

Frecuentemente, aparecen artículos completos en sitios web de alojamientos, este tipo de desinformación digital se difunde a través de plataformas de redes sociales como Facebook y Twitter

Para decirlo de otra manera, este tipo de desinformación es un 'clickbait perfeccionado' que se enfoca intencionalmente según los intereses, para manipular los pensamientos y prácticas sociopolíticas de las personas utilizando reacciones emocionales.

En septiembre de 2019 hubo una ola de saqueos y violencia dirigida principalmente a ciudadanos de otros países africanos en Sudáfrica. Pero algunos videos e imágenes compartidos en las redes sociales sobre los ataques no eran lo que parecían. Varios videos que se volvieron 'virales', eran antiguos o incluso de otros países, pero se estaban utilizando como evidencia de eventos actuales en Sudáfrica.

### **Intención: Ganar fama personal**

Se da cuando la información falsa se publica con la intención de ganar fama o un estatus social más alto.

Por ejemplo: la transición de un usuario de Instagram o YouTube a convertirse en "Influencer" profesional (alguien que aprovecha los seguidores de las redes sociales para influir en otros y ganar dinero) no es fácil. ¡Muchos adoptan la estrategia de "Fingir hasta lograrlo"!

Hayley, una 'influencer' de 15 años, dijo que este año había notado que su estatus social aumentaba a medida que recibía más atención online. "La gente finge tener acuerdos con marcas para parecer genial", dijo Hayley. "Es algo así como, ¿me han dado esto gratis mientras todos vosotros, perdedores, estáis pagando por tenerlo! La gente se me acerca en la escuela y me pregunta: '¿Te patrocinan?' Cuando digo que sí, dicen, 'Dios mío, es genial'. "Me di cuenta de que cuantos más seguidores tenía, más gente se me acercaba y me hablaba".

Otro ejemplo es publicar fotos tuyas modificadas por una aplicación como si fueran reales. Hay muchas aplicaciones como Faceapp para cambiar de manera realista tu rostro y simular que sonríes o que eres más joven.

### **Intención: difamación**

Un ejemplo de información con intención de difamar es la noticia publicada por Daily Mail (Reino Unido) sobre la agencia de modelos para la que trabajaba Melania Trump en Nueva York en la década de 1990, y que también servía como empresa de acompañantes (agosto de 2016). Melania Trump interpuso una demanda por difamación, como afirmó su abogado: "Los acusados hicieron varias declaraciones sobre la señora Trump que son 100% falsas y tremendamente dañinas para su reputación personal y profesional" (The Independent. 2016).

### **Intención: Humor / diversión**

Ejemplos de información con la intención de hacer humor serían "Los guiñoles" de "Lo + plus", o ciertos sketches de "El Intermedio".

### **Intención: ¡Porque puedo!**

El objetivo es lograr algo difícil o audaz. Esto está respaldado por una mentalidad de 'hacker' o 'jugador', asumiendo la opinión de que los sistemas están ahí para 'jugar' con ellos o ser explotados tecnológicamente.

## **4. La desinformación en las tecnologías digitales: cómo se difunde en internet**

La desinformación se comparte a través de diferentes mecanismos:

- **De ser audiencia a ser productor:** la era digital ha cambiado la relación entre el editor y la audiencia. Hoy en día, todo el mundo puede participar en la producción de noticias e información, y por tanto también de fake news y desinformación, y compartirlas a través de correos electrónicos, blogs o redes sociales.
- **Volverse 'viral':** las redes sociales como Facebook, Twitter y YouTube se han convertido en canales bien conocidos para difundir desinformación. De hecho, la investigación muestra que la información falsa se difunde más fácilmente en Twitter que las noticias verdaderas (Vosoughi et al.2018). Una de las explicaciones es que las historias falsas suelen implicar reacciones emocionales.

- **Alfabetización digital crítica débil:** existe una tendencia entre muchos usuarios digitales (por ejemplo, las personas mayores) a compartir fácilmente información errónea (Adler-Nissen et al. 2018).
- **Percepción selectiva y razonamiento motivado:** las personas tienden a aceptar afirmaciones / argumentos que corresponden a sus propias creencias y a elegir fuentes que confirmen sus opiniones y creencias existentes.

Los individuos también tienden a participar en grupos en las redes sociales que reflejan sus propias creencias, esto a menudo se conoce como “cámaras de eco”.

Sin embargo, los estudios muestran que los usuarios de las redes sociales están expuestos a una mayor cantidad de opiniones diferentes que los usuarios de los medios tradicionales (Adler-Nissen et al. 2018).

Cabe señalar que las nuevas tecnologías estimulan por sí mismas la producción de desinformación. Por ejemplo, las llamadas redes neuronales convolucionales (redes neuronales artificiales de desplazamiento invariable) son una tecnología del futuro, porque pueden analizar imágenes y se utilizan ampliamente en criminología, medicina, en cualquier lugar donde las características deban reconocerse automáticamente. Sin embargo, aplicaciones como Faceapp emplean esta tecnología con fines comerciales, poniéndola a disposición de un público más amplio. Con esta aplicación, uno puede modificar sus fotos para parecer más joven, más guapo estereotípicamente, hacerse sonreír o incluso cambiar de género. Crear esas fotos y videos y publicarlos como si fueran genuinos puede clasificarse como contenido manipulado, hecho con la intención de obtener fama personal. Facetune, algunos filtros de Snapchat, aplicaciones que te hacen parecer distinto en una foto, todas entran en esta categoría, que involucran tecnologías de diferentes niveles de dificultad y explotan la necesidad de agradar a las personas.

### Los remitentes de Desinformación en Internet

**Trolls:** son perfiles falsos de redes sociales controlados por personas, por ejemplo, que trabajan para organizaciones de lobby, servicios especiales, etc. En particular, debido a que los trolls están controlados por personas, pueden crear contenido avanzado dirigido a determinados contextos.

**Bots:** son perfiles automatizados que pretenden ser personas reales, pero son controlados por algoritmos programados. La fuerza de los bots está en los números, por ejemplo, pueden perfilar una determinada imagen o información en las redes sociales agregando muchos “ me gusta ”.

**Humanos:** también somos distribuidores y creadores de información falsa, deliberadamente o no. Los estudios muestran que las personas comparten en gran medida información falsa, especialmente si cumple con sus creencias, los toca emocionalmente o simplemente para burlarse de algo/alguien. Ciertos sectores de la población, que tienen menos experiencia en el uso de medios digitales (por ejemplo,

personas mayores) tienen más probabilidades de compartir información falsa en internet.

### **Hay una amplia gama de diferentes técnicas para la difusión de desinformación:**

Ø Astroturfing: atribuir falsamente un mensaje o una acción a un movimiento u organización para crear falsa credibilidad

Ø Efecto Bandwagon: Un efecto cognitivo en el que las creencias aumentan en fuerza porque son compartidas por otros.

Ø Impersonator Bots: Bots que imitan las características naturales de los usuarios para dar la impresión de ser una persona real.

Ø Spammer Bots: Bots que publican contenido repetido con mucha frecuencia para sobrecargar el espacio informativo

Ø Botnet: un botnet es una serie de dispositivos conectados a Internet, cada uno de los cuales ejecuta uno o más bots. Las botnets se pueden utilizar para realizar ataques distribuidos de denegación de servicio (DDoS), robar datos, enviar spam y permitir que el atacante acceda a dispositivos y a su conexión.

Ø Cheerleading: Inundar el espacio de información con contenido positivo mediante el uso de bots y trolls para garantizar que las opiniones disidentes se vean desplazadas por comentarios y publicaciones positivas. Se hace creando grupos online que apoyan un punto de vista particular (burbuja de filtro) usando un gran ejército de carteles (bots y trolls)

Ø Dark Ads: publicidad dirigida basada en el perfil psicográfico de un usuario individual, "oscura" (dark) en la medida en que solo son visibles para los usuarios específicos

Ø Ataques DDoS: La denegación de servicio distribuida (DDoS) es un ciberataque en el que se utilizan varias direcciones IP para interrumpir los servicios de un host conectado a Internet.

