

A stack of newspapers is shown, with a small doll standing on top. The doll is wearing a yellow top and red pants, and is holding a pencil. The background is a blurred stack of newspapers.

# Esas notas, ¿es fake news?

Memorándum de Enseñanza

## Autores

Estudiantes de la carrera de  
Pedagogía en Educación Media en Inglés  
de la Universidad de Talca:

Catherine Solagne Bustamante Moraga  
Claudia Alejandra Urrutia Reyes  
Javiera Ignacia Contreras Sepúlveda  
Mariana Marcela Sáenz Álvarez  
Millaray Naomi Alarcón Dinamarca  
Paula Alejandra Beltrán Andaur

## Editores

**Fernando Bolaños Zarate**  
Investigador postdoctoral de Núcleo  
Milenio de Desigualdades y Oportunidades  
Digitales (NUDOS, NCS2022\_046)

**Miguel Ángel Cerna Cáceres**  
Académico de la Facultad de Ciencias  
en la Educación, Universidad de Talca

Ilustrado por Catalina Abarca García  
Maquetación de Scriptorium Editores SpA

# Esa nota, ¿es fake news?

## Memorándum de Enseñanza

### INTRODUCCIÓN

El objetivo de este memorándum de enseñanza es compartir una secuencia pedagógica destinada a hacer frente a la información falsa (en inglés, fake news) y poco fiable que se puede encontrar en internet. Interactuar con la información de forma irreflexiva puede conllevar riesgos. Como profesoras en formación, esperamos que este documento pueda contribuir al desarrollo de las habilidades necesarias para interactuar con la información de forma reflexiva y consciente.

Este documento incluye tres amplias secciones. En primer lugar, delimitamos la problemática identificada. Luego, desarrollamos con más detalle dicha problemática. Posteriormente, se presenta la secuencia didáctica. Por último, se incluye un glosario de términos específicos utilizados en este documento.

### PROBLEMÁTICA IDENTIFICADA

La evidencia sugiere que los y las estudiantes de educación media de Chile solo han desarrollado habilidades digitales básicas para tener éxito en una sociedad de la información, pero no habilidades digitales de nivel superior. Congruentemente, los y las estudiantes enfrentan dificultades al interactuar con las tareas requeridas para una sociedad del conocimiento. Para una sociedad del conocimiento, su capacidad para filtrar datos e identificar contenidos sesgados en línea se con-

vierte en primordial. La brecha perceptible en el desarrollo de habilidades digitales (es decir, para una sociedad de la información frente a una sociedad del conocimiento) arroja luz sobre la necesidad de atender una serie de cuestiones; entre ellas, la necesidad de reflexionar sobre la fiabilidad y relevancia de la información disponible en la red.

### DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA PROBLEMÁTICA

Al usar el constructo sociedad de la información, se está aludiendo a una sociedad cuya atención se centra en el intercambio y manipulación de la información a través de la ejecución de tareas básicas que solo requieran el uso de habilidades digitales de nivel inferior (cf., Anderson, 2008; van Dijk & van Deursen, 2014). Por ejemplo, abrir una nueva pestaña en el navegador y buscar información en internet. Por el contrario, la sociedad del conocimiento hace referencia a la producción, manipulación y transformación de dicha información en conocimiento a través del uso de habilidades digitales de nivel superior (cf., Repanovici, 2006, p. 138). Para esta última sociedad, las prácticas se inclinarían, por ejemplo, hacia la habilidad de filtrar datos e identificar contenido sesgado, así como evaluar la confiabilidad y relevancia.



“Investigaciones recientes en Chile sugieren que los y las estudiantes únicamente han desarrollado las habilidades digitales necesarias para beneficiarse de los recursos y bienes que ofrece una sociedad de la información.

Se trata, en tanto, de una sociedad que se rige por el uso de hardware y software para buscar información sin juzgar ni filtrar los datos (Bolaños & Pilerot, 2021). Por tal razón, los y las estudiantes no poseen las habilidades fundamentales para aprovechar las potencialidades de una sociedad del conocimiento, la cual requiere del desarrollo de habilidades intelectuales de orden superior que faciliten la transformación de la información en conocimiento (Bolaños & Pilerot, 2023).

