Fácticat y la misión viral

Una guía para promover buenas prácticas frente a la desinformación



Realizado por AGENCIA OCOTE

En alianza con LATAM CHEQUEA

Financiado por la Unión Europea

Disclaimer

Este documento forma parte de la serie «AMI en Territorio», una serie con contenido para trabajar AMI en escuelas que realiza LatamChequea, la red de chequeadores latinoamericanos. Esta guía fue realizada en el marco del proyecto «Promover la información confiable y luchar contra la desinformación en América Latina» coordinado por Chequeado y financiado por la Unión Europea, su contenido es responsabilidad exclusiva de Agencia Ocote, y no refleja necesariamente los puntos de vista de la Unión Europea.

Contenido

Presentación 4

Módulo 1: Ojo al gato 5

¿Qué entendemos por Alfabetización Mediática e Informacional (AMI)? 6
AMI y ciudadanía digital 8
Claves para la participación responsable en entornos digitales 11
Actividad recomendada para estudiantes 12

Módulo 2: ¡Gato encerrado! 13

¿Qué es la infodemia y cómo opera? 14
Fácticat explica sobre tipos de contenido problemático 15
¿Quién elige lo que ve en su pantalla? 22
Una pausa antes de... 23
Decálogo para estudiantes: «No seas red flag» 24
Actividad recomendada para estudiantes 25

Módulo 3: Fácticat al rescate 26

Analizar la confiabilidad de la información, ¿una tarea solo para periodistas? 27
Verificación al estilo de Fáctica 28
¡Fáctibot al rescate! Una herramienta para salir de dudas 30
Verificación Fáctica para el día a día 31
Checklist «Puros factos» para evitar caer en engaños 32
Actividad recomendada para estudiantes 34

Módulo 4: ¡Que no le coma la lengua el gato! 35

¿Qué entendemos por violencia digital? 36
Tipos de violencia digital 38
Autocuidado digital: recomendaciones para abordar en clase 40
Checklist para estudiantes: «¡Súmate al détox!» 41
Actividad recomendada para estudiantes 43

Actividades para hacer en clase 44

Instrucciones generales de uso 45
Dinámicas «Desenredando la lana» 46
Dinámicas «Sin rasguños» 50
Dinámica «Fuera de la caja» 54
Glosario 58

Juego de barajas: Fácticat y la misión viral 60

Presentación



Le damos la bienvenida a esta guía pedagógica para docentes, un recurso que nos invita **a recorrer el camino de la Alfabetización Mediática e Informacional (AMI) junto a las juventudes**, aprovechando las posibilidades informativas, de participación y entretenimiento, así como la necesidad de reforzar las habilidades y el sentido de alerta para hacerle frente a los retos de la desinformación en el mundo digital con el fin último de velar por la integridad de la información.

Este documento forma parte del ***Kit AMI para el aula***, elaborado por *Agencia Ocote*, organización que promueve la ciudadanía, la libertad de expresión y el derecho a la información en Guatemala y Mesoamérica a través del periodismo, de la creación de espacios de encuentro y diálogo, y de programas de formación; en articulación con LatamChequea Educación para promover su implementación en diversos contextos educativos de Guatemala y la región.

A lo largo de la guía podrá, además, comprender el rol de la ciudadanía digital, y los efectos de la proliferación de contenidos engañosos o el desborde de material que puede provocar confusión y circula aceleradamente. Esta guía le orientará sobre cómo identificar señales de alerta, cómo reconocer contenidos manipuladores; proporcionará herramientas de verificación, y proveerá elementos que impulsen a la reflexión y demuestren la necesidad de la prevención de violencias digitales y el autocuidado digital.

Esta guía incluye 12 actividades prácticas para afianzar conocimientos con sus estudiantes y **un juego lúdico-pedagógico** llamado **«Fácticat y la misión viral»** para reforzar los cuatro temas centrales. Todo inspirado en el Método Fáctica, la unidad de verificación de Agencia Ocote.

En este recorrido nos acompañará **Fácticat**, un gato curioso, con los sentidos siempre alerta para detectar y actuar frente a los enredos digitales. **Se caracteriza por su astucia y agilidad para resolverlos y ayudar a otras personas a ser más críticas frente a la información.**

La idea es sencilla: aprender, cuestionar, probar, equivocarnos, volver a preguntar y, sobre todo, descubrir que nuestras decisiones también cuentan en los entornos digitales.

¡Gracias por ser parte de la lucha contra la desinformación y por su interés en trasladar a sus estudiantes las herramientas para potenciar su espíritu crítico!

Módulo 1

OJO AL GATO



Preguntas, preguntas y más preguntas. Los bigotes de Fácticat se activan cuando de ser más vivos con la información y los medios se trata.

La Alfabetización Mediática e Informacional (AMI) y la ciudadanía digital como competencias para la participación crítica.

Antes de comenzar, **Fácticat nos invita a hacernos las siguientes preguntas:**

- ¿Cómo elegimos en qué información confiar?
- ¿Qué hacemos antes de compartir, comentar o reaccionar en redes sociales?
- ¿Cómo influyen nuestras experiencias y contextos culturales en la forma en que comprendemos un mensaje?
- ¿Qué voces aparecen recurrentemente en los medios y cuáles suelen quedar fuera?



Tener acceso a mucha información no significa necesariamente que sepamos comprenderla, evaluarla o utilizarla.

A lo largo de este módulo exploraremos **qué necesitamos para interactuar en una sociedad cada vez más saturada de información que nos exige competencias de autonomía, autorregulación y participación crítica,** entendiendo que **comunicarnos también es ejercer responsablemente nuestro derecho a expresarnos, informarnos y opinar.**

¿Qué entendemos por Alfabetización Mediática e Informacional (AMI)?

La Alfabetización Mediática e Informacional reúne los conocimientos, las habilidades y las actitudes que necesitamos para buscar información, analizar los mensajes que recibimos, expresar nuestras ideas y participar de forma crítica en los distintos espacios comunicacionales.



Para comprender más sobre la AMI, conviene distinguir dos tipos de alfabetizaciones que articula y armoniza: la Alfabetización Informacional y la Alfabetización Mediática. **Exploremos su enfoque integral:**

Alfabetización informacional

Se centra en reconocer las necesidades de información y en buscar, evaluar y utilizar la información de manera ética y eficaz.

¿Qué información necesito, dónde la encuentro, cómo determino su utilidad y para qué la uso?

+

Alfabetización Mediática

Se centra en comprender cómo funcionan los medios, analizar críticamente sus mensajes y fomentar la autoexpresión responsable.

¿Quién creó el mensaje, con qué propósito, qué tipo de influencia buscan y cómo me puedo involucrar?

=

Alfabetización Mediática e Informacional

Integra ambas perspectivas, enfocándose en los conocimientos, las destrezas y las actitudes para desarrollar el pensamiento crítico, la autoexpresión y la participación cívica y democrática en la era digital.

¿Cuál es mi rol ante las dinámicas de comunicación tradicional y emergentes, y cómo puedo participar en ellas de forma crítica, activa y responsable?

Esta distinción nos ayuda a comprender mejor que el propósito de la AMI es ayudarnos a pensar por cuenta propia, tomar decisiones informadas y participar con mayor autonomía y responsabilidad en la sociedad, especialmente en el plano digital. Para lograrlo, **la AMI apuesta por desarrollar cinco competencias: acceso, análisis, creación, reflexión y acción.**



Las competencias AMI están relacionadas entre sí. Frente a un mismo mensaje podemos buscar información, analizarla, reflexionar, crear una respuesta y decidir cómo actuar.

La Alfabetización Mediática e Informacional nos invita a pensar más allá de tener destrezas tecnológicas. Nos recuerda sobre la importancia de desarrollar habilidades que propicien el pensamiento crítico ante la información y orientar buenas prácticas de comportamiento, tanto individuales como colectivas, en entornos tecnológicos.

Competencias de la Alfabetización Mediática e Informacional

*** Tomamos como referencia la propuesta de competencias AMI de la DW Akademie.**



ACCESO
Buscar y utilizar

Qué es en pocas palabras

Es el «olfato investigador» que se activa por la curiosidad, la duda y el aprendizaje continuo. Se centra en las habilidades técnicas para buscar información en múltiples fuentes tanto digitales como en recursos más tradicionales.

Ejemplo de aplicaciones cotidianas

- Formular preguntas que optimicen la búsqueda de información.
- Consultar en diferentes fuentes: repositorios especializados, archivos, fuentes institucionales, bibliotecas, etc.
- Aplicar filtros y opciones avanzadas en Internet para obtener resultados más específicos.

ANÁLISIS
Evaluar y verificar

Qué es en pocas palabras

Es «ver el bosque y no solo los árboles». Es la capacidad para contrastar y evaluar la credibilidad de las fuentes y el contenido, así como para verificar su confiabilidad. Enfatiza en evaluar antes de emitir juicios, tomar decisiones y actuar.

Ejemplo de aplicaciones cotidianas

- Diferenciar la calidad de la información basándose en la fuente, precisión de los datos y actualidad del contenido.
- Mapear y contrastar en fuentes confiables y organizaciones verificadoras para descartar engaños.
- Reconocer sesgos y prejuicios en la cobertura de una noticia.
- Identificar apelaciones emocionales que buscan generar reacciones específicas.
- Identificar publicidad encubierta promovida por artistas y creadores de contenido.
- Reconocer discursos manipuladores o narrativas falsas, señales de uso de inteligencia artificial con fines de desprestigio o desinformación.

CREACIÓN
Producir y compartir

Qué es en pocas palabras

Es «el salto de consumir a crear». Es la habilidad para utilizar diferentes herramientas, recursos y géneros para producir contenido que amplifique nuestras posturas y llamados a la acción.

Ejemplo de aplicaciones cotidianas

- Experimentar con distintas técnicas para la autoexpresión.
- Crear contenido propio para visibilizar situaciones del entorno inmediato.
- Generar contenido con lenguaje inclusivo, sin apelar a la violencia.
- Conocer y respetar sobre derechos de autor, consentimiento y privacidad.

REFLEXIÓN
Sentido de responsabilidad

Qué es en pocas palabras

Es «una pausa consciente» para evaluar nuestra propia experiencia y la de terceros. Determina cómo nuestras emociones, creencias y hábitos influyen en lo que consumimos, creamos o compartimos considerando sus posibles efectos.
Se centra en activar la responsabilidad, la ética, la coherencia y la congruencia de nuestro accionar, independientemente del grado de implicación que tengamos (consumir, opinar, compartir, crear, etc.).

Ejemplo de aplicaciones cotidianas

- Autoevaluar qué contenidos se consumen, crean o comparten y con qué propósito.
- Evaluar la huella digital para determinar el grado de exposición personal deseado entendiendo las complejidades de la participación y autorización del uso de data personal.
- Reconocer los síntomas de alerta provocados por la sobreexposición digital.
- Reconocer que el anonimato puede proteger la privacidad y la libertad de expresión, pero no justifica el acoso, la degradación ni otras formas de violencia.

ACCIÓN
Interacción, participación y cambio de hábitos

Qué es en pocas palabras

Es la «puesta en práctica» de los conocimientos, habilidades y actitudes de la AMI tanto en la interacción, individual como colectiva, en los entornos digitales y medios convencionales. Se enfoca en incentivar la participación ciudadana desde la autorregulación y la construcción de redes para el diálogo y movilización ciudadana.

Ejemplo de aplicaciones cotidianas

- Comprobar la información antes de compartirla.
- Ayudar a otras personas a reconocer cuando la información es falsa o engañosa sin ridiculizar, juzgar o atacar.
- Revisar y actualizar con regularidad las medidas de seguridad de privacidad disponibles en redes sociales.
- Utilizar las opciones de privacidad, bloqueo y denuncia ante contenidos que puedan causar daño.
- Generar mecanismos para prevenir el discurso de odio.
- Regular el consumo de información y establecer medidas para prevenir la fatiga informativa y priorizar el bienestar emocional y mental (dieta mediática).

AMI y ciudadanía digital

La ciudadanía digital es la manera en la que ejercemos nuestros derechos y responsabilidades en entornos digitales y el entendimiento de cómo las tecnologías influyen en nuestra vida personal, social y política. La UNESCO la define como **«un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa»** (Morduchowicz, 2020).

¿Qué tiene que ver con la AMI? **La ciberciudadanía implica hacer un ejercicio práctico, consciente y crítico de la apropiación de las tecnologías para informarnos, aprender, expresarnos, dialogar y participar en asuntos de interés común.** O sea, requiere de habilidades técnicas y de competencias para la participación crítica, responsable y ética en entornos digitales. Mientras que la AMI aporta las competencias para comprender, analizar, crear, reflexionar y actuar, la ciudadanía digital orienta el uso de esas competencias para convivir, participar y ejercer derechos.



¿Cuáles son algunos aspectos que abarca la ciudadanía digital para la participación e inclusión digital?

- Acceso a Internet y competencias digitales instaladas.
- Libertad de expresión para crear y compartir ideas e información.
- Acceso a la información para fomentar la transparencia y la rendición de cuentas.
- Acceso a los servicios públicos digitales que promuevan el bienestar ciudadano y faciliten condiciones para su calidad de vida.
- Privacidad y protección de datos personales para la participación segura en la web.
- Participación digital a través de la organización, diálogo e intervención en asuntos de interés público.
- Reconocimiento de autoría y propiedad intelectual.





Necesitamos aprender a decidir para qué utilizamos las tecnologías, cómo cuidamos nuestros datos, cómo interactuamos y convivimos en espacios digitales y qué estamos aportando.

¿Cómo se ve en la práctica?

De acuerdo con la Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE, **por sus siglas en inglés), hay cinco características que evidencian que los estudiantes han desarrollado características de la ciudadanía digital:**

1 Equilibrados:

ser capaces de participar en diversas actividades en el plano digital y saber cómo priorizar su tiempo entre las actividades en el entorno físico y virtual.

2 Informados:

poder evaluar la precisión, perspectiva y validez de los medios digitales, lo que incluye integrar nuevas formas de conocimiento a través del pensamiento crítico.

3 Inclusivos:

valorar y reconocer diferentes puntos de vista, y conectarse con otras personas en espacios digitales con respeto y empatía.

4 Comprometidos:

el estudiantado es capaz de utilizar la tecnología y los canales digitales para resolver problemas y aportar de manera positiva a sus familias y comunidades.

5 Alertas:

ser conscientes de sus acciones en el entorno digital y saber cómo mantener la seguridad propia y de terceros, siendo más conscientes de su huella digital y contribuyendo a un mundo virtual seguro.



Hablamos de la aspiración, ¿y los retos? Recordemos que una **nueva posibilidad de participación de ciudadanía digital trae consigo barreras significativas cuando no está acompañada de competencias, criterios éticos ni condiciones de protección**. Por ejemplo:



Para llevar la reflexión sobre los retos de la ciudadanía digital en nuestros contextos, **Fácticat nos invita a dialogar con más docentes. Algunas preguntas generadoras:**

- En nuestro contexto, ¿qué retos puntuales existen para ejercer nuestra ciberciudadanía?
- ¿Qué temas se nos dificulta integrar en nuestras clases cuando hablamos de participación digital?
- ¿Quién debería asumir la responsabilidad de la formación en ciberciudadanía?

Quienes acompañan los procesos formativos son agentes de cambio que guían a las juventudes para que participen activamente en la vida cívica y democrática, tanto dentro como fuera de línea. Por tanto, reconocer estos desafíos no significa limitar la tecnología, sino aprender a utilizarla con mayor criterio y cuidado.

Claves para la participación responsable en entornos digitales



Luego de poner bajo la lupa los conceptos de Alfabetización Mediática e Informacional y ciudadanía digital, podemos encontrar la correlación entre ambas a través de su sentido de urgencia por desarrollar competencias para la evaluación crítica de la información, crear contenidos con responsabilidad y participar activamente en la vida democrática en espacios digitales.

Pero... **¿cómo activamos la participación digital responsable cuando requiere pausar en un mundo cada vez más acelerado? ¡Animándonos a aplicar actividades en las que nuestras juventudes sean protagonistas de su propio aprendizaje!** A continuación, algunas ideas para lograrlo:

- **Guiar sobre cómo buscar en distintas fuentes tanto análogas como digitales.** Se puede programar una visita a una biblioteca, realizar en conjunto una exploración acompañada a bases y colecciones digitales, realizar una actividad de búsqueda que requiera aplicar filtros, facilitar espacios formativos con especialistas, etc.
- **Generar diálogos en los que se analice el «detrás de la información/contenido»** de un medio de comunicación comercial o independiente, creadores de contenido, organizaciones, etc. Por ejemplo, se puede tomar de referencia un contenido local que esté en tendencia y cuestionar: quién creó el mensaje o contenido, en qué medios está circulando, a quiénes involucra, con qué propósito pudo ser creado, etc.
- **Promover debates para analizar la representación mediática** de grupos considerados vulnerables y excluidos. Se puede analizar una noticia, un anuncio, una conferencia, etc. en el que se identifiquen estereotipos y prejuicios en el lenguaje y recursos visuales como fotografías, imágenes o videos.
- **Explorar herramientas que velen por la seguridad y protección de datos.** Se puede comparar una herramienta de este tipo con una de alcance comercial evaluando qué datos solicita, qué permisos requiere, si contiene publicidad y otros factores comparativos que se deben considerar para tomar una decisión informada. Después el grupo selecciona una y la prueba para una actividad en concreta documentando su experiencia.
- **Establecer con el estudiantado acuerdos sobre la incorporación de tecnología** como un recurso de apoyo en el aula. Bajo el sentido de corresponsabilidad se puede construir un acuerdo que defina para qué, cuándo y cómo utilizar los dispositivos en el salón; cómo proteger su privacidad y la de los demás; y qué alternativas habrá para quienes no tengan dispositivo o conexión.



¡Sea el puente para que las juventudes estén más preparadas ante los retos de la era digital!

En parte, la **labor docente es acompañar a las juventudes para que aprendan a cuestionar la información, utilizar con responsabilidad las tecnologías y participar mediante ellas**. Al integrar competencias de la Alfabetización Mediática e Informacional en las aulas, estará formando ciudadanías digitales críticas, éticas, seguras y participativas.

Actividad recomendada para estudiantes

Para llevar estos aprendizajes a su salón de clases, consulte el apartado de Actividades para hacer en clase y seleccione entre las dinámicas de las secciones «Sin rasguños» y «Fuera de la caja».



REFERENCIAS PARA CONSULTA

Braesel, S., & Karg, T. (2021). *Alfabetización Mediática e Informacional: Una guía práctica de capacitación* (Á. Arias, Trad.; 3.ª ed.). DW Akademie. https://akademie.dw.com/es/alfabetizaci%C3%B3n-medi%C3%A1tica-e-informacional-gu%C3%ADa-pr%C3%A1ctica-de-capacitaci%C3%B3n-tercera-edici%C3%B3n/a-61370039

Chequeado. (2025). *Mapeo de iniciativas de Alfabetización Mediática e Informacional (AMI) en organizaciones de LatamChequea.* https://chequeado.com/alfabetizacion-mediatica-e-informacional-en-america-latina-un-mapa-regional-de-iniciativas-desde-las-organizaciones-de-verificacion/

Grizzle, A., Wilson, C., Tuazon, R., Cheung, C. K., Lau, J., Fischer, R., Gordon, D., Akyempong, K., Singh, J., Carr, P. R., Stewart, K., Tayie, S., Suraj, O., Jaakkola, M., Thésée, G., Gulston, C., Andzongo Menyeng, B. P., & Zibi Fama, P. A. (2023). *Ciudadanía alfabetizada en medios e información: Pensar críticamente, hacer clic sabiamente: Currículum de alfabetización mediática e informacional para educadores y estudiantes* (2.ª ed.). UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385119

ISTE+ASCD. (s. f.). *Digital citizenship.* Recuperado el 1 de septiembre de 2026 de https://iste-ascd.org/digital-citizenship

Ministerio de Educación de Chile. (2024). *Orientaciones para el desarrollo de la ciudadanía digital con enfoque de género: Con aplicación práctica en disciplinas STEM.* https://drive.google.com/file/d/1qnPrmmw3UaL22F55BFa1sBNVMDcKs8Wx/view

Morduchowicz, R. (2020). *La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina.* UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376935

Soto, Z. C. (2020). *En clave de AMI.* Asociación Comunicares. https://comunicares.com/archivo/en-clave-de-ami/



Módulo 2

¡GATO ENCERRADO!