Ø Deepfakes: uso de tecnología digital para fabricar movimientos faciales y voz, a veces en tiempo real

Ø Echo Chamber: una situación en la que ciertas ideas se refuerzan mediante la repetición dentro de un espacio social en internet

Ø Plataforma falsa: la identidad de una plataforma web se disfraza para promover contenido fabricado

Ø Burbuja-filtro: los algoritmos que personalizan la experiencia de un usuario en las plataformas de redes sociales pueden atrapar al usuario en una burbuja creada por ellos mismos.

Ø Flooding: desbordamiento de un determinado sistema de medios con desinformación muy “ruidosa” de distinta procedencia. Múltiples comentaristas, tanto en forma de bots como de usuarios reales, realizan una abrumadora cantidad de publicaciones con contenido sin sentido para ocultar información legítima.

Ø Falsificación: el producto o el contenido se fabrica total o parcialmente para atribuir falsamente la identidad de la fuente.

Ø Hackeo: uso de medios ilegítimos para obtener acceso ilegalmente a una plataforma o para perturbar su funcionamiento.

Ø Highacking: Incautación ilegal de un ordenador o una cuenta. Una persona se apodera de un sitio web, hashtag, meme, evento o movimiento social con un propósito diferente.

Ø Blanqueo: El proceso de hacer pasar la desinformación como información legítima distorsionando gradualmente y oscureciendo su verdadero origen

Ø Fugas: Difundir información obtenida ilegalmente.

§ Retórica malintencionada: artimañas lingüísticas destinadas a socavar el debate razonable y legítimo y a silenciar opiniones.

§ Insultos: técnica de propaganda clásica basada en un lenguaje agresivo o insultante dirigido contra una persona o un grupo.

§ Ad Hominem: estrategia argumentativa centrada en atacar a la persona que presenta el argumento en lugar de atacar el contenido del argumento en sí.

§ Whataboutery: una maniobra retórica que desacredita la posición de un oponente al acusarlo de otros asuntos no relacionados.

§ Gish Gallop: una táctica de debate centrada en ahogar al oponente en una abrumadora cantidad de argumentos débiles que requieren gran esfuerzo para ser refutados como un todo.

§ Transferencia: técnica de propaganda clásica basada en transferir la culpa o la responsabilidad para asociar determinados argumentos con categorías de pensamiento admiradas o despreciadas.

§ Strawman: un argumento que apunta y refuta otro argumento que no ha estado presente en la discusión.

Ø Manipulación: Alteración del contenido para cambiar su significado

- Ø Apropiación indebida: atribuir falsamente un argumento o una posición al nombre de otra persona.
- Ø Phishing: método para obtener información en internet ilegalmente a través de un malware distribuido a través de correos electrónicos o plataformas web.
- Ø Point and Shriek: Explotación de la sensibilidad a las injusticias percibidas en la sociedad para crear indignación. Por ejemplo, un comentarista se desvía de un problema real al señalar un incidente imaginario que juega con agravios sociales preexistentes.
- Ø Potemkin Village: una cortina de humo por parte instituciones y / o plataformas establecidas para engañar al público. Se establece una red compleja de think tanks falsos para difundir desinformación que parece fiable debido a la legitimidad percibida de la red.
  - Ø Incursión: interrumpir temporalmente una plataforma, evento o conversación mediante una repentina demostración de fuerza.
  - Ø Chelín: Dar credibilidad a una persona o un mensaje sin revelar intenciones o relaciones. Un actor respalda cierto contenido mientras parece neutral, pero en realidad es un esmerado propagandista.
  - Ø Sockpuppets: uso de la tecnología digital para disfrazar la identidad, para jugar en ambos lados de un debate. Un usuario crea dos o más cuentas de redes sociales con identidades opuestas, es decir, una a favor de la caza del zorro, otra en contra, con el objetivo de debatir entre sí con ambas identidades.
  - Ø Acción simbólica: se refieren a actos que tienen un valor simbólico en el sentido de que señalan algo a una audiencia para crear una respuesta. P.ej. Un usuario juega con señales simbólicas compartidas universalmente, como por ejemplo ataques terroristas para crear un clima de miedo
  - Ø Contaminación: los contenidos filtrados están contaminados con falsificaciones
  - Ø Terrorismo: las imágenes de acontecimientos del mundo real se utilizan para hacer afirmaciones políticas.
- Ø Efecto Woozle: se crea una falsa evidencia por repetición. Una fuente falsa se cita repetidamente hasta el punto en que se cree que es verdadera debido a su aparición repetida.

## 5. Reconocer la desinformación

El objetivo de la desinformación es influir. Las personas que lo difunden no quieren que el público tome decisiones razonables e informadas. Intentan alcanzar una meta atacando deliberadamente los procesos normales de toma de decisiones.

La desinformación impacta en la política, la democracia, la forma en que recibimos las noticias, la edad y la confianza.

Cuando el entorno de información se vuelve confuso deliberadamente, esto puede:

- amenazar la seguridad pública;
- fracturar la cohesión comunitaria;
- reducir la confianza en las instituciones y los medios de comunicación;
- socavar la aceptación pública del papel de la ciencia en informar sobre el desarrollo y la implementación de políticas;
- dañar nuestra prosperidad económica y nuestra influencia global;
- socavar la integridad del gobierno, la constitución y nuestros procesos democráticos

## Anexo 3: Abordando la desinformación a través de la alfabetización digital

La capacidad de pensar críticamente implica tres cosas:

1. una actitud de estar dispuesto a considerar de manera reflexiva los problemas y temas que entran dentro del rango de las propias experiencias,
2. un conocimiento de los métodos de investigación y razonamiento lógicos,
3. cierta habilidad para aplicar esos métodos.

Edward M. Glaser, 1941 (Fuente: Edward M. Glaser, An Experiment in the Development of Critical Thinking, Teacher's College, Columbia University, 1941)

En pocas palabras, pensar críticamente significa examinar de manera lógica las cosas con las que te encuentras.

### Pensamiento crítico y lucha contra la desinformación

Al pensar críticamente podemos:

- sopesar cuánto confiamos en la información que leemos;
- considerar la solidez del contenido y la información comunicada;
- cuestionar las declaraciones del autor.
- El propósito del pensamiento crítico es tratar de mantener una posición "objetiva".
- La verificación de hechos no es ciencia espacial, está impulsada por una pregunta básica: "¿Cómo sabemos eso?"

### Las 3 etapas del pensamiento crítico para reconocer la desinformación

#### Analizar -> Decodificar -> Actuar

#### 1. Analyzar

Con la finalidad de analizar la desinformación, se pueden utilizar muchas herramientas, tres de las cuales se presentan aquí:

- A. Los elementos de la desinformación - agente, mensaje y intérprete
- B. El verificador de hechos del semáforo
- C. El test CRAAP

### A. Los elementos de la desinformación:

Para que la desinformación sea producida y diseminada pasa por 3 fases - Creación, Producción y Distribución con 3 elementos principales:

- Agente: El agente está involucrado en las tres fases de la cadena de desinformación y podrían ser 3 personas diferentes: un agente que crea el mensaje, un agente que produce el mensaje y un agente que distribuye el mensaje.
- Mensaje: Es el contenido de la desinformación. Puede ser comunicado por agentes en persona (a través de intervenciones, discursos, etc.), en un texto (artículos de periódicos, publicaciones en redes sociales, contenido de sitios web, etc.) o en material audiovisual (imágenes, videos, TV, audio editado, etc.).
- Intérprete: Es la 'audiencia' formada por diferentes individuos, cada uno de los cuales interpreta la información de acuerdo con sus propios valores, creencias, posiciones políticas y experiencias personales.

