



Manual para



# Formadores

Powered by



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



El apoyo de la Comisión Europea a este proyecto no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los socios, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
1.1 Propósito.....	3
1.2 ¿Por qué centrarse en la alfabetización digital y la desinformación? .....	3
1.3 ¿A quién va dirigido este Manual? .....	4
1.4 ¿Cómo utilizar este Manual? .....	4
<b>2. INICIO RÁPIDO   Lo que hay que saber .....</b>	<b>5</b>
2.1 Cómo utilizar el Toolkit digital.....	5
2.2 Plan lectivo   Resumen de los módulos .....	5
2.2.1 Módulo A   ¿Qué es la desinformación? .....	5
2.2.2 Módulo B   The Checkington Daily News .....	6
2.2.3 Módulo C   ¿Qué técnicas se utilizan? .....	7
2.2.4 Módulo D   ¿Cómo se difunde la desinformación? .....	7
2.2.5 Módulo E   Desinformación y sociedad .....	8
<b>3. INSTRUCCIONES COMPLETAS DE CADA MÓDULO .....</b>	<b>9</b>
3.1 ¿Qué es la desinformación? .....	10
3.2 The Checkington Daily News .....	13
3.3 ¿Qué técnicas se utilizan?.....	17
3.4 ¿Cómo se difunde la desinformación?.....	20
3.5 Desinformación y sociedad .....	23
<b>4. TRUCOS Y CONSEJOS.....</b>	<b>27</b>
4.1 Docentes y bibliotecarios .....	27
4.2 Consejos de colaboración .....	29
4.3 Espacios (más) seguros.....	33
<b>5. PALABRAS FINALES .....</b>	<b>34</b>
<b>6. ANEXO .....</b>	<b>35</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Propósito

SMILES es un proyecto de alfabetización mediática cuyo objetivo es ayudar a los jóvenes a aprender a reconocer la desinformación y a ser resistentes a ella. Junto con bibliotecas, organizaciones de alfabetización mediática e institutos de investigación de los Países Bajos, España y Bélgica, hemos desarrollado un curso de formación que contribuye a un uso más seguro y responsable de la tecnología digital entre los jóvenes. El objetivo de este manual es proporcionar al formador una guía paso a paso de la información necesaria para impartir con éxito este curso.

## 1.2 ¿Por qué centrarse en la alfabetización digital y la desinformación?

Para funcionar y participar con éxito e independencia en la actual sociedad de la información digitalizada, no sólo es necesario que las personas sepan leer y escribir, sino también que estén alfabetizadas digitalmente. La alfabetización digital incluye la alfabetización informacional, las competencias informáticas, el pensamiento computacional (un enfoque lógico de los problemas para poder resolverlos utilizando la tecnología digital) y la alfabetización mediática.

La desinformación existe desde hace mucho tiempo. La desinformación erosiona la confianza en los gobiernos, presenta falsedades como hechos e influye en la opinión pública. La difusión de desinformación en torno a la pandemia de Covid-19 y la invasión de Ucrania por la Federación Rusa demuestra su enorme impacto en la sociedad. La capacidad de distinguir entre la información auténtica fiable y la desinformación es una habilidad importante, especialmente para los jóvenes de entre 12 y 16 años. SMILES se centra en este grupo destinatario ofreciendo oportunidades para que los alumnos aprendan a reconocer la desinformación y utilicen las redes sociales de forma más crítica. Esto les ayuda a adquirir una mayor alfabetización mediática.

### 1.3 ¿A quién va dirigido este manual?

Este manual está dirigido a formadores, entre los que se incluyen profesores, bibliotecarios, bibliotecarios escolares, trabajadores juveniles y profesionales en medios de comunicación que quieran aumentar la concienciación, el pensamiento crítico y las habilidades de sus alumnos a la hora de reconocer la desinformación y ser resistentes a ella.



### 1.4 ¿Cómo utilizar este manual?

SMILES se basa en 5 actividades que a partir de ahora llamaremos módulos. Puedes utilizar estos módulos para ayudar a tus alumnos a adquirir las habilidades y los conocimientos que necesitan para ser más resistentes a la desinformación. El alumnado aprenderá qué es la desinformación, cómo se crea una campaña, qué técnicas se utilizan, cómo se difunde la información y hasta qué punto la desinformación tiene un impacto (emocional) en la sociedad. En este manual te proporcionaremos una guía paso a paso de la información que necesitarás para enseñar con éxito estos componentes básicos a tus alumnos. En el capítulo 2 encontrarás información general sobre el curso y sobre el contenido de los 5 módulos. En el capítulo 3 encontrarás información detallada e instrucciones sobre cómo presentar cada uno de los módulos. Aquí encontrarás los objetivos de aprendizaje, los materiales necesarios, las actividades preparatorias y el calendario de cada uno de ellos. En el capítulo 4, encontrarás más información sobre cómo mejorar la colaboración entre personal docente y bibliotecario, profesores y educadores sociales, así como consejos para crear una sensación de espacios seguros de aprendizaje entre el alumnado.

## 2. INICIO RÁPIDO | Lo que hay que saber

### 2.1 Cómo utilizar el toolkit digital

Recomendamos seguir los 5 módulos cronológicamente porque abarcan muchas de las habilidades y competencias necesarias para ayudar a los jóvenes a aprender a ser resilientes frente a la desinformación. En cada módulo encontrarás las actividades correspondientes, el plan de clase para la persona que dirija la sesión (el formador/a) y algunos recursos que profundizan en el tema. El consejo es seguir paso a paso las instrucciones de cada módulo. Además, nos gustaría subrayar que no son los temas tratados en los módulos los que deben cuestionarse, sino las técnicas y motivaciones que subyacen a la difusión de la desinformación. En caso de que los ejemplos utilizados no sean recientes o adecuados para tu clase, te recomendamos que los sustituyas. Puede encontrar posibles referencias en nuestro sitio web. Esto **no** se aplica en el módulo B.

### 2.2 Plan lectivo | Resumen de los módulos SMILES

#### 2.2.1 Módulo A | ¿Qué es la desinformación?

*!Comencemos por lo básico!*



En este primer módulo explicaremos qué es la desinformación al alumnado y cómo distinguirla de la información fiable. Hablaremos de la naturaleza de las noticias, de los tipos de noticias que consumen nuestros jóvenes, de la importancia de las noticias y exploraremos cómo se decide qué es y no es noticia. El alumnado aprenderá sobre el rol del periodista y cómo son ellos los guardianes de las noticias. También se explicará cómo las agencias de medios seleccionan las noticias a partir de criterios específicos. Mediante un juego interactivo, el alumnado tomarán decisiones importantes al crear su propia selección de noticias. A continuación, se destacará la importancia del periodismo y la libertad de prensa. Un vídeo explica poco más sobre la desinformación antes de que el módulo termine con un cuestionario.

