

**GUÍA DIDÁCTICA PARA PERSONAS MEDIADORAS
CON ACTIVIDADES Y DEBATES PARA DINAMIZAR LA LECTURA**



Guía desarrollada
por Nereida Carrillo

© Editorial Flamboyant

 Flamboyant



FAKE OVER

Los desinformadores juegan a manipularnos la mente y el comportamiento, pero estamos aquí para decirles que ¡el juego se ha acabado! *Fake Over* es un manual práctico, divertido y empoderante para aprender a consumir y difundir información de forma crítica. Estas son habilidades esenciales para el siglo XXI y, especialmente, para una juventud que vive enganchada a las pantallas.

En esta guía didáctica, os planteamos actividades, juegos y debates para dinamizar la lectura con los y las jóvenes a partir de diez años. Se trabajarán conceptos sobre la desinformación y procesos y herramientas de verificación digital, así como el pensamiento crítico, las habilidades creativas... Trabajaréis la competencia digital y la competencia ciudadana, además de las competencias comunicativas y la colaboración entre iguales. ¡Adelante!





LA ERA DE LAS FAKE NEWS HA LLEGADO PARA QUEDARSE.

¿Qué son? ¿Quién las crea? Y, sobre todo, ¿con qué propósito? En las redes sociales encontramos, a diario, imágenes y vídeos manipulados, teorías de la conspiración, *deepfakes* y *bots* que nos la intentan jugar. Y, por si fuera poco, podemos ser cómplices sin saberlo y contribuir al caos de la desinformación, pues carecemos de las herramientas necesarias para verificar qué es cierto y qué es mentira.

Pero ¿y si evitar que nos tomen el pelo es más fácil de lo que crees?

Un manual entretenido y riguroso para aprender a verificar la información y convertirnos en auténticos cazadores de mentiras.

ANTES DE EMPEZAR

Esta guía está pensada para dar pistas al profesorado y a las personas mediadoras de cómo trabajar el libro. Al final, tenéis un cuaderno de actividades para el alumnado.

Para romper el hielo, podéis empezar con el **Trivial de la Desinformación** de las páginas 8-9 del libro y poner en común los resultados. El capítulo 1 del libro, «*Fake news*», os será muy útil para ir iluminando y familiarizándoos con los conceptos. Aun así, os hacemos algunas propuestas alternativas para ponerse en situación:

TEST KPSI

Para empezar tomad el pulso a los conocimientos generales del alumnado con un test KPSI. Os proponemos el que tenéis en el cuaderno, que podéis modificar o ampliar, si lo creéis oportuno. Una vez puestos en común los resultados, dinamizad una conversación adaptada a los conocimientos previos del grupo, y propiciad la aparición de situaciones y contextos relacionados con conceptos del KPSI.



HABLAMOS DE NUESTRAS EXPERIENCIAS

Iniciad un debate en clase que gire en torno a los conceptos que saldrán en el libro. Para hacerlo, poned de ejemplo contextos y situaciones que el alumnado probablemente haya vivido, y que digan si están de acuerdo con las afirmaciones propuestas en una gradación de 0 a 4, donde 4 es «muy a menudo» y 0 es «nunca».

- **He mentido para protegerme, para evitar que me regañen o para no quedar en ridículo.**

Aquí será necesario hacer reflexionar sobre por qué mentimos, quién nos miente y las consecuencias que pueden tener las mentiras. Ver el capítulo 2 del libro «Lobos y pinochos».

- **Me he creído información que he obtenido en las redes sociales y, después, me he dado cuenta de que en realidad era errónea.**

Podéis trabajar los diferentes tipos de desinformación que existen y preguntar al grupo si los reconocen. Ver el capítulo 5 del libro «Desinformación camaleónica».

- **Sigo consejos de expertos en algún ámbito que me interesa por las redes sociales.**

Reflexionad sobre las fuentes creíbles: cuáles lo son, cuáles no. Ver la página 73 del libro.

- **Tengo estrategias y conozco herramientas para verificar que el contenido que leo o miro es verídico.**

Trabajad la definición de verificación de la página 59 del libro y poner en común los recursos que tiene el grupo para contrastar información. Después, comentad otras estrategias y trucos de verificación que aparecen a lo largo del libro.