### B. El verificador de hechos del semáforo

A fin de analizar una declaración, es útil distinguir entre lo que puede ser comprobado o verificado y lo que no. Por ejemplo,

"Los ancianos dijeron que no recuerdan un invierno tan frío como este".

No se puede verificar, mientras que esta oración sí puede:

"En este día, la temperatura en la ciudad alcanzó un mínimo histórico".

Las noticias, los discursos de figuras públicas, las publicaciones en las redes sociales y toda la información que se difunde se pueden verificar mediante la búsqueda de hechos y / o cifras cuya veracidad se pueda confirmar objetivamente.

- El verde representa declaraciones que se pueden verificar y respaldar con fuentes oficiales de información;
- El rojo representa declaraciones que no se pueden verificar;
- El amarillo representa declaraciones que se encuentran entre el rojo y el verde.

### C. El test CRAAP

Un equipo de bibliotecarios de los EE.UU. ideó un conjunto de pasos que ayudan a determinar si una fuente es de confianza.

El método CRAAP analiza 5 criterios principales:

- Actualización (temporalidad)
- Relevancia (importancia)
- Autoridad (fuente)
- Precisión (fiabilidad)
- Propósito (razón)

**C de Actualización (currency): la temporalidad de los datos**

- ¿Cuándo se publicó la información?
- ¿Es reciente la información?
- ¿Se ha revisado o actualizado la información?
- ¿La información es reciente dentro del tema en el que se contextualiza?
- ¿Están activos los enlaces?

**R de Relevancia: la importancia para cada cual**

- ¿La información se relaciona con el tema concreto o responde a tus preguntas?
- ¿Quién es el público al que se dirige?
- ¿Se encuentra la información en un nivel apropiado (es decir, no es demasiado elemental o avanzado para tus necesidades)?
- ¿Has comparado con otras fuentes antes de determinar que esta es una de las que usarás?
- ¿Te sentirías cómodo utilizando esta fuente para un trabajo de investigación?
- ¿Qué tipo de información se incluye en la fuente?
- ¿El contenido de la fuente es un hecho o una opinión? ¿Está equilibrado?
- ¿El creador proporciona referencias o fuentes de datos o citas?

**A de Autoridad: la fuente**

- ¿Quién es el autor / editor / fuente / patrocinador?
- ¿Se dan las credenciales del autor o afiliaciones organizativas?
- ¿Cuáles son las credenciales o afiliaciones organizativas del autor?
- ¿Cuáles son las cualificaciones del autor para escribir sobre el tema?
- ¿Existe información de contacto, como un editor o una dirección de correo electrónico?
- ¿La URL revela algo sobre el autor o la fuente?
- ¿Hay anuncios en el sitio web?

**A de precisión (accuracy): fiabilidad y veracidad**

- ¿De dónde proviene la información?
- ¿La información está respaldada por pruebas?
- ¿La información ha sido revisada o contrastada?

- ¿Puedes verificar parte de la información con otra fuente o conocimiento personal?
- ¿Parece el lenguaje o el tono imparcial y libre de emociones?
- ¿Hay errores ortográficos, gramaticales u otros errores tipográficos?

*P de Propósito: por qué existe*

- ¿Cuál es el propósito de la información? ¿Para informar? ¿Enseñar? ¿Vender? ¿Entretener? ¿Persuadir? ¿Manipular?
- ¿Los autores / patrocinadores dejan claro sus intenciones o propósitos?
- ¿Es la información un hecho? ¿Opinión? ¿Propaganda?
- ¿El punto de vista parece objetivo e imparcial?
- ¿Existen prejuicios políticos, ideológicos, culturales, religiosos, institucionales o personales?
- ¿El creador / autor está tratando de venderte algo?
- ¿Está sesgado?

## 2. Descodificar

Esta sección incluye:

- La importancia del énfasis para descodificar el mensaje
- El detective de noticias falsas: herramientas para detectar fake news

### 2.1. El énfasis importa

El énfasis es una parte muy importante en cualquier mensaje. A veces, pequeños cambios de forma pueden producir un significado muy diferente. Descodificar un mensaje requiere prestar atención a pequeños detalles que pueden afectar drásticamente. Aquí veremos cómo el simple hecho de cambiar el énfasis en una oración produce un significado diferente.

Mismas palabras, diferentes mensajes con el cambio de énfasis....

1. ¿El martes vas a hablar con el director solo?
2. El martes **vas** a hablar con el director solo.
3. El martes vas a hablar con el **director** solo.
4. El martes vas a hablar con el director **solo**.
5. **El martes** vas a hablar con el director solo.
6. El martes vas a **hablar** con el director solo.

... y el significado?

- A. Yo no voy a hablar con el director. Lo harás tú.
- B. No iremos contigo. Estás sólo en esto.
- C. El director está ocupado el lunes. Entonces no te verá ese día.

D. No hablaré más contigo. Habla del problema con el director.

E. ¿Estás seguro de que acudir al director es la mejor idea?

F. He organizado una reunión personal para usted. No envíe más correos electrónicos.

## 2.2. Detective de 'noticias falsas'

Descubrir qué es real y qué no puede ser todo un desafío. Afortunadamente, existen herramientas disponibles que puedes utilizar:

- Para probar si una imagen es real o ha sido modificada;
- Para examinar la autenticidad de un sitio web;
- E incluso para saber si se puede confiar en una noticia.

Aún así, depende de tu habilidad saber utilizar estas herramientas y descubrir la verdad.

**Imágenes manipuladas:** a veces, las imágenes falsas son fáciles de detectar, especialmente si sabes que lo que te muestran no puede ser real. Desde principios del siglo XX, el poder político ha estado utilizando la manipulación de imágenes para eliminar a sus enemigos o agregar a sus amigos a las fotos históricas.

La edición de imágenes ha recorrido un largo camino desde entonces. Hoy en día, una falsificación de buena calidad puede ser prácticamente indistinguible de la real; a menudo, se pueden combinar diferentes elementos reales para crear algo nuevo.

Especialmente peligrosos son los deepfakes (deep learning + fake): reemplazar a una persona por otra creando imágenes o incluso vídeos realistas

La mayoría de las personas han sido víctimas de alguna forma de manipulación de imágenes. En este enlace, encontrarás 30 ejemplos en los que:

- Se han cortado partes de una imagen;
- Se han combinado dos imágenes;
- Una parte de una imagen ha sido manipulada digitalmente;
- La gente ha montado deliberadamente una imagen.

Todo con el fin de crear una imagen que se aleje de la realidad. A veces solo por diversión. La mayoría de las veces, por motivos menos inocentes.

[https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=organic](https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)

¿Qué se puede hacer?

- Búsqueda inversa: ver dónde más se usa la imagen en Internet
- Búsqueda de plagio: ver si un archivo o imagen es original o plagiado
- Verificación de dominio y vínculo posterior: asegúrate de que puedes confiar en la fuente de información
- Verificación de hechos: haz que un profesional haga la investigación para ti

**TinEye:** Tin eye (<https://tineye.com/>) es un sitio web útil para la búsqueda inversa de imágenes. Si arrastra una imagen o copia la URL, el sitio web le dirá dónde más aparece en la red. De esta forma podrás saber si se ha modificado la misma imagen.

Otra forma de hacer esto es mediante la búsqueda inversa de **Google Images**

**Copyscape:** para buscar si una imagen o un archivo es original o está plagiado. Puede acceder en: <https://www.copyscape.com>

**FotoForensics:** es un servicio gratuito que ofrece una introducción a la ciencia forense de la fotografía; Está disponible en: <http://fotoforensics.com>. Con su ayuda, puede determinar si una imagen es real o si se modificó e incluso cómo se modificó.