Cabe señalar que no se trata sólo de un cuestionario tipo "verdadero o falso", sino de explorar tus tácticas, sistemas y técnicas.

Te sugerimos que intentes identificar ejemplos locales de campañas de desinformación y que te plantees preguntas como "¿Quién estaba detrás de esta campaña?", "¿Por qué el *influencer* X utilizó tácticas de desinformación?" y "¿Cómo se desenmascaró a la empresa Z como una fábrica de trolls?".



### 2.2.2 Módulo B | El Checkington Daily News

*Diviértete con este juego aprendiendo a identificar y combatir la información falsa*

Este segundo módulo pretende ayudar al alumnado a detectar y combatir la desinformación. Es muy práctico y se centra en las competencias y conocimientos digitales de los alumnos.

El "Checkington Daily News" es un juego en línea de aprendizaje activo para familiarizar al alumnado con la lectura y la correcta comprensión de la información en línea y ayudarles a adquirir las habilidades y competencias necesarias para luchar contra la desinformación. En este juego, los jóvenes desempeñan el papel de un aspirante a periodista que tiene que superar 5 tareas o minijuegos diferentes para convertirse en un periodista profesional.

Cada una de estas tareas o minijuegos conduce a un objetivo final: un artículo sobre el cambio climático. Este juego educativo presenta un enfoque muy simplificado, paso a paso, de cómo los periodistas, o de hecho cualquier persona, pueden analizar, informar y compartir información de forma correcta.



Source image  
Checkington Daily News Game | MLA

smiles



Cada tarea o minijuego tiene objetivos de aprendizaje muy definidos, como reconocer información falsa e identificar fuentes fiables; reconocer y demostrar la inexactitud o el uso incorrecto de gráficos estadísticos; comprender los fundamentos de los datos personalizados y cómo un motor de búsqueda funciona; así mismo distinguir las imágenes generadas por ordenador de las fotografías manipuladas y de las reales; detectar cuentas de redes sociales falsas y mal intencionadas y cómo bloquear publicaciones de noticias falsas de forma segura.



### 2.2.3 Módulo C | ¿Qué técnicas se utilizan?

*Descubre las técnicas utilizadas para producir mensajes de desinformación*

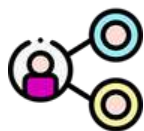
Crear tu propia campaña de desinformación: esto es lo que haremos en el inicio del tercer módulo. El alumnado aprenderá algunas técnicas comunes de desinformación, como el uso de las emociones en el del lenguaje y la suplantación de identidad. Tras un debate teórico, la atención se centrará en el contenido. De este modo, el alumnado experimentará cómo empieza la desinformación y aprenderá a reconocerla más fácilmente cuando se enfrenten a ella en la vida real.



### 2.2.4 Módulo D | ¿Cómo se difunde la desinformación?

En el tercer módulo has creado un gran contenido para tu campaña de desinformación. En este módulo enseñaremos al alumnado las estrategias utilizadas en las campañas de desinformación. Jugaremos al juego de la plaza de la armonía. Se trata de un juego sobre un pequeño barrio ligeramente obsesionado con la democracia. El jugador es contratado como Oficial Jefe de Desinformación. A lo largo de 4 breves niveles del juego, su trabajo consiste en perturbar la paz y la tranquilidad de la plaza provocando divisiones internas y enfrentando a sus residentes entre sí. El objetivo del juego es sacar a la luz las tácticas y técnicas de manipulación que se utilizan para engañar a la gente, crear una base de seguidores o explotar las tensiones sociales con fines políticos. Funciona como una "vacuna" psicológica contra la desinformación.

A continuación enseñaremos las estrategias, veremos una animación y los alumnos empezarán a crear su propia estrategia de campaña de desinformación. Utilizando una línea de tiempo, construiremos su campaña paso a paso.



### 2.2.5 Módulo E | Desinformación y sociedad

*¿Cuál es el impacto emocional y colectivo de la desinformación?*

En el quinto y último módulo, el formador llevará a cabo dos actividades para ayudar a los alumnos a pensar sobre la desinformación históricamente y a reflexionar sobre cómo las noticias falsas nos afectan como sociedad y a nivel personal. Los alumnos empezarán creando una cronología de las noticias falsas a lo largo de la historia y explorarán su impacto, que va desde ser simplemente una tontería de desinformación inofensiva hasta noticias falsas que pueden conducir a la discriminación y el odio. Tras crear una cronología, los alumnos utilizarán un lienzo de noticias falsas más actuales y trazarán un mapa de sus emociones, reacciones y pensamientos. A través de esta actividad, reflexionarán sobre sus propias emociones y reacciones ante las noticias falsas, y podrán ver desde una perspectiva más amplia la reacción de los demás alumnos y el impacto colectivo de las noticias falsas y cómo pueden influir en la sociedad.



