



¿Quién se esconde detrás de los bulos?_Anexo 3

Ana Pastor García es una reconocida periodista española; puede que la conozcas por sus intervenciones en programas de la televisión o en otros medios de comunicación. Ella es la cabeza visible de [Newtral](#), una de las agencias españolas de verificación que forma parte de la Red Internacional de Verificación de Datos ([International Fact-Checking Network](#)). Esta red reúne a periodistas de 50 países que se dedican a la verificación y contraste de hechos.

En España podemos encontrar varias de estas agencias de verificación de noticias que se encargan de determinar el grado de veracidad de una información analizándola y compartiendo sus resultados.

Recurso_digital_3.1

<https://youtu.be/6o4yMkjHIGQ>

Espacio blanco, espacio negro

La desinformación es la información falsa y engañosa que se difunde de manera intencionada con el fin de engañar y manipular. La encontramos diariamente en los medios y las redes, camuflada entre contenidos veraces o directamente expuesta sin pudor en mensajes y comunicaciones. El alumnado, como colectivo residente permanentemente en las redes, puede ser objeto de ella entrando directamente en las aulas. La desinformación tiene muchos colores y emplea muchos trucos para confundirnos y sumarnos al caos informativo. No tiene un solo origen y puede estar sujeta a motivos económicos, políticos o sociales.

Actividad 3.1. Chequea tu vocabulario (Actividad individual)

Hay muchas palabras que encontramos cuando se habla de la desinformación. ¿Sabrías identificarlas correctamente? Arrastra cada palabra a su lugar correspondiente identificando así la definición de cada término relacionado con la desinformación.

Recurso_digital_3.2

<https://app.Lumi.education/run/zFOrQk>

Bulo, hoax, fake

Siempre ha existido la información engañosa en forma de bulos: en la historia, en la política, en la Ciencia, en la medicina, el deporte... Ningún campo parece estar a salvo de ellos y hoy en día se propagan a velocidad vertiginosa.

¿Conoces la historia de *La guerra de los mundos* de Orson Welles? En la noche de Halloween de 1938 una narración radiofónica muy convincente hizo creer a miles de personas que se estaba produciendo una invasión alienígena (en aquella época la radio era la principal fuente



de información para muchas familias). Los cuidados detalles y la puesta en escena tan realista llevó a muchas personas a salir huyendo de sus hogares.

Durante la pandemia de SARs-Cov2 sufrimos un bombardeo incesante de noticias falsas que aumentaban aún más la intranquilidad de esta dura etapa. Noticias curiosas como esta: “Las gárgaras con agua y sal o con vinagre eliminan el riesgo de contagio” se reproducían diariamente en las redes y mensajería.

La organización [First Draft](#) ha clasificado la información falsa en siete grandes grupos, despliega para ver el contenido.

Recurso_digital_3.3

<https://app.Lumi.education/run/gcfRg3>

Sesgos

Un sesgo es un cambio en la dirección o una tendencia o inclinación. Aunque se han identificado muchos sesgos en el campo de la desinformación, Begoña Díaz, de la Universidad Internacional de Cataluña, en Barcelona, nos explica en este vídeo qué son los sesgos cognitivos, cuales son cuatro tipos principales (el sesgo de confirmación, el sesgo de anclaje, el de grupo y el de autoridad) y cómo influyen.

Recurso_digital_3.4

<https://youtu.be/a3lvAl5ADQs>

Actividad 3.2: ¿Qué has entendido? (Actividad individual)

Cuando visualizamos un vídeo o leemos un artículo, es importante poder realizar un resumen donde se muestren las ideas primarias, las secundarias, y se haga una labor de condensación de la información en pocas líneas. Para ello te proponemos que utilices las Notas de Cornell para practicar la sintetización de la información.

Recurso_digital_3.5

<https://app.Lumi.education/run/ayt7z7>

Actividad 3.3: El trivial de la desinformación (Actividad en pareja)

Ahora que ya conoces más este tema es el momento de jugar una partida al Trivial de la desinformación de *Learn to check* y refrescar alguno de los contenidos que has encontrado en esta parte.



Recurso_digital_3.6

<https://learntocheck.org/item/el-trivial-de-la-desinformacion/>

Coctel de engaños

Con la llegada de la Inteligencia Artificial, el mundo de los *fake news* se ha multiplicado exponencialmente, ya que cada vez surgen más aplicaciones y herramientas digitales de fácil manejo con las que intercambiar caras, modificar la expresión o expresar una opinión empleando una imagen estática que se convierte rápidamente en un vídeo de sencilla difusión.