**Explorador de verificación de hechos de Google:** Google brinda la oportunidad de acceder a verificaciones de hechos realizadas por periodistas e investigadores. <https://toolbox.google.com/factcheck/explorer>

**Snopes:** se enorgullece de ser el sitio de verificación de datos más grande y antiguo de Internet <https://www.snopes.com/fact-check>

### Herramientas web avanzadas para detectar desinformación

- <http://whois.domaintools.com/> le permite averiguar quién es el propietario de un dominio en particular, si es genuino o engañoso, o si quizás puede tener una agenda oculta
- <http://backlinkwatch.com/> es un verificador de backlinks. Los vínculos de retroceso son referencias que conducen a un sitio web desde otro sitio web.
- <https://hoaxy.iuni.iu.edu/> Es una herramienta para detectar temas o artículos particulares. Puede averiguar si el artículo es una pieza de desinformación, pero también si hay artículos similares sobre el mismo tema.

## 3. Actuar

Esta sección incluye:

- Informar sobre noticias falsas: herramientas y métodos para informar

- Escritura crítica: consejos útiles para argumentar su posición al compartir y comentar

### 3.1. Informar sobre la desinformación

Ahora ya sabe cómo averiguar si un medio de comunicación es producto de la desinformación. ¿Qué hacer ahora? Puedes informar a los medios de comunicación sobre un elemento de desinformación. La mayoría de los medios no los publican a propósito y tomarán medidas una vez que les avises.

Informar sobre desinformación en:

- Google;
- Facebook e Instagram;
- Twitter;
- Y otras herramientas útiles.

**Informes en Google:** abre la aplicación Chrome. A la derecha de la barra de direcciones, toca Más. En la parte inferior, toca Enviar comentarios. Agregue detalles, incluidos los pasos para ayudar a reconocer el problema que está experimentando. Explique qué está mal y no olvide incluir una captura de pantalla como prueba.

También puede:

- solicitar que se elimine la información falsa de los mapas de Google,
- marcar reseñas, fotos, videos, preguntas y respuestas
- Antes de hacerlo, asegúrate de estar familiarizado con las políticas de revisión y fotografía de Google.

### Informes en Facebook e Instagram

Para informar de una noticia falsa en Facebook, todo lo que necesitas es hacer clic derecho y marcarla. Luego, la publicación será revisada por un tercero independiente.

- Si la entidad independiente confirma que es incorrecto, se advertirá a las personas que están a punto de verlo de que es falso.
- Sin embargo, todavía pueden verlo y crearse su propia opinión.
- Las publicaciones en debate también proporcionarán una advertencia.

Los actores independientes ofrecen más opciones en Facebook

- Graph.tips - búsqueda de gráficos experimentales
- StalkScan - una herramienta para escanear toda la información publicada en un perfil, en estos momentos solo funciona con el propio perfil

- WhoPostedWhat.com - una búsqueda de palabras clave para personas que trabajan por el interés público

## Informes en Twitter

Desafortunadamente, Twitter es mucho más limitado que otras plataformas. No permite reportar una publicación como desinformación. Aunque puedes denunciar tweets por violación de los términos de servicio, deberás ser original en tu razonamiento.

## Anexo 4: Posibilidades técnicas

### 1. Programas antivirus

Un virus para tu ordenador es algo muy parecido a una gripe. Un virus informático es un programa o código de programa que está diseñado para dañar tu PC estropeando archivos del sistema, desperdiciando recursos, destruyendo datos u otros peligros. Los virus pueden replicarse en archivos o en ordenadores y copiarse sin el consentimiento del usuario.

Es importante proteger tu PC de los virus informáticos. Los programas antivirus o los escáneres de virus son adecuados para esto. Los ordenadores con Windows, en particular, son atacados con mayor frecuencia debido a su uso generalizado. Por lo tanto, se recomienda un programa para proteger su propio ordenador para que los archivos peligrosos no se transmitan accidentalmente a otros.

Los softwares antivirus escanean archivos nuevos, archivos adjuntos de correo electrónico y todo el ordenador en busca de signos de infección por virus. El programa compara los datos de tu PC con las firmas de malwares conocidos. Dado que cada día aparecen nuevas variantes de malwares informáticos, los antivirus deben actualizarse periódicamente. Esto se puede hacer a través de la función de actualización automática de su programa o también se pueden descargar las actualizaciones directamente desde el sitio web del fabricante.

En lugar de instalar un programa antivirus completo, también se puede utilizar un escáner de virus online como alternativa. Los escáneres de virus online están disponibles con las últimas actualizaciones para que la firma del virus esté siempre actualizada. Sin embargo, los escáneres de virus online no son tan extensos como un paquete antivirus completo y no son tan completos como para reemplazarlos. Si solo usa un escáner online como protección, no tendrá una protección suficientemente profunda. La protección de un antivirus completo verifica los antecedentes de cada archivo procesado / ejecutado en el ordenador. Para lograr un efecto similar con un

escáner de virus online, los archivos recién agregados deberían ser revisados por el escáner.

## 2. Los escáneres de virus online tienen dos desventajas más:

Es necesario que haya activado ActiveX. En general, ActiveX debe evitarse en el navegador en la medida de lo posible, porque no contiene ningún mecanismo de protección. Si existe una sospecha específica de que el PC ya está infectado, se debe evitar el uso de Internet en la medida de lo posible. Con cada conexión a internet, el virus se propaga más. Y si el PC tiene un “dialer” (marcadores que marcan un número de teléfono especial usando el módem), en el peor de los casos, marcará un número muy caro.

IMPORTANTE: ¡Mantenga siempre las firmas de los virus actualizadas!

## 3. ¿Cómo se puede proteger a los niños de los peligros en Internet?

The whole family benefits from the correct use of the Internet. Adults should always set a good example. Do not use smartphones, tablets and PCs permanently in the presence of children. Family members should show the correct use of the devices, explain the danger and above all, the advantages of the Internet. Support children in independent, controlled interaction so that they handle it responsibly.

The following security measures help you to keep an overview.

## 4. Control parental

Los niños entran en contacto con numerosos servicios de Internet a una edad temprana a través de los ordenadores, teléfonos y tablets. Muchas aplicaciones y sitios web son educativos, útiles y divertidos. Por otro lado, Internet también ofrece peligros como la pornografía, la violencia o la adicción al juego, de los que queremos proteger a nuestros hijos. Por lo tanto, configurar un control parental es muy importante.

Informe a sus hijos sobre el uso de Internet y configure los controles parentales en su PC. Existen muchos programas de protección diferentes que evitan que sus hijos naveguen por Internet de manera incontrolada.

Ejemplo: **"Software de control parental"**.

Esta herramienta de software y hardware permite bloquear contenido web no deseado, limitar el tiempo de pantalla, restringir el uso de aplicaciones peligrosas y más. Básicamente, son una forma de ayudar a que sus hijos estén más seguros al usar sus

ordenadores y dispositivos móviles. Comunícate con tus hijos antes de instalar cualquiera de estas opciones, ya que es importante que se sientan respetados en su privacidad. De lo contrario, se asegurarán de encontrar una forma de evitar cualquier protección, a pesar de que tuvieras en mente los mejores intereses para ellos.

## 5. La dirección de correo electrónico de tu hijo

Si tu hijo quiere tener su propia dirección de correo electrónico para escribirse con amigos y familiares, debes configurar una cuenta segura. Hay proveedores de correo especiales como **KidsEmail.org**.

KidsEmail.org es un servicio de correo electrónico seguro para niños y familias. Tus hijos podrán tener una cuenta de correo electrónico segura para niños y, al mismo tiempo, los padres estarán al tanto de cualquier correo que envíen y reciban sus hijos.