Aprendamos sobre la Infodemia y sus mecanismos de engaño.

Imagine por un momento que está en una reunión social y alguien tiene gripe. Automáticamente se pone en modo alerta y toma medidas de cuidado como mantener cierta distancia, lavarse las manos y evitar compartir objetos. Esta reacción surge de un sentido de autoprotección que puede estar relacionada con experiencias previas, la incomodidad de enfermarse, anticiparse a emergencias médicas o por lo que conoce sobre los contagios.

Con la información ocurre algo parecido, especialmente en los entornos digitales en donde cada vez aumenta más la exposición a contenidos que pueden confundirnos, manipularnos o desencadenar acciones que provoquen daño. Sin embargo, como no siempre son tan fáciles de identificar, necesitamos aprender a reconocer sus señales de alerta antes de reaccionar, creer o compartir.

En este módulo indagaremos por qué la información se enreda con facilidad en los entornos digitales. Comprenderemos sobre clasificaciones que hacen que un contenido vaya más allá de ser verdadero o falso partiendo del análisis de las intenciones, el rol de los algoritmos y las reacciones que nos despiertan. Además, veremos aspectos de alerta temprana para cuidarnos de la infodemia.



¡Con la lupa lista! Si la información que recibimos nos hace sentir urgencia por decidir o actuar, tomémoslo como una primera señal de alerta para verificar qué tan confiable es.

¿Qué es la infodemia y cómo opera?



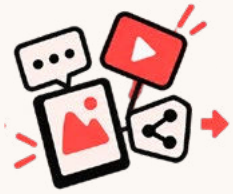
La **infodemia** es un fenómeno que se caracteriza por el **exceso de información que tiende a circular con rapidez**, especialmente en la web. **Se vale de información falsa, imprecisa, descontextualizada o manipulada en su contenido. También puede llegar a utilizar información verdadera, pero de manera parcial o tergiversada.** A esto también podemos nombrarlo «contenido problemático». Aunque este no es un fenómeno nuevo, lo que ha cambiado es la rapidez con la que se viraliza y el alcance que puede llegar a tener.

La infodemia siembra la semilla de la duda aprovechando los vacíos de información y la necesidad de control y respuestas en momentos de incertidumbre potenciando los sentimientos de inconformidad, incertidumbre e indignación, así como sentimientos de miedo y ansiedad. Aunque no hay una fórmula exacta que determina cómo opera la infodemia, una manera de describirla es la siguiente:

Su forma de operar es tan potente que puede llegar a desestabilizar procesos electorales, generar desconfianza hacia instituciones gubernamentales, alimentar discursos de odio, afectar decisiones sobre la salud y facilitar dinámicas de estafas.



Surge una situación de alto interés público.



Se generan y comparten contenidos de diverso tipo para captar la atención: noticias, rumores, memes, videos, cadenas, etc.



Las plataformas, los algoritmos y nuestros contactos hacen más visible el contenido a través de la interacción.



El contenido se replica sin verificarse, se pierde el hilo del contexto, se generan nuevas interpretaciones, etc.



Aumenta la confusión, las opiniones divididas y se evidencian daños o consecuencias individuales o colectivas.

Fácticat explica sobre tipos de contenido problemático



El reto es claro y cada vez mayor: **¿cómo tener certeza de que no estamos cayendo en engaños informativos?** Los medios de comunicación han dejado de ser nuestro primer referente noticioso y **estamos optando por buscar en recursos que nos brinden respuestas inmediatas. Esta exigencia trae consigo que distinguir entre hechos, opiniones, bromas y falsedades sea una tarea aún más compleja**, y no siempre tenemos la disposición para hacerla.

Seguro ha escuchado el término *fake news* o noticias falsas para hablar de información que está circulando y que es altamente dudosa o no tiene fundamento... **¡Momento! A Fácticat se le pusieron los pelos de punta, hay algo que quiere maullarnos:**



Muchos contenidos engañosos no son mentiras creadas de la nada, hay algunos que incluyen una «pizca de verdad» al incluir imágenes, videos, datos o fragmentos de información real para pasar por creíbles.

Por eso, más que hablar únicamente de fake news o noticias falsas, **conviene reconocerlos como bulos**. A través de los bulos, las personas buscan influir en lo que pensamos y decidimos, dañar reputaciones, generar división y violencia, y distorsionar respuestas ante emergencias sanitarias, desastres naturales, crisis climáticas, conflictos sociales, procesos electorales, situaciones de seguridad pública... la lista continúa y nosotros también. Sigamos las huellas de Fácticat para avanzar.

Para complementar, **exploremos tres clasificaciones clave para comprender cómo la información que se incluye y la intencionalidad** de quien crea el contenido **tiene todo que ver con los intereses de lo que pretende provocar.**

Desinformación

Falsedad intencional y estratégica

Consiste en información falsa o engañosa creada deliberadamente, o está siendo difundida, para confundir, manipular o perjudicar.

En ocasiones la desinformación inicia con una suposición o un rumor que no viene acompañado de ningún tipo de contenido más que la declaración.

Tiene como objetivo crear o difundir contenido para dañar, engañar o influir.

Malinformación

Verdad usada para dañar

Consiste en información verdadera que es utilizada, generalmente sin o fuera de contexto, para manipular o causar daño. El contenido se utiliza sin consentimiento de quien se ve involucrado.

Tiene como objetivo distorsionar la realidad para confundir, desviar la atención, disuadir o influir.

Misinformación

Error sin intención de dañar

Consiste en información falsa, engañosa o tergiversada que las personas comparten «por si las dudas» o porque genuinamente la consideran cierta.

Aunque no tiene la intención de hacer daño, puede provocarlo al difundir el contenido.

No descartamos que en ocasiones el objetivo o interés de este tipo de contenido sea solo «porque sí», por diversión o por provocar.

La desinformación, la malinformación y la misinformación pueden presentarse en formatos muy variados, atractivos y fáciles de replicar: noticias simuladas haciendo uso de la imagen de noticieros o personalidades reconocidas, videos breves, audios, memes, capturas de pantalla, infografías, cadenas de mensajería o publicaciones de redes sociales. A menudo utilizan titulares llamativos, imágenes o videos reales fuera de contexto, montajes, gráficos sin fuente, citan supuestos estudios que no se pueden rastrear e incluyen supuestos testimonios para reforzar el mensaje. Su lenguaje suele ser alarmista, exagerado o persuasivo, y busca despertar miedo, indignación, sorpresa, urgencia o desconfianza.

A continuación, veremos algunos ejemplos que nos ayudarán a comprender más sobre esta clasificación.

Ejemplos sobre desinformación | Falsedad intencional y estratégica

1. Ejemplo en una emergencia por desastre natural

Frida Sofía

Ciudad de México, México. 2017.

Medios de comunicación y usuarios en redes sociales difundieron durante horas la historia de una supuesta niña atrapada bajo los escombros de una escuela en Ciudad de México. La niña no existía.

Este es un caso en el que la presión por informar comprometió la verificación durante una emergencia.

https://youtu.be/mNjNH7nNY5A?si=nI5yLpY_L2mmjtbe
AJ+ Español. (2018, 19 de septiembre). *El mito de Frida Sofía.* [Video]

https://www.scielo.br/j/pci/a/5mVf9dYkFhrPVVzMnVgX5rK/?lang=es
Jiménez-Yañez, C. (2022). Frida Sofía, crónica de un mito mediático en México. *Perspectivas em Ciência da Informação,* 27(3), 3–25.

2. Ejemplo de contenido utilizando inteligencia artificial

¿Prohibidos los *therians* en El Salvador?

El Salvador, 2026.

Se conoce como *therians* a las personas que se identifican profundamente con uno o más animales sintiendo una conexión a nivel espiritual, psicológica e instintiva, aunque son plenamente conscientes de su cuerpo humano. Aunque el término no es nuevo, a inicios del 2026 surgió como tendencia en donde circuló contenido de convocatorias y exhibiciones públicas en varios países.

En este contexto, se difundió un video manipulado con inteligencia artificial en el que, supuestamente, el presidente en turno, Nayib Bukele, declaraba como medida prohibir a las personas *therians* y encarcelarlas. Para crearlo, utilizaron un video real de 2022, pero alteraron el audio para construir el mensaje falso con el objetivo de rechazo hacia esta expresión de identidad.

El video de Bukele comenzó a circular apoyado de comentarios positivos por personas que lo asumieron como verdadero, por lo que este caso podría utilizarse también como un ejemplo de misinformación si se hace énfasis en que las personas lo comparten creyendo que es verdad. Sin embargo, la manipulación del contenido y su publicación es desinformación.

https://www.prensalibre.com/internacional/verificamos-por-usted-bukele-prohibira-a-los-therians-y-los-encarcelara-a-todos-en-el-salvador/
Dávila, E. (2026, 26 de febrero). Verificamos por usted: ¿Bukele prohibirá a los therians y los encarcelará a todos en El Salvador? *Prensa Libre.*

3. Ejemplo de un rumor sin evidencia iniciado por una personalidad

«Se están comiendo a los perros, se están comiendo a los gatos...»

Pensilvania, Estados Unidos. 2024.

Donald Trump afirmó en un debate presidencial que inmigrantes haitianos en Springfield, Ohio, estaban comiéndose a los perros y gatos de la comunidad. Las autoridades locales señalaron que no existían reportes creíbles que sostuvieran esa acusación. El rumor se viralizó rápidamente: generó memes, parodias, canciones utilizando el audio original y bailes en redes sociales. Aunque parte de ese contenido circuló como humor, también ayudó a mantener visible y reproducir una acusación falsa. Mientras tanto, la comunidad haitiana enfrentó temor y amenazas.

https://youtu.be/_AMWcaPsSro?si=T727uGzUbSHpawzc
Gestión Mundo. (2024, 11 de septiembre). *Trump en debate: Candidato afirma que inmigrantes se están comiendo a gatos y perros*. [Video]

https://youtu.be/_AMWcaPsSro?si=xXWmHU0-N0wdby5i
CNN en Español. (2024, 12 de septiembre). *CNN fue a Springfield donde Trump dice que los migrantes comen mascotas.* [Video]

4. Ejemplo de desinformación durante eventos masivos

¿Todo estaba arreglado?

2026

Durante la Copa Mundial de la FIFA 2026™ circularon en redes sociales contenidos falsos y engañosos sobre jugadores, selecciones, resultados y decisiones arbitrales. Entre ellos, hubo citas inventadas atribuidas a futbolistas y entrenadores, videos creados con inteligencia artificial y capturas falsas de supuestas conversaciones privadas, por citar algunos ejemplos.

También se difundieron estafas que utilizaron la imagen de figuras conocidas para promocionar plataformas de inversión o apuesta y mensajes alarmistas sobre supuestos virus informáticos relacionados con el torneo. Tras algunos partidos, aparecieron además teorías sin evidencia que afirmaban que los resultados habían sido arreglados.

Este caso muestra que los eventos de gran alcance pueden convertirse en escenarios propicios para la desinformación. En este ejemplo, la emoción, la rivalidad y el deseo de defender a un equipo pueden llevar a que una publicación se comparta antes de ser verificada.

https://chequeado.com/ultimas-noticias/como-se-desinformo-durante-el-mundial-2026-las-narrativas-falsas-que-se-viralizaron/

Equipo de Chequeado. (2026, 22 de julio). Cómo se desinformó durante el Mundial 2026: las narrativas falsas que se viralizaron. *Chequeado*.

5. Ejemplo del uso de imagen de una entidad pública

Concurso para farmear aura

Huehuetenango, Guatemala. 2026.

En redes sociales circularon imágenes que anunciaban un supuesto «Concurso de farmeo de aura» convocado para realizarse en el parque central del departamento de Huehuetenango en Guatemala. Las publicaciones daban a entender que la actividad contaba con la autorización de la Municipalidad de dicho departamento, sin embargo, esta aclaró que no tenía conocimiento del evento y que tampoco lo había autorizado.

Este caso evidencia el uso de la imagen y renombre de una institución pública. Al atribuirle una autorización municipal inexistente, el contenido podía confundir a quienes deseaban asistir, generar debate de inconformidad sobre una actividad inexistente y generar ataques hacia la entidad. Este ejemplo podría utilizarse como misinformación desde el enfoque de la difusión pensando que es un evento real.

https://www.soy502.com/articulo/muni-huehuetenango-no-ha-autorizado-concurso-farmear-aura-102077

Osorio, G. (2026, 20 de agosto). Municipalidad de Huehuetenango no ha autorizado concurso de "farmear aura". *Soy502*.

6. Ejemplo de rumor sin evidencia con consecuencias devastadoras

Una cadena falsa sobre secuestros de niñas y niños

Puebla, México. 2018.

En WhatsApp y Facebook circularon mensajes que alertaban sobre una supuesta red de personas que secuestraba a niñas y niños para extraerles órganos. Las publicaciones no presentaban pruebas ni provenían de fuentes oficiales, pero se difundieron rápidamente entre habitantes de Acatlán de Osorio en México. Dos hombres fueron señalados como responsables de esos supuestos secuestros en el área. A pesar de que la policía informó que no había evidencia de que hubieran cometido ese delito, una multitud actuó con violencia y ambos perdieron la vida.

Muchas personas pudieron reenviar los mensajes porque creían que estaban alertando o protegiendo a su comunidad (misinformación). Sin embargo, quienes difundieron acusaciones sin pruebas o llamaron a actuar contra los dos hombres contribuyeron a amplificar el daño (desinformación).

https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-46178633
Martínez, M. (2018, 12 de noviembre). 'Fake news' en México: cómo un mensaje de WhatsApp llevó a un pequeño pueblo a quemar vivos a dos hombres inocentes. B*BC Mundo*.

https://www.elconfidencial.com/mundo/2018-11-13/mexico-fake-news-linchamiento-pueblo_1644786/
Martínez, Á. (2018, 13 de noviembre). Cómo un falso wasap llevó a un pueblo mexicano a quemar vivos a dos inocentes. *El Confidencial*.

7. Ejemplo de desacreditación utilizando contenido racista

Nacionalidad cuestionada sin fundamento

Guatemala, 2026.

Una página deportiva guatemalteca publicó un mensaje que afirmaba: «México llevó a una coreana, pero no pudo con nuestra campeona» tras conocerse que la taekwondista guatemalteca Alejandra Higueros obtuvo la medalla de oro en la competencia individual de *poomsae* durante los Juegos Centroamericanos y del Caribe 2026.

La publicación hacía referencia a Hyun Cecilia Lee Kimes, atleta mexicana ganadora de la medalla de plata en la misma categoría. El mensaje recurrió a una narrativa racista al basarse en sus rasgos físicos y ascendencia asiática para cuestionar su identidad mexicana y talento, pese a que nació en Monterrey y representaba oficialmente a México.

Este caso ejemplifica cómo se puede buscar exaltar un triunfo a través de la comparación engañosa y racista. La capacidad de la atleta se redujo a su identidad y apariencia, y construyó una idea falsa para provocar reacciones y restar legitimidad.

https://www.agenciaocote.com/blog/2026/07/31/mexico-llevo-a-una-coreana-la-publicacion-racista-que-opaco-el-oro-de-una-atleta-guatemalteca/
Figueroa, K. (2026, 31 de julio). «México llevó a una coreana», la publicación racista que opacó el oro de una atleta guatemalteca. *Agencia Ocote.*

8. Ejemplo de engaño con fines de estafa

¡Cuidado con las multas!

Guatemala. 2026.

A través de mensajes de texto y cadenas de WhatsApp, algunas personas recibieron avisos que aseguraban que tenían una multa de tránsito pendiente. Los mensajes aparentaban provenir de autoridades de tránsito en Guatemala e incluían un enlace para consultar o pagar la supuesta multa.

Las entidades municipales aclararon que los mensajes eran falsos ya que no realizan cobros ni notifican multas a través de dichos medios.

A través del enlace incluido, los estafadores redireccionaban a sitios para obtener datos personales, información bancaria o códigos de verificación.

Este caso presenta el uso del nombre de una institución reconocida aprovechando un tema que provoca malestar, como las multas, para generar un sentido de urgencia y engañar a las personas con fines de estafa.

https://www.agenciaocote.com/blog/2026/06/09/tiene-una-multa-pendiente-la-estafa-por-sms-y-whatsapp-que-se-viraliza-en-guatemala/
Maldonado, A. (2026, 9 de junio). «Tiene una multa pendiente»: la estafa por SMS y WhatsApp que se viraliza en Guatemala. *Agencia Ocote.*

Ejemplos sobre malinformación | Verdad usada para dañar

1. Ejemplo de un suceso real fuera de contexto para fines políticos

Un candidato a presidente, una boda y el matrimonio igualitario

Ciudad de Guatemala, Guatemala. 2023

Durante la campaña electoral de 2023 circularon fotografías reales de Bernardo Arévalo acompañando a su hija en su boda con otra mujer, celebrada en México. A partir de las fotos del evento se difundieron mensajes que aseguraban que, si llegaba a la Presidencia, aprobaría el matrimonio igualitario en Guatemala.

Sin embargo, Arévalo había aclarado que no impulsaría esa medida. Además, un presidente no puede aprobar por sí solo un cambio de este tipo: la legislación guatemalteca requeriría una reforma bajo la aprobación del Congreso de la República y no por decisión exclusiva del presidente.

En este caso las fotografías fueron usadas para estigmatizar o dañar a una persona mediante la exposición de un hecho real. El discurso homofóbico se utilizó para provocar temor y rechazo aprovechando la falta de claridad respecto a los procesos de legislación en el país.

https://lalinterna.agenciaocote.com/2023/07/14/el-matrimonio-igualitario-no-puede-aprobarlo-un-presidente-debe-hacerlo-el-congreso/
Contreras, M. (2023, 14 de julio). El matrimonio igualitario no puede aprobarlo un presidente, sólo el Congreso. *La Linterna.*

2. Ejemplo de intimidad vulnerada

La necesidad de una nueva ley

Puebla, México. 2013.

Un video íntimo real, grabado en un ámbito privado, fue difundido sin el consentimiento de Olimpia Coral Melo por su entonces pareja cuando ella tenía 18 años. Al circular en Internet, provocó burlas y estigmatización afectando significativamente su bienestar emocional.

A partir de esta experiencia, Olimpia inició un proceso de activismo que contribuyó a impulsar las reformas conocidas como Ley Olimpia, las cuales buscan prevenir y sancionar la violencia digital y la vulneración de la intimidad sexual. En México, la reforma federal fue aprobada en 2021.