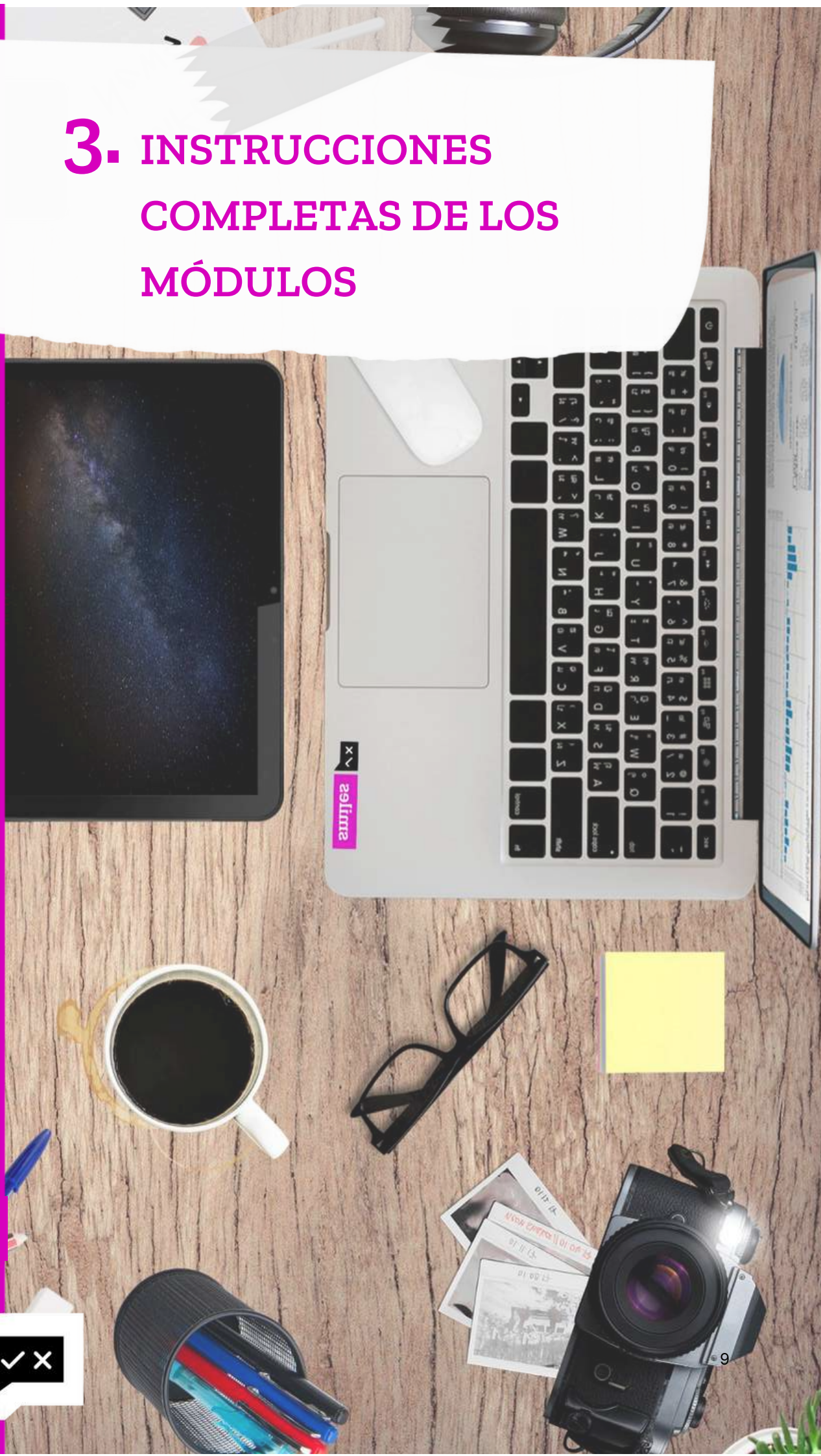
Source image  
Platoniq

smiles





# 3. INSTRUCCIONES COMPLETAS DE LOS MÓDULOS



Source image  
Checkington Daily News Game | MLA

smiles



## 3.1 ¿Qué es la desinformación?

*Empecemos por lo básico.*

### Objetivos de aprendizaje:

- El alumno puede explicar qué es la desinformación y puede explicar la diferencia entre desinformación e información fiable.
- El alumno puede explicar cómo se produce el periodismo de calidad.
- Los alumnos pueden verificar los contenidos en línea en función de varios criterios.
- Actitud crítica\* y cuestionadora\* ante los medios de comunicación.

\*La actitud crítica hacia los medios de comunicación se refiere a las capacidades para analizar, comparar y seleccionar los mensajes de los medios, identificar el propósito de los diferentes mensajes, reconocer la información engañosa, falsa e incompleta (Imedial, 2020).

\*Una actitud cuestionadora se refiere a preguntarnos qué tipo de contenido es, dónde se publica y a quién beneficia (Matthews, 2019).

### Este módulo consta de:

- Teoría y un formato de aprendizaje interactivo sobre noticias, información y formación de opiniones.
- Un vídeo explicativo: ¿Qué es la desinformación?
- Un concurso.



Módulo

A

Source image  
NISV

smiles



# Flujo de trabajo

TIEMPO*		ACTIVIDAD	MATERIALES
ANTES	30 minutos	Preparar el aula	N/A
	5 minutos	Rellenar la encuesta previa	Ordenador
DURANTE	5 minutos	Bienvenida	Presentación
	5 minutos	Conversación sobre las noticias	Presentación
	10 minutos	Un formato de aprendizaje interactivo sobre noticias, información y formación de opiniones	Presentación, Papel de color rojo y verde para la tarea interactiva,
	10 minutos	Formato de aprendizaje interactivo sobre la Declaración de Burdeos	Presentación
	3 minutos	Animación	Presentación
DESPUÉS	20 minutos	Quiz	Presentación
	5 minutos	Cierre	Presentación

Módulo

A

smiles



\*La duración del módulo A puede variar entre 40 y 60 minutos.

# Desglose

DIAPO	TIEMPO *	PARTICIPANTES	FORMADOR(A)
1 - 2	7 minutos	Preguntas sobre el consumo de noticias	Dar la bienvenida a la clase y preguntar sobre el consumo de noticias
3	2 minutos	Responder a la pregunta sobre la definición de noticia	Preguntar a los alumnos por la definición de noticia
4	2 minutos	Escuchar	Explicar el concepto de <i>gatekeeping</i>
5 - 10	10 minutos	Ejercicio interactivo sobre los valores de las noticias y su control	Preguntar a los alumnos sobre el interés periodístico
11	1 minutos	Escuchar	Explicación de la Declaración de Burdeos
12	10 minutos	Escuchar, responder a preguntas y aportar ideas.	Conocer las reglas y rutinas periodísticas a través de una escena
13	5 minutos	Escuchar y responder a preguntas sobre la importancia del periodismo (democracia)	Preguntar a los alumnos sobre su percepción
14-15	5 minutos	Escuchar	Explicar la libertad de prensa y el impacto de los medios en la sociedad
16	3 minutos	Ver la animación "qué es la desinformación"	Reproducir y resumir la animación
17-34	20 minutos	Cuestionario	Cuestionario
35	2 minutos	Escuchar y hacer las últimas preguntas	Explicar los objetivos y la conclusión del módulo

Módulo

A

smiles



\*La duración del módulo A puede variar entre 40 y 60 minutos.

## 3.2 El Checkington Daily News

*Diviértete con este juego para aprender a identificar y combatir la información falsa.*

Módulo

B

### Objetivos de aprendizaje:

- El alumnado pueden reconocer las noticias falsas y distinguirlas de la información fiable.
- El alumnado es capaz de reconocer y demostrar la inexactitud o el uso incorrecto de algunos gráficos estadísticos.
- El alumnado puede comprender los datos personalizados y aplicar nuevas estrategias de (re)búsqueda para salir de patrones de búsqueda fijos.
- El alumnado es capaz de identificar imágenes generadas por ordenador, fotografías manipuladas o imágenes fuera de contexto.
- El alumnado puede detectar cuentas falsas y perjudiciales en las redes sociales y saber cómo bloquear publicaciones de noticias falsas de forma segura.

### El módulo consta de:

- Una primera tarea o minijuego sobre la identificación de diferentes fuentes de información.
- Una segunda tarea o minijuego sobre visualización de datos.
- Una tercera tarea o minijuego sobre estrategias de búsqueda en las redes sociales.
- Una cuarta tarea o minijuego sobre imágenes en línea.
- Una quinta tarea o minijuego en las cuentas de las redes sociales.