O crea una cuenta de Google para tu hijo y adminístralo con Family Link. Con las cuentas de Google, los niños tienen acceso a productos de Google como la Búsqueda, Chrome y Gmail, y se pueden configurar reglas básicas digitales para supervisarlos.

## 6. Control parental para smartphone y tablet

Los teléfonos inteligentes y las tablets atraen mágicamente a los niños. Los dispositivos tienen acceso a Internet sin restricciones y una tienda de aplicaciones de pago. El control parental también es una solución sensata en este caso:

- **App-Store:**  
Hay una configuración de control parental dentro de la configuración de Google Play Store. Puedes establecer una restricción de edad que bloquea contenido especial.
- **Perfiles de usuario restringidos:**  
Se puede configurar un perfil de usuario restringido en tablets Android. Puedes determinar qué aplicaciones se pueden usar. Incluso puedes crear diferentes perfiles si varios niños usan la misma tablet. Desafortunadamente, esta función no está disponible para todas las versiones de Android y smartphone.
- **Zoodles Child-Modus:**  
Esta aplicación para el control parental también ofrece la opción de hacer la conexión de usuario a prueba de niños. Se bloquearán las aplicaciones inapropiadas y los números de pago. La función también se puede utilizar con varios perfiles para diferentes grupos de edad.

## 7. Control parental en Windows

La función infantil de **Microsoft Family Safety** permite crear perfiles de usuario en Windows 10, lo que puede limitar las actividades de tu hijo. Tiene la opción de configurar restricciones de contenido con filtros especiales, para bloquear sitios web y contactos. También recibirás informes automatizados por correo electrónico que te mostrarán el comportamiento de navegación de tu hijo.

## 8. Programas de filtrado

Los programas de filtrado están diseñados para proteger a los niños de contenidos no deseados en Internet. Estos programas funcionan de acuerdo con diferentes métodos y tienen diferentes grados de éxito. No hay una respuesta general sobre qué programa de filtrado de qué proveedor se adapta mejor a tu hardware y, sobre todo, a la edad y madurez de tu hijo. Los programas de filtro a menudo funcionan con mecanismos como la "lista blanca" y / o la "lista negra", de modo que solo se pueda acceder a sitios adaptados para niños y jóvenes o se eliminen ciertas ofertas de Internet relevantes para la protección de los jóvenes. Además del acceso a la web, muchos programas también pueden limitar el uso total de los ordenadores; por lo tanto, a menudo es aconsejable crear cuentas de usuario para todos los miembros de la familia y determinar de antemano cuántas horas se pueden pasar frente al ordenador.

## 9. Configuración de opciones y opciones de control en el navegador

Otra opción para configurar los controles parentales se ofrece a través del navegador. Por ejemplo, Google Chrome ofrece "Family Link" e Internet Explorer utiliza la función "Family Safety" de Windows para bloquear el acceso a cierto contenido. Para activar esta función, los usuarios menores de edad deben tener su propia cuenta de usuario, mientras que los padres deben tener una cuenta de administrador.

## Anexo 5: Comportamiento seguro de navegación

### 1. Características de una fuente de Internet fiable<sup>10</sup>

1. Introduzca el nombre del sitio web que está buscando en un buscador, por ejemplo, en el buscador de Google. Se puede tomar una decisión preliminar basada en los resultados. Las calificaciones de los usuarios de sitios populares se muestran

<sup>10</sup> <https://de.wikihow.com/Herausfinden-ob-eine-Webseite-seriös-ist> from 26.05.2020

en los resultados de búsqueda anteriores. Vea reseñas y comentarios de fuentes no relacionadas con el sitio web.

2. Si un sitio web comienza con "https", generalmente es más seguro y, por lo tanto, más seguro que una página con "http". Sin embargo, una conexión "https" puede no ser fiable. Es mejor comprobar si el sitio web utiliza otros medios. Asegúrate de que la página de pago del sitio web en particular sea una página "https".

3. Los sitios web "seguros" muestran un candado verde a la izquierda de la URL del sitio web. Verifique el estado de seguridad del sitio web en la barra de direcciones. Al hacer clic en el candado, puede consultar más detalles sobre el sitio web, por ejemplo, la certificación y el tipo de cifrado utilizado.

4. Incluso después de determinar que la conexión es segura, debe estar atento a las siguientes señales de advertencia:

- A. Múltiples guiones o símbolos en el nombre del dominio.
- B. Nombres de dominio que imitan a empresas reales (por ejemplo, "Amaz0n" o "Nike Outlet").
- C. Páginas únicas que utilizan las plantillas de páginas creíbles (por ejemplo, "visihow").
- D. Terminaciones de dominio como ".biz" y ".info". Estos sitios tienden a no ser confiables.
- E. También hay que tener en cuenta que los sitios ".com" y ".net" son los nombres de dominio más fáciles de obtener, que no implica que sean necesariamente dudosos. Sin embargo, no tienen la misma credibilidad que un sitio web con la terminación de dominio ".edu" (para institutos educativos) o ".gov" (gobierno).

5. Hay que prestar atención al idioma del sitio web. Muchas palabras mal escritas (o que faltan), generalmente mala gramática u oraciones con frases extrañas indican páginas dudosas. También estas páginas son cuestionables, incluso si el aspecto técnico del sitio web parece ser serio.

6. Los anuncios también pueden indicar sitios dudosos. Tenga cuidado si observa los siguientes tipos de anuncios:

- A. Anuncios que cubren toda la página.
- B. Anuncios en los que debe completar una encuesta (o hacer otra cosa) antes de continuar.

C. Anuncios en los que se le redirige a otra página.

D. Anuncios para adultos o anuncios ofensivos

7. Asegúrate de que haya una página de "Contacto" disponible. La mayoría de los sitios web tienen una página de contacto donde puedes comunicarte con el propietario del sitio web. Si es posible, llama al número proporcionado o escribe a la dirección de correo electrónico para verificar la seriedad del sitio web. Si el sitio web no tiene una página de contacto, es una señal de advertencia inmediata.

8. Utiliza una página de "quién es quién" para averiguar quién registró el dominio del sitio web. Antes, todos los dominios debían tener información de contacto de la persona o empresa. Esta información se puede encontrar en la mayoría de los sitios de registro de dominios o en <https://whois.check-domain.net/>

(Inglés: <https://who.is/>). Sin embargo, debido al Reglamento General Europeo de Protección de Datos (EU-GDPR), solo se muestra el estado del dominio cuando se realizan consultas.

9. Una huella ausente o incompleta también es un indicio de alerta. De acuerdo con el artículo 5 de la Ley de Telemedia, los proveedores comerciales están obligados a indicar su nombre y dirección y, en el caso de personas jurídicas, la forma jurídica debe aparecer en el pie del texto. Toda persona que muestre un solo anuncio de pago en un sitio web se considerará proveedor comercial.

10. El diseño [2] y la navegación pueden dar pistas sobre un proveedor dudoso. Los sitios seguros tienden a tener un diseño claro y conciso y la navegación permite orientarse de forma rápida y en gran medida intuitiva. Un sitio web confuso también podría llevarnos a hacer clic en un enlace por el que se cobra una tarifa. Por lo tanto, preste atención a su instinto.

¡No haga click en los enlaces de fuentes desconocidas o dudosas! ¡Descargue solo de fuentes seguras!

## 2. Reconocer y evitar peligros

Internet se ha convertido en una parte indispensable de la vida cotidiana. Sin embargo, los peligros que encierra Internet a menudo se reprimen. Estos peligros pueden tener efectos negativos graves, especialmente para los niños más pequeños. En particular, el anonimato representa un gran peligro. En Internet, se puede asumir una identidad diferente. Los adultos pueden hacerse pasar por niños o adolescentes en los chats y comunicarse con los niños. Los menores pueden entonces convertirse en víctimas de acoso (sexual). Si un agresor persuade a los menores de edad para que envíen fotos

inapropiadas de ellos mismos o para que vayan a conocer a la persona que no conocen, puede ser muy peligroso.