- **Soy consciente de que a veces me creo algunas informaciones porque reafirman la opinión que tengo sobre algunos temas.**

Conversad con el grupo sobre cuándo han vivido esta situación e introducid el concepto de «sesgo cognitivo». Ver el capítulo 4 del libro «Tu mente te engaña».

- **No leo medios de comunicación porque no son objetivos; cada uno tiene su línea editorial y, por lo tanto, mienten.**

Iniciad un debate sobre la misión de los medios de comunicación y sobre las diferencias entre una opinión y una mentira. Ver las páginas 58-61 del libro.

- **Me creo todas las noticias que contienen cifras, porque son objetivas.**

Es necesario desmitificar la objetividad de los datos y reflexionar sobre la subjetividad y los errores que pueden producirse al recogerlos, analizarlos o visualizarlos. Ver las páginas 75-77 del libro.





ACTIVIDAD 1

SOPA DE DESINFORMACIÓN

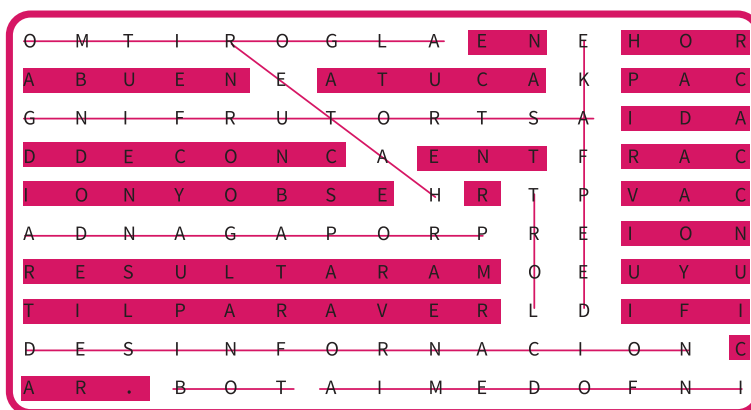
La información falsa, inexacta, engañosa y con odio hace tiempo que existe, tanto en las redes sociales como fuera de ellas. Para hacerle frente, lo primero que hay que saber es de qué estamos hablando, nombrar el problema. Por tal motivo os proponemos hacer la sopa de letras que tenéis en el cuaderno de actividades. Habrá que encontrar nueve palabras relacionadas con la desinformación (*astroturfing*, *bot*, *deepfake*, desinformación, *hater*, infodemia, algoritmo, propaganda, trol). Si las encuentran todas, podrán leer el mensaje oculto que forman las letras restantes.

Después de la sopa, hay una lista de situaciones para relacionar con conceptos que aparecen en el glosario del **capítulo 1** del libro, «Fake news». Podéis plantearlas antes o después de hacer la sopa, o como pretexto para revisar el glosario.

Pedid al alumnado que aporte ejemplos de los conceptos de la actividad y conversad sobre experiencias similares que hayan tenido: ¿qué les pasó? ¿Cuándo? ¿Qué hicieron? Después, dinamizad la conversación con preguntas del estilo: **¿cómo nos afecta la desinformación? ¿Qué pensáis que hay que hacer con los haters y los troles? ¿La propaganda es legítima? ¿Estamos bien informados?**

Soluciones:

Parte 1:

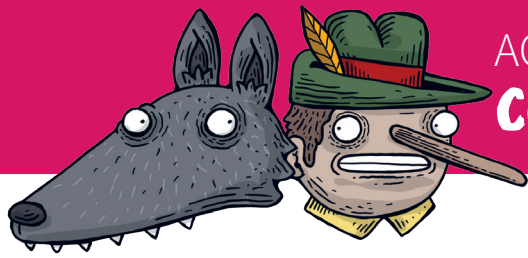


Mensaje oculto: ¡Enhorabuena! Tu capacidad de concentración y observación resultará muy útil para verificar.

Parte 2:

1. Infodemia.
2. *Phishing*.
3. *Deepfake*.
4. Polarización.
5. Desinformación.
6. Troles.
7. *Hater*.
8. Bot.





ACTIVIDAD 2

CONSPIRATIONAL MACHINE

En esta actividad os proponemos que los alumnos y alumnas entiendan qué son, qué ingredientes las forman y cómo se extienden las teorías de la conspiración, y las pongan en práctica. Os sugerimos que lo hagáis de una manera creativa para que se entienda que las teorías de la conspiración, como cualquier relato, son básicamente ficción.