# Flujo de trabajo

TIEMPO*	ACTIVIDAD	MATERIALS
50 minutos	El formador(a) se familiariza con el juego	Ordenador
15 minutos	Preparar el aula, poner en marcha el juego del Checkington Daily News	Enough computers
		Internet access
		Pens & Paper
5 minutos	Bienvenida e introducción al juego	N/A
10 minutos	Tarea N°1: Cuestionar la fuente	Ordenador
10 minutos	Tarea N°2: Cuestionar el contenido	Ordenador
10 minutos	Tarea N°3: Cuestionar tus intereses	Ordenador
10 minutos	Tarea N°4: Cuestionar las imágenes	Ordenador
10 minutos	Tarea N°5: Cuestionar las redes sociales	Ordenador
5 minutos	Final del juego: preguntas finales y comentarios	N/A
10 minutos	Cerrar la sesión y apagar ordenadores	Ordenador

Módulo

**B**

smiles



\*La duración del módulo B puede variar entre 40 y 60 minutos.

# Desglose (1)

TIEMPO*		PARTICIPANTE	FORMADOR(A)
Tarea / Minijuego N°1	5 minutos	Lee la introducción del escenario del juego + familiarízate con los botones y la mecánica de juego	Dar la bienvenida a la clase, explicar la actividad del día y el tema. Leer la introducción del escenario del juego.
	10 minutos	Lee los artículos, comprueba las fuentes, lee el enunciado y elige la respuesta correcta. Escribe una pista para cada respuesta.	Asegúrate de que los alumnos interactúan con todos los botones. Responde a cualquier pregunta.
			<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Consulta siempre las pistas y consejos antes de empezar el minijuego.</li> <li>2 Asegúrese de que los alumnos anotan todas las pistas en un papel.</li> <li>3 Los minijuegos pueden jugarse independientemente o bien saltarse, pero en definitiva sólo el último lleva al final del escenario.</li> <li>4 Siempre es posible retroceder y avanzar.</li> <li>5 Cada tarea lleva a una página de interacción rápida de tipo "arrastrar y soltar" en la que los alumnos aplican lo que acaban de aprender. En estas cortas secciones de interacción, los alumnos "crearán" un artículo sobre el cambio climático, que constituye el objetivo final.</li> </ol>

**Módulo B**

**B**

smiles



\*La duración del módulo B puede variar entre 40 y 60 minutos.

# Desglose (2)

TIEMPO*		PARTICIPANTE	FORMADOR(A)
Tarea / Minijuego N°2	10 minutos	Fíjate bien en los gráficos estadísticos, lee los post its y arrastra y suelta el correcto. Escribe una pista para cada respuesta.	COMO ANTES
Tarea / Minijuego N°3	10 minutos	Cuestionario: mira los diferentes ejemplos de motores de búsqueda y plataformas de redes sociales y contesta eligiendo entre verdadero o falso.	COMO ANTES
Tarea / Minijuego N°4	10 minutos	Lee la pregunta, observa atentamente las imágenes y elige la respuesta correcta. Escribe una pista para cada respuesta.	COMO ANTES
Tarea / Minijuego N°5	10 minutos	Observa detenidamente los perfiles de las cuentas y elige entre tuitear, compartir, gustar o denunciar. Termina el juego rellenando un tuit adecuadamente.	COMO ANTES
Fin del juego	5 minutos	Preguntas y comentarios finales	Sesión de feedback: Responder preguntas, repasar vocabulario, preguntar sobre la dificultad.

**Módulo**  
**B**

smiles



\*La duración del módulo B puede variar entre 40 y 60 minutos.



## 3.3 Técnicas utilizadas

*Descubre las técnicas utilizadas para producir mensajes de desinformación*

Módulo

C

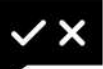
### Objetivos de aprendizaje:

- El alumno es capaz de reconocer los trucos que utilizan los creadores de desinformación para engañar a su público y de indicar cuándo se utilizan.
- El alumno es capaz de reconocer los trucos y técnicas (por ejemplo, emociones, repetición, vaguedad, manipulación de imágenes) que se utilizan para producir mensajes de desinformación.
- Los alumnos se vuelven más sensibles al reconocimiento de posibles manipulaciones.
- Los alumnos se vuelven más analíticos y críticos cuando un mensaje no les inspira confianza.

### El módulo consta de:

- Teoría sobre las técnicas de desinformación actualmente en uso.
- Un encargo para crear perfiles falsos y preparar contenidos para su publicación.

smiles



# Flujo de trabajo

TIEMPO*	ACTIVIDAD	MATERIALES
ANTES	Imprimir fichas	Impresora
	Preparar el aula	Prepara carpetas separadas con las fichas para las parejas de alumnos y una tabla con las demás fichas. Para más información, véanse las notas del presentador incluidas en la presentación.
DURANTE	Dar la bienvenida	Presentation
	Teoría sobre técnicas	Presentation
	Explicar la actividad	Presentation
20 minutos	Tarea	Fichas del Módulo C (Recopilación, Memes, Noticias, Perfil falso, Foto de perfil, Imágenes), tijeras, lápices, pegamento
DESPUÉS	Cierre	Presentation

**Módulo**  
**C**

smiles



\*La duración del módulo C puede variar entre 40 y 60 minutos.

# Flujo de trabajo

DIAPO	TIEMPO*	PARTICIPANTE	FORMADOR(A)
1	5 minutos	Escuchar	Bienvenida
2	3 minutos	Escuchar y responder	Resumen: ¿Qué es la desinformación?
3	4 minutos	Escuchar y responder	Dirigir la conversación sobre el ejemplo
4-10	15 minutos	Escuchar	Explicar las técnicas de desinformación
11	4 minutos	Responder	Comprobar los conocimientos adquiridos por los alumnos sobre las técnicas mediante un ejemplo
12-16	8 minutos	Escuchar	Explicar la actividad
16	20 minutos	Hacer la actividad	Supervisar al alumnado con la actividad asignada
17	5 minutos	Escuchar y responder a la pregunta	Preguntar por los resultados, explicar los objetivos. Conclusión del módulo

**Módulo**  
**C**

smiles



\*La duración del módulo C puede variar entre 40 y 60 minutos.