Este caso muestra que un contenido no necesita ser falso para causar daño. La difusión del contenido sin consentimiento vulneró la intimidad de Olimpia y fue utilizada para exponerla y perjudicarla.

https://www.youtube.com/watch?v=d5yV7r3vXj4
Unicable. (2022, 28 de abril). *Olimpia Coral cuenta cómo surgió la Ley Olimpia* | Netas Divinas | Unicable. [Video]

3. Ejemplo de un documento real tergiversado

¿Perversión a través de la educación sexual?

En redes sociales circularon mensajes que acusaban a organismos internacionales de «pervertir» a niñas y niños a través de la educación sexual. Para respaldar la afirmación, citaban un documento real de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) y la Organización Mundial de la Salud (OMS). Sin embargo, las publicaciones sacaban fragmentos de contexto y les atribuían propósitos que el documento no plantea.

Este caso parte de una fuente real, pero la tergiversa para generar miedo y rechazo hacia un tema que suele abrir debates y controversias.

https://www.youtube.com/watch?v=2p4XIckyG6E
El Economista. (2025, 8 de enero). *¿La ONU promueve la pedofilia?*

https://chequeado.com/ultimas-noticias/es-falso-que-organizaciones-internacionales-estan-pervirtiendo-a-los-ninos-a-traves-de-la-educacion-sexual/
Marina, R. (2023, 15 de septiembre). Es falso que organizaciones internacionales "están pervirtiendo a los niños" a través de la educación sexual. Chequeado.

4. Ejemplo de información no verificada

Anuncio del fallecimiento del padre de Lionel Messi

Buenos Aires, Argentina. 2026.

En junio de 2026, durante la Copa Mundial de la FIFA 2026™, la conductora Florencia Peña anunció en vivo que Jorge Messi, padre del futbolista argentino Lionel Messi, había fallecido. La familia desmintió el anuncio aclarando que él estaba vivo y recuperándose de un problema de salud. Peña explicó que recibió el dato no verificado por un auricular durante la transmisión y renunció al programa. Jorge Messi murió en agosto de 2026, semanas después de haberse realizado dicho anuncio.

Aunque las intenciones de la conductora no están del todo claras, el deseo de comunicar una primicia parece haber prevalecido sobre la verificación. El anuncio se basó en una especulación, puesto que en ese momento era público que el padre de Messi atravesaba problemas de salud.

https://www.prensalibre.com/deportes/futbol-internacional/despiden-a-una-presentadora-argentina-por-dar-la-falsa-noticia-de-la-muerte-del-padre-de-messi-breaking/
Ixcot, A., & Redacción EFE. (2026, 19 de junio). *Despiden a una presentadora argentina por dar la falsa noticia de la muerte del padre de Messi*. Prensa Libre.

5. Ejemplo de una fotografía real fuera de contexto

Un tigre a orillas de una carretera

Chimaltenango, Guatemala. 2025.

Una publicación viral en Facebook afirmaba que un tigre había sido visto a la orilla de una carretera en el departamento de Chimaltenango en Guatemala. Las fotografías mostraban al animal caminando entre árboles y fueron compartidas como si documentaran un hecho inusual ocurrido en el país.

Sin embargo, las imágenes no corresponden a Chimaltenango ni eran recientes. Provenían de videos grabados en una propiedad privada ubicada en Jalisco, México, en 2021.

Este caso muestra cómo una imagen real puede comunicar una información falsa cuando se le atribuyen un lugar y una fecha incorrectos, sin embargo quienes compartieron la publicación lo hicieron bajo el asombro creyendo que había sucedido en Guatemala.

https://www.agenciaocote.com/blog/2025/10/12/fotos-de-tigre-no-fueron-tomadas-en-chimaltenango-sino-en-mexico-en-2021/
Farfán, M. (2025, 12 de octubre). Fotos de tigre no fueron tomadas en Chimaltenango sino en México en 2021. *Agencia Ocote*.

Ejemplos sobre misinformación | Error sin intención de dañar

1. Ejemplo de tarjetas de regalo

Circulan mensajes que aseguran que una tienda reconocida está regalando tarjetas de regalo por una ocasión especial, por ejemplo, el aniversario de la tienda. Para recibirla, las personas deben reenviar el mensaje a varios contactos y completar un formulario mediante un enlace.

El mensaje utiliza el nombre y la imagen de la tienda para parecer auténtico. Sin embargo, la promoción no aparece en los canales oficiales y el formulario solicita datos personales, información bancaria o códigos de verificación.

Aunque la cadena fue creada con información falsa y una intención de engañar y estafar, la persona que la reenvía lo hace porque cree que la oferta es real o porque piensa que está compartiendo algo útil para sus contactos.

2. Ejemplo de curas milagrosas

Durante la pandemia de COVID-19 circularon mensajes que recomendaban remedios caseros para prevenir o curar la enfermedad. En algunos casos, los mensajes incluían nombres de supuestos expertos, estudios o logos institucionales para parecer confiables.

Sin embargo, no existía evidencia científica de que esas mezclas previnieran o curaran el virus. Además, podían generar una falsa sensación de seguridad, retrasar la búsqueda de atención médica o promover prácticas que no eran adecuadas para todas las personas.

Quienes reenviaban estas cadenas no necesariamente buscaban engañar o dañar a alguien. Muchas veces lo hacían porque creían que el consejo podía ayudar a familiares y amistades, o porque preferían compartirlo «por si las dudas».

3. Ejemplo de rescates de animales que nunca ocurrieron

Rescates generados con inteligencia artificial (IA)

En redes sociales han circulado videos de animales en situaciones tiernas o heroicas: un delfín que rescata a un leopardo de las nieves, un águila que salva a un osezno o un oso polar bebé que se reencuentra con su madre. Aunque parecen registros de la naturaleza, estas escenas fueron creadas con IA, pero muchas personas lo interpretan como auténtico y están dispuestas a compartirlas porque les despierta ternura, asombro, alegría o esperanza.

Aunque parezcan inofensivos, compartirlos puede generar ideas equivocadas sobre los animales, sus hábitats y su comportamiento. El sentimentalismo puede llegar a afectar nuestra capacidad de cuestionamiento.

https://www.agenciaocote.com/blog/2025/08/05/contenidos-de-animales-creados-con-ia-que-pueden-interferir-en-el-conocimiento/
Maldita.es. (2025, 5 de agosto). Contenidos de animales creados con IA desinforman y pueden interferir en el conocimiento. *Agencia Ocote.*

https://theconversation.com/un-oso-y-una-foca-jugando-lo-que-ocultan-las-imagenes-virales-de-animales-creadas-con-ia-257203
Serrano Rodríguez, R., Carpio Camargo, A. J., Guerrero Casado, J., & Murillo Jiménez, T. (2025, 1 de julio). ¿Un oso y una foca jugando? Lo que ocultan las imágenes virales de animales creadas con IA. *The Conversation.*



Hay otros casos que nos invitan a reflexionar sobre contenidos que circulan en Internet y que no necesariamente encajan por completo en una categoría específica. En estas situaciones, las competencias de Alfabetización Mediática e Informacional (AMI) cobran especial relevancia para el consumo crítico de lo que circula en redes sociales.

Ejemplo de contenido generado con IA

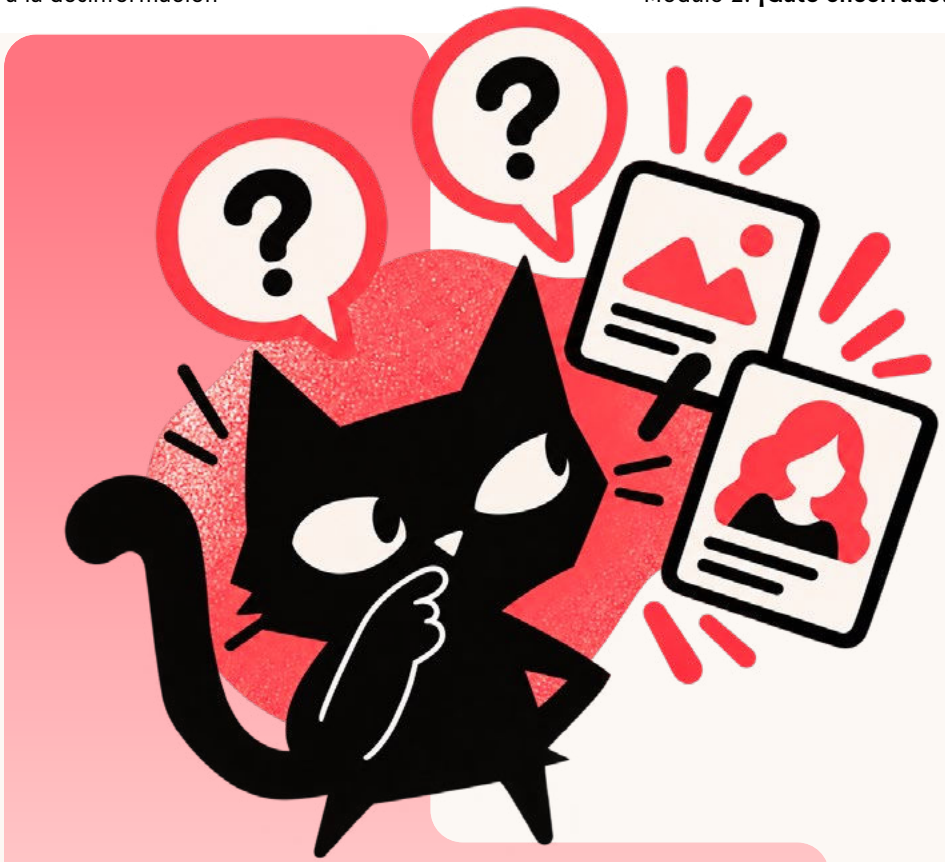
Aitana López

Barcelona, España. 2023.

Aitana López es una creadora de contenido generada con inteligencia artificial por una agencia española. Su perfil colabora con marcas comerciales y genera ingresos publicitarios. Aunque en su biografía se indica que no es una persona real, sus publicaciones suelen utilizar lenguaje en primera persona que puede dar a entender que visitó ciertos lugares o vivió determinadas experiencias. Además, no siempre incluyen una indicación visible de que fueron creadas con IA.

La agencia no oculta la naturaleza artificial de Aitana en el perfil. Sin embargo, las publicaciones circulan fuera de ese contexto y llegan a personas que no conocen esa aclaración. Su apariencia hiperrealista y el tono cercano de sus mensajes pueden hacer que algunas audiencias interpreten el contenido como el testimonio auténtico de una persona.

https://www.youtube.com/watch?v=narrE2SHOBw
BBC News Mundo. (2024, 20 de diciembre). *Aitana, la influencer digital que no existe pero gana miles de dólares al mes | BBC Mundo*. [Video]



Para este caso en particular, la competencia AMI de análisis nos invita a preguntarnos quién creó el contenido, con qué propósito y qué intereses comerciales pueden estar detrás. De igual manera, la competencia de reflexión nos invita a cuestionar las representaciones de las mujeres que predominan en redes sociales y preguntarnos ¿qué ideales de belleza o éxito presenta este contenido?, ¿a quiénes deja fuera?, ¿cómo puede afectar la forma en que las personas se perciben a sí mismas o a otras?



Spoiler: cada reacción, comentario, reenvío o cualquier tipo de interacción que tengamos puede ampliar el alcance del contenido; por eso, nuestra participación también influye en sus posibles efectos.

¿Quién elige lo que ve en su pantalla?



Cuando navega en redes sociales, el contenido que le aparece no es al azar, este ha sido cuidadosamente organizado, seleccionado y recomendado para usted. ¿Cómo? A través de los algoritmos. Fácticat nos ayuda a entenderlos:



Los algoritmos son una secuencia de pasos muy ordenados que son utilizados para realizar una tarea o resolver un problema. Casi, casi como una receta: indica qué hacer y en qué orden obtener un resultado.

En Internet y redes sociales, los algoritmos organizan el contenido a partir de distintas señales: nuestras búsquedas, reacciones, comentarios, publicaciones compartidas, cuentas seguidas e incluso el tiempo que nos detenemos para ver un video o una imagen.

Por eso, es importante recordar que el mundo virtual no es necesariamente un reflejo de la realidad, sino más bien una selección de contenido personalizado según nuestros intereses.

Aunque los algoritmos facilitan que encontremos contenido relacionado con nuestros intereses, también nos reduce opciones informativas y de opinión. Hace que veamos repetidamente ideas similares, refuerza nuestros sesgos y emociones o deja fuera otras perspectivas.

Tal cual como si reventáramos una burbuja, variar nuestro contenido y ser conscientes de nuestras interacciones nos ayudará a abrir esa ventana. Diversificar nuestras fuentes informativas es una manera de lograrlo.

Una pausa antes de...



Aunque pareciera que tenemos poco control sobre la información que recibimos y lo que consumimos, hemos visto que **también tenemos capacidad de decisión sobre cómo interactuamos con ella y el tipo de contenido que priorizamos** en nuestras búsquedas, en lo que compartimos y en lo que queremos consumir.

En algunos de los ejemplos anteriores vimos **cómo nuestras emociones ante contenidos problemáticos pueden influir** en lo que decidimos amplificar. Reflexionemos un poco más al respecto.

Los contenidos problemáticos, como la desinformación, misinformación y malinformación suelen aprovecharse de las emociones y sentimientos que en muchas ocasiones están condicionados por nuestras creencias y posturas. Es aquí donde aparecen los sesgos cognitivos, los cuales podemos explicar como atajos mentales que influyen en la forma en que buscamos, interpretamos y recordamos la información. Algunos ejemplos son:

Reconocer nuestros sesgos puede ser una experiencia incómoda, pero necesaria. Ser conscientes de los mismos **nos ayuda a desarrollar un ojo más crítico y a valorar las pausas como un primer paso para asumir un mayor control sobre cómo nos involucramos e interactuamos con la información**, tanto en los entornos virtuales como fuera de línea, asumiendo nuestra responsabilidad mediática.



- **Sesgo de confirmación:** ocurre cuando tendemos a buscar e interpretar información que confirma lo que sospechamos o creemos. Por ejemplo, cuando buscamos exclusivamente en fuentes informativas afines a nuestras posturas y descartamos de inmediato cuestionamientos de contrarios sin verificar su credibilidad.



- **Efecto de verdad ilusoria:** mientras más veces escuchamos o estamos expuestos a una información o afirmaciones, aumentan las probabilidades de que creamos que es verdad, aun cuando sospechamos que no lo es. Por ejemplo, cuando vemos mensajes alarmistas que nos llegan por cadenas, y al mismo tiempo, se habla de ello en redes sociales.



- **Sesgo de disponibilidad:** se da cuando sobreestimamos la probabilidad de que algo suceda, ya sea por la frecuencia con la que vemos contenido de determinado tema o por las emociones intensas que nos provoca. Por ejemplo, si vemos constantemente noticias alarmantes sobre accidentes aéreos, lo tendremos muy presente en nuestra memoria, por lo que podríamos pensar que accidentes aéreos catastróficos ocurren a diario y asumir que es un peligro frecuente, aunque estadísticamente no sea un hecho común.

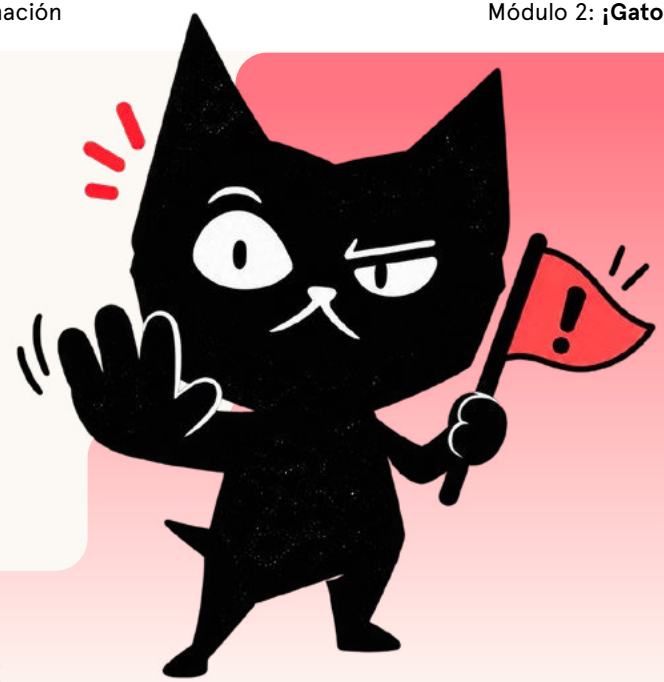


- **Sesgo de endogrupo:** ocurre cuando automáticamente confiamos en la información que proviene de personas de nuestro grupo social, comunitario, académico, político, religioso, etc. Por ejemplo, cuando nos llegan testimonios de malas experiencias y los damos por ciertos aunque no presenten evidencia.



¿Se le antoja decir: *Ahorita no jóvenes, todavía estoy procesando la información?*
Lo sabemos, hay mucho que seguir aprendiendo, pero también queremos pasar a las acciones. En el próximo módulo daremos el salto hacia lo que podemos hacer ante la infodemia y sus mecanismos de engaño.

Decálogo para estudiantes:
«No seas *red flag*»



En medio de la saturación informativa, es importante recordar que no toda la información merece nuestra atención ni nuestra confianza. Con el algoritmo poniéndonos carnada para repetir patrones, las emociones a flor de piel y la velocidad con la que viaja la información, **se vuelve indispensable reconocer qué es lo que está en nuestras manos.**

A continuación, le compartimos el decálogo «No seas *red flag*», una serie de recordatorios y acciones sencillas para poner en práctica en el día a día que puede recomendar y dialogar con sus estudiantes.

Recuerde, no se trata de volvernos personas desconfiadas, con el decálogo buscamos promover medidas para juventudes más alertas y prevenidas:

Guíe a sus estudiantes para cultivar una postura crítica ante lo que buscan, consumen y comparten. Al integrar estas reflexiones en su aula, estará contribuyendo a que las juventudes reconozcan las trampas de la infodemia y elijan un consumo digital más consciente.

1. **¿Ves la misma información en todas partes?** *Recuerda que la repetición no significa verdad.*

2. **¿El contenido confirma lo que piensas sin darte evidencia?** *Cuestiona por qué te da la razón y busca más información concreta.*

3. **¿Compartirás algo solo «por si acaso»?** *Espera antes de hacer un reenvío impulsivo. Tu buena intención también puede propagar desinformación.*

4. **¿Alguien más dice que alguien más está diciendo o haciendo?** *Evita caer y generar rumores. Busca información que respalde lo que se dice.*

5. **¿Ignorarás una postura diferente a la tuya porque no estás de acuerdo?** *Revienta la burbuja y compara distintas opiniones y perspectivas manteniendo una mente abierta.*

6. **¿Corregirás a alguien que conoces para que se avergüence de creer en información falsa?** *Orienta con empatía e información confiable, evita la confrontación y prioriza hacerlo en privado.*

7. **¿Te provoca indignación, miedo o enojo inmediato?** *Tómalo como una señal de alerta. Pausa y busca más información antes de accionar.*

8. **¿Compartirás a sabiendas de que no es cierto solo porque es divertido?** *Recuerda que el humor fuera de contexto se puede confundir con un hecho y generar confusión.*

9. **¿Comentarás o reaccionarás al instante porque quieres mostrar tu rechazo?** *Evalúa si vale la pena manifestar tu postura en línea o si tu interacción solo hará más visible el contenido dañino.*

10. **¿El contenido expone, acusa sin fundamento o puede dañar a alguien?** *Detente un momento y piensa en las consecuencias fuera de línea que tendría tu accionar.*

Actividad recomendada para estudiantes

Para llevar estos aprendizajes a su salón de clases, consulte el apartado de Actividades para hacer en clase y seleccione entre las dinámicas de las secciones «Desenredando la lana» y «Fuera de la caja».