Una consecuencia de este anonimato puede ser el ciberacoso, el sexting y los discursos de odio. Desafortunadamente, no hay filtros ni aplicaciones para esto. Especialmente en este caso se requiere el pensamiento crítico y la competencia mediática de padres e hijos .

### 3. Derechos en Internet

Es muy fácil copiar textos de Internet, descargar música y películas o utilizar imágenes. Sin embargo, esto no está permitido legalmente.

Para publicar fotos o videos en Internet, se necesita obtener el permiso de todas las personas que aparecen en las fotos o videos. Esto también se aplica a las personas a las que solo se les ha fotografiado por detrás o que han sido distorsionadas con filtros.

Si descubres imágenes tuyas o de tu hijo que se han publicado ilegalmente en la web, debes conservarlas como prueba y pedir a los operadores del sitio web que las eliminen.

Todas las imágenes, música o películas están protegidas por derechos de autor. Si se publican copias de películas cinematográficas en Internet, la descarga y distribución de estas películas también es ilegal y será procesada. Desafortunadamente, muchas personas no ven esto como un robo, ya que no se roba nada físico. Sin embargo, es un robo de propiedad intelectual. Debemos descargar música / películas de los servicios de transmisión legales, incluso si no son gratuitos. En Alemania, la infracción de los derechos de autor se castiga con fuertes multas o incluso con prisión.

Verifique los derechos de autor en su país.

### 4. Trampa de costes: publicidad

Otro peligro son los anuncios. Estos anuncios no son visibles inmediatamente en aplicaciones o en ciertos sitios web. Con un click incorrecto o involuntario, puedes llegar a ofertas de compra o se te pueden pedir tus propios datos. Las suscripciones o compras también se pueden ocultar detrás del clic, por ejemplo, tras tonos de llamada o fondos de pantalla. Se pueden activar funciones adicionales o nuevos niveles en juegos gratuitos. Estas compras se facturan a través de tu proveedor de telefonía móvil, lo que se denomina facturación WAP. Los delincuentes también utilizan este tipo de pago con mucha frecuencia. Porque para muchos usuarios la facturación WAP no es lo suficientemente clara.

## 5. Adicción a Internet

Internet ofrece una gran cantidad de servicios que se pueden utilizar durante todo el día. No hay distinción entre el día y la noche. Pero si pasas demasiado tiempo en el mundo digital, puedes perder la relación con el mundo real. Presta atención a los tiempos de uso y da un buen ejemplo a tus hijos.

## 6. Privacidad

Todos deben cuidar su propia privacidad. Las fotos o los números de teléfono se comparten demasiado rápido en Internet. Recuerda siempre el dicho: "Internet nunca olvida". Todo el contenido subido probablemente se almacenará allí para siempre. Antes de subir fotos o información personal, siempre debes considerar si quien lo demanda realmente necesita este contenido o si más tarde podrías arrepentirte de haberlo compartido. No introduzcas tu dirección privada o número de cuenta en ningún lugar sin dudarlo y considerarlo. En el peor de los casos, el contenido puede generar costos o efectos negativos posteriormente.

## 7. Cookies

Las cookies son información de texto que el navegador guarda automáticamente cuando se visitan sitios web. Las cookies incluyen información personal y configuraciones de los sitios web visitados. Las cookies en el navegador tienen aspectos tanto positivos como negativos. Si una página web se usa repetidamente, las cookies son ventajosas ya que no es necesario iniciar sesión nuevamente e ingresar contraseñas largas en la página visitada. La desventaja es que también se almacenan datos personales. Una visita a una tienda online donde se hayan visto artículos dará como resultado que se ofrezcan anuncios coincidentes en otros sitios web posteriormente.

Dado que las cookies tienen ventajas y desventajas, surge la pregunta "¿Aceptar o bloquear las cookies?"

Aunque las cookies no siempre son ventajosas, todavía se utilizan en muchas áreas. Existen las llamadas "Cookies de seguimiento" y las "Cookies de sesión". Las "cookies de seguimiento" se utilizan para cambiar la publicidad personalizada y las "cookies de sesión" se utilizan, por ejemplo, en la banca online para la sesión actual. Tan pronto como el usuario cierra la sesión, se eliminan inmediatamente. Muchos contenidos online se basan en el uso de cookies. Algunas páginas solo se pueden usar de manera limitada o casi no se pueden usar sin cookies.

En la configuración del navegador, las cookies se pueden bloquear por completo o solo las de los sitios web visitados o se pueden permitir todas las cookies. Las cookies de

terceros se pueden bloquear sin vacilar. Y se pueden aceptar las cookies de los sitios web visitados en un equilibrio saludable entre la privacidad y el aprovechamiento de los beneficios de aceptarlas.

## 8. Recomendaciones para los padres

Todos estos peligros disuaden a las personas de utilizar Internet. Uno preferiría prohibir a los niños que usen Internet. Pero esto no es posible, porque Internet se ha convertido en una parte integral de nuestra vida cotidiana. Tampoco tendría sentido. El trabajo en la red trae muchas ventajas y nos ahorra tiempo. Pero, ¿pueden los padres afrontar estos peligros?

Una recomendación sería la combinación de restricciones técnicas (ver Capítulo 7.2) y la educación digital de los padres. Pero la tecnología también tiene sus límites, por lo que es importante fortalecer las habilidades mediáticas de los niños.

Para fortalecer las capacidades mediáticas y la conciencia de los niños, se debe comprender el mundo de los niños.

- ¿Qué aplicaciones usa el niño?
- ¿Cómo maneja estas aplicaciones?
- ¿A qué juegos le gusta jugar?
- ¿Qué series / películas le interesan?

Estas preguntas se pueden responder mejor si los padres muestran a sus hijos su interés en todas las áreas digitales. El niño debe poder mostrar y explicar libremente y sin miedo lo que está haciendo en Internet. Sería un error que los padres siguieran a sus hijos en las redes sociales o intentaran pasar junto a ellos al siguiente nivel de un juego de ordenador.

Tu propio comportamiento mediático sirve como modelo para los niños. Los padres no deben pasar todo el día frente al televisor o usando sus teléfonos móviles. Si el uso de los medios de comunicación juega un papel muy importante en la vida de los padres, el niño aprenderá lo mismo.

Los padres no deben regañar si el niño ha caído en una trampa de costos, sino que deben brindar apoyo preventivo. Deben hablar con el niño sobre los peligros mencionados anteriormente en Internet y darle ejemplos prácticos que sean comprensibles para el niño. Debe alentar al niño a examinar críticamente el contenido y a no creer todo lo que se puede leer en plataformas o sitios web. Los niños aprenden en la vida real cómo tratar con sus semejantes. Estos principios sociales se aplican exactamente igual en el mundo digital.

Los padres deben ser la primera persona a quien el niño acuda si no se siente seguro o es atacado por otros. Son las personas de confianza más importantes para el niño.

## Anexo 6: Uso seguro de las redes sociales

### 1. Diferentes direcciones de correo electrónico y contraseñas seguras

Si es posible, es mejor utilizar diferentes direcciones de correo electrónico para las cuentas de las diferentes redes sociales. Esto hace que sea más difícil que la información que proporcionas en las diferentes páginas sea recopilada en un perfil completo. Las cuentas de correo gratuito se pueden utilizar para las diferentes direcciones de correo electrónico. Estas cuentas deben usarse ocasionalmente para que permanezcan activadas. Al elegir un proveedor, se debe tener cuidado para asegurarse de que la dirección de correo electrónico no caduque y sea reasignada a un nuevo usuario. De lo contrario, existe el riesgo de que otro usuario se haga cargo de esta dirección de correo electrónico y así acceda a la red social asociada.