## 3.4 La difusión de la desinformación

Módulo

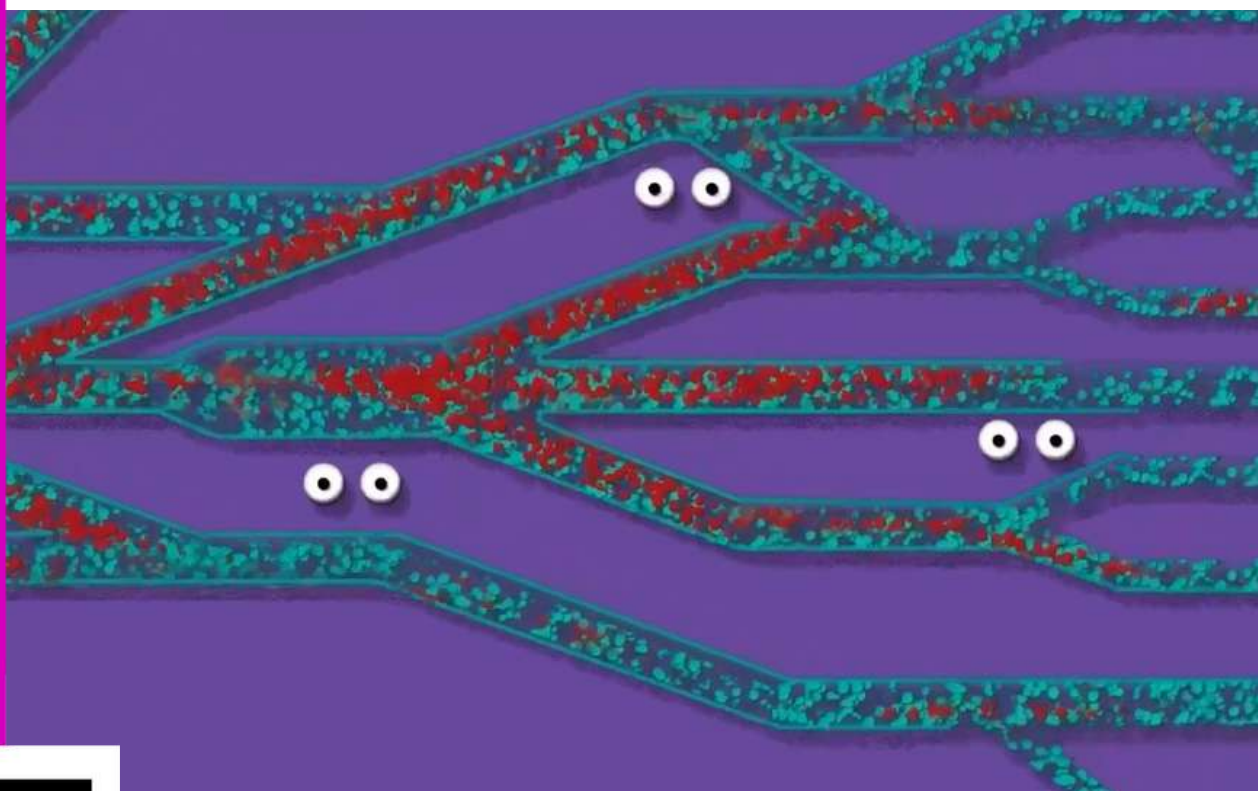
D

### Objetivos de aprendizaje:

- El alumnado es capaz de explicar por qué y cómo se difunden las noticias falsas (papel de los trolls; papel de compartir).
- El alumnado entiende cómo se crea una campaña paso a paso.

### El módulo consta de:

- Un juego de desinformación en línea.
- Explicación de las estrategias utilizadas en una campaña de desinformación.
- Una animación sobre estrategias de desinformación.
- Una tarea para que el alumnado esboce su propia estrategia de desinformación.



Source image  
Still from animation  
Studio Urrebuk

smiles



# Flujo de trabajo

TIEMPO*	ACTIVIDAD	MATERIALES
ANTES	Preparar el aula	N/A
	Imprimir las fichas de trabajo	Impresora
DURANTE	Dar la bienvenida	Presentación
	Juego La Plaza de la Armonía	Ordenadores / Móviles
	Compartir la animación	Ordenadores / Móviles
	Explicar la estrategia	Presentación
	Explicar la actividad	Presentation
	Supervisar la actividad	Fichas de trabajo Módulo D (Cronología, Material para utilizar, Opciones adicionales**), Materiales elaborados del Módulo C
DESPUÉS	Cierre	Presentación

Módulo  
**D**

smiles



\*\* Esta hoja de trabajo contiene opciones adicionales que pueden utilizarse opcionalmente en la línea de tiempo.  
\* La duración del Módulo D puede variar entre 40 y 60 minutos.

# Desglose

DIAPO	TIEMPO*	PARTICIPANTE	FORMADOR(A)
1	5 minutos	Escuchar	Bienvenida
2	2 minutos	Escuchar y responder	Resumen: ¿Qué es la desinformación?
3	15 minutos	Jugar La Plaza. de la armonía	Supervisar
4	5 minutos	Mirar la animación (interacción después)	Poner la animación y moderar la discusión
5	4 minutos	Escuchar	Explicar la estrategia
6-9	8 minutos	Escuchar	Explicar la actividad
9	20 minutos	Hacer la actividad	Supervisar

Módulo  
**D**

smiles



\*La duración del Módulo D puede variar entre 40 y 60 minutos.

## 3.5 Desinformación y sociedad

Módulo

E

¿Cuál es el impacto de la desinformación, tanto a nivel emocional (individuos) como colectivo?

### Objetivos de aprendizaje:

- Los alumnos adquieren conocimientos sobre las noticias falsas históricas y su impacto.
- Los alumnos adquieren conocimientos sobre los diferentes niveles de impacto de la desinformación.
- El alumno puede reflexionar y debatir sobre la influencia y el impacto de la desinformación en la sociedad y en su propia situación personal.

### Building Block consists of:

- Un calentamiento.
- Aprender sobre las noticias falsas del pasado e interactuar críticamente con ellas.
- Mapa de cómo las noticias falsas afectan a las personas colectiva e individualmente.
- Espacio de reflexión y debate sobre el impacto de las fake news en la sociedad.



Source image  
Platoniq

smiles



# Flujo de trabajo(1)

TIEMPO*		ACTIVIDAD	MATERIALES
ANTES	15 minutos	Imprimir fichas de trabajo	Impresora
	3 minutos	Romper el hielo	N/A
	2 minutos	Resumen de las dos actividades y reflexión final	N/A
	5 minutos	Instrucciones a la actividad	N/A
DURANTE	15 minutos	Actividad: Los alumnos crean una serie de fichas con noticias falsas para demostrar cómo han evolucionado las noticias falsas a lo largo de la historia. Tendrán que encontrar un ejemplo de desinformación o desinformación en el pasado, identificar la época de la que procede, escribir un resumen de la noticia falsa y medir su impacto.	Fichas o plantillas para crear el ejemplo de noticias falsas en la historia. Recursos sobre noticias falsas en la historia
	10 minutos	Explicar el impacto: Pida al alumnado que coloque las tarjetas sobre una mesa y comparta brevemente las noticias falsas que han encontrado argumentando por qué han elegido ese nivel de impacto. Mientras tanto, el formador/a coloca el material y se prepara para la siguiente actividad.	
	2 minutos	Resumen de las dos actividades y reflexión final	N/A
	5 minutos	Explicar la actividad: Noticias falsas del presente	N/A

Módulo  
**E**

smiles



\*La duración del Módulo E puede variar entre 40 y 60 minutos.