Podéis adaptar la actividad en función de la madurez del grupo. Aquí os planteamos diferentes tipos de actividades en tres fases que conducen al alumnado desde a procesos cognitivos de orden inferior según la taxonomía de Bloom (como describir, nombrar e identificar), hasta a procesos cognitivos de orden superior (como construir, diseñar, planificar y crear).

Para trabajar este tema, os ayudarán los contenidos del **capítulo 2** del libro, «Lobos y pinochos».

Fase 1: ENTENDEMOS. Trabajad la comprensión del concepto: **¿qué es una teoría de la conspiración? ¿Qué ingredientes debe tener? ¿Se les ocurren ejemplos? ¿Dónde encontraron teorías de la conspiración o quién les habló de ellas?**

En esta primera fase, tienen que expresarse libremente y contar las cosas a su manera.

Fase 2: CREAMOS. Dividid al alumnado en grupos. Cada grupo tendrá que inventarse una teoría de la conspiración y presentarla en diferentes formatos:

OPCIÓN 1: La *Conspirational Machine*. ¿Recordáis la *Conspirational Machine* de la página 27 del libro? Ahora tenéis la oportunidad de recuperar esa actividad y construir una.

Preparad tres listas:

- 1)** personajes o entidades poderosas
- 2)** ideas extravagantes
- 3)** objetivos plausibles

Utilizad velcro, imanes, ruletas o mecanismos que permitan combinar de múltiples maneras los tres campos y ¡voilà!



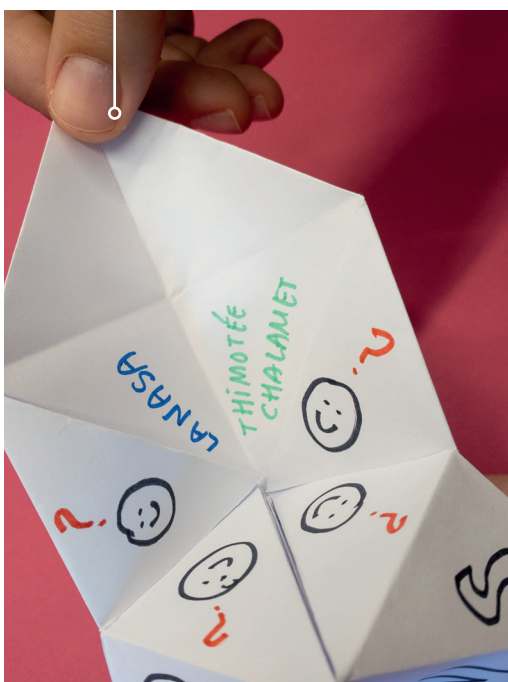


1. PERSONAJES O ENTIDADES PODEROSAS

3. OBJETIVOS PLAUSIBLES



2. IDEAS EXTRAVAGANTES



Posible resultado:

La NASA da patatas chips sabor a queso a los patos para combatir el paro.



OPCIÓN 1: ¡ConspiRAPnoia! El reto es inventarse un rap, un reguetón o alguna otra canción que explique qué son las teorías de la conspiración, que ponga ejemplos y que haga reflexionar. Como inspiración, podéis ver el vídeo [«El viaje de un bulo» de Javier Santaolalla](#).

Fase 3: COMPARTIMOS

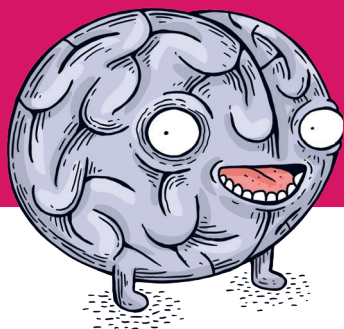
En el aula. Haced una exposición breve y explicad al resto de los grupos vuestra creación.

En el centro educativo. Montad una exposición en el pasillo o en la entrada del centro con las máquinas conspiranoicas que habéis diseñado. Señalad qué hay de cierto y de falso en estos relatos. También podéis explicar qué es una teoría de la conspiración y cómo funcionan a grupos más reducidos de alumnos.