También se recomienda el uso de contraseñas diferentes y seguras para los servicios individuales como Facebook o Twitter. Cuanto más larga sea la contraseña, mejor. Debe tener al menos ocho caracteres, no debe aparecer en el diccionario y constar de letras mayúsculas y minúsculas, así como de caracteres especiales y números. Un administrador de contraseñas, como keepass.info, puede facilitar el manejo de diferentes contraseñas. Nunca pase su contraseña a terceros..

### 2. Dos factores de autenticación

Con los dos factores de autenticación, la seguridad se mejora aún más. Esto significa que el primer factor es una contraseña segura (conocimiento de la categoría). Como segundo factor, se utiliza un token de seguridad, es decir, un componente de hardware como una llave, una tarjeta inteligente o una memoria USB especial, para autenticación adicional (posesión de la categoría). También se puede utilizar un SMS enviado por el proveedor. Esto proporciona una protección mucho mejor para la cuenta de usuario. Para el acceso no autorizado, los terceros necesitarían ambos factores, tanto el conocimiento de la contraseña como la propiedad del dispositivo.

### 3. Precaución al instalar aplicaciones, add-ons o plug-ins

Muchas redes sociales permiten instalar aplicaciones de terceros, como juegos. Sin embargo, los criminales online también crean dichas aplicaciones y las explotan para

obtener acceso al perfil. Antes de la instalación, se debe verificar la fiabilidad del proveedor y las fuentes.

#### **4. Precaución especial para el uso del móvil**

Las redes sociales se utilizan a menudo a través de dispositivos móviles como smartphones o tablets. Los operadores o proveedores externos proporcionan aplicaciones para este propósito. Estas aplicaciones suelen utilizar datos confidenciales disponibles en el dispositivo móvil, como la agenda de contactos, fotos, vídeos o información de ubicación. Además, el dispositivo móvil suele registrarse automáticamente en la red social posteriormente. Si el dispositivo se pierde, puede ser utilizado por quien lo encontró o robó haciéndose pasar por el propietario. Por esta razón, intente no almacenar contraseñas en dispositivos móviles y, en lugar de usar la aplicación, inicie sesión y cierre sesión directamente desde el sitio web de la red social.

#### **5. Solicitud de contacto**

El robo de identidad es uno de los riesgos de la era digital. Las solicitudes de contacto deben aceptarse con precaución. Si se reciben solicitudes dudosas de conocidos, siempre verifique la fiabilidad de estos mensajes. Como cuestión de principio, solo debemos incluir a personas conocidas del mundo real en nuestra lista de contactos. Las personas desconocidas pueden tener malas intenciones. Los "amigos falsos" pueden asumir una identidad extranjera con la ayuda de cuentas falsas o robadas y usarlas para delitos o negocios ilegales online.

#### **6. Evalúe de antemano cada clic en enlaces**

Los delincuentes online utilizan las redes sociales para atraer a los usuarios a través de publicaciones o enlaces en chats hacia sitios web preparados de antemano. Estos sitios web se utilizan para acceder a datos o infectar dispositivos con malware. Un clic inocente puede provocar la instalación de un virus en tu dispositivo. Este malware puede, por ejemplo, encender la cámara del dispositivo sin que nadie se dé cuenta, grabar conversaciones a través del micrófono o consultar la ubicación. La agenda de contactos, las fotos o los videos almacenados en el dispositivo pueden caer en manos no autorizadas.

#### **7. Proteja la privacidad**

Todas las redes sociales ofrecen numerosas configuraciones de privacidad. Esta configuración se puede utilizar para mostrar tu perfil y tus publicaciones solo a amigos. Debe considerarse la estrecha integración de los operadores de redes sociales con otros servicios de Internet. Esto permite crear un perfil muy completo del usuario. De vez en cuando, debes realizar una búsqueda en internet para averiguar qué información se

puede encontrar sobre tu persona o los miembros de tu familia. También debes verificar regularmente la configuración de seguridad de las cuentas de redes sociales que usas y prestar atención a los enlaces a otras cuentas. Los proveedores de redes sociales pueden cambiar esta configuración por propia iniciativa.

No proporcione ninguna información personal en la red. Una vez que algo se publica en Internet, es muy difícil o imposible eliminarlo.

### **8. Informar sobre acoso cibernético y comentarios de odio**

- Denuncia a las personas que acosan o insultan a otras al operador de la red social. Los operadores pueden investigar y eliminar perfiles dudosos.
- En el caso de delitos obvios o sospechosos, busca el consejo de la policía.
- Informa a los afectados y, si es necesario, presenta una denuncia.

### **9. Eliminar cuenta**

Si una cuenta ya no está en uso, haz una copia de seguridad de tus datos y luego elimina la cuenta.

**Lee la normativa de protección de datos y los términos y condiciones generales (AGB)**

### **10. Derechos y responsabilidades**

Las redes sociales son gestionadas por empresas con ánimo de lucro, que en su mayoría se financian con publicidad. Los términos y condiciones proporcionan información sobre cómo el proveedor maneja tus datos personales y cómo estos datos se transmiten a la industria publicitaria. Antes de crear un perfil, lee detenidamente los términos y condiciones y la normativa de protección de datos.

Algunas redes sociales se otorgan derechos de uso sobre tus publicaciones. Esto significa, por ejemplo, que los derechos de uso de fotos y videos se transfieren al operador de la red social. Además, es bastante común que los derechos de uso otorgados permanezcan incluso si el usuario ha abandonado la red y eliminado el perfil. Por tanto, hay que pensárselo dos veces antes de publicar lo que sea. También se debe tener cuidado para garantizar que los derechos de terceros no se infrinjan al publicar imágenes, textos o videos.

Las redes sociales también tienen reglas de conducta (netiqueta) que deben observarse.

La netiqueta se refiere a las reglas que la mayoría de las personas dan por sentado. Casi todos los foros y sitios web, salas de chat, etc. tienen su propia netiqueta de red. Sin embargo, las pautas son en gran medida las mismas.

- Primero leer, luego pensar, luego publicar
- Escribir textos breves
- Respetar las normativas legales
- ¿Escribir con "tú" o "ella"?
- Ser amable y tolerante
- No usar excesivamente la tecla Mayús o signos de puntuación como signos de exclamación
- No hacer ataques verbales
- ¡Tener en cuenta la ortografía!
- ¡Usar signos de puntuación!
- Decir "gracias" no hará daño a nadie.
- No spam
- No usar excesivamente de emoticonos
- No discriminar, ni usar consignas sexistas o racistas
- No publicar datos personales, números de teléfono o publicidad

En los foros a menudo se regula en la netiqueta que se utilice primero la función de búsqueda antes de hacer una pregunta. En la mayoría de los casos, esto evita que una pregunta que ya se haya formulado se vuelva a escribir una y otra vez.

Dependiendo del portal, blog, etc., la lista de reglas puede variar. Generalmente, la netiqueta también se usa en Facebook, en correos electrónicos y en otros lugares donde puede escribir sus propios textos y comentarios en la red.

## 11. Ataques personales y ciberacoso

Las redes sociales, los servicios de mensajería y otras aplicaciones permiten o facilitan el ciberacoso. A menudo ofrecen no solo las plataformas en las que tiene lugar el acoso o el hostigamiento, sino que también hacen que la información privada de los usuarios sea accesible al público.

## 12. Ciberacoso

El ciberacoso consiste en insultar, amenazar, exponer o acosar deliberadamente a otras personas a través de Internet y los servicios de telefonía móvil durante un período de tiempo. El agresor busca una víctima que no puede o tiene dificultades para defenderse contra los ataques. El perpetrador utiliza este desequilibrio de poder y, por lo tanto, lleva a su víctima al aislamiento social.