## Flujo de trabajo (2)

TIEMPO*	ACTIVIDAD	MATERIALES
	Se presentará a los alumnos un lienzo digital o físico con dibujos de diferentes edificios y, junto a cada uno de ellos, una imagen y/o texto que represente una noticia falsa concreta. Se puede añadir un código QR para acceder a la noticia completa.	Hoja autoadhesiva con los diferentes emojis
DURANTE	Se les pedirá que elijan un emoji (de un conjunto dado) para representar el impacto emocional que cada una de estas piezas de desinformación tiene sobre ellos, y que lo coloquen junto al edificio.  La actividad puede ampliarse ofreciendo a los alumnos la posibilidad de crear nuevos "edificios" en la ciudad (cada uno relacionado con una noticia falsa) y, a continuación, analizar el impacto emocional de estas noticias falsas de la misma manera.	Plantillas de noticias falsas en la historia  Imprimir las instrucciones  Investigar recursos y materiales  Canva A2: La ciudad de la desinformación  Post-its
DESPUÉS	Conclusión reflexiva: Reúne las fichas anteriores, echa un vistazo al mapa e invita a los alumnos a reflexionar sobre el impacto que tiene la desinformación en la sociedad.	Trae lápices de colores, tijeras y pegamento y algunas hojas de papel
	Estudiantes rellenan la prueba posterior	N/A  Ordenado

Módulo  
**E**

smiles



\*La duración del Módulo E puede variar entre 40 y 60 minutos.

# Desglose

DIAPO	TIEMPO*	PARTICIPANTES	FORMADOR(A)
1	5 minutos	Participar	Rompehielos
2	5 minutos	Escuchar	Intro a la actividad
3	15 minutos	Creación de fichas para las "Noticias falsas del pasado"	Supervisar
4	10 minutos	Discusión	Facilitar
5	15 minutos	Mapea "La Ciudad de la Desinformación" con pensamientos y emociones	Supervisar
6	5 minutos	Listening	Concluir
7	10 minutos	Compartir pensamientos finales y reflexiones	Facilitar

Módulo  
**E**

smiles

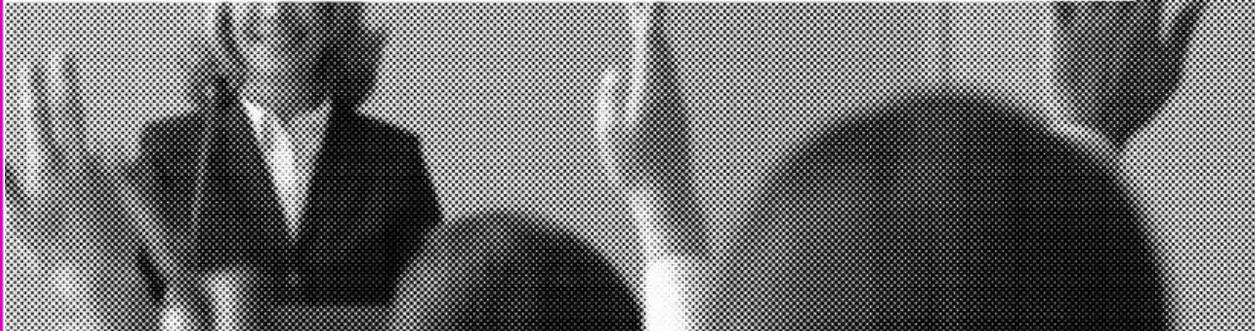


\*La duración del Módulo E puede variar entre 40 y 60 minutos.

## 4. Consejos y trucos

### 4.1 Docentes y bibliotecarios

#### Cómo trabajar juntos



#### ¿Por qué colaborar entre personal docente y bibliotecarios?

Las escuelas, las bibliotecas, las organizaciones de alfabetización mediática y los institutos de investigación tienen un papel que desempeñar para que los jóvenes adquieran una mayor competencia digital en función de sus ámbitos de responsabilidad. En la educación, la enseñanza de las competencias digitales del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la comunicación, la creatividad y la resolución de problemas, es importante y forma parte del plan de estudios. En particular, la alfabetización mediática y las competencias informacionales son cada vez más demandadas. La capacidad de los alumnos de buscar información fiable y auténtica para completar sus tareas (de aprendizaje) es esencial para el éxito escolar. Los alumnos tienen cada vez más oportunidades de adquirir estas competencias. Los profesores apoyan y guían a los alumnos en la realización de sus tareas escolares. La presencia de un bibliotecario escolar, un profesor bibliotecario o un formador en medios de comunicación puede contribuir positivamente a esta tarea.

Tradicionalmente, las bibliotecas han sido instituciones del conocimiento con un bajo umbral de acceso a información fiable y auténtica. Con los valores fundamentales de ser abiertas, conectadas, innovadoras y dignas de confianza, su papel está directamente relacionado con el tema de la desinformación. Además, los bibliotecarios y los bibliotecarios escolares están capacitados para buscar y encontrar información auténtica y fiable.

Ellos saben mejor que nadie cómo puede comprobarse si la información es veraz. Las bibliotecas pueden orientar a al alumnado en la búsqueda de información y facilitarles la adquisición de estas competencias. En los Países Bajos, las bibliotecas ven la ciudadanía digital como una tarea social. Se trata de conseguir que las personas estén capacitadas y preparadas y dispuestas a participar plenamente en la sociedad de la información.

### ¿Cómo colaboran profesores y bibliotecarios?

En los Países Bajos, profesores y bibliotecarios trabajan juntos en la alfabetización lectora, lingüística y digital. Una buena comprensión lectora y capacidad de investigación son esenciales para que los jóvenes puedan reconocer y combatir la desinformación.

En Flandes (Bélgica), el Departamento de Educación hace hincapié en la colaboración entre los centros escolares y las bibliotecas públicas y, hasta la fecha, los centros de secundaria siguen teniendo la opción de nombrar a un secretario-bibliotecario.

Las bibliotecas en España y enfatizadas por el Ministerio de Educación son vistas como espacios de referencia para los alumnos fuera de las escuelas como un espacio para aprender y explorar con sus compañeros. Si bien cada región puede diferir en la forma en que esto puede verse, la relación entre las escuelas y las bibliotecas se considera esencial para los alumnos y los estudiantes de por vida.

SMILES reúne los conocimientos y habilidades relacionados con el reconocimiento y la lucha contra la desinformación, la pedagogía, la alfabetización mediática, la investigación, la búsqueda y el hallazgo y la lectura crítica. La colaboración en este aspecto de la alfabetización digital es relativamente nueva, sobre todo cuando se centra en la desinformación en una sociedad digitalizada.

## 4.2 Consejos de colaboración

### 1 | **Trabajar en equipo**

Sea cual sea tu función, bibliotecario, docente, bibliotecario de instituto, educador juvenil o profesor de medios de comunicación, siempre es mejor trabajar en equipo. Conozca el mundo de los demás y establezca conexiones. Cuando esta colaboración aún no es evidente, SMILES puede ser un punto de partida para una colaboración a nivel estructural entre institutos y bibliotecas. La forma y el alcance de esta colaboración dependen en gran medida de la situación local y nacional.