Un ejemplo de estas investigaciones es el Informe Internacional 2018 del Estudio Internacional de Alfabetización Informática e Informacional de la IEA. En él se revela que actualmente las y los estu-

diantes chilenos se sitúan en los niveles más básicos respecto a la Alfabetización Informática e Informativa (CIL, por su acrónimo en inglés) (Fraillon et al. 2019). Dicho nivel indica que los y las estudiantes únicamente han adquirido las habilidades y destrezas para desenvolverse en una sociedad de la información (es decir, solo pueden abrir un enlace en una nueva pestaña del navegador, utilizar un software para recortar una imagen e insertarla en un documento, entre otros). Esto deja margen para mejorar y para que nuestra sociedad evolucione hacia una “sociedad del conocimiento [que] presupone necesariamente una sociedad de la información, pero no al revés” (Anderson, 2008, p. 6).

El CIL varía en función de la capacidad del o la estudiante para realizar determinadas tareas. Desde reconocer y trabajar con características básicas de software y hardware (por ejemplo, niveles CIL 1 y 2), hasta un uso y manejo más independiente e intencional de un sistema informático para recopilar, evaluar y seleccionar información (niveles CIL 3 y superiores). En el Nivel 3, uno de los niveles que necesitan un mayor desarrollo en el contexto chileno, los y las estudiantes deberían trabajar de forma independiente para realizar investigaciones exhaustivas y recopilar información seleccionando la fuente más adecuada. Para ello, requieren poder rescatar información, que incluye, pero no se limita a, el utilizar comandos de software reconocidos para editar y añadir contenido. Más aún, en el Nivel 3, deberían ser capaces de reconocer los motivos e inclinaciones detrás de la información y así determinar su credibilidad y relevancia. El Nivel 3, por tanto, implica ser capaz de llevar a cabo prácticas para una sociedad del conocimiento. (cf., Fraillon et al., 2019). Algunas tareas que los y las estudiantes chilenos deberían ser capaces de realizar en este nivel son evaluar la confiabilidad de la información de un sitio web, identificar contenidos sesgados, seleccionar información re-

levante y demostrar control de la disposición de imágenes y textos al crear un afiche. Sin embargo, el estudiantado chileno está lejos de alcanzar el Nivel 3 del CIL (es decir, de ejecutar prácticas para una sociedad del conocimiento). Como informaron Fraillon et al. (2019, p. 74), el 70% de los y las participantes chilenos se posicionó entre los niveles 1 y 2, mientras que solo el 10% alcanzó el nivel 3 y ninguno el nivel 4. Esto sugiere que, en Chile, los y las estudiantes no poseen la capacidad de discernir entre fuentes confiables y cuestionables; y, como tal, es más probable que sean incapaces de reconocer fuentes sesgadas así como discriminar y seleccionar información relevante.

A este respecto, para desenvolverse en una sociedad del conocimiento, el estudiantado requiere desarrollar y dominar diversas habilidades que les permitan construir conocimiento en un mundo



que requiere mantenerse actualizado ante los nuevos cambios y avances en política, economía, tecnología y cultura. (Anderson 2008). En Chile, el Ministerio de Educación (MINEDUC) parece estar de acuerdo con autores como Anderson (2008). De acuerdo a las bases curriculares

chilenas, las Habilidades del Siglo XXI son clave para que los y las estudiantes se adapten a nuevas “formas de trabajar, pensar y aprender” (MINEDUC, 2019, p. 25), enfatizando en el uso eficiente de la información para que busquen, clasifiquen, evalúen y utilicen críticamente diversas fuentes de información dentro y fuera del aula (p. 26).

Por consiguiente, el concepto fake news (i.e., información falsa) adquiere especial relevancia en la sociedad del conocimiento, fundamentalmente ante la vasta cantidad de información a la que los y las estudiantes están expuestos en internet. El fácil acceso al ciberespacio, la rápida difusión de información, así como la carencia de las habilidades necesarias para juzgar críticamente cierta

información, convierte a las y los estudiantes en un blanco fácil para ser influenciados por información falsa, lo que podría perjudicar su proceso de adquisición de las habilidades digitales esenciales para desempeñarse eficientemente en una sociedad del conocimiento. El objetivo de este memorándum de enseñanza es abordar la información falsa en internet y proporcionar a los y las docentes sugerencias para trabajar y desarrollar las habilidades digitales necesarias en el aula.