Con las familias. ¿Vuestras familias sabrían reconocer un mundo conspiranoico? ¿Bailarían vuestro rap? ¿Qué saben de las teorías de la conspiración? Compartid las creaciones resultantes de la actividad con vuestras familias, así como las de los compañeros y compañeras.

En las redes. Compartid las canciones y las máquinas de la conspiración que habéis creado en las redes sociales, en la página web del instituto y en otros canales. ¿Qué os comentan?





ACTIVIDAD 3

BREAK OUT, ESCÁPATE DE LOS SESGOS COGNITIVOS

¿Recordáis el «Ponte a prueba» de las páginas 43-45 del libro? Teníais que adivinar en qué sesgos cognitivos había caído Cefalito, un chico normal que estudiaba en un instituto público. Le gustaba jugar al baloncesto y comer pizza. Sus *influencers* favoritos eran Closca Stop y Super Crafti. Los fines de semana iba en moto con sus primos por la montaña a quemar goma. Creía que eso del cambio climático es un timo. Estaba muy desanimado porque aún no sabía qué quería hacer después del insti, y le gustaba una persona de su clase, pero no se atrevía a decirle nada.

Misión de ejemplo

El periódico deportivo que lee Cefalito informa de que a su club de fútbol recibirá una sanción por los cánticos racistas que recibió el árbitro durante el último partido. Cefalito está enfadado porque la multa es cuantiosa y cree que es injusta. Piensa que fueron las gradas del equipo rival las que profirieron insultos al colegiado.

¿Cuál de estos sesgos ha impulsado a Cefalito a creer que quienes insultaban al árbitro eran sobre todo del equipo rival?

- a) Sesgo de la verdad ilusoria.
- b) Sesgo de autoridad.
- c) Sesgo de grupo.

Retomad los ejemplos del libro y que el alumnado proponga nuevas misiones individualmente o por grupos reducidos. Revisad entre todos las misiones de los compañeros y compañeras. Al terminar, podéis compartirlas en un muro digital o en un mural en clase.

Después del juego, en clase, podéis reflexionar sobre los sesgos cognitivos: **¿qué son? ¿Cómo nos afectan? ¿Los algoritmos tienen sesgos? ¿Cómo podemos escapar de nuestros sesgos?**

Ayudaros del **capítulo 4** del libro, «Tu mente te engaña».





Una PANTERA



Consumir información de forma crítica es clave. Por eso, en *Fake Over*, proponemos el método PANTERA para contrastar información. Os planteamos que os dividáis en parejas o en grupos pequeños para trabajar.

1. El primer paso será que cada grupo escoja tres informaciones extraídas de medios de comunicación tradicionales o de las redes sociales. Por ejemplo:

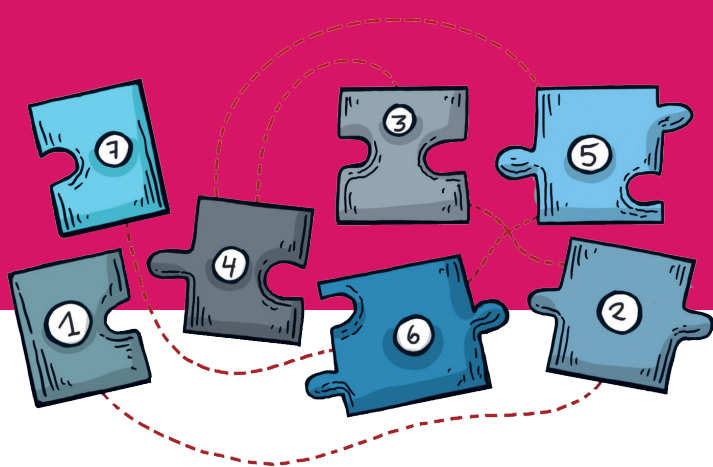
1. Marina Yers asegura: «El agua, más que hidratar, deshidrata».
2. El paro baja de nuevo y se sitúa por debajo de los tres millones de personas.
3. Este verano será el más fresco de los próximos treinta años.
4. Ibai Llanos y Esther Expósito son pareja.

2. Ahora, hay que pasar por el tamiz del método PANTERA. En el cuaderno de actividades se pueden encontrar las preguntas que responder para cada una de las informaciones.

3. Debatid si estas informaciones son falsas o están contrastadas; pero también sobre su fuente, el propósito, el lenguaje, las omisiones o la intención.