### 2 | **Asegurar SMILES en la visión y la política**

Garantizar la seguridad de SMILES integrando el programa en la visión y la política del instituto y la biblioteca en materia de alfabetización digital. En la educación secundaria, tanto en los Países Bajos como en otros países, la atención a la alfabetización digital se está convirtiendo en un componente obligatorio del plan de estudios.

### 3 | **Trabajar mediante un convenio de colaboración**

Reforzar la cooperación mediante el desarrollo conjunto de esa visión y esa política (véase el punto 2). Dialogar y responder a la pregunta "¿Qué es la desinformación?". Utilizar el material SMILES para este fin. Determinar también lo que se espera de los diferentes funciones y organizaciones. Registrar el contenido de la colaboración y los acuerdos alcanzados en un convenio de colaboración.



Source image  
Zonaspace | Maker unknown  
Edit: NISV

smiles



#### **4 | Familiarizarse con el universo mutuo y utilizar este conocimiento de forma eficaz.**

Como bibliotecario, visita el centro durante un día normal de clase y pregunta si puedes unirte a tu profesor colaborador durante las clases por un día. Lo mismo se aplica al docente y al bibliotecario: visita la biblioteca y pasa un día con ellos. Sólo cuando conozcáis bien el mundo del otro podréis estimar quién puede desempeñar mejor cada función. Ten en cuenta también la experiencia de cada uno y aprovéchala.



#### **5 | Implicar e informar a quienes trabajan a nivel estratégico**

Informar de manera colectiva a quienes trabajan a nivel estratégico de la escuela y/o la biblioteca. Asimismo, involucrar a los responsables políticos o encargados de hacer seguimiento de la calidad. Es posible que vean oportunidades para garantizar la suficiente garantía y apoyo. Muestre a los colegas responsables de la estrategia lo que está haciendo y permítales experimentar por sí mismos lo que usted hace o quiere hacer. Por ejemplo, considere la posibilidad de uno de los módulos de Smiles.

#### **6 | Asignar tareas y responsabilidades en tu propia organización**

Responsabilizar a un miembro experto del personal del centro escolar y/o de la biblioteca en la realización y aplicación de la política (véase el punto 2).

Source image  
NISV

**smiles**

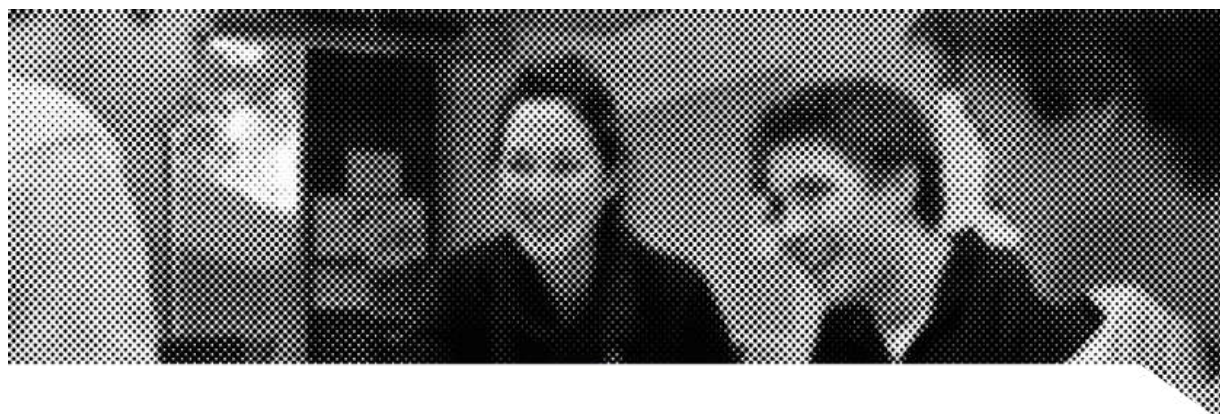


## **7 | *Proporcionar suficiente tiempo de formación y enseñanza***

Como instituto y/o biblioteca, asegúrate de que hay suficiente formación y tiempo de enseñanza para poder llevar a cabo todo el programa SMILES. Determina cómo será el proceso de seguimiento (ampliación a otros grupos) y qué se necesita para ello.

## **8 | *Amplía la experticia y brinda apoyo a tus colegas***

Asegúrate de compartir la experiencia entre tus colegas. Implícales en el inicio y la puesta en práctica de SMILES y en el proceso de seguimiento. Determinad juntos cuándo deben organizarse los talleres y su lugar en el plan de estudios. La diversificación ayuda a reducir las posibilidades de fracaso al ofrecer múltiples y diversas oportunidades de interacción.



## **9 | *Organizar un taller en la biblioteca escolar por parte del instituto***

Si hay una biblioteca escolar, pídele a la misma y al bibliotecario escolar o al profesor bibliotecario que participen en el desarrollo y la puesta en marcha del proceso. Organiza un taller en la biblioteca escolar dirigido por el bibliotecario del centro. De este modo, muchos alumnos conocerán un papel diferente de la biblioteca escolar y verán inmediatamente que el bibliotecario escolar puede ayudar si la búsqueda de información fiable no tiene éxito y el profesor o el bibliotecario no están disponibles.