REFERENCIAS PARA CONSULTA

Agencia Ocote. (s. f.). *¡Esto es en serio! Una guía para combatir la desinformación y que no te engañen.* https://www.agenciaocote.com/blog/2025/04/01/una-guia-para-combatir-la-desinformacion/

Blanco Alfonso, I., Solano Altaba, M., & Rodríguez Luque, C. (2024). Actitudes, sesgos cognitivos y sentimientos ante la desinformación a través de redes sociales. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 30(3), 467–475. https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/es/article/view/96800

Chequeado. (2023). *Desinformación e inteligencia artificial: Ideas para las aulas de escuela secundaria.* https://chequeado.com/desinformacion-e-inteligencia-artificial-ideas-para-las-aulas-de-escuela-secundaria/

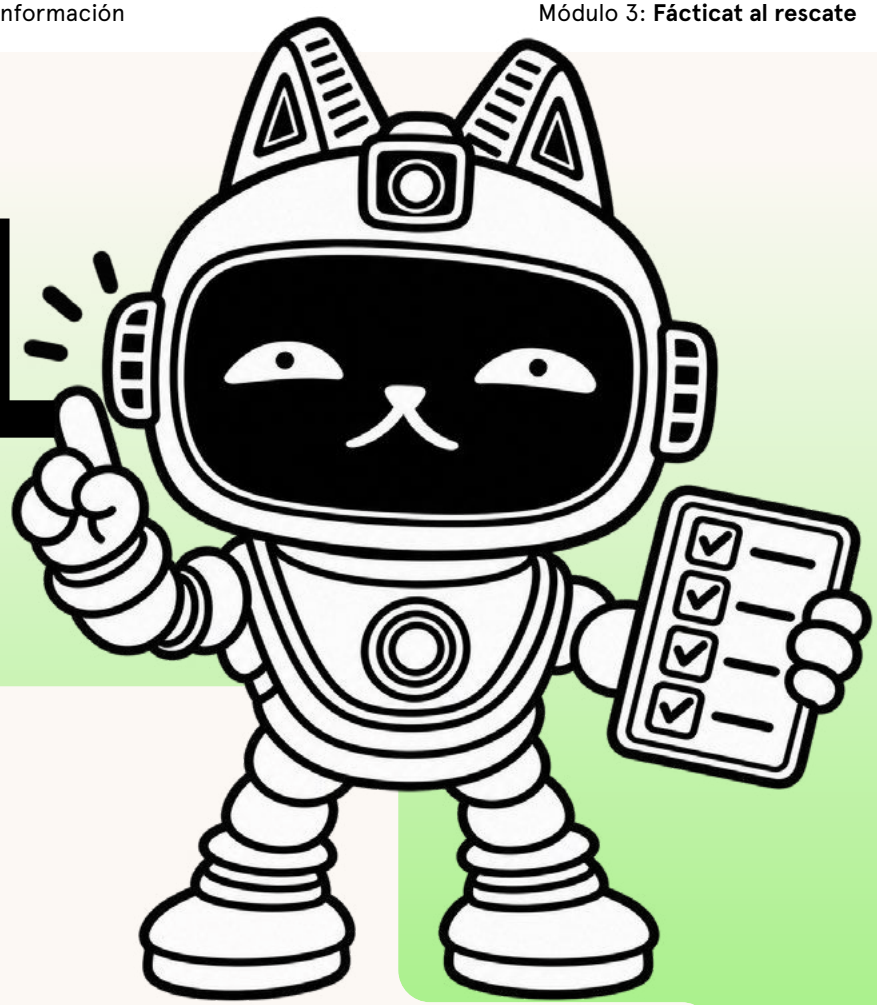
Chibás Ortiz, F., & Novomisky, S. (Eds.). (2022). *Navegando en la infodemia con AMI: Alfabetización Mediática e Informacional.* UNESCO; Defensoría del Público de Servicios de Comunicación Audiovisual. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381840

Wardle, C. (2020). *Guía básica de First Draft para comprender el desorden informativo* (Global Lingo, Trad.; 2.ª ed.). First Draft. https://firstdraftnews.org/wp-content/uploads/2020/07/Information_Disorder_Digital_AW_ES.pdf?x21167



Módulo 3

FÁCTICAT AL RESCATE



Acciones clave para hacerle frente a la infodemia.



¿Creer en nada o creerlo todo? Esa es la cuestión...

No se trata de dudar por dudar. Caer en el extremo de desconfiar de todo lo que circula en redes sociales y medios de comunicación puede ser igual de peligroso que creerlo todo. Mientras que la credulidad nos hace vulnerables a engaños, la desconfianza absoluta puede alejarnos de información útil. Ninguna de estas posturas nos ayuda a participar con criterio.

Encontrar un equilibrio es una tarea que requiere práctica, algo de prueba y error, y sobre todo, del compromiso de indagar antes de llegar a una conclusión o actuar.

En los módulos anteriores dimos un recorrido sobre la Alfabetización Mediática e Informacional (AMI), la ciudadanía digital, la infodemia y sus mecanismos de acción, **en este módulo pasaremos de la alerta a la práctica: nos centraremos en las acciones que podemos integrar en nuestro día a día y compartir para que más personas se sumen.**

Analizar la confiabilidad de la información, ¿una tarea solo para periodistas?

Actualmente casi cualquier persona puede crear fotos, videos, audios y documentos para los fines que quiera o necesite. Como vimos en el módulo anterior, la intención de la creación puede variar y llegar a tener un trasfondo malintencionado.

En esta dinámica en la que hemos dejado el rol de espectadores y hemos pasado a producir, modificar y compartir mensajes, comprobar la información no es una tarea exclusiva de profesionales. En nuestro día a día, todas las personas podemos caer en desinformación, pero también podemos contrarrestarla, practicando la verificación cotidiana mediante hábitos sencillos.

A continuación, veremos cuatro acciones con las que podemos empezar. Estas primeras acciones nos ayudan a decidir si conviene esperar, compartir, corregir o detener la difusión de un contenido entre nuestros contactos.

1. **Confirmar quién creó o publicó el contenido**
   Acción: evalúe la reputación y credibilidad del perfil, medio o sitio web. Busque en el mensaje autores, logos, instituciones y cualquier pista de quiénes están involucrados.

2. **Intentar rastrear la fuente original del mensaje**
   Acción: evite quedarse únicamente con la primera información que tiene. Consultar por fuera de donde vio o le llegó la información, amplía las posibilidades de encontrar la fuente.

3. **Revisar la fecha y temporalidad**
   Acción: confirme que no se trate de un contenido real pero antiguo. Si no hay fecha visible, realice una búsqueda en Internet para determinar cuándo empezó a circular.

4. **Contrastar fuentes informativas**
   Acción: compare quiénes están hablando al respecto y cómo presentan la información. Busque la información en medios o fuentes reconocidas para determinar su nivel de confiabilidad.



¡Comparta estas recomendaciones! Póngalas en práctica con colegas y sus estudiantes. Invíteles a activar su ojo crítico.

Verificar es una tarea permanente, pero no tenemos que hacerla en solitario. El rol del periodismo es ayudarnos a detectar los bulos, hacerle frente al contenido problemático y orientarnos en temas más profundos y de interés público.

Aquí es en donde se activa la gatiseñal y el periodismo especializado hace lo suyo: *fact-checking*. Son los periodistas quienes realizan procedimientos de búsqueda y contraste informativo más robusto, y utilizan herramientas de verificación para concluir si la información es confiable o no, explicando cómo se llegó a dicha conclusión.



Apoyar iniciativas de investigación periodística especializada es de beneficio para que todos y todas tengamos acceso a información confiable. Podemos consultar verificaciones profesionales, divulgar su trabajo y recomendar medios confiables para apoyar iniciativas de periodismo e instituciones independientes.

¡Prepárese para conocer sobre Fáctica! La iniciativa para generar audiencias críticas de Agencia Ocote, una organización que promueve la ciudadanía, la libertad de expresión y el derecho a la información a través de un medio de comunicación digital; y la generación de espacios de encuentro, conversación y formación.

Verificación al estilo de Fáctica

Desde el 2019, **Fáctica es una unidad especializada en *fact-checking*, verificación del discurso público y detección de información de Agencia Ocote.** Es el primer proyecto de verificación con metodología propia en Guatemala.

Fáctica es parte de LatamChequea, la red de chequeadores de Latinoamérica y cumple con estándares internacionales como el del *International Fact Checking Network* (IFCN).

¿El propósito de Fáctica?
Mejorar la calidad del discurso público, fiscalizar lo que afirman figuras de poder y combatir mentiras virales ayudando a que la ciudadanía desarrolle un pensamiento crítico y más exigente con la información que consume.



Aquí entro yo, Fácticat, un minino muy astuto que está con los bigotes alertas para acompañar y guiar a quien quiera aprender cómo desenredar la lana informativa.

¿De qué va el Método Fáctica?
Consiste en un proceso profesional y periodístico para comprobar la información en dos rutas: discurso público y bulos. Este método está en constante revisión y evaluación para pulirlo y ofrecer cada vez mejores experiencias y aprendizajes. **Conozca a detalle sobre el Método Fáctica visitando**

- **https://www.agenciaocote.com/blog/2019/03/15/metodo-factica/**
- **https://youtube.com/shorts/l45gHP_BTu4?si=GCtp79hdJgCeox9F.**

Una vez el equipo de Fáctica aplica los pasos de verificación, **clasifica la afirmación o contenido en una de sus cinco categorías: verdadero, sin datos, falso, engañoso e impreciso.** Este proceso requiere tiempo, un equipo con conocimientos especializados y las destrezas para acceder a diversas fuentes.

Exploremos más al respecto y veamos la recomendación de lo que podemos hacer con el contenido una vez clasificado:

¡Conozca sobre los casos verificados siguiendo las redes sociales de Fáctica!

@Facticagt





Clasificación Método Fáctica	¿Qué significa?	¿Qué hacer ante este tipo de contenido?
VERDADERO	Después de contrastar la afirmación con los datos oficiales y alternativos, **la información se sostiene o refuerza.**	Comparta si lo considera útil. Conserve la fuente y el contexto. Siempre verifique que la información siga vigente.
SIN DATOS	**Los datos de las fuentes consultadas no son suficientes** para verificar la afirmación o información.	Absténgase de compartir hasta que una fuente confiable pueda verificarlo. Manténgase vigilante por si el escenario cambia.
FALSO	Después de contrastar la afirmación **con los datos oficiales y alternativos, la información se desmiente.**	No lo comparta. Si ya lo hizo, corrija con claridad que no es contenido de fiar y redirija a fuentes confiables.
ENGAÑOSO	**La afirmación puede coincidir con los datos disponibles sobre el tema, pero estos fueron manipulados** para generar un mensaje que podría confundir a las personas.	Evite su difusión. Si necesita abordar el contenido, acompañe la información con aclaraciones y redirija a fuentes confiables.
IMPRECISO	**Los datos de la afirmación se acercan a la realidad, pero no son exactos,** lo que podría generar malentendidos y confusión en la audiencia, o tergiversar el sentido de la frase.	Úselo con cautela y redirija a fuentes confiables que aclaren los vacíos de la información.



¿Me recuerdan? Es momento de revelar mi superpoder y cómo respondo a la gatiseñal. ¡Fáctibot viene al rescate!

¡Fáctibot al rescate! Una herramienta para salir de dudas

¡Pruebe Fáctibot
e invite a sus estudiantes
a utilizarlo!



¡Soy Fáctibot! El primer chatbot contra la desinformación en Centroamérica. Fui desarrollado por la unidad de Fáctica de Agencia Ocote como un asistente virtual, confiable y accesible.

¿Mi misión? Ayudar a la ciudadanía a verificar información y fomentar el combate a la desinformación.

¿Cómo se puede interactuar conmigo?
A través de un chat en WhatsApp, las personas pueden:

- **Consultar información.** Enviando textos, cadenas de WhatsApp, fotografías, audios y otros recursos que desee comprobar. Fáctibot buscará si Fáctica ya lo verificó para brindarle información.
- **Proponer una verificación.** Si el contenido enviado aún no ha sido verificado por el equipo de Fáctica, yo me encargaré de avisarles para que le ayuden con su consulta.
- **Participar en el Reto verificador.** Pondrá a prueba sus conocimientos a través de seis pruebas para combatir la desinformación.

Conozca más sobre Fáctibot:
https://youtube.com/shorts/BlAsX6gbXwQ?si=fFcd_Lq-gBA5rTgT

¿Desea sumarse a la lucha en contra de la desinformación?
Fáctica y Agencia Ocote le animan a que les comparta dudas y casos a través de Fáctibot. También verifican contenido que hacen llegar a factica@agenciaocote.com.

Verificación Fáctica
para el día a día

Es probable que se pregunte que, si el Método Fáctica es periodismo especializado, ¿cómo puede utilizarlo? ¡Buenas noticias! **Está por conocer una versión simplificada para ponerlo en práctica.**



1. **Dudar:** haga una pausa antes de accionar. Reflexione sobre qué le provoca el contenido.
2. **Buscar información:** ¡Cuestione! Vaya más allá de quedarse solo con lo que le llegó. Explore qué se está diciendo del tema antes de tomar una decisión sobre qué hacer.
3. **Contrastar fuentes:** lo recomendaremos una y otra vez. No se quede con un punto de vista. ¿Quién o quiénes están respaldando la información?

Seamos honestos, detenernos a comprobar cada mensaje puede resultar cansado en un entorno digital que nos invita a consumir y reaccionar con rapidez. Dudar, buscar la fuente original y comparar información requiere tiempo y atención.

Sin embargo, **no todo contenido necesita una investigación intensa; lo que sí requiere siempre es una pausa para evitar difundir información problemática.**



Reto Fácticat exprés

1. Elija una publicación, imagen, video o mensaje que haya recibido o visto recientemente y que le dejó con duda.
2. Aplique el método simplificado de Fáctica.
3. Dialogue con un colega, amistad o familiar sobre sus hallazgos.

¿Y con las juventudes? El ejercicio exprés se puede replicar y tenemos preparado algo que puede ayudarle a guiarlos: un listado verificador.

Checklist «Puros factos» para evitar caer en engaños

Aprender a dudar y hacernos las preguntas adecuadas es parte de los pilares para la verificación de contenido. Esto no significa que todas las veces tendremos respuestas inmediatas o siquiera, que tengamos una respuesta, pero **queda en nuestras manos actuar en nuestro día a día para evitar amplificar contenido que puede ponernos en riesgo, por más grande o pequeño que este sea.**

Aquí va la *checklist* «Puros factos», un recurso para practicar con sus estudiantes la comprobación de información hasta que vaya saliendo de manera más intuitiva y natural.

Replique el ejercicio exprés solicitando a sus estudiantes que:

1. Elijan una publicación, imagen, video o mensaje que hayan recibido o visto recientemente y que les dejó con duda.
2. Apliquen el método simplificado de Fáctica (*dudar-buscar información-contrastar fuentes*).

El ejercicio pueden realizarlo individual, en parejas o grupal. Para usar el listado, una vez terminado el tiempo que asignó para la aplicación del método simplificado de Fáctica (revisión del contenido), deberán marcar «Sí, No o No logré confirmar» en cada aspecto por confirmar. Recuérdeles que no es un examen ni una competencia. Puede mencionarles lo siguiente:

Les invitamos a usar esta checklist sin miedo, sin vergüenza, sin presión. ¡Estamos aprendiendo! *Recuerden: la meta es fortalecer nuestra curiosidad y desarrollar hábitos de verificación en nuestro día a día.*



Aspecto verificado	Sí	No	No logré confirmar
Dudar			
1 Puedo explicar en mis palabras lo que el contenido quiere dar a entender.	○	○	○
2 Distinguí si la información presenta un hecho, una opinión, una broma o es publicidad.	○	○	○
3 Identifiqué la emoción que me provoca.	○	○	○
4 Tengo seguridad de que evitaría reaccionar inmediatamente.	○	○	○
Buscar más información			
5 Pude identificar quién creó o publicó el contenido originalmente.	○	○	○
6 Revisé el contenido completo y no solo el titular, captura o fragmento.	○	○	○
7 Confirmé la fecha, lugar y el contexto de la información.	○	○	○
8 Revisé los datos, documentos o enlaces que utiliza como evidencia (si aplica).	○	○	○
Contrastar fuentes			
9 Busqué la información en otras fuentes.	○	○	○
10 Determiné que las imágenes, audios, videos o cualquier material que incluye la información corresponde al hecho en cuestión (si aplica).	○	○	○
11 Identifiqué que las fuentes que consulté no repetían la misma información (como si fuera *copy paste*).	○	○	○
12 Tengo seguridad de que puedo explicar por qué compartiría, esperaría o descartaría el contenido.	○	○	○

Al finalizar el llenado, incentive el diálogo, que se compartan los casos, que sus estudiantes cuenten las facilidades y dificultades que tuvieron al aplicar el método simplificado de verificación.



¡Reconocer lo que todavía no sabemos puede evitar que un contenido problemático siga circulando! Pruebe y experimente el método simplificado de verificación, interactúe con Fáctibot y comparta los conocimientos de este módulo con colegas y estudiantes. Recuerde, la verificación se hace con la práctica. ¡Vamos a las aulas!



Como refuerzo de los módulos 1, 2 y 3, le recomendamos dos recursos del proyecto «Liga Linterna» de Agencia Ocote:

1 Video

«El monstruo de mil cabezas: la desinformación, las redes»
En este video, la periodista y directora de Agencia Ocote, Alejandra Gutiérrez, nos hace un llamado crítico y reflexivo sobre el desorden informativo y nos brinda algunas claves sobre lo que podemos hacer.
https://youtu.be/zYRk4WLmfHg?si=G-dNtjf0Pusv03WB

2 Lectura + videos

«Tips para combatir imágenes o mensajes desinformadores»
En esta nota, Agencia Ocote nos presenta una serie de videos sobre Alfabetización Mediática e Informacional para guiarnos sobre cómo podemos estar alertas, identificar y combatir la desinformación.
https://www.agenciaocote.com/blog/2024/04/26/tips-para-combatir-imagenes-o-mensajes-desinformadores/

Actividad recomendada para estudiantes

Para llevar estos aprendizajes a su salón de clases, consulte el apartado de Actividades para hacer en clase y seleccione entre las dinámicas de las secciones «Desenredando la lana» y «Fuera de la caja».



REFERENCIAS PARA CONSULTA



Agencia Ocote. (s. f.). *¡Esto es en serio! Una guía para combatir la desinformación y que no te engañen.* https://www.agenciaocote.com/blog/2025/04/01/una-guia-para-combatir-la-desinformacion/

Agencia Ocote [@agenciaocotegt]. (2025, 5 de marzo). *Lanzamiento de #Fáctibot* [Video]. https://youtube.com/shorts/BlAsX6gbXwQ?si=fFcd_Lq-gBA5rTgT

Agencia Ocote. (2019, 15 de marzo). *Qué y quiénes somos Fáctica.* https://www.agenciaocote.com/blog/2019/03/15/que-y-quien-es-factica/

UNESCO & Réseau Canopé/CLEMI. (2026). C*recer en un mundo conectado, ¡se aprende! Guía práctica.* https://doi.org/10.58338/BBDB1073

Módulo 4

¡QUE NO LE COMA LA LENGUA EL GATO!



