

DETECTOR DE MENTIRAS

Verificación de información con IA

DATOS TÉCNICOS	CURSO	MATERIA	GRUPO
	3º / 4º ESO	Interdisciplinar: EPVA, Optativa Proyecto de Creación Audiovisual, Ciencias Sociales, Tecnología y Lengua.	30 alumnos, heterogéneo.

JUSTIFICACIÓN, CONTEXTO y PUNTO DE PARTIDA

Tras las primeras sesiones de conocimiento del nivel de los alumnos y presentación de la unidad “LA DESINFORMACIÓN”, se realiza un proyecto de trabajo cooperativo en el que van a desarrollar su capacidad de verificación de fuentes y comprobación del nivel de desinformación de una noticia apoyada en un contenido visual o audiovisual.

PUNTO DE PARTIDA:

Los alumnos tienen una mínima noción de los saberes básicos que se van a trabajar.

TRANSVERSALIDAD:

Se establecen relaciones entre diversas materias con la competencia digital como elemento transversal.

TEMPORALIZACIÓN: Mediados de octubre a mediados de noviembre, tres semanas. Seis sesiones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. Desarrollar el pensamiento crítico.
2. Adquirir destrezas para la verificación de la información basadas en la inteligencia artificial (IA).
3. Mejorar las competencias digitales relacionadas con la información.
4. Desarrollar destrezas para la alfabetización mediática y evitar la manipulación y desinformación.
5. Comprender los principios de la propiedad intelectual para su respeto.
6. Conocer normas básicas de protección de datos.
7. Conocer canales de denuncia, reporte y bloqueo.

Competencias específicas DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria	Criterios de evaluación DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria	Descriptorios operativos del perfil de salida. Competencias Clave. Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
Se seleccionarán según las materias involucradas.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	
Saberes básicos Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.		
Se seleccionarán según las materias involucradas. Se indican de tres posibles. Educación Plástica, Visual y Audiovisual. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		

<p>Ciencias Sociales - Capacidad para analizar críticamente la información y los discursos sociales, políticos y culturales, y para identificar y valorar los diferentes puntos de vista y perspectivas.</p> <p>Lengua y literatura -Capacidad para analizar y valorar críticamente textos literarios y culturales, identificando sus elementos estilísticos, temáticos y contextuales, y relacionándolos con su contexto histórico y cultural.</p>		
DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES		
1ª Sesión. Introducción y conceptos fundamentales		
ACTIVIDAD	METODOLOGÍA	AGRUPAMIENTO
Introducción a conceptos fundamentales sobre desinformación.	Instrucción directa y debate. Se complementa con un juego: El trivial de la desinformación .	Grupo completo
2ª y 3ª Sesión. Verificación de fuentes. Método de lectura lateral		
ACTIVIDAD	METODOLOGÍA	AGRUPAMIENTO
<p>Proporcionamos a los estudiantes varias fuentes de noticias sobre un tema en particular y les pedimos que utilicen herramientas de inteligencia artificial para analizar y comparar la credibilidad de estas fuentes. También verificarán posibles cuentas falsas (bots) o trolls en redes sociales.</p> <p>Se les proporcionará material de ayuda y guías.</p> <p style="text-align: center;">HERRAMIENTAS IA</p> <p>-Chat GPT4 de Bing y Buscadores Bing y Bard</p> <p>-Herramientas para verificar cuentas en redes sociales: https://botsentinel.com/</p>	<p>Cooperativo</p> <p>Indagación a partir de instrucciones</p>	Grupos de 5 personas

4ª y 5ª Sesión. Verificación de una información		
ACTIVIDAD	METODOLOGÍA	AGRUPAMIENTO
<p>Se proporciona a cada grupo una información con dudas sobre su veracidad.</p> <p><u>Temáticas:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cambio Climático. 2. Alimentación y salud. 3. Procesos electorales. 4. Sucesos. 5. Personalidades. 6. Conflictos bélicos. <p>Analizarán la fuente, sus posibles sesgos o conflicto de intereses, objetividad de los hechos expuestos, principios éticos, reputación de la fuente e interactividad.</p> <p>Se les proporcionará un documento de trabajo para guiarles y volcarán el análisis en un espacio digital colaborativo tipo página web.</p> <p style="text-align: center;">HERRAMIENTAS IA</p> <p>https://www.invid-project.eu/ https://toolbox.google.com/factcheck/explorer https://chrome.google.com/webstore/detail/newstrition/kgmboamhkokidammpgdilqpnobiipa</p>	<p>Cooperativo</p> <p>Indagación a partir de instrucciones</p>	<p>Grupos de 5 personas</p>
6ª Sesión. Machine Learning		
ACTIVIDAD	METODOLOGÍA	AGRUPAMIENTO
<p>Diseñar un modelo de aprendizaje automático con Learning ML que permita verificación de cuentas falsas, imágenes manipuladas o textos fraudulentos.</p> <p>https://web.learningml.org/</p>	<p>Desing Thinking para el aula.</p> <p>Descubrir, interpretar, idear, experimentar y evaluar para mejorar.</p>	<p>Dos o tres personas</p>
PRODUCTO FINAL EVALUABLE		
<p>Página web con los análisis realizados por los equipos.</p> <p>Fichas de verificación de fuentes.</p> <p>Diseño Learning</p>		

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Para las actividades en grupos de cinco: Rúbrica de evaluación del profesor a los alumnos. 50% de la nota total.
- Para la actividad en pequeño grupo: Coevaluación con Lista de cotejo. 25% de la nota total.
- Todos los alumnos realizarán una autoevaluación mediante una rúbrica y la media de todas las notas se añadirá a cada uno sumando el 25% que falta.

RECURSOS

- Aula con ordenadores portátiles y pantalla interactiva o proyector.

Páginas web para preparar las actividades:

<https://www.factcheck.org/>. Página con selección de noticias falsas.

<https://maldita.es/>

<https://www.getbadnews.com/books/english/play>. Juego con dinámicas de desinformación.

[No fake](#), REA del Intef sobre Desinformación.

<https://ijnet.org/es/toolkits>. Herramientas contra desinformación en elecciones.

[Lateral Reading on the Open Internet by Sam Wineburg, Joel Breakstone, Sarah McGrew, Mark Smith, Teresa Ortega :: SSRN](#)

<https://elpais.com/tecnologia/2020-05-18/pequena-guia-para-detectar-perfiles-falsos-en-redes-sociales.html>