



# REINFORMADOS



Reinformados es una colección de actividades y recursos educativos para niños y niñas de entre 9 y 12 años, y para educadores y adultos de referencia en general.

Aquí encontrarás materiales de descarga gratuita y libre de derechos para trabajar en casa o en clase en torno a temas como las opiniones, la información confiable, engañosa o falsa y las noticias en general.

Reinformados es un proyecto de la diaria, con el apoyo de Google News Initiative y Plan Ceibal.

**VISITÁ [VER.LADIARIA.COM.UY/REINFORMADOS](https://www.ladiaria.com.uy/reinformados) Y CONOCÉ MÁS ACERCA DE LAS NOTICIAS, LA INFORMACIÓN Y LA DESINFORMACIÓN.**



Plan Ceibal

Ciudadanía  
Digital

<https://www.ceibal.edu.uy/ciudadaniadigital/recursos>

## Sobre el proyecto

En 2019 la diaria fue seleccionada por *Google News Initiative*, un proyecto global que busca trabajar con la industria de las noticias de forma colaborativa para ayudar a construir un futuro más fuerte para el periodismo en la era digital, para llevar adelante una propuesta para crear herramientas destinadas a combatir la desinformación entre la población infantil.

De allí surgió una alianza con Plan Ceibal y, en el marco de las Jornadas de Ciudadanía Digital 2020, se lanzó el **Proyecto de Co creación de Herramientas para Combatir la Desinformación**. Este proyecto invitó a 15 docentes y educadores a sumarse a una serie de talleres para reflexionar en torno a los desafíos con los que suelen encontrarse en el aula en relación con el uso de las tecnologías y la desinformación y, a partir de ese intercambio, co diseñar herramientas para apoyar a la comunidad educativa en esas áreas.

El proyecto se estructuró a lo largo de tres encuentros virtuales y con los siguientes objetivos:

- 1) **Mapeo.** *Ahondar en las dificultades que hoy en día enfrentan los educadores y los niños y niñas en relación con el tema de la desinformación.*

Esto se hizo por medio de testimonios y experiencias de los docentes que participaron en el proyecto y de un relevamiento cualitativo que esos docentes hicieron en el aula. La idea de este mapeo inicial era recoger información suficiente para establecer el alcance y el abordaje de las herramientas que se crearían.

¿Los niños y niñas quieren herramientas para distinguir una noticia falsa de una noticia confiable? ¿Es necesario primero establecer qué es una noticia, o qué hace que una información sea confiable antes de dar consejos sobre cómo detectar *fake news*? Estas y algunas preguntas más nos ayudaron a tratar de entender desde dónde tendrían que partir los recursos que se crearían al final del proceso.

Los talleres de mapeo tuvieron lugar el jueves 29 de octubre de 2020 (taller matutino 10.00 - 11.00, y taller vespertino 17.30-18.30). Las diapositivas de dichos talleres están [disponibles aquí](#).

- 2) **Diagnóstico.** *Teniendo presente la mirada de los docentes pero también de los niños y niñas mediante los insumos recogidos en las dinámicas en el aula, se identificó, de manera conjunta, el ángulo desde el cual deberían partir los recursos.*

El resultado del diagnóstico permitió determinar que:

- existen algunas cuestiones de base en torno a la búsqueda, el acceso y la comprensión de la información de calidad que no todos los niños y niñas manejan
- al mismo tiempo, los docentes confirmaron que no es sencillo encontrar herramientas diseñadas para la franja etaria de 9 a 12 que permita educar en torno a estas áreas.