4. Para terminar, comparad diferentes informaciones sobre el mismo tema.





ACTIVIDAD 5 **DISINFOGAMES**

Hemos recopilado varios juegos para practicar conceptos que se explican en los **capítulos 7 y 8** del libro, con los que podéis aprender trucos y sumar herramientas para saber si una fotografía está descontextualizada, si un vídeo está manipulado o si hay contenido falso en redes sociales y si detrás hay un *bot* o un *trol*.

¿De dónde son estas
fotos de ciudades?
(Learn to Check)



¿De dónde son estas fotos
de edificios y monumentos?
(Learn to Check)



Spot the troll



Which face is real



Aparte de aprender a verificar, estos juegos también os pueden ser útiles para dinamizar otros debates con el alumnado sobre temas como la privacidad, la libertad de expresión o el discurso de odio:

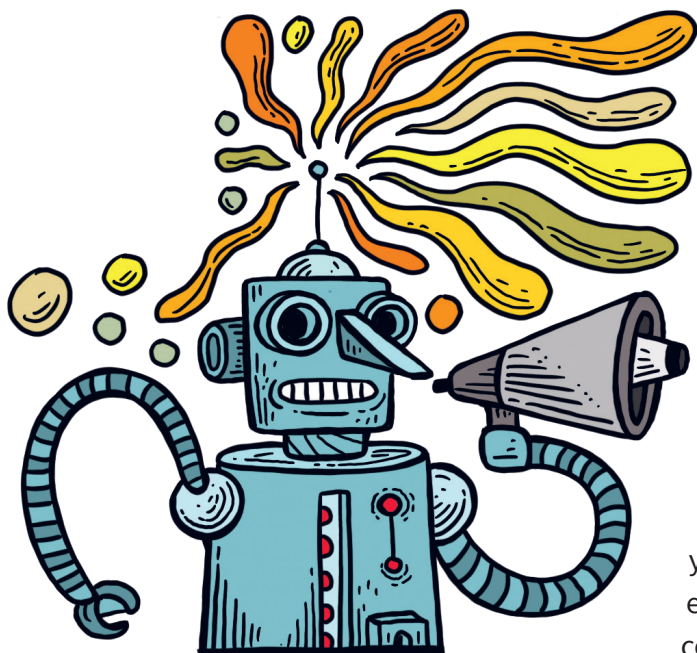
» Si podemos geolocalizar una fotografía utilizando las herramientas de Internet, **¿es seguro que subáis a la red fotos de la calle donde vivís o de vuestro instituto?**

» Imaginad que habéis hecho un comentario gracioso sobre una persona en un grupo de WhatsApp. Aunque no era vuestra intención, ahora todo el mundo se está burlando de ella. **¿Qué haríais la próxima vez? ¿Decís lo que queréis porque para eso existe la libertad de expresión o pensáis en las consecuencias no deseadas que pueden tener vuestras palabras?**

» ¿Qué hacéis si os llega una información falsa por redes sociales? ¿La compartís porque es divertido y la gente ya lo entenderá o no la compartís para que la bola no crezca?

» ¿Las redes sociales deberían prohibir contenido negacionista sobre el cambio climático, sobre el holocausto o sobre cualquier otro tema?





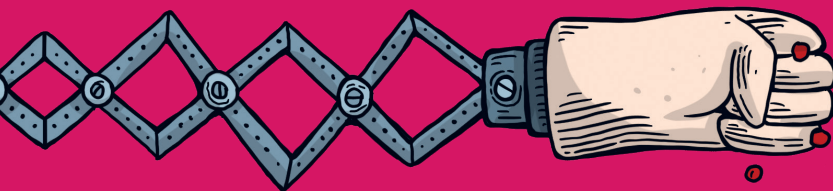
Para dinamizar el debate que surja a partir de las preguntas anteriores o de otras, os sugerimos algunas técnicas de debate y diálogo. ¡Animaos a incitar el espíritu crítico entre los y las jóvenes!

● **Técnica de posicionamiento:** la persona que media plantea uno de los temas anteriores y hace una afirmación. Aquellas personas que estén de acuerdo dicen «Sí» y se colocan en un lado. Aquellas que estén en contra dicen «NO» y se sitúan en el lado contrario. Entonces, deben argumentar por qué están a favor o en contra. Gana el bando que consiga cambiar más personas de lado.

