



Anti-
RUMQUR

MODULO 4
ACTUA- COMPORTAMIENTO ONLINE
CONTRA LA DESINFORMACION



BY SA



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Nacional. Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención pueden ser consideradas responsables de las mismas.

Anti-
RUMQUR

stiftung
digitale
chancen



CITIZENS
IN POWER

challedu
industry | general | education

Módulo 4: Actúa – Comportamiento Online contra la desinformación

Reflexionar sobre nuestro propio comportamiento online es crucial para combatir estos problemas. Evaluando críticamente los contenidos que consumimos, ante los que reaccionamos y que compartimos, podemos contribuir a garantizar que en nuestras redes circule información precisa y fiable. Esta autoconciencia no sólo nos protege de ser presa de falsas narrativas, sino que también defiende la integridad del ecosistema de la información. Como ciudadanos digitales responsables, nuestras acciones pueden reducir colectivamente el impacto de la información engañosa, fomentando una comunidad en línea más informada..

Este módulo explora las diferentes formas de mejorar el propio comportamiento en línea.

Recomendamos utilizar este módulo después de haber trabajado los módulos 1 - 3 de la Lección 4 con un grupo. De esta forma, los participantes pueden resumir y reflexionar sobre lo que han aprendido en esos módulos y llegar a sus propias conclusiones.

4.1 Actividad 1: Bad News y Good News

Tipo: Serious Game y actividad de grupo

Duración: 30 minutos (20 min de juego + 10 min actividad de grupo)

Objetivos de aprendizaje Los participantes reflexionarán sobre cómo se difunde la desinformación y reflexionarán sobre cómo deben comportarse los usuarios en Internet.

Materiales/ recursos

- Un dispositivo (smartphone, portátil, tableta) por grupo
- Bolígrafo y papel o editor de documentos (Word, Google Doc, aplicación Notas...)

Instrucciones para el facilitador:

Divide a los participantes en grupos de 2-3 personas. Deja que jueguen solos al juego « Bad News »

Transcurridos 20 minutos o cuando todos los grupos hayan terminado, pasa a la parte 2 de la actividad de grupo descrita a continuación y dales instrucciones.

Instrucciones a los participantes

Parte 1: Bad News

- Ve a <https://www.getbadnews.com/> y elige el idioma que prefieras
- Inicia el juego y sigue las instrucciones. Tu objetivo es reunir el mayor número posible de seguidores. Puedes hacer todo lo que quieras para conseguirlo, incluso desinformar y manipular.

Parte 2: Good News

- Imagina que tu trabajo consiste en crear un juego cuyo objetivo es ser el usuario perfecto de las redes sociales. El objetivo del juego es contribuir a un discurso basado en hechos, a debates justos, a una comunidad de internet responsable. How would you design the score system? ¿Qué tipo de elecciones harían ganar puntos a los jugadores? ¿Qué tipo de comportamiento se penalizaría con la pérdida de puntos??

Puedes tener en cuenta estas cosas:

- Me gusta: contenidos y comentarios
- Discutir con la gente en línea: estilo y contenido
- Comentar publicaciones con las que no se está de acuerdo
- Comentar publicaciones que los usuarios consideran falsas
- Compartir: Qué compartir y cuándo hacerlo
- Publicar contenidos: entradas, vídeos, historias

Possible alterations: En lugar de jugar al juego Bad News en grupos pequeños, también se puede jugar con todo el grupo. Los participantes se turnan para elegir o eligen las opciones por mayoría..

Bibliografía/ fuentes:

<https://www.getbadnews.com/wp-content/uploads/2022/05/Bad-News-Game-info-sheet-for-educators-English-1-1-2.pdf>



4.2 Actividad 2. Reflexión

Tipo: Discusión de grupo

Duración: 15 minutos

Objetivos de aprendizaje: Los participantes reflexionarán sobre su propio comportamiento online

Instrucciones para el facilitador

1. Pregunta a los participantes qué han aprendido jugando a « Bad News ». ¿Cómo tomaron sus decisiones y por qué? ¿Qué técnicas de manipulación (véase la lección 4, módulo 2) fueron capaces de reconocer?
2. Deja que los participantes presenten brevemente su sistema de puntuación, centrándose en los comportamientos deseables y positivos que dan puntos.
3. Pregunta a los participantes cómo evaluarían su propio comportamiento online. ¿Cuáles de las acciones positivas realizan ya? ¿Se dan cuenta de que a veces se comportan de una manera que no es la ideal para una discusión online basada en hechos y justa?

Si es necesario, el facilitador puede mencionar estos puntos en el debate:

Se aplican los principios básicos de estar online:

- Mantente crítico
- Analiza todos los mensajes que encuentres en Internet y no los creas ciegamente.
- Especialmente con los mensajes emotivos, detente un momento y no reacciones de inmediato.
- Compara el mensaje con los criterios que has aprendido (fuentes, contenido, presentación, véanse los módulos 1 y 2).

Si ha descubierto desinformación:

- No te guste el mensaje o reacciona a él de otra manera para evitar que el contenido sea favorecido por el algoritmo (comentar con argumentos basados en hechos puede ser una excepción para ayudar a otras personas a darse cuenta de que es desinformación)
- No reenvíes ni publiques el mensaje
- Si te encuentras con el mensaje en una red social, denúncialo al administrador.
- Si tienes confianza para hacerlo, puedes refutar el mensaje con argumentos (especialmente si te ha llegado en un chat familiar, por ejemplo) Ayuda remitirse a enlaces, por ejemplo de Correctiv.
- Señálalo a tus amigos/familiares
- Señala investigaciones de sitios de comprobación de hechos For the third question in particular, it's important to create a safe space for sharing one's own mistakes and shortcomings. Stress that we are all not perfect. Falling for manipulation and unknowingly using manipulative or deceiving techniques is very human. But it's important to become aware of these problems and try to change one's online behavior for the sake of a fair, more informed digital community.

Posibles alteraciones: Los facilitadores pueden adaptar las preguntas de reflexión si es necesario.