El ciberacoso se produce en las redes sociales, en los portales de video y a través de los smartphones en las aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp o por

medio de molestas llamadas telefónicas, etc. El acosador suele actuar de forma anónima, por lo que la víctima no sabe de quién proceden los ataques. Por el contrario, en el caso de niños y jóvenes, generalmente sí conocen al acosador, que forma parte de su entorno personal "real". Por lo tanto, las víctimas casi siempre sospechan quién podría estar detrás de los ataques.

### 13. Diferencia entre el acoso cibernético y el acoso

El acoso cibernético difiere en algunos aspectos del acoso en el mundo real.

- El acoso cibernético no termina después de la escuela o el trabajo. Porque los ciber agresores pueden atacar a través de Internet las 24 horas del día. Puedes ser acosado incluso en tu casa.
- El nivel de acoso cibernético es mayor que el acoso en el mundo real porque
  - la audiencia es inmensamente grande
  - El contenido se propaga extremadamente rápido
  - Los contenidos que se han olvidado durante mucho tiempo siempre pueden volver a publicarse
- Los acosadores pueden actuar de forma anónima:

El agresor no se muestra directamente a su víctima. No saber quiénes son los perpetradores puede asustar y perturbar a la víctima.

- La víctima no se ve afectada directamente:  
El agresor no ve las reacciones de la víctima a una declaración hiriente o una imagen irrespetuosa y, por tanto, no es consciente del alcance de sus ataques.

### 14. Facetas del acoso

El acoso tiene diferentes facetas:

- **Chicane:** enviar mensajes ofensivos e hirientes repetidamente por correo electrónico, SMS, mensajería instantánea o en chats.
- **Calumniar:** Difundir rumores a través de Internet y los servicios de telefonía móvil a un gran grupo de personas.
- **Exponer:** La información que originalmente se puso a disposición de una persona de forma confidencial se envía a otros para comprometer a la víctima.
- **Excluir / Ignorar:** Exclusión deliberada de actividades sociales, grupos, charlas, etc.

### 15. Influencia del ciberacoso en la cultura web

Internet está provocando cambios masivos en la forma en que las personas se comunican entre sí. Por un lado, es positivo que siempre nos podamos contactar sin problemas o comprobar rápidamente lo que ha escrito un amigo. O qué foto se acaba de publicar. Por otro lado, sin embargo, también se pueden observar tendencias negativas en esta nueva "cultura de la comunicación online".

### **16. Ritmo de vida acelerado**

La velocidad de transmisión de Internet se ha vuelto más rápida y el Internet móvil también mejora constantemente su rendimiento. La información llega al usuario en intervalos cada vez más cortos. Sin embargo, los usuarios también se han adaptado a esto. La comunicación es cada vez más rápida e inquieta. Un día sin conexión implica que al día siguiente habrá varios mensajes de amigos, conocidos o colegas en el ordenador o en el smartphone.

Sin embargo, esta velocidad también lleva a que las publicaciones, imágenes o videos se compartan y envíen de manera espontánea. No solo los contenidos positivos, sino también instantáneas o comentarios despectivos que son desfavorables para una persona. Esta información se difunde muy rápidamente a través de varios servicios a un grupo incontrolable de personas.

### **17. Anonimato y distancia**

El anonimato favorece una comunicación online desinhibida. Cualquiera que navegue de forma anónima en Internet difícilmente debe esperar consecuencias negativas por sus acciones. Además, la reacción directa de la otra parte no se puede ver a través de la comunicación online, excepto en un chat de video. Por lo tanto, el usuario a menudo no puede evaluar cómo reciben otros usuarios sus declaraciones porque no puede ver cómo reacciona la otra persona en sus expresiones faciales y gestos. Dado que uno no se encuentra cara a cara con la otra persona, es fácil herir los sentimientos de otros en internet.

### **18. Intercambio excesivo de información personal**

Las redes sociales y muchos servicios, como WhatsApp, Twitter, Instagram, etc., viven del hecho de que los usuarios comparten muchas cosas con los demás. Los niños y adolescentes se ven tentados fácilmente a revelar mucho sobre sí mismos, porque quieren probar cómo llegar a sus compañeros. Sin embargo, los comentarios de otros sobre las fotos, videos y otras contribuciones publicadas no siempre son positivos y el usuario se ve desacreditado y acosado por su autodescripción ante los demás.

### **19. Amigos versus conocidos**

Usando las redes sociales y la mensajería instantánea, es muy fácil encontrar nuevos conocidos de forma rápida y sencilla. Estos se agregan inmediatamente en Facebook, WhatsApp y demás redes. Con el tiempo, se acumulan más y más contactos, provenientes de una amplia variedad de contextos. Cada vez es más difícil ver de un vistazo toda la lista. Pero es importante saber quién puede leer las publicaciones y ver las fotos, porque no todo es apto para todos los contactos.

Muchas redes sociales ofrecen a los usuarios la opción de ordenar sus contactos en diferentes grupos. Las publicaciones que sube el usuario se pueden compartir específicamente para los grupos individuales (amigos, conocidos, etc.). De esta forma, se pueden evitar reacciones desagradables de extraños a las publicaciones personales.

## 20. Consejos para los padres

*¿Cómo pueden saber los padres que su hijo está siendo acosado?*

El ciberacoso se puede detectar y combatir en sus primeras etapas. Si nota que el niño cambia repentinamente de comportamiento, la ayuda es necesaria. Los signos que puede observar en el niño:

- se comporta con contención,
- pierde el deseo de comunicarse,
- ha cambiado drásticamente el uso de internet,
- se aísla del mundo exterior,
- reacciona con agresividad,
- tiene muchas excusas o molestias físicas inexplicables,
- su apariencia se orienta hacia modelos e ideales de belleza
- minimiza su propia situación.

Si se presentan estos síntomas, los padres deben hablar con su hijo de inmediato, porque los inicios del ciberacoso deben abordarse con urgencia para evitar daños. Si el niño ya está siendo acosado masivamente, siempre es recomendable consultar a un experto. Puede encontrar ayuda online en Bündnis gegen Cybermobbing eV - Mobbing Internet / Netz ((<https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de>) y en Klicksafe

(<https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing>).

## 21. ¿Cómo pueden los padres ayudar a sus hijos?

Es importante acercarse activamente a las víctimas de acoso, hablar sobre sus problemas y brindar apoyo emocional. Sin embargo, los padres también deben buscar el consejo y la opinión de un experto. Por ejemplo, la línea directa de asesoramiento telefónica gratuita. Se puede acceder a esta línea directa de forma anónima las 24 horas del día y cuenta con personas de contacto debidamente capacitadas. También es importante afrontar los problemas del niño y actuar abiertamente. Uno debe estar abierto a hablar con familiares y amigos y a discutir y tomar medidas adicionales conjuntamente.

## 22. ¿Cómo puedes protegerte del ciberacoso?

No hay garantía de que no una se convierta en víctima de ciberacoso. Se pueden utilizar métodos simples pero efectivos para reducir el peligro. Como siempre, lo mismo que hemos visto anteriormente se aplica aquí:

- nunca reveles demasiado de tu vida privada en Internet,
- controla de cerca la configuración de privacidad y las listas de amigos,
- piensa en con quién o qué haces en Internet,
- nunca hables públicamente sobre preocupaciones y problemas en Internet,

### **Una vez más, "¡el conocimiento es poder!"**

Los padres deben sensibilizar a sus hijos sobre cómo manejar el acoso cibernético hablando abiertamente con ellos sobre el acoso e informándoles sobre las diferentes variantes. Un punto muy importante es que los padres den a sus hijos la seguridad de saber que siempre pueden hablar con ellos.