Seguramente habrás visto el vídeo de Barak Obama poniendo “verde” a Donald Trump pero, como muchas de las informaciones que nos llaman la atención, es rotundamente falsa. Se ha empleado un *software* para modular las palabras de Obama (*Adobe After Effects*) y una app con IA, *FakeApp* para modificar los movimientos de la cara. Jordan Peele ha sido el creador de este *deep fake* a partir de vídeos verdaderos que ha dado la vuelta al mundo. Él no quería confundir al espectador; su intención era llamar de esta manera la atención sobre los peligros del empleo de los deep fakes que camuflan la realidad y aumentan la desinformación.

Recurso_digital_3.7

<https://youtu.be/AmUC4m6w1wo>

Los deep fakes suelen ser vídeos de apariencia más o menos real que se producen empleando técnicas de Machine learning con redes neuronales artificiales llamadas GAN (redes generativas antagónicas). La inteligencia artificial es capaz de aprender de contenidos similares durante un entrenamiento recreando una imagen similar.

Actividad 3.4: Distinguir la verdad de la mentira (Actividad en pareja)

Distinguir la verdad de una falsedad no es tarea fácil, porque la tecnología cada vez es más eficiente y consigue mejores resultados; por eso, te proponemos que entrenes con estas dos páginas web.

- En la primera tendrás que poner en juego todas tus habilidades e intentar identificar la cara creada artificialmente. ¿En qué te fijarás? ¿En la expresión de los ojos?
¡Vamos por ello!

Recurso_digital_3.8

<https://www.whichfaceisreal.com/>



- En la segunda nos muestran varias obras de arte; algunas son reales y otras no lo son. ¿En qué te fijarás? ¿En los trazos del pincel?

Recurso_digital_3.8

<https://ai-or-art.dicitur.repl.co/art.html>

Verificación digital

Como habrás podido observar, no todo lo que encuentras en internet puede servirnos como base de nuestro aprendizaje, por ello, es muy necesaria una mirada crítica sobre los contenidos que vamos encontrando y ayudarnos de un algún procedimiento clarificador para no introducir contenidos no válidos o poco fiables.

La verificación es un proceso que implica aplicar y desarrollar el pensamiento crítico diferenciando contenido valioso del que no lo es. En ella debes aprender a evaluar la información recogida poniendo en juego tus habilidades digitales. Es lo que llamamos convertirse en un “*fact checker* educativo”, ya que la verificación es muy necesaria en tu aula y en tu centro educativo como base de una cultura digital sólida, coherente y, sobre todo, fiable.

Para ayudarte en este proceso puedes emplear varias herramientas digitales que te harán la verificación más sencilla. Vamos a verlo con un ejemplo:

Recurso_digital_3.9

[Imagen de huracan lan](#)

En el mes de septiembre de 2022 el huracán Ian alcanza la categoría 4 alcanzando Cuba y Estados Unidos. En la [Escala Saffir-Simpson](#) la categoría 4 es la penúltima con vientos de más de 200 Km/hora y un poder de devastación muy alto sobre viviendas y edificaciones (puedes observar una simulación de esa destrucción en la web).

Nos llega a nuestro Whatsapp un vídeo compartido en el grupo clase mostrando el ojo de Ian con unas particulares nubes ondulantes.

A pesar de las espectaculares imágenes de las nubes, vamos a comprobar la veracidad de la información. Accedemos a [Fact Checker Explorer](#) y exploramos las palabras clave “nubes ondulantes” (acuérdate de los operadores de búsqueda)

Recurso_digital_3.10

Imagen captura de la verificación



El resultado de la búsqueda es concluyente: la información es falsa y nos muestran además [el informe de la agencia de verificación](#) donde realizan un análisis pormenorizado de la noticia.

- Resultado de la verificación: **FALSO**

Esta sería una primera verificación, rápida y sencilla, pero vamos a explorar a continuación una verificación profunda de la información.

Pasa el colador: gato o pantera

En una noche oscura ¿sabrías distinguir un gato negro de una pantera negra? Complicada tarea, pero no imposible de realizar. No te dejes engañar; recuerda los sesgos cognitivos y aplica una estrategia de verificación.

La plataforma [Learn to check](#), centrada en combatir la desinformación, nos propone un completo proceso de verificación en siete etapas bajo el acrónimo **PANTERA**. Después de analizar todos estos elementos tendrás una opinión coherente sobre el recurso que has seleccionado.

- Procedencia
- Autoría
- Novedad
- Tono
- Evidencias
- Réplicas
- Amplía

Actividad 3.5: Saca la garra y pon a prueba tu memoria de verificador educativo (Actividad individual)

En este juego de imágenes debes localizar las parejas relacionadas con el proceso de verificación y el método Pantera. Saca la garra y vamos a ello.