Hablemos sobre la violencia digital y acciones para contrarrestarla.

En el mundo virtual, así como en nuestra cotidianidad fuera de línea, construimos comunidades en las que nos unen intereses, experiencias, conocimientos, humor... o simplemente porque deseamos conectar y ser parte de algo.

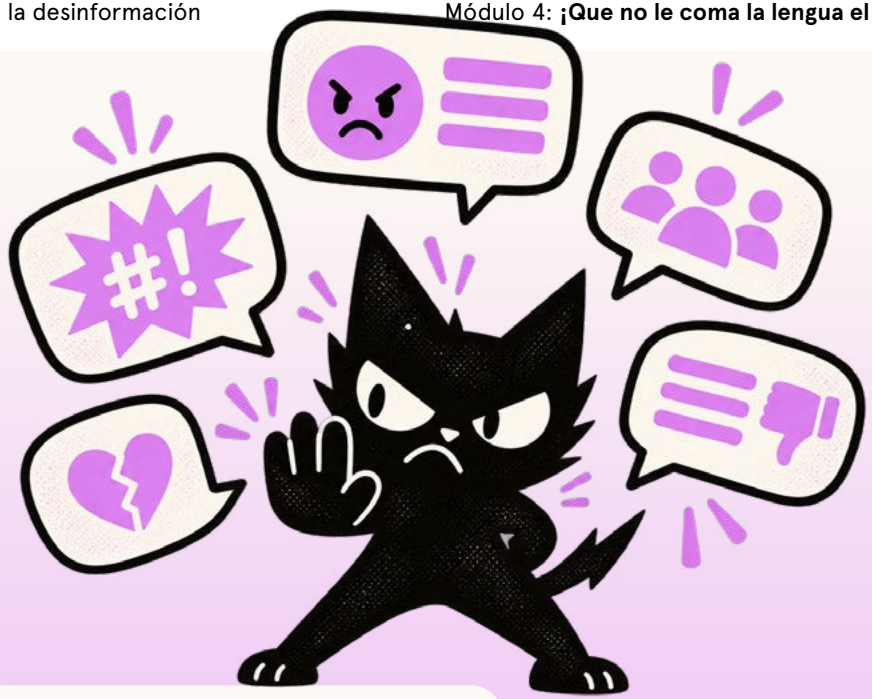
En Internet y redes sociales esa búsqueda de conexión, formas de aprender y de entretenernos amplían nuestras posibilidades de expresión e interacción. También nos facilita expandir nuestra red de contactos y experimentar nuevas formas de participación social y ciudadana. **Sin embargo, estos mismos espacios se ven empañados cuando las plataformas se utilizan como una ruta para reproducir patrones violentos como vigilar, acosar, controlar, aislar, humillar, atacar o excluir.**

Cuando esto ocurre, el daño no queda detrás de la pantalla, ni desaparece cuando nos desconectamos de Internet. Esta tergiversación del uso de plataformas puede afectar la seguridad, la privacidad, el bienestar emocional, las relaciones y la participación de una persona.

Reconocer estos riesgos no significa tenerle miedo al mundo virtual ni responsabilizar a quien vive una agresión digital. **Se trata de habitar el plano virtual viviendo nuestra ciberciudadanía de manera responsable.**

¡Que no nos coma la lengua el gato! En este módulo conoceremos sobre violencia digital como un primer paso para reconocerla, prevenirla y actuar sin revictimizar. A lo largo del contenido conoceremos sobre sus manifestaciones más frecuentes y sobre lo que podemos hacer **para propiciar entornos digitales más seguros, inclusivos y respetuosos.**

¿Qué entendemos por violencia digital?



La violencia digital es todo acto de agresión, acoso, hostigamiento, control o humillación mediante el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Este tipo de violencia puede estar presente en diferentes espacios: redes sociales, aplicaciones de mensajería, correo electrónico, videojuegos, foros en línea, aplicaciones de citas o cualquier otro espacio que permita a una persona crear, publicar, reaccionar o comentar.

Este tipo de violencia suele combinar amenazas, burlas, comentarios discriminatorios, ataques de odio, rumores, exposición de contenido privado y sensible sin consentimiento e incitaciones para que más personas se sumen al acoso.

La violencia digital puede caracterizarse por el uso conveniente del anonimato, las posibilidades de que cualquier persona pueda participar en la agresión, que puede ocurrir a cualquier hora, iniciarse desde cualquier lugar, la velocidad con la que puede iniciarse y propagarse, y las facilidades para replicarla y amplificarla.

Algo que debemos comprender es que la violencia digital no es un fenómeno aislado, es una extensión de las desigualdades, prejuicios y relaciones de poder que existen fuera de línea. En algunos casos, la violencia empieza fuera de Internet y continúa en línea; otras veces ocurre primero en una plataforma y se traslada a los entornos cotidianos: centro educativo, familia, trabajo o espacios públicos.

La violencia digital también puede manifestarse de manera focalizada, o sea, estar dirigida contra una persona o un grupo por su identidad, género, orientación sexual, origen étnico, discapacidad, creencias o visibilidad pública. Esto nos lleva a reflexionar sobre cómo un mismo tipo de agresión no tendrá el mismo efecto, puesto que hay factores que pueden llegar a aumentar su vulnerabilidad.



Debemos estar vigilantes. Si alguien usa una tecnología para dañar, controlar, intimidar, exponer o silenciar a otra persona, podemos estar ante una forma de violencia digital.

«Es que las generaciones de ahora... nada aguantan». ¡Cuidado con esta frase! Esta expresión generaliza y estigmatiza a las juventudes al presentarlas como frágiles, exageradas o incapaces. **Al ignorar la diversidad de sus experiencias, levantamos una barrera que entorpece el diálogo e intercambio intergeneracional.** También puede llegar a minimizar la responsabilidad de las empresas y corporaciones desarrolladoras de tecnología por incluir y reforzar mecanismos para la navegación segura.

En línea, un intercambio de comentarios puede escalar rápidamente a escenarios confrontativos que recurren a la violencia digital cuando buscan humillar, exponer, minimizar, invisibilizar o controlar a una persona o grupo para probar un punto. **La siguiente tabla nos ayuda a detectar las señas de esta posible escalada.**

¿Cuándo un desacuerdo puede volverse violencia digital?

Se está en desacuerdo cuando...	Puede escalar a violencia digital cuando...
Se cuestiona una idea o una conducta con argumentos.	Se insulta, ridiculiza o desacredita a la persona por no estar de acuerdo.
Existen condiciones para dialogar y debatir sin temor.	Existe persecución o amenaza por expresar un punto de vista, visibilizar alguna situación o hacer una denuncia.
Se señalan inconsistencias o errores de forma respetuosa.	Se recurre a insultos, burlas, amenazas o comentarios discriminatorios.
Se argumenta sin divulgar datos personales, imágenes o conversaciones privadas.	Se expone información privada o contenido íntimo sin permiso para humillar, dañar la reputación, intimidar o controlar.
Se pueden expresar distintas creencias religiosas, espirituales o convicciones sin descalificar a otras personas.	Se ridiculizan o estigmatizan las creencias, o la decisión de no practicar una religión, y se promueve el hostigamiento en contra de una comunidad o persona.
Se conversa respetando la dignidad, identidad y derechos de todas las personas involucradas.	Se recurre a expresiones discriminatorias y de rechazo haciendo ataques hacia la identidad de género u orientación sexual, llegando a incitar al odio o la violencia.
Se intercambian perspectivas buscando incluir personas con diferentes experiencias de vida para contrastar posturas y vivencias.	Se discrimina, silencia, minimiza o expulsa a una persona por su edad, origen, etnia, idioma o apariencia.



Le proponemos reflexionar y dialogar sobre este tema tomando como referencia las siguientes preguntas generadoras:

- ¿Cuándo una broma o un comentario deja de ser divertido y cruza un límite?
- ¿Cómo influye el anonimato en la forma en que las personas se comportan en Internet?
- ¿Por qué consideran que hay personas que suelen recibir ataques más agresivos y constantes en línea? Por ejemplo, mujeres, personas de la comunidad LGBTIQ+ o figuras públicas.



¡Marquemos la diferencia! Los desacuerdos son normales, lo importante es cómo abordamos nuestras diferencias y cuidamos la manera en que nos expresamos y participamos. **Dialogar con respeto no significa evitar las conversaciones difíciles, sino encontrar las formas para hacerlo sin dañar, excluir o silenciar.**

Tipos de violencia digital

Hay personas que buscan justificar sus conductas en Internet con frases como:



¿Cuántas de estas le resultaron familiares? Las frases no pueden clasificarse de forma aislada y automáticamente como violencia digital. Es necesario analizar el contexto, la repetición de la conducta y los efectos que provocan.

Reconocer las señales y los patrones nos ayuda a entender mejor cómo opera la violencia digital. Aunque a continuación revisaremos de manera general algunos tipos nombrándolos por separado, es importante aclarar que en ocasiones se presentan varios tipos de manera combinada, lo que puede dificultar que identifiquemos con claridad qué está ocurriendo y cómo podemos actuar.

Tipos de violencia digital

1	Ciberacoso	Hostigamiento, intimidación, humillación o exclusión repetitiva.
2	Ciberexhibicionismo	Enviar o mostrar contenido sexual sin que la persona que lo recibe lo haya solicitado o aceptado.
3	Ciberacoso sexual	Comentarios, insinuaciones, solicitudes o conductas sexuales no deseadas que incomodan, intimidan o humillan.
4	Difusión de imágenes íntimas	Capturar, crear, manipular, mostrar o compartir contenido íntimo sin el consentimiento de la persona.
5	Discurso de odio digital	Dirigir acciones discriminatorias a una persona o comunidad por su género, orientación sexual, etnia, religión, discapacidad u otra característica.
6	*Doxing* o exposición de datos personales	Publicar información privada sin consentimiento para intimidar, perjudicar o facilitar agresiones que pueden trascender a espacios fuera de línea.
7	Exclusión digital	Apartar, limitar la participación o mostrar rechazo deliberadamente para aislar, castigar, humillar o discriminar a una persona o grupo.
8	*Fat shaming* digital	Burlarse, avergonzar o atacar a una persona por su cuerpo o peso.
9	*Grooming*	Una persona adulta establece una relación de confianza con una persona menor de edad con fines sexuales. Generalmente se hace pasar por otra persona o por alguien de la misma edad o similar.
10	*Happy slapping* o grabación y difusión de una agresión	Grabar una agresión física, verbal o sexual y compartirla para humillar, entretener o conseguir atención.
11	Sextorsión	Chantajear bajo la amenaza de publicar contenido íntimo, real o manipulado, para obtener algo a cambio.
12	*Slut* shaming digital	Juzgar, avergonzar o atacar a una persona por su vestimenta o comportamiento sensual o sexual ya sea real o supuesto.
13	Suplantación de identidad	Creación de perfiles falsos, uso de imagen, voz o hackeo de cuentas reales para hacerse pasar por otra persona y dañarla.
14	Troleo	Provocar y hostigar de forma dirigida, persistente o coordinada para intimidar, humillar o expulsar de un espacio digital a una persona.
15	Vigilancia y control	Monitoreo insistente de la privacidad y actividad de otra persona.



Evitemos normalizar conductas digitales violentas y hostiles. Estas expresiones pueden alertarnos sobre patrones que buscan minimizar el daño, responsabilizar a quien recibe la agresión, disfrazar el control de preocupación, ignorar el consentimiento y movilizar a otras personas para ampliar un ataque.

¿Cómo apoyar sin revictimizar?
Es poco probable que una persona que vive o ha atravesado violencia digital comparta su experiencia y busque apoyo si su entorno cuestiona su conducta, minimiza la situación o le responsabiliza por la situación. Evitar la revictimización consiste en ofrecer un acompañamiento empático que le facilite recuperar la confianza a la persona afectada para conversar sobre la situación y para recibir el apoyo que corresponda.

La violencia digital es un suelo árido que debemos transformar para que los protocolos y las regulaciones puedan ser realmente efectivos. En su rol docente, investigue las regulaciones y medidas de acción disponibles en su país.

Si detecta o si alguien del grupo le cuenta sobre una situación de violencia digital, aborde la situación en un espacio privado y permita que se exprese evitando interrumpir o que parezca un interrogatorio. Bajo estricta confidencialidad, exploren opciones para conservar mensajes, enlaces, usuarios y capturas sin difundir el contenido. Recuerde, su función no es investigar ni confrontar, es validar, proteger, informar y acompañar.



Si su centro educativo tiene un protocolo siga los pasos de aplicación.
Si aún no cuenta con uno, promueva la capacitación sobre el tema y la creación de un protocolo de seguridad digital para docentes y estudiantes.

Autocuidado digital: recomendaciones para abordar en clase



El autocuidado digital reúne las prácticas y decisiones que tomamos para establecer hábitos que nos ayuden a proteger nuestra seguridad, privacidad y bienestar mientras participamos en el mundo virtual. Una primera línea de autoprotección es identificar señales que pueden ponernos en riesgo y explorar opciones de protección en línea.

¿Por qué hablamos de hábitos digitales? **Cuando navegamos, vamos dejando un rastro sobre lo que hacemos y quiénes somos.** Esta información la compartimos a través de la información que publicamos, las búsquedas que hacemos, los dispositivos que utilizamos, los lugares en donde iniciamos sesión y otro tipo de actividad que hacemos. **A este rastro le llamamos: huella digital.**

¿Por qué importa nuestra huella digital? Básicamente, es **nuestra reputación en línea, la cual se construye con la información que exponemos y facilitamos**, como rutinas, lugares que frecuentamos, conversaciones que sostenemos, correos, números telefónicos, entre otros datos que cada vez más dejan de ser voluntarios para navegar.



Le invitamos a realizar una lluvia de ideas con sus colegas y estudiantes para ampliar el listado de medidas para el autocuidado digital.

¡Hey! **Tener una huella digital no es necesariamente negativo.** También puede ayudarnos a conectar con otras personas al mostrarles, de manera controlada y consciente, nuestros intereses, habilidades, proyectos y causas que nos importan, llegando a abrir oportunidades de colaboración y participación.

¿Qué acciones básicas puede repasar con sus estudiantes?

- Revisar la privacidad de las cuentas.
- Utilizar contraseñas seguras y diferentes para cada cuenta.
- Actualizar con frecuencia las contraseñas.
- Activar la verificación de dos pasos.
- Mantener actualizados los sistemas operativos y aplicaciones.
- Depurar con regularidad el listado de contactos y seguidores.
- Verificar quién puede ver e interactuar con el contenido que se publica.
- Evitar que la ubicación sea pública.
- Controlar en dónde tienen sesiones abiertas.
- Explorar las opciones de bloqueo y reporte que ofrecen las plataformas.
- Solicitar permiso antes de publicar sobre otras personas, especialmente si son personas menores de edad.
- Evitar publicar referencias que permitan rastrear sus rutinas y lugares que frecuentan.

Checklist para estudiantes: «¡Súmate al détox!»

Este listado no propone juzgar las decisiones que toman sus estudiantes respecto a sus hábitos en el mundo virtual. «¡Súmate al détox!» Es una invitación para aplicar la competencia de reflexión de la Alfabetización Mediática e Informacional para analizar su relación con la tecnología y su bienestar digital. Pida a sus estudiantes utilizar el listado con honestidad y aclare que es un ejercicio individual.



No.	Pregunta	Sí	Pendiente de sumarme
1	¿Cuido mi forma de opinar o responder en línea para evitar generar conflicto?	☐	☐
2	¿Evito expresarme de manera despectiva sobre la apariencia de otras personas en Internet?	☐	☐
3	¿Evito involucrarme en bromas o comentarios que ridiculizan a una persona en Internet?	☐	☐
4	¿Evito engancharme en conversaciones en las que se intercambian insultos?	☐	☐
5	¿Puedo regular el tiempo que paso en redes sociales cuando detecto que está afectando mi ánimo, descanso o concentración?	☐	☐
6	¿Reviso y configuro frecuentemente los ajustes de privacidad de mis cuentas?	☐	☐
7	¿Consulto primero con una persona antes de compartir su usuario de redes sociales o cualquier otro tipo de información para que le encuentren en Internet o redes?	☐	☐
8	¿Respeto cuando alguien establece límites y desea mantener un perfil bajo en redes sociales? Por ejemplo, evito presionarle para que abra una cuenta, que publique contenido, que acepte contactos, que interactúe con otra persona en línea, etc.	☐	☐
9	¿Me aseguro de que mis conocidos, familiares y amistades se sientan cómodos con que comparta fotografías, videos, audios o cualquier otro tipo de contenido antes de publicarlo en redes sociales?	☐	☐
10	¿Sé cómo bloquear o silenciar cuentas, contenido o palabras clave para cuidar mi espacio digital de interacciones no deseadas?	☐	☐

La intención no es exponer ni juzgar los hábitos digitales de sus estudiantes. Por el contrario, mantenga este ejercicio solo para reflexión interna y le recomendamos cerrar la dinámica pidiendo que participen complementando frases como:

- Una práctica positiva que ya aporto a mi comunidad digital es...
- Una práctica que quiero cambiar desde hoy es...
- Mi reflexión sobre esta actividad es...



¡Su forma de acompañar y guiar también enseña! Sea un espacio seguro para sus estudiantes. Oriénteles para protegerse mejor en el mundo virtual, fortalezca sus conocimientos y propicie espacios de diálogo para aprender junto con sus colegas y estudiantes.



¿Misión cumplida? Llegamos al final de esta guía, pero la astucia apenas comienza a ponerse en práctica. Mantenga los sentidos afinados y la lupa lista. Recuerde:

1. ¡Ojo al gato! Promueva la Alfabetización Mediática e Informacional para acceder, analizar, crear, reflexionar y accionar frente al complejo ecosistema digital e incentive ciberciudadanías responsables.
2. ¡Gato encerrado! Ejercite con colegas y estudiantes las pausas críticas ante el contenido, moderen sus interacciones y practiquen el reconocimiento de sus emociones y sesgos para participaciones más críticas sin perder el toque de entretenimiento y humor.
3. ¡Fáctibot al rescate! Mi identidad no es taaan secreta... cuente sobre mí para que más personas activen la gatiseñal e interactúen conmigo cuando necesiten apoyo para desenredar información. Corra la voz para que más personas, duden críticamente, busquen información y contrasten fuentes para evitar caer en engaños.
4. ¡Que no le coma la lengua el gato! Los entornos digitales también pueden ser espacios de violencia, es importante aprender a reconocer las señales de alerta para sumarnos y prevenir la violencia digital. ¿Qué pasos faltan en su centro educativo para que sus estudiantes y sus familias conozcan más sobre el tema?

Actividad recomendada para estudiantes

Para llevar estos aprendizajes a su salón de clases, consulte el apartado de Actividades para hacer en clase y seleccione entre las dinámicas de las secciones «Sin rasguños» y «Fuera de la caja».



