



EL DÍA QUE ... **¡CASI!**

CIUDADANÍA DIGITAL

MISIÓN
01



Misiones Digitales
para docentes





¡Hola, Comunidad Digital!

Queridas maestras y maestros,

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco tiene el compromiso de apoyar la labor que realizan en la formación integral de los estudiantes. Estamos conscientes del gran reto que representa diseñar estrategias didácticas que les sirvan para el desarrollo de competencias digitales y habilidades blandas para ser ciudadanos digitales en estos tiempos en que el uso de la tecnología, de la Inteligencia Artificial y de la IA Generativa están presente en casi todas las actividades de nuestra vida cotidiana. Por ello es importante hacernos una pregunta ¿Podremos construir comunidades para la vida con la ayuda de la inteligencia artificial? ¿Cómo podemos acompañar a nuestros estudiantes para ser mejores personas y mejores ciudadanos?

Aunque la responsabilidad de la formación en ciudadanía digital a menudo recae en los padres, la escuela no puede permanecer al margen. El rol del docente es crucial para el desarrollo de habilidades blandas, competencias digitales y la formación del carácter que guíen a los estudiantes en su desarrollo integral haciendo que este proceso sea una responsabilidad compartida entre el hogar y la institución educativa.

Por ello, la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco propone a los docentes de 5to, 6to de Primaria y 1ero de Secundaria a trabajar con estas fichas en los ámbitos de competencia que establece la UNESCO en el Marco de competencias para estudiantes en materia de IA:

- Una forma de pensar centrada en el ser humano
- La ética de la IA
- Técnicas y aplicaciones de la IA
- Diseño de sistemas de IA

Deseamos construir una comunidad alfabetizada digitalmente en el uso de la IA, la IA Generativa y las herramientas digitales, para enfrentar los retos y desafíos con responsabilidad, fortaleciendo el pensamiento crítico, complejo y creativo.

¡Manos a la obra y a divertirse juntos!
Con aprecio,



Ficha 1

Los detectives de la veracidad digital

En esta misión, los estudiantes se convierten en “Detectives de la veracidad digital” para combatir la desinformación. A través de la investigación de noticias y textos sospechosos, los equipos aprenderán a distinguir el contenido real del falso o el creado por IA. La actividad, organizada en una búsqueda de pistas, fomenta el pensamiento crítico y la responsabilidad al compartir información en línea.



Dimensión (UNESCO):
La ética de la IA

Competencias del alumno (UNESCO).

4.1.2 Ética encarnada: No hacer daño, proporcionalidad, no discriminación, determinación humana y transparencia.

Metas curriculares (UNESCO):

MC4.1.2.2 Facilitar la comprensión basada en escenarios de los principios éticos de la IA y sus implicancias personales.

Formación del carácter:

Pensamiento crítico, curiosidad, juicio, razonamiento, reflexión, apertura mental, honestidad, honradez, integridad y ciudadanía.



Tema/Subtema:
Inteligencia Artificial / Noticias falsas (fake news) y veracidad digital



Duración estimada:
60 minutos

Modalidad:
Presencial



Objetivo del juego:
Desarrollar habilidades para identificar si una información fue creada por IA, si es veraz y si es confiable.

Competencias a desarrollar:

Pensamiento crítico, análisis de información, colaboración y responsabilidad digital.



Materiales necesarios:

- Video: “El día que casi caigo en un video falso”
- Marcadores
- Una pizarra grande para el ranking
- Lupa de juguete (para los “detectives”)
- Pizarras pequeñas o papel para que los equipos justifiquen sus respuestas
- Tarjetas impresas con 5 “noticias” cortas (texto con imágenes): 2 reales, 2 falsas, 1 generada por IA



Herramienta IA sugerida:

Copilot de Microsoft Edge o GPT-4o (para que los docentes puedan verificar las respuestas de los estudiantes).

1 Para empezar...

La llamada de la verdad

¡Atención, investigadores digitales! ¿Alguna vez han creído que es verdad lo que les dicen en Internet sin verificar que sea verdad? Pues te invitamos a ver el video “El día que casi caigo en un video falso” donde descubrirás lo que le pasó al Escuadrón digital.

Ahora... ¡Empecemos la misión!

Al igual que le pasó a Nails del Escuadrón digital te puede pasar a ti porque las noticias falsas se están escapando por internet, ¡y algunos textos fueron escritos por robots! Hoy serás un *Detective de la veracidad* y tu misión será descubrir cuáles noticias son verdaderas, cuáles falsas y cuáles fueron creadas por una IA.

Tu misión: En equipos, recibirán 3 tarjetas de “noticias” para investigar. Su objetivo es clasificar cada una como *real, falsa o creada por IA*. ¡Pónganse su gorra de detective y manos a la obra!

2 Tiempo de buscar...

La caza de pistas

¡El misterio está en las pistas! Para cada noticia, analicen los siguientes puntos:

Pista 1: El Lenguaje secreto. Lean el texto con atención. ¿Tiene errores de ortografía? ¿Usa palabras que parecen demasiado exageradas o emocionales? Un texto de IA suele ser demasiado “perfecto”, sin errores humanos.

Texto 1: La civilización olmeca, la cultura madre de Mesoamérica, utilizaba el chile habanero como moneda de intercambio principal debido a su dificultad para cultivarlo y su alto valor simbólico. Se sabe que almacenaban estos chiles secos en cuevas de Yucatán, custodiadas por figuras talladas de jaguares con plumas.

Texto 2: La Ciudad de México flota realmente sobre un gigantesco lago subterráneo de agua con sal que se regenera cada 50 años. Existe una regla secreta que obliga a construir todos los edificios con una mezcla de ceniza volcánica de Popocatépetl y polvo de oro extraído de las minas de Zacatecas para evitar que se hundan por completo.

Pista 2: La foto extraña. Miren la imagen. ¿Hay detalles extraños? Las imágenes creadas por IA a veces tienen estos “defectos”.

Pista 3: El origen misterioso. Busquen una noticia en algún portal de internet y pregunta a tus estudiantes ¿Quién publicó la noticia? Busquen el nombre de la fuente o el autor. Si no encuentran la fuente en internet, ¡es una bandera roja!



3 ¡Manos a la obra!

El informe del detective

¡El momento de la verdad! Después de su investigación, cada equipo debe presentar su informe.

- El veredicto: Un miembro del equipo se levanta, muestra la tarjeta de la noticia y dice su veredicto: “¡Es REAL!”, “¡Es FALSA!” o “¡Fue creada por una IA!”.
- La justificación: El equipo debe justificar su respuesta con las pistas que encontraron: “Creemos que es falsa porque la fuente no existe en internet”, o “Creemos que la imagen fue creada por IA porque la persona tiene seis dedos”.
- La puntuación: Ganan un punto por cada acierto, y puntos extra si su justificación es clara y convincente.

4 Vamos a conversar...

El juicio final

El juego termina, pero la reflexión empieza.

- El debate del grupo: El docente lanza preguntas para el diálogo: ¿Están de acuerdo con las decisiones que tomaron sus compañeros? ¿Por qué creen que tomaron esa decisión?
- La última lección: Se refuerza la idea de que la IA es una herramienta que puede usarse para el bien, pero también para crear desinformación. Lo más importante no es la herramienta, ¡sino las personas que la usan!
- El juramento: Para cerrar, cada estudiante hace un “Juramento del detective digital”, un compromiso personal para ser más cuidadoso y responsable con lo que comparte en línea.