Algunas de las observaciones recogidas en base a las dinámicas desarrolladas en el aula:

### *Publicidad segmentada y algoritmos*

- El tema de la **publicidad paga** en YouTube es un asunto que aparece a menudo y de forma bastante problematizada por los niños, niñas y adolescentes (NNA).
- Los NNA mencionan el concepto de **monetización** - algunos NN lo describieron sin utilizar un lenguaje demasiado sofisticado o técnico, pero otros/as utilizaron, por ejemplo, el verbo *monetizar*.
- La idea de que Youtube gana dinero con la publicidad está muy clara entre los NN. A veces se confunde un poco quién gana (si sólo YouTube o sólo el anunciante, o sólo el YouTuber o si todas las partes se benefician). Pero la idea de la monetización y el objetivo de estas publicidades parecen estar claros.
- Si bien no todos saben explicar qué es un **algoritmo** -y algunos NN ni siquiera estaban familiarizados con el término- sí saben por qué YouTube muestra los contenidos de la forma que lo hace.
- Los NN a los que le sonaba la palabra **algoritmo** vincularon el término con las matemáticas, la programación o los códigos.
- Los **historiales de búsquedas** y preferencias e intereses de cada usuario como elementos determinantes para la publicidad segmentada parecen estar bastante problematizados y claros entre los NNA. En general, los NN identificaron con naturalidad qué los recuadros o recomendaciones junto al video como contenido relacionado a los intereses y/o a las búsquedas de cada usuario.
- También apareció la noción de la **publicidad segmentada** específicamente por usuarios, es decir, algunos NN hablaron sobre cómo la publicidad no es la misma para todos.

### *Redes Sociales (RRSS) y sitios más utilizados*

- Todos los NN que respondieron el cuestionario tienen al menos una red social.
- Las más mencionadas: Instagram, TikTok, Whatsapp, Facebook, Snapchat, Twitch
- También, mencionados como RRSS, aparecieron YouTube, Netflix y algunos juegos como Roblox.
- YouTube aparece como el sitio más visitado, mencionado por la gran mayoría. RRSS también son mencionadas, pero siempre detrás de YouTube
- Según los NNA, la razón principal sobre por qué visitan tanto ese sitio tiene que ver con el entretenimiento, con divertirse.

### *Sitios y medios percibidos como los más confiables*

- Google y Wikipedia aparecen mencionados como los sitios más utilizados para buscar información. Están notoriamente por delante de cualquier otro sitio que los NNA califiquen como confiables.
- Varios NN mencionaron REA o Ceibal para buscar información estrictamente relacionada con la escuela.
- Algunos NN mencionaron que Wikipedia puede tener información falsa.

- Algunos NN mencionaron medios tradicionales (El País, 'el diario', 'el informativo', como sinónimo de confiabilidad). La sensación de que si algo aparece en un medio o soporte legitimado no puede ser falso parece ser compartida por la mayoría de los NNA que participaron en estas dinámicas.
- Varios NN mencionaron específicamente quedarse con el primer resultado arrojado por una búsqueda en internet.

### Noticias falsas

- Muchos NN declararon no saber que son las *fake news* - esto no quiere decir que no sepan que son las noticias falsas, ya que varios NN manifestaron haber visto cosas engañosas en línea. *Nota: en la dinámica se les preguntó específicamente utilizando el término en inglés.*
- Los NN sí conocen el término *fake news*, dijeron que existen para ganar dinero o fama, para ocultar información. Siempre aparece la intencionalidad como razón principal, pero no aparecen otros matices.
- La mayoría de los NN dijo no saber cómo hacer para darse cuenta si una noticia o información es falsa.
- Algunos mencionaron que podían darse cuenta de si una noticia era falsa por si se veía 'muy falsa' o 'poco lógica'.
- Pocos mencionaron fijarse la fuente, o fijarse en la URL y en el texto de 'no seguro' que puede aparecer en la barra del navegador.
- La gran mayoría de los NN que declaró buscar la ayuda de alguien al momento de decidir si algo que ven en línea es o no confiable, dicen recurrir a la familia (padre o madre fueron las figuras más nombradas). La figura de la maestra o maestro también fue mencionada como una figura de referencia o de ayuda.
- La gran mayoría dijo que sí les gustaría tener más información para poder distinguir una noticia verdadera de una noticia falsa.

Tras analizar conjuntamente los principales insumos aportados por los NNA y los docentes, se estableció que los recursos deberían centrarse en la capacidad crítica como cimiento a partir del cual poder trabajar temas más concretos y prácticos en relación con la desinformación y las noticias falsas.