### UNA PROPUESTA:

#### UNA SECUENCIA PEDAGÓGICA DIDÁCTICA

La siguiente secuencia pedagógica didáctica tiene como objetivo crear un espacio donde los y las estudiantes de enseñanza media puedan analizar y reflexionar sobre la información que se encuentra en las plataformas de redes sociales. El objetivo final es que los y las estudiantes determinen si dicha información es confiable, veraz o falsa. Para empezar, dicha secuencia didáctica consta de tres sesiones teóricas y prácticas conectadas las cuales abordan temas como el manejo de la información, la importancia de identificar fuentes de información y la creación de un producto para consolidar lo aprendido. Los temas se tratarán en tres talleres de 45 minutos que involucran una metodología de trabajo colaborativo que incluye discusiones grupales, análisis de casos prácticos, reflexiones y la construcción de una infografía.

La metodología de trabajo propuesta busca fomentar la colaboración. Esto primero, mediante el hecho de que los estudiantes diseñen y publiquen conjuntamente una infografía.

#### Detalles:

- ✎ Los y las estudiantes verán un video de TikTok. Éste proporcionará información sobre una catástrofe natural. Dicho vídeo se compartirá a través de un código QR. Los y las estudiantes deben ver y analizar el video en equipos.
- ✎ Después de un espacio de reflexión personal, los y las estudiantes se reunirán en grupos para discutir si la información en el video es real o falsa.
- ✎ Una vez que hayan discutido sus diferentes perspectivas con respecto al video de TikTok, los y las estudiantes crearán una infografía. Para tal fin, usarán Canva. Una infografía de este tipo debe estimular una conversación sobre la importancia de buscar información y verificarla visitando fuentes consideradas fiables.

TABLA I: DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS SESIONES

SESIÓN I: DISCRIMINACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Discernir la información real y falsa encontrada en las redes sociales y reflexionar sobre la importancia de investigar información de múltiples fuentes confiables.
SESIÓN II: AUMENTAR LA CONCIENCIA SOBRE LAS FUENTES CONFIABLES A TRAVÉS DEL DIÁLOGO	Entender y discutir la importancia de investigar la información tal como se encuentra dentro de las spuestas fuentes confiables dentro de los entornos del internet.
SESIÓN III: CREACIÓN DIGITAL DE UNA INFOGRAFÍA	Utilizar el reconocido software Canvas para editar y reorganizar la información seleccionada para la creación de un póster.



Para enlazar todas las sesiones en una secuencia cohesionada, se emplearán como caso práctico las siguientes preguntas de situación y reflexión:

**TABLA 2: CASO PRÁCTICO**

**EL CASO PRÁCTICO:**

Te envían un vídeo de TikTok recién publicado en el que te informan sobre una catástrofe natural que está ocurriendo en el mundo. ¿Cómo decides si es una información fiable o no? Para ello, lo que debes hacer es lo siguiente:

<b>SESIÓN I</b>	<p>a) Ver el vídeo tantas veces como creas necesario. Después, analiza el vídeo y contesta individualmente a las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Puedes identificar la fuente de información del vídeo?</li> <li>2. ¿Propone el vídeo opiniones subjetivas u objetivas?</li> <li>3. ¿Puede encontrarse la misma información en otros sitios web?</li> <li>4. ¿Está ocurriendo hoy esta catástrofe natural?</li> </ol> <p>b) Busca, selecciona y lee tres artículos de fuentes fiables sobre la noticia presentada en el vídeo. Para ello, debes tener en cuenta los siguientes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El autor o autores</li> <li>2. La fecha de publicación</li> <li>3. El sitio de publicación</li> </ol> <p>c) Analiza los artículos que seleccionaste previamente respondiendo las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisa el perfil de los autores: ¿Han publicado otros artículos? ¿De qué tratan sus otros artículos?</li> <li>2. ¿La información presentada por la fuente del artículo es obsoleta o inexacta? ¿Es válida y aplicable?</li> <li>3. ¿Es fiable y reputada la fuente de información (sitio de publicación) del artículo?</li> </ol>
<b>SESIÓN II:</b>	<p>a) Compara la información presentada en los artículos con la del vídeo de TikTok respondiendo a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Es la información proporcionada por el artículo similar a la que aprendiste viendo el vídeo de TikTok?</li> <li>¿En qué se diferencia la información del vídeo de TikTok y la de los artículos que has leído?</li> </ul> <p>b) Comenta tus conclusiones con tus compañeros y compañeras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Por qué crees que la gente crea noticias falsas?</li> <li>– Si compartieras estas noticias falsas con tus padres, ¿crees que se las creerían? ¿Por qué?</li> <li>– ¿Crees que creer en noticias falsas es algo que sólo ocurre en determinadas generaciones? ¿Por qué?</li> <li>– ¿Qué crees que es importante hacer para evitar que las “fake news” se hagan virales y la gente crea en ellas?</li> <li>– ¿Ayudaría esto a concientizar a la gente para que filtre la información que aparecerá en las noticias?</li> </ul>