Recurso_digital_3.11

https://app.Lumi.education/run/73_3NE

Kit digital de verificación

Esta pequeña caja de herramientas digitales te va a ayudar mucho en la verificación de contenidos. Como todas las herramientas digitales pueden sufrir cambios o ser modificadas, esta es una propuesta abierta que puedes ir completando cuando empieces a verificar.



- [Fact Checker Explorer](#): para una comprobación rápida y eficaz de contenido.
- [Wayback machine](#): introduciendo la dirección de la web podrás ir comprobando como ha ido cambiando a lo largo del tiempo.
- [Google imágenes](#): empleando la búsqueda inversa o Google Lens en tu dispositivo podrás localizar el origen de la imagen en segundos y comprobar su veracidad. Sube el archivo o pega la url.
- [TinEye](#): realiza también una búsqueda inversa de gran utilidad, bien subiendo el archivo, bien con la dirección web
- [Fotoforensics](#): si dudas si la imagen está manipulada, fíjate bien en los ojos de la persona y también puedes usar esta web para salir de dudas.
- [Youtube Data Viewer](#): esta herramienta, impulsada por Amnistía Internacional, es de gran ayuda para rastrear la url de los vídeos de dudoso origen.
- [Google Maps](#), [Google Street View](#) y hasta el mismísimo [Google Earth](#) nos ayudan a geolocalizar lugares que aparecen en imágenes y vídeos verificando en el proceso si existe o no coincidencia con los mostrados.
- [InVid](#): en el caso de las redes sociales, la verificación es muy necesaria: revisa el perfil, las publicaciones y prueba esta herramienta en múltiples versiones para no caer en la trampa.

Actividad 3.6: En busca del trol (Actividad en pareja)

Seguramente el proceso de verificación ahora mismo te parece complejo, pero una vez que te inicies en la verificación ya no podrás volver atrás. Te proponemos explorar contenidos y tratar de identificar publicaciones falsas. En este caso queremos identificar al trol (persona con identidad desconocida que publica mensajes provocadores, irrelevantes, polémicos o fuera de lugar con el fin de provocar polémica en una red).

¿Alguna vez te has encontrado con alguno? ¡Desconfía, están cerca! Examina bien la propuesta de imágenes que te muestran. Son contenidos reales de las redes sociales. Luego decide si es una cuenta legítima o un trol.

Recurso_digital_3.12

<https://spotthetroll.org/>

Actividad 3.7: Conviértete en un *fact checker* educativo (actividad en grupo)

Ahora ya tienes la información y las herramientas; solo queda practicar para ello dentro de tu equipo de trabajo, vais a aportar cada uno, un contenido, bien una búsqueda en Internet, un mensaje recibido en vuestro dispositivo o cualquier información que os haya llegado en estos días.



Someted vuestros contenidos a un proceso intenso de verificación: buscad, comparad, desconfiad y contrastad esas informaciones. Trabajad en equipo y consensuad vuestros descubrimientos para completar la clasificación en formato de tabla.

Con la ayuda del kit digital del verificador y el método Pantera. Intenta clasificar esos contenidos o recursos en estas cuatro categorías:

Recurso_digital_3.13

<https://app.Lumi.education/run/h32MZi>

No te olvides de revisar la rúbrica de la tabla de recogida de información para saber qué indicadores de logro vamos a evaluar en esta actividad.

Recurso_digital_3.14

Rúbrica de la búsqueda

Tiempo aproximado	1 sesión
Evaluación	Rúbrica de la Nota de Cornell y rúbrica de la tabla https://app.Lumi.education/run/zK1Cg5

Lista de verificación de realización de actividades

Una vez realizadas las actividades de esta parte de la situación de aprendizaje "No fake" (individuales y en grupo) completa el *check* de cada una de ellas, te servirá para evidenciar avances.

Lista de verificación 3

<https://app.Lumi.education/run/zK1Cg5>

Cita de la autoría

Recurso digital 3.1

- [Medios de comunicación social](#) 2020 by [15946987 Pixabay License](#)
- [Noticias](#) 2016 by [tommyvideo Pixabay License](#)
- [Pared de vídeo](#) 2016 by [tommyvideo Pixabay](#)



	<p><u>License</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Ana Pastor García 2013 by Victoriano Izquierdo CC BY 2.0→ Ana Pastor en iRedes 2013 by iRedes Burgos CC BY 2.0→ Pastor periodista 2013 by Ignacio Inglaterra CC BY 3.0→ Ana Pastor 20 minutos 2011 by 20minutos.es CC BY 3.0
Recurso digital 3.9	<ul style="list-style-type: none">→ Hurricane Ian satellite 2022 by Florida Fish and Wildlife CC BY NC ND 2.0