Los talleres de diagnóstico tuvieron lugar el jueves 19 de noviembre (taller matutino 10.00 - 11.00, y taller vespertino 17.30-18.30). Las diapositivas de dichos talleres están [disponibles aquí](#).

### 3) Acordar. *Una vez hecho el diagnóstico, se bosquejaron diferentes alternativas para las herramientas que serían co creadas.*

Tras una reflexión acerca de los diferentes caminos que la caja de herramientas podría tomar (por ejemplo, si debía estar únicamente destinada a educadores o tendría que ser pensada para niños y niñas, o si debía ser una serie de recursos en papel o una propuesta digital, entre otras consideraciones), se invitó a los y las participantes del taller a decidir por consenso cuáles serían principales lineamientos de los recursos a crear.

De ese consenso se resolvió:

- **Crear herramientas pensadas para ser utilizadas por niños y niñas.** Recoger la mirada y los intereses de la infancia y volcarlos en los recursos.
- **Crear una guía para educadores y adultos de referencia** que brinde ideas y sugerencias sobre cómo maximizar las oportunidades presentes en los recursos para niños y niñas y recomendar otros recursos valiosos y de acceso gratuito.
- **Crear contenidos analógicos y digitales** con el fin de proponer formatos que resulten entretenidos y relevantes para niños y niñas y que a la vez sean accesibles para adultos de diferentes edades.

Los talleres de diagnóstico tuvieron lugar el jueves 3 de diciembre (taller matutino 10.00 - 11.00, y taller vespertino 17.30-18.30). Las diapositivas de dichos talleres están disponibles [aquí](#).

## Caja de herramientas

Una vez terminados los encuentros, comenzó el proceso de producción de los recursos. Durante el verano de 2021, la diaria trabajó junto con VeoVeo Lab, un laboratorio de medios e infancias destinado a la creación de contenidos de calidad, con el estudio de videojuegos ARF Game Studio y con periodistas y docentes que participan en el proyecto para darles forma a los recursos en base al diagnóstico y los lineamientos acordados de manera conjunta.

**Reinformados** es el resultado de ese proceso de trabajo y es una colección de herramientas que incluye:

- Cuadernos de actividades para niños y niñas (*¿Qué son las noticias?, ¡Crea tus propias noticias!* y *¿Qué es la desinformación?*);
- Guías para docentes y familias para ampliar los contenidos trabajados en los cuadernos de actividades;
- un juego en línea, libre y gratuito;
- sugerencias para educadores sobre cómo se pueden trabajar los contenidos de Reinformados en relación con diferentes materias del programa de Primaria y Ciclo Básico.

Todos los recursos están disponibles de manera libre, gratuita y bajo licencia *Creative Commons* (BY-NC-SA)  en:

[ver.ladiaria.com.uy/reinformados](http://ver.ladiaria.com.uy/reinformados)

<https://www.ceibal.edu.uy/ciudadaniadigital/recursos>

## Equipo

El diseño y desarrollo del taller de co creación de herramientas, así como la creación y producción de todos los recursos didácticos de Reinformados estuvo a cargo de [VeoVeo Lab](#).

El diseño gráfico de los módulos de actividades para niños, niñas y adolescentes estuvo a cargo de Valentín Bonilla. [El juego de Reinformados](#) fue desarrollado por [ARF Game Studio](#).

Reinformados es un proyecto de la diaria, con el apoyo de la Google News Initiative y Ciudadanía Digital de Plan Ceibal.

**la diaria**



Ciudadanía  
Digital

**veoveolab**

Google  
News Initiative

## Contacto

Por cualquier comentario o consulta sobre el proyecto escribinos a [reinformatados@ladiaria.com.uy](mailto:reinformatados@ladiaria.com.uy) o [ciudadaniadigital@ceibal.com.uy](mailto:ciudadaniadigital@ceibal.com.uy)

Esperamos que disfruten de estos materiales.