<b>SESIÓN III</b>	<p>a) Seleccionar y adaptar información para la creación de una infografía.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selecciona y adapta la información que has encontrado en los artículos solicitados anteriormente.</li> <li>2. Dirígete al programa Canva y selecciona un diseño en blanco para la infografía.</li> <li>3. Escribe la información seleccionada en el diseño en blanco.</li> <li>4. Selecciona las imágenes que utilizarás en tu infografía.</li> <li>5. Distribuye la información y las imágenes en tu infografía.</li> <li>6. Entre las opciones que ofrece el software, selecciona el tipo de letra, los colores y las imágenes que utilizarás para tu infografía.</li> <li>7. Comparte tu infografía con tus compañeros de clase y explica tus razones para decidir tus fuentes fiables.</li> </ol>
-------------------	---

**GLOSARIO**

**ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA**

En Chile, de acuerdo con el Ley General de Educación (2009), la educación formal se divide en educación parvularia (estudiantes desde los cuatro hasta los seis años de edad), educación básica (ocho años de educación formal, estudiantes de seis a catorce años de edad - en promedio) y educación media (cuatro años de educación formal, estudiantes entre las edades de catorce a dieciocho años de edad - en promedio). Cuando nos referimos a estudiantes de educación media, nos dirigimos a estudiantes entre las edades de catorce a dieciocho años de edad del sistema educacional chileno.

**SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN**

La sociedad de la información está caracterizada por el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). Las TIC se usan para la creación, proceso, distribución y uso de información (Bundy, 2004; Anderson, 2008). Sin embargo, la transición hacia una sociedad de la información no es exclusivamente tecnológica, sino que también incluye cambios institucionales, económicos y culturales, haciendo de la información un aspecto central en el conjunto de aspectos de la vida.

De acuerdo a Meier (2012, p. 191), “una sociedad del conocimiento se distingue a sí misma por el hecho de que organiza la adquisición, seguridad, uso, y distribución de conocimiento y esto permite que las instituciones y ciudadanos tengan acceso a sistemas basados en el conocimiento”. En Chile, el Ministerio de Educación (MINE-DUC) busca mejorar y evolucionar a sus estudiantes desde una sociedad de la información hacia una sociedad del conocimiento a través del desarrollo de las Habilidades del Siglo XXI. Para una sociedad del conocimiento, las TICs tienen un rol significativo, pero no son asignadas como las responsables para la creación del conocimiento.

La idea de una sociedad del conocimiento podría ser capciosa si los responsables políticos concluyen que las TICs crean conocimiento, más que reconfigurar el acceso del conocimiento y expertiz. Es más probable que las iniciativas estuvieran balanceadas con otras iniciativas educacionales si los educadores y políticos se enfocan en el valor de las TICs como portadoras que apoyan el “tele-acceso”, más que como creadoras del conocimiento.

## HABILIDADES DEL SIGLO XXI

Durante el siglo veintiuno, las tecnologías digitales impactan a la sociedad (Bolaños & Pilerot, 2023), y esos impactos requieren competencias particulares, identificadas internacionalmente como Habilidades del Siglo XXI (MINEDUC, 2019). Según estudios, las estas habilidades “incluyen creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas, habilidades colaborativas, habilidades en tecnologías de la información, nuevas formas de alfabetización, y conciencia social, cultural y metacognitiva” (Care & Griffin, 2015, par. 1). Estas habilidades preparan a los estudiantes para los retos y oportunidades de la sociedad actual, garantizando las herramientas necesarias para tener éxito en el mundo laboral y contribuir al desarrollo sostenible de la sociedad.

Las habilidades necesarias para interactuar con las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC) pueden englobarse bajo diferentes conceptos. Existen diferencias onto-epistemológicas entre los conceptos, por lo que no pueden ser utilizados de manera intercambiable (Bolaños & Salinas, 2020). No obstante, según Bolaños et al. (2023), se pueden encontrar algunas similitudes entre los diferentes conceptos utilizados para referirse a las habilidades necesarias para interactuar con las TIC. En este memorándum de enseñanza se empleó el término habilidades digitales (DA, por sus siglas en inglés) para referirse a estas habilidades. Se entiende por DA:

- a. Habilidades que permiten el uso adecuado de las herramientas digitales, tanto de hardware como de software.
- b. Habilidades de comunicación y colaboración en entornos digitales.
- c. Habilidades de búsqueda y recuperación de información en entornos digitales.
- d. Capacidad de creación de contenidos en entornos digitales.