● **Técnica del termómetro:** la persona que media hace una afirmación. En el suelo, habrá un termómetro imaginario o real (dibujado en tiza, por ejemplo). Uno de los extremos del termómetro querrá decir que se está muy de acuerdo, y el otro, que se está totalmente en desacuerdo. Hay muchas posiciones intermedias.

● **Técnica de la pecera:** colocamos entre cuatro y seis sillas en círculo (la pecera). Una silla deberá quedar libre. El resto del grupo se sitúa alrededor de las sillas, creando así un nuevo círculo (otra pecera), y escucha la conversación que llevan a cabo las personas del círculo interior. Cualquier persona del grupo exterior puede intervenir. Para hacerlo, tendrá que sentarse en la silla libre y dar su opinión. Entonces, una de las personas que esté sentada en el círculo interior tendrá que abandonar su silla (la pecera) y situarse en el círculo exterior (la otra pecera).





ACTIVIDAD 6

GAME OVER A LA DESINFORMACIÓN

En las páginas finales de *Fake Over*, tenéis un decálogo de descontaminación informativa: estrategias que podemos introducir en nuestro día a día para no caer en las trampas de la desinformación y construir, entre todos y todas, un ecosistema informativo más saludable. Incitad al alumnado a preguntarse qué podemos hacer para resistir los intentos de manipulación informativa a los que estamos sometidos, tanto en las redes sociales como fuera de ellas. Trabajadlo en clase.

»» Leed el «**Decálogo de descontaminación informativa**» de *Fake Over* (páginas 110 y 111).

»» Os recomendamos ver en clase el vídeo «**Primeros auxilios contra la desinformación**», de **Learn to Check**.

»» Divididos por parejas o en pequeños grupos de trabajo, planificad un video breve como de Tik-Tok, una historia de Instagram o memes sobre cómo luchar contra la desinformación. Podéis utilizar aplicaciones como **Canva** o **Genial.ly**.

»» Planificad la historia y la parte audiovisual (en la que grabaréis el vídeo o sacaréis la foto de base para vuestro meme), y poneos manos a la obra. Aquí tenéis una rúbrica de valoración:

RÚBRICA DE VALORACIÓN		
ASPECTOS DESTACADOS	CONTENIDO	ASPECTOS POR MEJORAR
Las imágenes tienen calidad, ritmo, están bien enfocadas y la luz es buena.	El vídeo es adecuado.	Hay un momento en el que hay un contraluz que se tendría que quitar.

Pueden irse comentando aspectos como si el sonido es bueno, si se entiende lo que se dice, si hay interrupciones del sonido o ruidos que impidan entender lo que se dice, si la idea transmite lo que queríamos, si el lenguaje es comprensible, si el código se adapta a las convenciones de la red (menciones, etiquetas, número de caracteres, etc.), si se ha pedido permiso a las personas que aparecen, si se podía grabar en el sitio en el que se ha hecho, etc.

»» Compartid y revisad el material con los demás.

»» Preparad una exposición digital contra la desinformación.

»» La persona que media escogerá las mejores propuestas y las colgará en la web y las redes sociales del centro educativo con la etiqueta #FakeOverLibro y las menciones a la editorial (@EdFlamboyant), la autora (@nereidacarrillo) y el ilustrador (@albertomontt). :)



REFLEXIÓN FINAL

Es bueno acompañar al grupo en el proceso final de reflexión. Os sugerimos algunas maneras de hacerlo:

- **Qué sabía y qué sé ahora.** Se puede repetir el test KPSI que hicimos al inicio. ¿Cómo cambian las cruces en relación con las que marcamos anteriormente? Pueden hacerlas de otro color para ser conscientes de los aprendizajes.
- **Qué hacía y qué haré a partir de ahora.** Después de haber leído el libro y trabajarlo en clase, proponed que respondan las preguntas del cuaderno de actividades en relación con cómo actuarán a partir de ahora, que tienen mucha más información y recursos sobre la desinformación.
- **Qué me llevo.** Pedid al alumnado que cumplimente el *Exit ticket* del cuaderno, que servirá como reflexión final.

Agradecimientos: a la mirada pedagógica y a la ayuda de Montse Jiménez.