## **10 | Organiza un taller en la biblioteca a cargo del bibliotecario(a).**

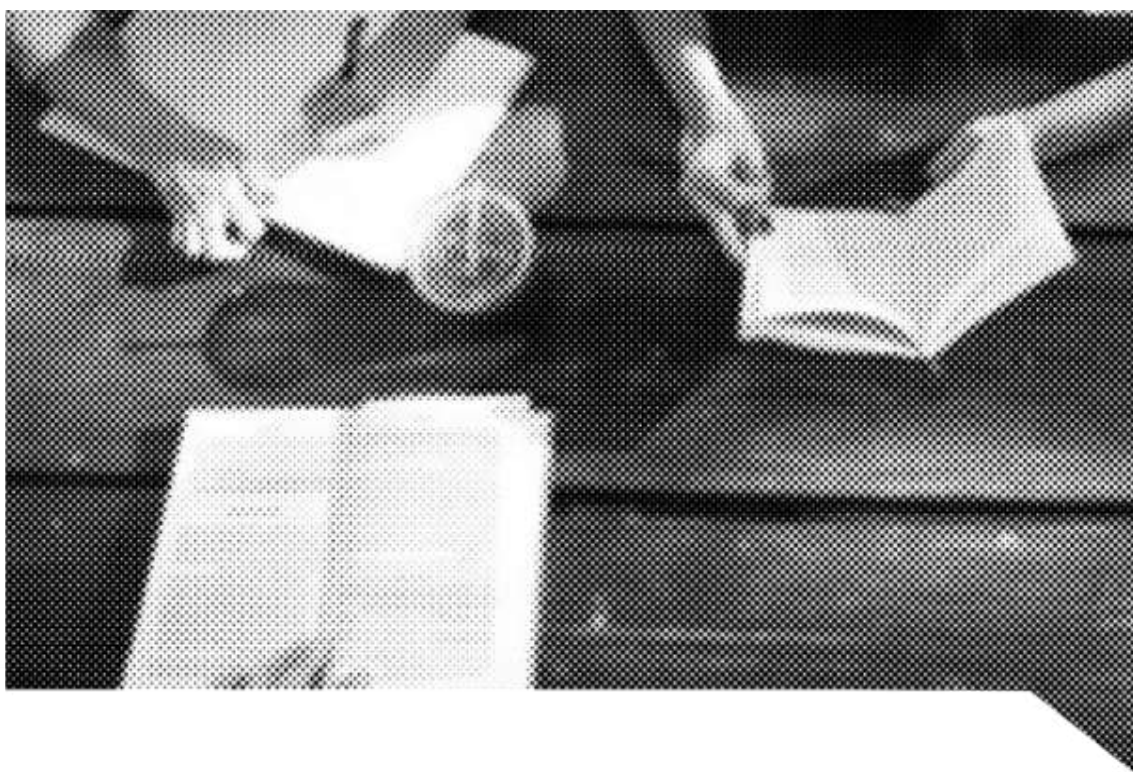
Organiza una reunión o un taller en la biblioteca. Así, los alumnos comprobarán que la biblioteca ofrece algo más que sólo libros. Además, queda claro que el personal de la biblioteca puede orientarles en la búsqueda y localización de información fiable.

## **11 | Se un colaborador(a) fiable**

Llegad a acuerdos entre sí sobre quién hace qué y cuándo, y aseguraos de cumplirlos. Ser un socio fiable entre sí y, cuando sea posible y pertinente, buscar la cooperación con otros socios de la comunidad en general. Programar reuniones periódicas (breves) para evaluar los progresos y resolver rápidamente cualquier problema. Tener en cuenta las organizaciones y los métodos de trabajo de los demás: las escuelas trabajan con horarios, las bibliotecas tienen horarios de apertura.

## **12 | Involucra aprendices y mide tu impacto**

Involucra a los alumnos en el desarrollo ulterior del trabajo en este ámbito. Téngase en cuenta los resultados de la medición del impacto. Haz evaluaciones periódicas y realiza ajustes si es necesario. (Véase también el punto 11).



Source image  
Unsplash | Alexis Brown  
Edit: NISV



### 4.3 Espacios (más) seguros

Para que el alumnado aprenda, participe o contribuya al máximo de sus capacidades, deben sentir que se encuentran en un lugar seguro para hacerlo. Pero, ¿qué significa "seguridad"? Es muy probable que la necesidad de sentirse seguro, cómodo y acogido en un grupo sea una experiencia humana muy extendida. Sin embargo, la seguridad no es un concepto neutro y hablar de "espacios seguros" probablemente sea algo diferente para cada persona. La seguridad es un concepto que varía cultural, espacial y temporalmente, debe crearse con intención y depende del contexto.

El grado en que uno siente que puede formar parte de un grupo y participar activamente en él puede interpretarse según muchos factores. La sensación (y las realidades) de poder (o falta de poder) y la sensación de seguridad son dos factores clave a tener en cuenta.

Sentirse capaz de contribuir o ser visto y respetado permite a uno expresar opiniones, mostrar emociones o vulnerabilidad, contar su historia, reunir la autoestima necesaria para valor para hablar o, simplemente, no sentirse amenazado. Tales capacidades no siempre están al alcance de todos.

Explorar las conexiones de poder y seguridad en los grupos puede ayudarnos a fundamentar nuestras intervenciones al concienciar sobre la discriminación o las actitudes y comportamientos excluyentes que puedan estar activos en un momento dado entre los participantes, pero también en conexión con dinámicas de poder más amplias. La forma en que nos referimos a la seguridad implica:



### REDUCIR EL DAÑO

Se refiere al cuidado de la salud mental y el bienestar de cada participante como colaboradores dentro de un grupo.



### ACCESIBILIDAD

En cuanto a hacer que los espacios donde se desarrolla el proceso participativo estén libres de barreras materiales e inmateriales.



### AUTO-ORGANIZACIÓN

Cuando el alumnado toma la iniciativa de desarrollar sus propias dinámicas y objetivos fuera de los parámetros establecidos por los facilitadores/profesores y cuando pueden remodelar un proyecto o espacio para adaptarlo a sus necesidades.

## 5. Una palabra final

SMILES pretende crear oportunidades y recursos que ayuden a profesores, bibliotecarios y educadores de jóvenes a guiar a sus alumnos en la lucha contra la desinformación. Se trata de un proyecto ambicioso y de gran colaboración que reúne a socios de distintos países para poner en común sus conocimientos y recursos con el fin de crear lo que esperamos sean oportunidades de aprendizaje eficaces. Sin embargo, su éxito depende totalmente de la implicación y las aportaciones de los profesores, bibliotecarios y educadores de jóvenes que acepten colaborar con nosotros para poner a prueba nuestro enfoque y nuestros recursos, y nos hagan llegar sus comentarios, así como los de todos los alumnos que participen. Así pues, nuestro mensaje final es dar las gracias a todos los que han realizado las actividades de prueba de nuestros módulos por su tiempo y compromiso, y desearles que las actividades que les proponemos les resulten interesantes y valiosas. También nos gustaría animarles a que nos hagan llegar el mayor número posible de comentarios, ya que su aportación es realmente importante para nosotros y nos ayudará a crear actividades y recursos más eficaces en el futuro.

## 6. ANEXO

### Pruebas previas y posteriores

El pack del proyecto de desinformación SMILES incluye dos encuestas. La primera es una encuesta previa a la prueba. Debe asegurarse de que todos los alumnos participantes rellenen esta encuesta al principio de su primera lección o módulo de SMILES.

- La realización de la prueba previa es obligatoria para participar en el primer módulo.
- La prueba posterior es la misma encuesta que la prueba previa.
- Los alumnos deben realizar la prueba posterior al final del último módulo.

Antes de abandonar la sala, compruebe que todos los participantes hayan completado la encuesta posterior a la prueba. Cada encuesta consta de varias preguntas introductorias y 25 afirmaciones. El tiempo previsto para completarlas es de 10 minutos. El propósito de estas encuestas es medir la eficacia de todos los módulos. Todas las respuestas serán recogidas por el socio del proyecto SMILES en su país y se procesarán de forma anónima. El análisis de los datos correrá a cargo de la KB y la Universidad de Ciencias Aplicadas de La Haya (Países Bajos), uno de los socios del proyecto SMILES.