Estas habilidades “son claves para la participación social y la igualdad, así como actores fundamentales en la reducción de brechas socioeconómicas y culturales” (Bolaños & Pilerot, 2021, p. 2) y para las actividades que requieren que los estudiantes interactúen con la información.

## NIVELES DE ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA E INFORMACIONAL

La Alfabetización Mediática e Informacional Digital (CIL, por sus siglas en inglés) es la “capacidad del individuo para utilizar las computadoras para investigar, crear y comunicarse con el fin de participar eficazmente en el hogar, en la escuela, en el lugar de trabajo y en la sociedad” (Fraillon, 2019, p. 53). La estructura del constructo CIL hace referencia a cuatro vertientes que enmarcan las habilidades y conocimientos abordadas por la evaluación CIL: comprensión del uso del ordenador, recopilación de información, producción de información y comunicación digital (Fraillon

et al., 2019). Basado en esos estándares, Fraillon et al. (2019) crearon una escala de logros y clasificaron los niveles CIL del más fácil al más difícil utilizando los siguientes niveles:

**TABLA 3: NIVELES CIL**

<b>NIVEL 1</b>	“Los alumnos demuestran un conocimiento práctico funcional de los ordenadores como herramientas y una comprensión básica de las consecuencias de que múltiples usuarios accedan a los ordenadores” (Fraillon et al, 2019, p. 57).
<b>NIVEL 2</b>	Los alumnos utilizan ordenadores para completar tareas básicas y explícitas de recopilación y gestión de información [...] Realizan ediciones básicas y añaden contenido a productos de información existentes en respuesta a instrucciones específicas” (Fraillon et. al, 2019, p. 57).
<b>NIVEL 3</b>	“Los alumnos demuestran la capacidad de trabajar de forma independiente cuando utilizan ordenadores como herramientas de recopilación y gestión de información” (Fraillon et. al, 2019, p. 58).
<b>NIVEL 4</b>	“Los alumnos seleccionan la información más relevante para utilizarla con fines comunicativos [...] También utilizan las funciones de software adecuadas para reestructurar y presentar la información de forma coherente con las normas de presentación” (Fraillon et. al, 2019, p. 58).

## REFERENCIAS

Anderson, R. E. (2008). Implications of the Information and Knowledge Society for Education. In *International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education* (pp. 5-22) Springer US.

DOI: [http://doi.org/10.1007/978-0-387-73315-9\\_1](http://doi.org/10.1007/978-0-387-73315-9_1)

Bolaños, F. & Pilerot, O. (2021): Digital abilities, between instrumentalization and empowerment: a discourse analysis of Chilean Secondary Technical and Vocational public policy documents, *Journal of Vocational Education & Training*, DOI: [10.1080/13636820.2021.1973542](https://doi.org/10.1080/13636820.2021.1973542)

Bolaños, F. & Pilerot, O. (2023). Where are digital abilities within Chile’s State technical formation centres? A discourse analysis of public policy, *Journal of Vocational Education & Training*, DOI: [10.1080/13636820.2022.2161407](https://doi.org/10.1080/13636820.2022.2161407)

Bolaños, F., Salinas, Á. (2021). Secondary vocational education students’ expressed experiences of and approaches to information interaction activities within digital environments: a Phenomenographic study. *Educ Inf Technol*, 26, 1955–1975 . DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10322-0>

Bundy, A. (2004). *Australian and New Zealand Information Literacy Framework: principles, standards and practice*. Council of Australian University Librarians.

Dutton, W.H., & Loader, B.D. (Eds.). (2003). *Digital Academic: New Media in Higher Education and Learning* (1st ed.). Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203995280>

Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T. & Duckworth, D. (2019). *Preparing for life in a Digital World: IEA International Computer and Information Literacy Study 2018 international report*. Springer. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-38781-5>

Griffin, P. & Care, E. (2015). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. (Vol. 2). Springer Dordrecht.

van Deursen, A. J. A. M., & van Dijk, J. A. G. M. (2014). *Digital Skills Unlocking the Information Society* (I ed., pp. 91).

Ministerio de Educación. (2019). *Bases Curriculares 3° y 4° medio*. [https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-91414\\_bases.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-91414_bases.pdf)

Ministerio de Educación, (2009). *Ley general de educación N° 20370*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile.

Repanovici, A. (2006). *Exploitation of information resources within knowledge society: digital library*.