FAKE OVER

CUADERNO DE ACTIVIDADES



Flamboyant

TEST KPSI

Desinformación	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo
Información maliciosa	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo
Algoritmo	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo
Deepfake	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo
Verificación	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo
Bot	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo
Infodemia	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo
Phishing	☐ Ni idea	☐ Me suena	☐ Sé qué es	☐ Sé qué es y podría explicarlo

SOPA DE DESINFORMACIÓN

Busca las nueve palabras sobre desinformación escondidas en esta sopa de letras.

O	M	T	I	R	O	G	L	A	E	N	E	H	O	R
A	B	U	E	N	E	A	T	U	C	A	K	P	A	C
G	N	I	F	R	U	T	O	R	T	S	A	I	D	A
D	D	E	C	O	N	C	A	E	N	T	F	R	A	C
I	O	N	Y	O	B	S	E	H	R	T	P	V	A	C
A	D	N	A	G	A	P	O	R	P	R	E	I	O	N
R	E	S	U	L	T	A	R	A	M	O	E	U	Y	U
T	I	L	P	A	R	A	V	E	R	L	D	I	F	I
D	E	S	I	N	F	O	R	N	A	C	I	O	N	C
A	R	.	B	O	T	A	I	M	E	D	O	F	N	I



¿Has encontrado todas las palabras de la sopa de letras? Si es así, copia por orden las letras que han sobrado y descubre el mensaje secreto que esconden.

¿Sabrías vincular cada situación de desinformación con una palabra del glosario del libro? ¡Ponte a prueba!

<1> Las noticias me marean. Tengo tanta información por tantos canales que no sé cómo escogerla ni distinguirla. Dicen tantas cosas que ya no sé qué creerme y me agobio... _____

<2> Me mandaron un mensaje al teléfono en el que afirmaban que habían sorteado un móvil y me había tocado. Decía que clicara en el enlace para obtener más información, pero no lo hice. Me pareció sospechoso... _____

<3> Circula un vídeo de Greta Thunberg subiéndose a un avión, pero parece que su cara no cuadra exactamente con su cuerpo... _____

<4> A veces me da pereza opinar en las redes sociales; parece que todo tenga que ser blanco o negro... _____

<5> He visto un vídeo electoral en Tik-Tok que afirma que los menores migrantes cobran 5000 euros al mes del Gobierno... _____

<6> He dejado de seguir una cuenta anónima que lo critica todo con provocaciones e insultos... _____

<7> En un grupo de WhatsApp, hay una persona que no para de criticar al *profe* de educación física... _____

<8> He visto una cuenta de Insta con muchos números en el nombre de usuario y que siempre habla del mismo tema; es raro... _____



BREAK OUT, ESCÁPATE DE LOS SESGOS COGNITIVOS

Propón una nueva misión. Sigue la historia de Cefalito (ver páginas 44-46 del libro), redacta una situación en la que se muestre un sesgo cognitivo y plantea una pregunta y tres posibles respuestas.



Misión

Situación:

Pregunta:

- a) Sesgo
- b) Sesgo
- c) Sesgo



¡QUE RUJA LA PANTERA!

Escoge tres informaciones extraídas de las redes sociales y contrástalas utilizando el método PANTERA de Learn to Check.

Una PANTERA



- P** — ¿De dónde viene la información?
- A** — ¿De quién es la autoría?
- N** — ¿Está actualizada o es nueva?
- T** — ¿Qué puedes decir de su lenguaje? ¿Y del tono?
- E** — ¿Puedes encontrar alguna evidencia de ella?
- R** — ¿Qué dicen de ella los demás?
- A** — ¿Puedes ampliar la información?



GAME OVER A LA DESINFORMACIÓN

RÚBRICA DE VALORACIÓN

ASPECTOS DESTACADOS

CONTENIDO

ASPECTOS POR MEJORAR



REFLEXIÓN FINAL

Después de haber leído el libro y de trabajarlo en clase, completa las frases que siguen:

» Antes pensaba que

pero ahora veo que

» Antes, cuando me llegaba una información falsa

pero a partir de ahora haré

Reflexiona sobre todo lo que has aprendido y completa el **Exit Ticket**:

EXIT TICKET



Pregunta que aún me hago

Cosas que me han parecido interesantes



Cosas que me llevo