REFERENCIAS PARA CONSULTA

Contreras, A., González, A., & Romero, L. (2023). *Manual interinstitucional para la canalización de violencia digital.* Cultivando Género A. C. https://cultivandogeneroac.org/manual-interinstitucional-para-la-canalizacion-de-violencia-digital/

Farfán, M. (2025, 24 de octubre). Mayeli Sánchez: «Cuando una mujer o disidencia entra a las plataformas digitales está jugando en un terreno trucado para tenerla difícil». *Agencia Ocote.* https://www.agenciaocote.com/blog/2025/10/24/mayeli-sanchez-cuando-una-mujer-o-disidencia-entra-a-las-plataformas-digitales-esta-jugando-en-un-terreno-trucado-para-tenerla-dificil/

Fundación Secretariado Gitano. (2017). *Guía para combatir el discurso de odio.* https://www.gitanos.org/centro_documentacion/publicaciones/guia_para_combatir_el_discurso_de_odio/

Unidad Fiscal Especializada en Ciberdelincuencia. (s. f.). *¿Cómo evitar ser una víctima en las redes sociales?* Ministerio Público Fiscal, Procuración General de la Nación. https://www.fiscales.gob.ar/wp-content/uploads/2016/05/Brochure_Cibercrimen_tipografi%CC%81as.pdf

ONU Mujeres & Mecanismo de Seguimiento de la Convención de Belém do Pará. (2021). *Ciberviolencia y ciberacoso contra las mujeres y niñas en el marco de la Convención Belém do Pará.* Iniciativa Spotlight. https://lac.unwomen.org/es/digital-library/publications/2022/04/ciberviolencia-y-ciberacoso-contra-las-mujeres-y-ninas-en-el-marco-de-la-convencion-belem-do-para



Actividades para hacer en clase



A lo largo de la guía **Fácticat nos ha acompañado explicando información sobre cuatro temas: Alfabetización Mediática e Informacional (AMI) y ciudadanía digital; infodemia y contenido problemático; verificación de contenido para no caer en engaños; y violencia digital y medidas de autocuidado.** Hemos dado pasos para pasar de la reflexión al análisis y saltar a acciones que podemos adoptar en nuestro día a día. ¿Damos un salto más grande?

¡Vamos sin miedo a las alturas! En el módulo 1 conocimos sobre las competencias AMI y su relevancia para afrontar el ecosistema mediático actual entendiendo que este nos exige cada vez un grado mayor de conciencia respecto a nuestra participación y consumo, sin implicar una reducción en la responsabilidad de las empresas y corporaciones desarrolladoras de tecnología.

Como mencionamos al inicio, **esta guía incluye dinámicas dirigidas a sus estudiantes para incentivar su análisis crítico a través del análisis de casos, generar conversación a través de situaciones reflexivas y promover el aprendizaje colaborativo a través de retos. En total incluye doce dinámicas** distribuidas en tres secciones: «Desenredando la lana», «Sin rasguños» y «Fuera de la caja».

Estas dinámicas son un punto de partida sobre el tipo de actividades que podría incluir en sus clases para abordar los temas de esta guía con sus estudiantes. **Fácticat le invita a dialogar con sus colegas docentes y académicos para continuar generando más dinámicas** tomando como referencia las que se le proponen a continuación.

Instrucciones generales de uso

Las dinámicas se clasificaron en tres secciones que responden a módulos específicos. Cada una cuenta con la indicación para ser aplicada. **En cada dinámica encontrará el tema, objetivo de la dinámica, instrucciones y el listado de recursos necesarios para implementarla con sus estudiantes.** Usted podrá adaptar las dinámicas al tiempo, cantidad de estudiantes y las características de su contexto.

A continuación, le brindamos una orientación respecto a lo que debe priorizar según el tipo de dinámica. Además, le recomendamos acciones antes y durante las actividades.

Prioridad de acompañamiento según la dinámica:

1. «Desenredando la lana»: Estas dinámicas se centran en casos, por lo tanto, priorice el análisis y el diálogo para la construcción de rutas de acción. *(Módulos 2 y 3).*
2. «Sin rasguños»: Estas dinámicas se centran en reflexiones y el diálogo interno y colectivo, por lo tanto, priorice la escucha activa, el intercambio respetuoso ante respuestas opuestas y la reflexión. *(Módulos 1 y 4).*
3. «Fuera de la caja»: Estas dinámicas se centran en resolver retos, por lo tanto, facilite la distribución de responsabilidad, permita a sus estudiantes encontrar las alternativas de acción por su cuenta y destaque aspectos positivos de sus propuestas al momento de retroalimentar. *(Módulos 1, 2, 3 y 4).*

Antes de cada dinámica:

- Repase el contenido del módulo y lea con detenimiento las instrucciones de la dinámica.
- Analice posibles ajustes a las dinámicas dependiendo de la cantidad de estudiantes que tiene y el tiempo del que dispone.
- Prepare los materiales necesarios para la dinámica a implementar.
- Priorice una alternativa impresa siempre que le sea posible. Los recursos digitales podrían distraer y dividir la atención de la clase, especialmente si tienen conexión a Internet.
- Si la actividad aborda un tema sensible, evite abrir el espacio al intercambio de experiencias personales, en su lugar, indique que pueden abocarse con usted en privado.

Durante la actividad:

- Explique el propósito y mantenga instrucciones visibles para sus estudiantes.
- Compruebe que el grupo comprende la asignación y lo que se espera de su participación.
- Lleve el control del tiempo. De preferencia, utilice una opción que le permita a los estudiantes ver el tiempo que les queda.
- Realice rondas para guiar a sus estudiantes y resolver consultas.
- Evite condicionar las respuestas o adelantar las conclusiones. Permita a sus estudiantes analizar, reflexionar y crear desde sus perspectivas.

Durante las puestas en común:

- Incentive el intercambio de ideas y reflexiones entre sus estudiantes cuidando el tono respetuoso de las participaciones.
- Promueva la participación de la clase evitando que solo algunos estudiantes tomen la palabra.
- Lleve el control del tiempo. Este aspecto es importante para facilitar la participación equitativa y evitar la extensión innecesaria de la actividad.
- Procure que su retroalimentación sea asertiva y que destaque aportes de sus estudiantes. Cuando necesite realizar alguna corrección hágalo con tacto y evite emitir juicios negativos que avergüencen a sus estudiantes.
- Procure cerrar las dinámicas reforzando acciones concretas que puedan aplicar sus estudiantes en el día a día.

Sobre el tiempo de implementación:

La duración de las dinámicas puede variar según la cantidad de estudiantes a su cargo. Como referencia, se recomienda reservar al menos 25 minutos para cada actividad y ampliarlos cuando la dinámica o las características del grupo lo requieran.

Como última recomendación, tome en cuenta que varias actividades pueden desarrollarse como continuidad de otras. Por ejemplo, los hallazgos de una dinámica reflexiva pueden convertirse en insumos para resolver un caso o desarrollar un reto colaborativo. También pueden utilizarse para presentar, practicar o reforzar las *checklist* incluidas en la guía y los listados de recomendaciones de acción.

Dinámicas «Desenredando la lana»

Esta sección incluye dinámicas para los módulos 2 y 3 de la guía que refuerzan los temas sobre infodemia y contenido problemático, y verificación de contenido para no caer en engaños o estafas, a través del análisis de casos.

Dinámica no. 1 (Módulo 2) | La cadenita del pánico

- **Tema:** Infodemia y contenido problemático
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes reflexionen sobre la importancia de la ciberciudadanía y de generar competencias para accionar ante contenido que es potencialmente dañino y que puede llevar a consecuencias fuera de línea.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  Posterior a la conformación de equipos, realice la lectura del caso en voz alta. Para asegurar la comprensión, mantenga el caso visible, ya sea proyectándolo o entregando una copia impresa a cada grupo.
  - **Caso:**
    Durante el fin de semana empieza a circular en WhatsApp un audio en el que un supuesto médico alerta que en un vuelo comercial un turista venía enfermo de un virus altamente mortal. Alerta de que las autoridades quieren ocultarlo y que recomienda realizar recetas caseras, indicando los ingredientes y pasos, para que prevengan el virus porque en pocos días los hospitales estarán colapsados. Pide que el mensaje se comparta urgentemente y que no se queden con información que puede salvar a miles de personas.

Cada grupo deberá dialogar sobre el caso para:

- *Identificar señales de alerta que contiene el audio.*
- *Mencionar qué tipo de fuentes deberían considerarse antes de dar por hecho que es cierto.*
- *Indicar qué medidas se podrían tomar para evitar el pánico y acciones que pongan en riesgo la salud de las personas.*

Dependiendo de la cantidad de estudiantes, pueden elegir una o dos personas en representación del grupo para exponer sus conclusiones.

- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para cada equipo.
  - Caso para proyectar o entregar físico.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.
  - Artículos para carteles: papelógrafos, marcadores, hojas de colores, etc.



Dinámica no. 2 (Módulo 2) | Anatomía de un rumor

- **Tema:** Infodemia y contenido problemático
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes identifiquen señales de cómo se utiliza contenido fuera de contexto para construir y propagar rumores con el fin de confundir.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  - Posterior a la conformación de equipos, realice la lectura del caso en voz alta. Para asegurar la comprensión, mantenga el caso visible, ya sea proyectándolo o entregando una copia impresa a cada grupo.
    - **Caso:**
      A pocas semanas de las elecciones locales, en redes sociales se vuelve viral un video en el que supuestamente se ve a una candidata a la alcaldía de la ciudad diciendo entre risas «...pero para robar sí somos buenos, ¿verdad?» Las publicaciones incluyen en su descripción frases como: «Esta es la verdadera intención para postularse»; «Ella misma confesó y todavía se ríe»; «De plano no le alcanza lo que le da el marido»; «Muy bonita, pero ladronaza»; «Después va a andar queriendo negarlo».
      En pocas horas, la candidata realiza una aclaración de que el video corresponde a una actividad pública de meses atrás en la que hacía referencia a la falta de gestión actual. También hace un llamado a evitar caer en engaños y menciona que hay personas que en su intento de desacreditarla están incitando a actos violentos y de acoso en su contra. Su respuesta incrementa las opiniones divididas.
  - Cada grupo deberá dialogar sobre el caso respondiendo a las preguntas:
    - ¿Por qué un contenido como este genera indignación y reacciones inmediatas?
    - ¿Por qué hay comentarios que buscan desacreditar la capacidad de la candidata basándose en estereotipos de género?
    - ¿Cómo la difusión de contenidos sacados de contexto pueden poner en riesgo la integridad de una persona?

Dependiendo de la cantidad de estudiantes, pueden elegir una o dos personas en representación del grupo para exponer sus conclusiones.

- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para cada equipo.
  - Caso para proyectar o entregar físico.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.
  - Artículos para carteles: papelógrafos, marcadores, hojas de colores, etc.



Dinámica no. 3 (Módulo 3) | Un estudio afirma que...

- **Tema:** Verificación de contenido para no caer en engaños
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes analicen sobre señales de alerta sobre el uso de supuesta información especializada para validar creencias, actitudes y prácticas infundadas, reconociendo la importancia de la verificación en tres pasos (dudar, buscar información y contrastar fuentes) para desarrollar su pensamiento crítico.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  Posterior a la conformación de equipos, realice la lectura del caso en voz alta. Para asegurar la comprensión, mantenga el caso visible, ya sea proyectándolo o entregando una copia impresa a cada grupo.
  - **Caso:**
  - *En redes sociales, varias cuentas empiezan a crear contenido muy similar dando a conocer que existe un test que con cinco preguntas rápidas puede determinar qué tanto se ha dañado tu cerebro por el uso diario del celular. Anuncian que está basado en un estudio de una universidad reconocida, no ofrecen más información sobre el mismo. Comparten que ya lo hicieron y que es 100 % real. Empiezan a circular testimonios de que ahora entienden por qué tenían dificultades para ciertas actividades, cómo su vida ya no es la misma desde que hicieron el test, los hábitos que ya han cambiado y hay quienes empiezan a vender ciertos productos para sustituir el tiempo en pantalla.*
  - Cada grupo deberá indicar cómo aplicaría la ruta de verificación de tres pasos (dudar, buscar información y contrastar fuentes) para desenredar el caso y proponer una acción ciberciudadana.
  - Dependiendo de la cantidad de estudiantes, pueden elegir una o dos personas en representación del grupo para exponer sus conclusiones.
- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para cada equipo.
  - Caso para proyectar o entregar físico.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.
  - Artículos para carteles: papelógrafos, marcadores, hojas de colores, etc.



Dinámica no. 4 (Módulo 3) | Activando la gatiseñal: Fáctibot en acción

- **Tema:** Verificación de contenido para no caer en engaños
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes interactúen con una herramienta de mensajería interactiva para resolver dudas informativas.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  - Posterior a conformar los grupos, brinde un breve contexto sobre qué es Fáctibot.
  - Pida a sus estudiantes que seleccionen un caso dudoso o sospechoso, priorizando contenido de interés general (salud, ofertas laborales, declaraciones de alguna personalidad, alertas locales, emergencias naturales, etc.).
    - Ejemplo del contenido: cadenas de texto, correos sospechosos, noticias virales, imágenes o videos en los que sospechen sobre presencia de inteligencia artificial, etc.
  - Sus estudiantes deben documentar su experiencia respondiendo:
    - ¿De dónde obtuvieron el caso?
    - ¿Qué tipo de reacciones ha provocado?
    - ¿Qué opinan sobre el caso antes de verificarlo?
    - ¿Qué opinan sobre el caso después de verificarlo?
  - Promueva un intercambio exprés en plenaria en el que un representante por grupo comente sobre su experiencia con Fáctibot y lo que documentó.
- **Recursos necesarios:**
- Acceso a Internet
- Dispositivo inteligente
- WhatsApp instalado
- Contacto de Fáctibot: +502 4334 4043
- Información que desean corroborar

¿Desea dejar sugerencias sobre la interacción con Fáctibot? Escriba a factica@agenciaocote.com



Dinámicas «Sin rasguños»

Esta sección incluye dinámicas para los módulos 1 y 4 de la guía que refuerzan los temas sobre Alfabetización Mediática e Informacional y ciudadanía, y violencias digitales a través del planteamiento de situaciones reflexivas.

Dinámica no. 1 (Módulo 1) | Más allá de mi *feed*

- **Tema:** Alfabetización Mediática e Informacional y ciberciudadanía
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes reflexionen sobre la importancia de ampliar sus referentes para el contraste de datos, información y opiniones que les permitan enriquecer sus perspectivas sobre lo que acontece y trabajen en sus propias conclusiones de manera crítica.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  Posterior a la conformación de equipos, realice la lectura del escenario en voz alta. Para asegurar la comprensión, mantenga el caso visible, ya sea proyectándolo o entregando una copia impresa a cada grupo.
  - **Escenario:**
    Alguien está emocionado por el lanzamiento de un nuevo videojuego. Ha hecho algunas búsquedas e interactuado con contenido que le aparece en sus redes por varios días. Ahora, en su feed le aparece publicidad para reservar la compra, recordatorios sobre el lanzamiento, cortos sobre el juego y videos de algunos creadores que lo promueven como «el juego del año» e incentivan a que lo compren ofreciendo códigos de descuento. Aunque no ha hecho una investigación más allá de lo que le aparece, le gana la emoción y decide comprarlo. A los días descubre que el juego está siendo criticado por el uso de datos personales, las pocas medidas de seguridad en la opción de jugar en línea con otros gamers, condiciones laborales precarias para cumplir con la fecha del lanzamiento y cobros integrados excesivos.
  - A cada grupo se le asignará una pregunta de la cual presentará su conclusión. Para ello, incentívelos a repasar y dialogar en grupo antes de responder. Si tiene un grupo numeroso, asigne la misma pregunta a varios grupos.
    - *Grupo 1: ¿Por qué consideran que la persona comenzó a recibir contenido tan repetitivo en su feed?*
    - *Grupo 2: ¿Qué intereses podrían tener quienes promocionaban el juego de manera insistente?*
    - *Grupo 3: ¿Debería importarnos lo que sucede en torno a la creación de un producto y la manera en la que se promociona?*
    - *Grupo 4: ¿Qué rol juegan los creadores de contenido para convencernos sobre determinados productos?*
    - *Grupo 5: ¿Qué responsabilidades tenemos como usuarios antes de tomar una decisión ante el contenido que consumimos?*
- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para cada equipo.
  - Caso para proyectar o entregar físico.
  - Preguntas asignadas para cada equipo.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.
  - Artículos para carteles: papelógrafos, marcadores, hojas de colores, etc.



Dinámica no. 2 (Módulo 1) | ¿A la antigua?

- **Tema:** Alfabetización Mediática e Informacional y ciberciudadanía
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes reflexionen sobre el cambio de dinámicas en el contraste de información y los hábitos informativos.
- **Modalidad de trabajo:** Construcción colectiva moderada por el/la docente.
- **Instrucciones:**
  - Explique a la clase que primero se analizará en voz alta la situación y, posteriormente, el grupo completo desarrollará ideas en conjunto para resolver las preguntas.
  - Realice la lectura del caso en voz alta. Para asegurar la comprensión, mantenga el caso visible, ya sea proyectándolo o entregando una copia impresa a cada estudiante.
    - *La forma en la que buscamos información, respuestas y conexión con otras personas cambia conforme las posibilidades tecnológicas avanzan. Hoy, la información nos llega procesada, en segundos podemos hacer que aparezca en pantalla la información que necesitamos, podemos tener acceso a múltiples fuentes informativas en diferentes idiomas, formatos y de diversidad de perspectivas al instante. Sin embargo, ¿qué pasaría hoy si esa facilidad desapareciera?*
  - Para el análisis colectivo, guíe la conversación anotando en la pizarra, un cartel o utilizando alguna aplicación para tomar notas y proyectar.
    - *¿De qué manera consideran que cambiaría nuestra paciencia para esperar o conseguir la información que buscamos?*
    - *¿A qué tipo de fuentes podríamos recurrir para conseguir información?*
    - *¿Consideran que se recuperaría el consultar con conocidos, personas relevantes en la comunidad, especialistas, etc.? ¿Por qué?*
    - *¿Qué capacidades de análisis o pensamiento crítico corremos el riesgo de perder cuando nos acostumbramos a recibir información procesada todo el tiempo?*
    - *De la lista de fuentes que enlistamos, ¿cuáles consideran que podríamos empezar a usar o retomar para evitar depender únicamente de la información que circula en Internet?*
- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para el grupo.
  - Caso para proyectar o entregar físico.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.
  - Artículos para carteles: papelógrafos, marcadores, hojas de colores, etc; para anotar en la pizarra o para tomar notas y proyectar.



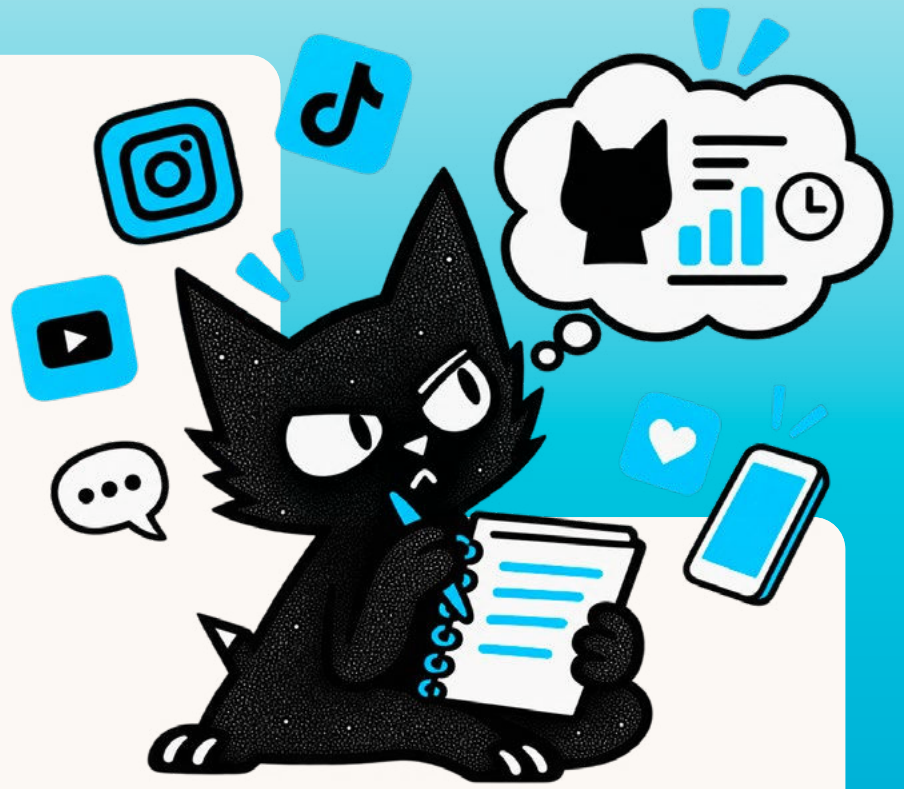
Dinámica no. 3 (Módulo 4) | ¿Es inevitable?

- **Tema:** Violencias digitales y medidas de autocuidado
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes identifiquen señales de riesgo en conversaciones cotidianas para la acción preventiva.
- **Modalidad de trabajo:** Individual con puesta en común grupal.
- **Instrucciones:**
  - Realice la lectura del caso en voz alta. Para asegurar la comprensión, mantenga el caso visible, ya sea proyectándolo o entregando una copia impresa a cada grupo. Sea explícito al mencionar que es una situación hipotética:
    - *Durante el receso, escuchas a un grupo de jóvenes hablando entre risas. Una de las personas del grupo menciona que podría conseguir fotos íntimas de una compañera y que de lograrlo, las compartiría en el grupo de WhatsApp de la clase para que todos las disfruten. Los demás se ríen y lo incentivan a hacerlo. ¿Qué harías?*
  - Antes de las indicaciones, clarifique que trabajarán sobre la situación planteada y que no es un espacio para compartir experiencias personales o de terceros.
  - Con el tiempo indicado, cada estudiante deberá reflexionar individualmente sobre:
    - *¿Qué palabras, actitudes o acciones de este caso consideras como señales de riesgo?*
    - *¿Consideras que una conversación como esta debe tomarse en serio aunque las fotografías no hayan sido obtenidas o compartidas?*
    - *¿Acudirías a alguien para alertar sobre la situación?*
    - *¿Qué medidas consideras que se pueden tomar en un centro educativo sobre este tipo de temas?*
    - *¿Consideran que la naturalidad con la que el grupo recibe la propuesta puede ser un incentivo social para vulnerar la intimidad de las mujeres?*
    - *De no haber consecuencias, ¿qué tipo de mensaje considera que se enviaría a las personas implicadas?*
  - Para el espacio de plenaria, propicie que participen diferentes estudiantes conforme va mencionando las preguntas en voz alta.
- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para cada equipo.
  - Caso para proyectar o entregar físico.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.



Dinámica no. 4 (Módulo 4) | Mi radiografía digital

- **Tema:** Violencias digitales y medidas de autocuidado
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes documenten su actividad digital personal para reflexionar sobre sus medidas de autocuidado y reflexionen respecto a sus decisiones sobre su interacción en el mundo virtual.
- **Modalidad de trabajo:** Individual
- **Instrucciones:**
  - Explique al grupo que realizarán un trabajo individual que no compartirán con el resto de la clase. Mencione que el objetivo es brindarles un espacio seguro para que documenten sobre su vida en el mundo virtual.
  - Entregue a cada estudiante una copia con las siguientes preguntas y repásela en voz alta con el grupo:
    - *Las redes sociales que más utilicé esta semana fueron...*
    - *Calculo que el tiempo que pasé en mi celular esta semana fue de...*
    - *El contenido que compartí esta semana fue sobre...*
    - *El tipo de contenido al que reaccioné esta semana fue sobre...*
    - *El tipo de contenido en el que comenté esta semana fue sobre...*
    - *Una sensación agradable que me provocó mi navegación esta semana fue...*
    - *Una sensación negativa que me provocó mi navegación esta semana fue...*
  - Al cierre de la actividad cada participante conserva su hoja de bitácora y se repasa en plenaria las «Claves de autocuidado digital» del módulo 4 de esta guía.
- **Recursos necesarios:**
  - Copia con las preguntas para cada estudiante.
  - Lapiceros y hojas en blanco o libretas.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.



Dinámicas «Fuera de la caja»

Esta sección incluye dinámicas de aprendizaje colaborativo para todos los módulos, presentando retos colaborativos con el fin de reforzar de manera integral el entendimiento de sus estudiantes respecto a las temáticas de la guía. Las actividades buscan incentivar la creatividad alineada con posturas críticas para el involucramiento y protagonismo de las juventudes.

Dinámica no. 1 (Módulo 1) | Decálogo de ciberciudadanía

- **Tema:** Alfabetización Mediática e Informacional y ciberciudadanía
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes co-creen acuerdos de convivencia que evidencien el compromiso de las juventudes por habitar el mundo virtual de forma segura, respetuosa y ética sin limitar la diversión y entretenimiento.
- **Recurso producido:** Decálogo unificado.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  - Posterior a la conformación de equipos, recuerde brevemente qué es la ciberciudadanía, resalte su importancia y explique qué es un decálogo.
  - Indique a sus estudiantes la asignación:
    - El reto es hacer un llamado a las juventudes para promover que Internet y las redes sociales sean espacios de diversión, humor y entretenimiento sin descuidar la privacidad, el respeto, el bienestar y el uso responsable de la información en línea.
    - Cada grupo desarrollará su decálogo y lo plasmará en un cartel para presentarlo a la clase. Dependiendo de la cantidad de estudiantes, pueden elegir una o dos personas en representación del grupo para exponer su idea.
    - Su propuesta deberá incluir diez frases creativas y que presenten una acción recomendada para vivir una ciberciudadanía con libertad y responsabilidad.
    - Preguntas para el diálogo:
      - *Al crear sus decálogos, ¿se les presentó algún reto entre equilibrar los límites entre la diversión y la responsabilidad cuando se interactúa en Internet?*
      - *Desde su punto de vista, ¿qué diferencia consideran que existe entre seguir reglas que alguien más impone y los acuerdos que generamos en común?*
      - *¿Qué podemos hacer para que nuestros decálogos no se queden encajonados?*
- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para cada equipo.
  - Artículos para carteles: papelógrafos, marcadores, hojas de colores, etc.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.



Dinámica no. 2 (Módulo 2) | Una imagen vale más que mil... ¿versiones?

- **Tema:** Infodemia y contenido problemático
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes analicen de forma crítica contenido multimedia y su contexto para identificar el uso engañoso de imágenes.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  - Posterior a la conformación de equipos, entregue a cada grupo su kit de verificación (fotografía y descripciones).
  - Explique que el reto consiste en determinar, como grupo, cuál de las descripciones ofrece más elementos comprobables y cuáles podrían estar utilizando la fotografía fuera de contexto. Para hacerlo, deberán observar cuidadosamente los detalles de la fotografía.
  - Con temporizador en mano, los grupos deben seleccionar la que les resulte más convincente y preparar una defensa de su decisión.
  - Finalizado el tiempo, se abre el diálogo en clase sobre la selección de cada grupo y se revela cuál es la descripción verdadera y se explica el contexto real de la fotografía.
  - Preguntas para el diálogo:
    - *¿Qué aspectos les levantaron sospechas de las descripciones?*
    - *¿Cómo consideran que influye el texto que acompaña una imagen?*
- **Recursos necesarios:**
  - Copias del kit de verificación para cada grupo. Este incluye: una fotografía y cuatro descripciones diferentes. Cada descripción brinda un lugar, fecha y acontecimiento distinto. El kit es el mismo para todos los grupos.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase



Dinámica no. 3 (Módulo 3) | Pausa y volvemos

- **Tema:** Verificación de contenido para no caer en engaños
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes activen su capacidad de observación y duda incentivando la importancia del contraste de información.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta cinco integrantes por grupo.
- **Instrucciones:**
  - Posterior a la conformación de equipos, entregue a cada grupo la noticia y asigne un tiempo para la lectura de la misma. Anúncieles que deben realizar una lectura crítica y retener la mayor cantidad de información posible. Sus estudiantes no deben tomar fotografías ni notas del documento.
  - Finalizado el tiempo de lectura, recoja la noticia y entregue la versión modificada a cada grupo.
  - Con temporizador en mano, los grupos deben identificar y marcar contrarreloj las cinco alteraciones que sufrió la noticia.
  - Finalizado el tiempo, vuelva a entregar la nota original para que cada grupo contraste para revisar sus aciertos en plenaria.
  - Preguntas para el diálogo:
    - ¿Qué les ayudó como equipo para identificar los cambios?
    - ¿Cómo votaron por marcar una inconsistencia si estaban en desacuerdo?
    - En la dinámica tuvimos un tiempo definido para analizar; sin embargo, en nuestro día a día esto no lo medimos. ¿Cómo consideran que el tiempo que dedicamos influye en caer o no en engaños?
- **Recursos necesarios:**
  - Versión original de la noticia publicada por un medio confiable que contenga datos: fecha, cifras, lugares, personas involucradas, etc.
  - Versión modificada de la noticia seleccionada. Procure realizar cambios que no sean tan sutiles y que el estudiante pueda identificar.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.

Se recomienda realizar esta actividad como continuidad de la *checklist* «Puros factos».



Dinámica no. 4 (Módulo 4) | Campaña «Súmate al détox»

- **Tema:** Violencias digitales y medidas de autocuidado
- **Objetivo de la dinámica:** Que las y los estudiantes formulen iniciativas para hablar de joven a joven respecto a la importancia de la autorregulación en línea y la prevención de violencias digitales.
- **Modalidad de trabajo:** Se recomienda realizar la dinámica de manera grupal con hasta ocho integrantes por grupo.
- **Recurso producido:** Banco de actividades creadas por juventudes para juventudes.
- **Instrucciones:**
  - Posterior a la conformación de equipos, presente el desafío. Es importante que se contemple refuerzo visual durante la asignación verbal.
  - Desafío:
    - Solemos enfocarnos en los regaños o prohibiciones sobre lo que no deberíamos hacer en Internet y en redes sociales. El reto es diseñar una actividad que pueda realizarse en el centro educativo o en la comunidad, que promueva buenas prácticas, de joven a joven, en el mundo virtual.
    - Pueden pensar en distintos tipos de actividades: rallys, conversatorios, en vivos, campaña en redes sociales, revista digital, etc.
    - Cada grupo desarrollará una idea y la plasmará en un cartel para presentarla a la clase. Dependiendo de la cantidad de estudiantes, pueden elegir una o dos personas en representación del grupo para exponer su idea.
    - En su presentación deberán incluir:
      - *¿Qué tema seleccionaron y por qué?*
      - *¿Qué tipo de actividad proponen para captar la atención de las juventudes?*
      - *¿A quiénes invitarían a involucrarse?*
      - *¿Qué harían para promover su actividad?*
    - Durante las presentaciones, lleve el control del tiempo y promueva la retroalimentación de ideas entre estudiantes.
- **Recursos necesarios:**
  - Instrucciones para cada equipo.
  - Artículos para carteles: papelógrafos, marcadores, hojas de colores, etc.
  - Temporizador, de preferencia visible para la clase.

De esta actividad se le recomienda tomar nota sobre aquellas que puedan ser factibles de llevar a cabo y promover que se realicen en su centro educativo o comunidad involucrando a sus estudiantes como encargados.



Glosario



Alfabetización Mediática e Informacional (AMI): Conjunto de habilidades para buscar, comprender, analizar, crear y reaccionar ante la información y los medios de forma crítica, ética y consciente.

Algoritmos: Instrucciones y reglas lógicas que utilizan las plataformas digitales para ordenar y mostrar contenidos según patrones de interacción, búsquedas y preferencias de uso.

Autocuidado digital: Prácticas y decisiones orientadas a proteger la privacidad, la seguridad y el bienestar integral durante la navegación en entornos digitales.

Autorregulación digital: Capacidad para gestionar con intención el tiempo, la frecuencia y los propósitos del uso de tecnologías, así como la forma de interactuar en espacios digitales.

Bulo: Contenido engañoso o falso presentado con apariencia de noticia real. Puede combinar datos auténticos fuera de contexto con elementos manipulados para influir en opiniones o emociones.

Ciberciudadanía: Ejercicio de derechos y responsabilidades en entornos digitales a través de la información, la libre expresión y la convivencia, basada en el respeto y el sentido crítico.

Consentimiento en entornos digitales: Autorización libre, previa e informada para publicar, compartir o utilizar datos, imágenes o contenidos pertenecientes a otra persona.

Contenido problemático: Publicaciones diseñadas o difundidas de manera que generan confusión, desinformación, daño o reacciones impulsivas.

Desinformación: Información falsa o manipulada que se crea o difunde de forma deliberada con el fin de engañar, sembrar temor o influir en decisiones y acciones.

Dieta mediática: Selección y organización del consumo de contenidos digitales para prevenir la saturación de información, optimizar el tiempo y cuidar el bienestar personal.

Glosario



Fáctica: Unidad especializada en fact-checking y verificación del discurso público de Agencia Ocote, orientada al combate a la desinformación y al desarrollo de herramientas para identificar contenidos verdaderos, falsos o manipulados.

Fáctibot: Asistente virtual en WhatsApp desarrollado por Agencia Ocote para consultar y verificar la autenticidad de mensajes, imágenes, audios o enlaces sospechosos. Utiliza la imagen adaptada de Fácticat como robot.

Fácticat: Personaje de Agencia Ocote ilustrado en forma de gato verificador que simboliza la astucia y la curiosidad crítica para detectar engaños informativos.

Fuente confiable: Medio, persona o documento que proporciona información respaldada por datos verificables, autoría identificable, evidencias y contexto comprobable.

Huella digital: Pastro de información generado por el uso de Internet mediante publicaciones, búsquedas, registros, interacciones y datos de localización.

Infodemia: Circulación masiva y acelerada de información que abarca datos verídicos, rumores, imprecisiones y contenidos falsos, dificultando la identificación de fuentes confiables.

Malinformación: Información basada en hechos reales que se divulga o saca a la luz con la intención especifica de perjudicar a una persona o colectivo.

Misinformación: Información falsa o imprecisa que se comparte por error o descooncimiento, sin la intención deliberada de causar engaño o daño.

Privacidad digital: Derecho y control sobre el tipo de información personal que se comparte, los niveles de acceso permitidos y el uso que terceros le dan en la red.

Seguridad digital: Conjunto de medidas y configuraciones destinadas a proteger cuentas, dispositivos y datos personales frente a robos, accesos no autorizados o vulnerabilidades.

Sesgos digitales: Atajos mentales involuntarios que facilitan la aceptación o difusión de información que coincide con convicciones o emociones previas.

Verificación de información: Proceso de comprobación que implica hacer una pausa, consultar fuentes diversas y corroborar la precisión de un contenido antes de asumirlo como cierto o difundirlo.

Viralización: Difusión masiva y rápida de un contenido a través de plataformas digitales, alcanzando a una gran cantidad de audiencias en poco tiempo.

Violencias digitales: Acciones ejecutadas o amplificadas mediante medios tecnológicos que vulneran la intimidad, la seguridad, la integridad o la participación de las personas.

Juego de barajas:
Fácticat y la misión viral



Como complemento de los contenidos de la guía y de las actividades, **«Fácticat y la misión viral» es un juego de barajas creado por Agencia Ocote para retomar los aprendizajes de los cuatro módulos de manera lúdica y participativa.**

En este juego, el personaje de Fácticat acompaña a las juventudes para promover prácticas más críticas y responsables frente a la información y contextos virtuales. **El nombre de la baraja utiliza un doble sentido respecto a lo viral: por un lado aquello que se propaga rápidamente y puede dar paso a los engaños informativos o las violencias digitales; mientras que por otro, se refiere a la posibilidad de hacer circular la astucia y la reflexión sobre las buenas prácticas en Internet y redes sociales.**

A través de una misión común, las y los estudiantes repasarán buenas prácticas digitales e identificarán riesgos digitales mientras reúnen las acciones necesarias para ganar. *Este juego de barajas puede utilizarse en el marco de esta guía o de manera independiente incluyendo una breve introducción a los conceptos que aborda el juego.*

A continuación veremos los detalles sobre el juego y su función didáctica. **Al final del documento se incluye la versión disponible para impresión que incluye las instrucciones de juego para las y los estudiantes.**

1 Objetivo del juego

Ser la primera persona o el primer equipo en reunir tres de las cinco cartas de buenas prácticas digitales vinculadas a la misión de la partida.

2 Cantidad de jugadores

- Uno contra uno: dos personas compiten de manera individual.
- Modalidad por equipos: dos equipos con un máximo recomendado de cuatro integrantes cada uno.
- Modalidad para grupos numerosos: se realizan varias partidas simultáneas. Cada mesa necesitará una copia completa de la baraja y se organizan dos equipos por mesa.

3 Resumen del juego

En cada partida se revela una misión en común. Las personas o los equipos compiten para encontrar y reunir tres acciones de buenas prácticas digitales que ayuden a cumplirla. En el camino pueden aparecer situaciones de alerta y de peligro que suceden en el mundo virtual. También puede aparecer Fáctibot, como carta comodín para ayudar en el juego.

4 Cartas que incluye el juego

- 4 cartas «El reto de Fácticat» (*misiones*)
- 4 tableros de control de las misiones (*uno por misión*)
- 20 cartas «Caíste de pie» (*buenas prácticas digitales; cinco por cada misión*)
- 7 cartas «Te machucaron la cola» (*riesgos digitales*)
- 3 cartas «Fáctibot te da una pata» (*cartas comodín*)

Categoría	Tipo de carta	Cantidad	Función
El reto de Fácticat	Misiones del juego	4	Determinan el objetivo de la partida e indican el tipo de acciones o buenas prácticas digitales que se deben reunir para ganar. Se utiliza una misión por partida. Las misiones están vinculadas a los cuatro contenidos principales de esta guía.
Tablero de control	Tablero de control por misión	4	A manera de ***checklist*** presenta por misión las 5 acciones que le corresponden. Este tablero permite a los jugadores llevar el registro de las cartas que van juntando y a su vez es un refuerzo visual didáctico del juego.
¡Caíste de pie!	Buenas prácticas en el mundo virtual	20	Presentan acciones de prevención y astucia frente a engaños informativos y riesgos digitales. Hay cinco acciones vinculadas con cada misión.
¡Te machucaron la cola!	Riesgos en el mundo virtual	7	Se presentan situaciones o acciones de alerta, peligro o exposición en el mundo virtual. Con esta carta pierden turno. Las situaciones o acciones que se presentan refuerzan los contenidos de los cuatro módulos de esta guía.
Fáctibot te da una pata	Carta especial	3	Permiten observar en secreto dos cartas que están boca abajo y elegir una para revelarla.

5 Acciones y situaciones que presenta el juego de barajas

Set «El reto de Fácticat» Misiones	Set ¡Caíste de pie! *Cartas individuales*
Misión: ¡Ojo al gato! Reúne tres acciones para ejercer una **ciberciudadanía** crítica y responsable.	**VE MÁS ALLÁ** Busca en diferentes fuentes dentro y fuera de Internet.
	CUESTIONA LO QUE VES Analiza quién creó el contenido y con qué intención.
	RESPETA LÍMITES Crea y comparte contenido respetando la privacidad y consentimiento.
	NO TODO ES LO QUE APARENTA Cuestiona lo que está en tendencia antes de sumarte.
	SÚMATE AL DIÁLOGO Participa con respeto y apertura en espacios digitales.
Misión: ¡Gato encerrado! Reúne tres acciones para detectar la **infodemia** y frenar la **desinformación**.	**DETECTA TUS EMOCIONES** Identifica si compartes contenido por enojo o miedo sin antes analizarlo.
	BUSCA LAS PISTAS Fijate en señales alarmistas usadas para llamar la atención.
	CORTA LA CADENA Piensa en las consecuencias antes de compartir contenido dudoso.
	NO TE CONFUNDAS Lo que circula en Internet no siempre refleja la realidad.
	MODO ALERTA Aprende a reconocer contenidos editados y manipulados.

Misión: Fáctibot al rescate
Reúne tres acciones para **verificar información** y evitar caer en engaños.



- **RESPIRA Y EVALÚA**
  Haz una pausa antes de reaccionar a un contenido.
- **INFÓRMATE**
  Verifica si lo que circula es verdadero, engañoso o falso.
- **PASA LA VOZ**
  Avisa cuando un contenido en tendencia sea un engaño o manipulación.
- **MANTÉN VIVA TU CURIOSIDAD**
  Contrasta diferentes puntos de vista utilizando fuentes confiables.
- **ACTÚA CON EMPATÍA**
  Verifica o corrige información sin ridiculizar, juzgar ni atacar.

Misión: ¡Que no te coma la lengua el gato!
Reúne tres acciones para **prevenir violencias digitales** y cuidarte en Internet.



- **CONSULTA ANTES**
  Pide permiso antes de publicar fotos, videos o datos de otra persona.
- **PROTEGE TU PRIVACIDAD**
  Revisa quién puede ver tu contenido e información.
- **NO ES TU DECISIÓN**
  No compartas contenido íntimo o sexual de otra persona.
- **SIN PRESIONES**
  Respeta si alguien prefiere tener perfil bajo en Internet.
- **APOYA SIN JUZGAR**
  Escucha y acompaña a quien atraviesa violencia digital. No le culpes.

Set	
«Fáctibot te da una pata» Comodín	Mira en secreto dos cartas y elige cuál jugarás.



Set «¡Te machucaron la cola!»	Acciones *Cartas individuales*
Expone 7 situaciones que comprometen la participación en entornos digitales.	**¡CERO PRIVACIDAD!** Se expuso información personal al no aplicar filtros de privacidad.
	¡ESTAFA VIRAL! Se dieron datos personales al querer reclamar un supuesto premio.
	¡UN PASE DIRECTO! Se dejó la sesión abierta en un dispositivo ajeno y las cuentas quedaron expuestas.
	¡ACCESO TOTAL! Se aceptaron los permisos de una app sin verificar qué información solicitaba.
	¡DISFRAZADO DE HUMOR! Circula contenido que hace burla de la apariencia, origen o identidad de alguien.
	¡GANÓ EL RUMOR! Información sin verificar se viralizó y generó reacciones impulsivas.
	¡LOS OJOS EN EL LUGAR EQUIVOCADO! Ante un ataque en redes, se culpó a la persona afectada en lugar de frenar el acoso y reportarlo.





Realizado por AGENCIA OCOTE

En alianza con LATAM CHEQUEA

Financiado por la Unión Europea

Juego de barajas Fáctical y la misión viral



Realizado por AGENCIA OCOTE

En alianza con LATAM CHEQUEA

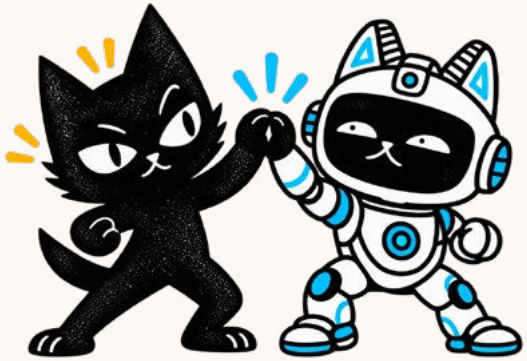
Financiado por la Unión Europea

Juego de barajas Fácticat y la misión viral.

Choca esas... ¿patas?

Soy Fácticat, un minino curioso con los sentidos siempre alertas para detectar y actuar frente a los enredos digitales. Me caracterizo por mi astucia y agilidad para resolverlos y ayudar a otras personas a ser más críticas frente a la información, pero cuando una misión se pone difícil, activo mi identidad oculta *(bueno, ni tan oculta), apelo a mis poderes tecnológicos y me convierto en...* ¡Fáctibot!

Conoce más sobre mí, escaneando los siguientes códigos:



¿Sobre qué va este juego de barajas?

En mi búsqueda de amistades a quienes les gusta curiosear, hacerse preguntas, prevenir riesgos y encontrar formas astutas de actuar en el mundo virtual, he preparado cuatro misiones importantes.

¿El reto del juego?

Ser la primera persona o el primer equipo en reunir tres de las cinco cartas de buenas prácticas digitales vinculadas a la misión de la partida.

¿Qué incluye el juego?

- 4 cartas «El reto de Fácticat» *(misiones)*
- 4 tableros de control de las misiones *(uno por misión)*
- 20 cartas «Caíste de pie» *(buenas prácticas digitales; cinco por cada misión)*
- 7 cartas «Te machucaron la cola» *(riesgos digitales)*
- 3 cartas «Fáctibot te da una pata» *(cartas comodín)*

Necesitarás lápices o marcadores para marcar en el tablero de control.

¿Cuántos pueden jugar?

- Uno contra uno: dos personas compiten de manera individual.
- Modalidad por equipos: dos equipos con un máximo recomendado de cuatro integrantes cada uno.
- Modalidad para grupos numerosos: se realizan varias partidas simultáneas. Cada mesa necesitará una copia completa de la baraja y se organizan dos equipos por mesa.

Preparación del juego:

- Separen las cuatro cartas de misiones «El reto de Fácticat» del resto de la baraja.
- Mezclen las cartas de «¡Caíste de pie!», «¡Te machucaron la cola!» y «Fáctibot te da una pata».
- Coloquen las 30 cartas boca abajo formando una cuadrícula de 5 x 6 o adaptando la distribución al espacio disponible dejando las cartas accesibles.
- Mezclen las cartas de misiones y revelen una leyéndola en voz alta. Esta será la misión común para la partida. *Reserven las otras fuera del área de juego para evitar confusiones.*
- Cada persona o grupo toma un tablero de control de la misión a completar.
- Elijan a la persona o el equipo que comenzará.

Instrucciones del juego:

En su turno, la persona o el equipo elige una carta que esté boca abajo, la revela y la lee en voz alta. Según la carta aplica la regla correspondiente:

- **«¡Caíste de pie!»**
  La persona o el equipo:
  - Conserva la carta si corresponde a la misión, la marca en su tablero de control y gana un turno extra para revelar otra carta.
  - Si la carta revelada no corresponde a la misión, la carta permanece boca arriba en el mismo lugar y su turno termina.

- **«¡Te machucaron la cola!»**
  Al revelar la carta, se lee en voz alta y permanece boca arriba en el mismo lugar. Quien la revela pierde su turno de inmediato, dándole al siguiente jugador o equipo la oportunidad de jugar dos veces seguidas.

  Ojo: *Si durante su turno la otra persona o equipo también revela una de estas cartas, pierde su turno y el juego regresa a su orden normal.*

- **«¡Fáctibot te da una pata!»**
  Al revelar esta **carta comodín**, la persona o el equipo puede ver en secreto dos cartas de las que permanecen boca abajo. Estas dos cartas se colocan nuevamente boca abajo y se elige cuál de esas dos se desea revelar.

  Si la carta corresponde a la misión, la conserva y vuelve a jugar. Si la carta que eligen es otra de Fáctibot, se aplica nuevamente su efecto. En cualquier otro caso, se aplica la regla que corresponde al tipo de carta revelada.

  Una vez descubierta, la carta de Fáctibot permanece boca arriba en el área de juego.

  Si quedan menos de dos cartas boca abajo, no aplica el efecto de Fáctibot y el turno termina.



Importante: *Toda carta revelada permanece boca arriba en su lugar, excepto las acciones de las cartas «¡Caíste de pie!» vinculadas con la misión, estas las conserva la persona o equipo que las encontró.*

¿Cómo se gana?

¡Gana la primera persona o el primer equipo en reunir tres acciones que corresponden a la misión!



Juego de barajas

Fácticat y la misión viral



En alianza con LATAM CHEQUEA

Financiado por la Unión Europea

Misión ¡OJO AL GATO!

Reúne tres acciones para ejercer una ciberciudadanía crítica y responsable.



¡OJO AL GATO! misión

Misión ¡OJO AL GATO!

VE MÁS ALLÁ

Busca en diferentes fuentes dentro y fuera de Internet.

¡OJO AL GATO! misión

Misión ¡OJO AL GATO!

CUESTIONA LO QUE VES

Analiza quién creó el contenido y con qué intención.

¡OJO AL GATO! misión

Misión ¡OJO AL GATO!

RESPETA LÍMITES

Crea y comparte contenido respetando la privacidad y consentimiento.

¡OJO AL GATO! misión

Misión ¡OJO AL GATO!

NO TODO ES LO QUE APARENTA

Cuestiona lo que está en tendencia antes de sumarte.

¡OJO AL GATO! misión

Misión ¡OJO AL GATO!

SÚMATE AL DIÁLOGO

Participa con respeto y apertura en espacios digitales.

¡OJO AL GATO! misión

Misión ¡GATO ENCERRADO!

Reúne tres acciones para detectar la desinformación y frenar la infodemia.



¡GATO ENCERRADO! misión

Misión ¡GATO ENCERRADO!

DETECTA TUS EMOCIONES

Identifica si compartes contenido por enojo o miedo sin antes analizarlo.

¡GATO ENCERRADO! Misión

Misión ¡GATO ENCERRADO!

BUSCA LAS PISTAS

Fíjate en señales alarmistas usadas para llamar la atención.

¡GATO ENCERRADO! Misión

Misión ¡GATO ENCERRADO!

CORTA LA CADENA

Piensa en las consecuencias antes de compartir contenido dudoso.

¡GATO ENCERRADO! Misión

Misión ¡GATO ENCERRADO!

NO TE CONFUNDAS

Lo que circula en Internet no siempre refleja la realidad.

¡GATO ENCERRADO! Misión

Misión ¡GATO ENCERRADO!

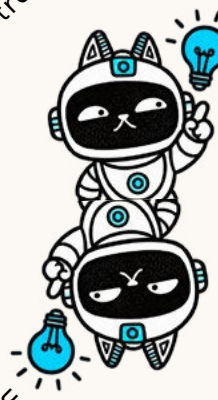
MODO ALERTA

Aprende a reconocer contenidos editados y manipulados.

¡GATO ENCERRADO! Misión

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

Reúne tres acciones para verificar información y evitar caer en engaños.



¡FÁCTIBOT AL RESCATE! Misión

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

RESPIRA Y EVALÚA

Haz una pausa antes de reaccionar a un contenido.

¡FÁCTIBOT AL RESCATE! Misión

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

INFÓRMATE

Verifica si lo que circula es verdadero, engañoso o falso.

¡FÁCTIBOT AL RESCATE! Misión

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

PASA LA VOZ

Avisa cuando un contenido en tendencia sea un engaño o manipulación.

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

MANTÉN VIVA TU CURIOSIDAD

Contrasta diferentes puntos de vista utilizando fuentes confiables.

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

ACTÚA CON EMPATÍA

Verifica o corrige información sin ridiculizar, juzgar ni atacar.

Misión ¡FÁCTIBOT AL RESCATE!

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

Reúne tres acciones para prevenir violencias digitales y cuidarte en Internet.



Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

CONSULTA ANTES

Pide permiso antes de publicar fotos, videos o datos de otra persona.

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

PROTEGE TU PRIVACIDAD

Revisa quién puede ver tu contenido e información.

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

NO ES TU DECISIÓN

No compartas contenido íntimo o sexual de otra persona.

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

SIN PRESIONES

Respeta si alguien prefiere tener perfil bajo en Internet.

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

APOYA SIN JUZGAR

Escucha y acompaña a quien atraviesa violencia digital. No le culpes.

Misión ¡QUE NO TE COMA LA LENGUA EL GATO!

Comodín **Fáctibot te da una pata**

Mira en secreto dos cartas y elige cuál juegas.



Comodín **Fáctibot te da una pata**

Comodín **Fáctibot te da una pata**

Mira en secreto dos cartas y elige cuál juegas.



Comodín **Fáctibot te da una pata**

Comodín **Fáctibot te da una pata**

Mira en secreto dos cartas y elige cuál juegas.



Comodín **Fáctibot te da una pata**

¡Te machucaron la cola!

Expone 7 situaciones que comprometen la participación en entornos digitales.



¡Te machucaron la cola!

¡Te machucaron la cola!

Pierdes un turno

¡CERO PRIVACIDAD!



Se expuso información personal al no aplicar filtros de privacidad.

¡Te machucaron la cola!

¡Te machucaron la cola!

Pierdes un turno

¡ESTAFA VIRAL!



Se dieron datos personales al querer reclamar un supuesto premio.

¡Te machucaron la cola!

¡Te machucaron la cola!

Pierdes un turno

¡UN PASE DIRECTO!



Se dejó la sesión abierta en un dispositivo ajeno y las cuentas quedaron expuestas.

¡Te machucaron la cola!

¡Te machucaron la cola!

Pierdes un turno

¡ACCESO TOTAL!



Se aceptaron los permisos de una app sin verificar qué información solicitaba.

¡Te machucaron la cola!

¡Te machucaron la cola!

Pierdes un turno

¡DISFRAZADO DE HUMOR!



Circula contenido que hace burla de la apariencia, origen o identidad de alguien.

¡Te machucaron la cola!

¡Te machucaron la cola!

Pierdes un turno

¡GANÓ EL RUMOR!



Información sin verificar se viralizó y generó reacciones impulsivas.

¡Te machucaron la cola!

¡Te machucaron la cola!

Pierdes un turno

¡LOS OJOS EN EL LUGAR EQUIVOCADO!



Ante un ataque en redes, se culpó a la persona afectada en lugar de frenar el acoso y reportarlo.

¡Te machucaron la cola!

Misión **¡OJO AL GATO!**



Reúne tres acciones para ejercer una **ciudadanía crítica y responsable.**

Misión **¡OJO AL GATO!**

TABLEROS DE CONTROL

Usa este listado para marcar las acciones que vas juntando.

- [ ] **VE MÁS ALLÁ**
  Busca en diferentes fuentes dentro y fuera de Internet.
- [ ] **CUESTIONA LO QUE VES**
  Analiza quién creó el contenido y con qué intención.
- [ ] **RESPETA LÍMITES**
  Crea y comparte contenido respetando la privacidad y consentimiento.
- [ ] **NO TODO ES LO QUE APARENTA**
  Cuestiona lo que está en tendencia antes de sumarte.
- [ ] **SÚMATE AL DIÁLOGO**
  Participa con respeto y apertura en espacios digitales.

Misión **¡GATO ENCERRADO!**



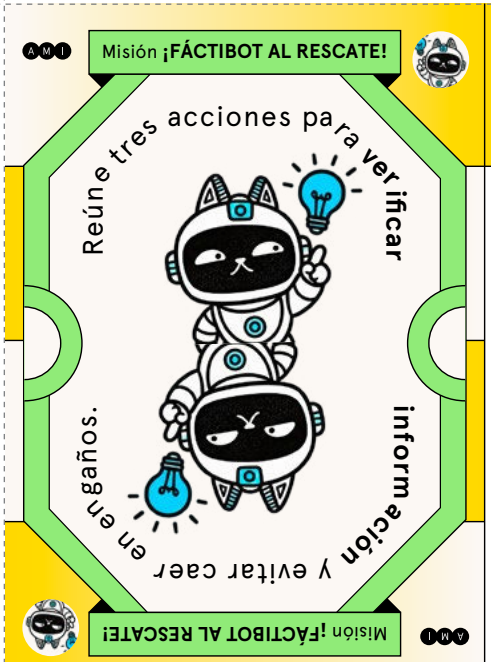
Reúne tres acciones para detectar la **desinformación y frenar la infodemia.**

Misión **¡GATO ENCERRADO!**

TABLEROS DE CONTROL

Usa este listado para marcar las acciones que vas juntando.

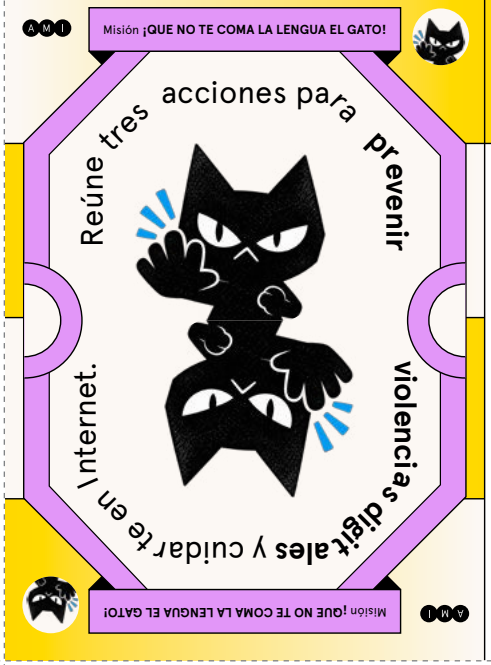
- [ ] **DETECTA TUS EMOCIONES**
  Identifica si compartes contenido por enojo o miedo sin antes analizarlo.
- [ ] **BUSCA LAS PISTAS**
  Fíjate en señales alarmistas usadas para llamar la atención.
- [ ] **CORTA LA CADENA**
  Piensa en las consecuencias antes de compartir contenido dudoso.
- [ ] **NO TE CONFUNDAS**
  Lo que circula en Internet no siempre refleja la realidad.
- [ ] **MODO ALERTA**
  Aprende a reconocer contenidos editados y manipulados.



TABLEROS DE CONTROL

Usa este listado para marcar las acciones que vas juntando.

- [ ] **RESPIRA Y EVALÚA**
  Haz una pausa antes de reaccionar a un contenido.
- [ ] **INFÓRMATE**
  Verifica si lo que circula es verdadero, engañoso o falso.
- [ ] **PASA LA VOZ**
  Avisa cuando un contenido en tendencia sea un engaño o manipulación.
- [ ] **MANTÉN VIVA TU CURIOSIDAD**
  Contrasta diferentes puntos de vista utilizando fuentes confiables.
- [ ] **ACTÚA CON EMPATÍA**
  Verifica o corrige información sin ridiculizar, juzgar ni atacar.



TABLEROS DE CONTROL

Usa este listado para marcar las acciones que vas juntando.

- [ ] **CONSULTA ANTES**
  Pide permiso antes de publicar fotos, videos o datos de otra persona.
- [ ] **PROTEGE TU PRIVACIDAD**
  Revisa quién puede ver tu contenido e información.
- [ ] **NO ES TU DECISIÓN**
  No compartas contenido íntimo o sexual de otra persona.
- [ ] **SIN PRESIONES**
  Respeta si alguien prefiere tener perfil bajo en Internet.
- [ ] **APOYA SIN JUZGAR**
  Escucha y acompaña a quien atraviesa violencia digital. No le culpes.



Realizado por AGENCIA OCOTE

En alianza con LATAM CHEQUEA

Financiado por la Unión Europea