

LEARNING CARD

Elemental, querido Watson

Description Esta actividad permitirá que los participantes evalúen las fuentes que brinda Google en una búsqueda e identifiquen estrategias para evaluar la veracidad y fiabilidad de la información que recuperan.

Tag

- News
- Social Media

Skills

GESTIÓN DE CONTENIDO

- Buscar, seleccionar y descargar

MEDIOS Y TECNOLOGÍA

- Llevar a cabo y aplicar

IDEOLOGÍA Y ÉTICA

- Evaluar y reflexionar
- Llevar a cabo y aplicar

Learning areas

- Sciences
- Social Sciences
- Technologies

Card language

- English
- Spanish
- Italian

Structure

Sessions 3 (variable - el número de sesiones puede variar según el tiempo disponible)

Duration 55' (variable)

Number of participants 10-30

Age

- 17-18

Materials

- Ordenador o móvil
- Buscador de Google

Process

Key questions

- ¿Qué buscador utilizo para recuperar información?
 - ¿Cómo realizo la búsqueda?
 - ¿Cuántas y cuáles fuentes leo luego de una búsqueda?
 - ¿En qué me baso para confiar o no en la información que encuentro en internet?
 - ¿Qué hago con la información que encuentro en internet?
-

Development

El docente propone a los estudiantes una discusión en modalidad lluvia de ideas acerca de las estrategias de búsqueda de información en internet. Luego, también colectivamente, los incentiva a formular preguntas sobre este tema.

Sugerencia: dirigirlos a pensar en temas basados en alguna inquietud que les haya surgido en las redes sobre la veracidad de la información, o sobre la necesidad de ampliar la información.

El/la docente y los estudiantes eligen entre todos una de las preguntas en base a la cual se realizará la actividad. La propuesta será buscar en internet información y respuestas a esa pregunta. **(20' - 25')**

El/la docente divide a los estudiantes en subgrupos de tres o cuatro estudiantes.

Propone que los subgrupos vayan a buscar información sobre la interrogante elegida por todos en internet para generar un breve texto sobre esa pregunta. Cada subgrupo debe atenerse a una consigna que el docente les asignará y que tendrá que ver con cómo realizarán la búsqueda.

CONSIGNA A: Solo se puede navegar dentro de la primera fuente que aparezca al realizar la búsqueda en Google.

CONSIGNA B: Solo se puede navegar en dos de las primeras tres fuentes que aparezcan al realizar la búsqueda en Google.

CONSIGNA C: No se puede ir a ninguna de las primeras tres fuentes que aparezcan. **(5' - 10')**

Los equipos realizan sus búsquedas y escriben su respuesta. **(10' - 20' variable según la complejidad de la pregunta planteada)**

Los subgrupos se juntan con otros subgrupos que hayan tenido su misma consigna (A, B o C) y comparan sus textos. **(5')**

- ¿Generaron textos similares?
- ¿Utilizaron las mismas fuentes?
- ¿Dentro de cada fuente, eligieron la misma información? ¿Navegaron siguiendo hipervínculos dentro del mismo sitio?

Luego se juntan de a tres subgrupos en los que cada uno haya tenido diferente consigna. Se comparan las respuestas generadas por cada uno. **(5' - 10')**

- ¿Obtuvieron los mismos datos o hay inconsistencias en la información obtenida?
 - De haber inconsistencias, ¿Cómo se podría hacer para verificar la información?
- Puesta en común. Se discute grupalmente lo que fueron reflexionando en las dos etapas anteriores. Sobre todo hacer foco en las estrategias que se hayan discutido para verificar la información. **(15')**

El/la docente sistematiza junto con los estudiantes los criterios para analizar la fiabilidad de la información que se encuentra en internet y presenta algún modelo (Gavilán, Pindó) para la búsqueda, recuperación y evaluación de información. Propone realizar nuevamente la actividad de búsqueda y ajustar las respuestas iniciales. **(10')**

La sesión culmina con la presentación de las respuestas y una reflexión sobre las modificaciones realizadas. **(10')**

Sugerencia: utilizar esta sesión como instancia de repaso al fin de una unidad temática en la que se haya trabajado o como preparación para un examen o evaluación.

Antes de clase el/la docente prepara preguntas sobre el tema específico del que se quiera realizar un repaso general. Se divide a los estudiantes en equipos. Se establecen los objetivos de la sesión: para consolidar ciertos saberes, a modo de repaso y de expansión sobre temáticas ya abordadas, los equipos deberán realizar búsquedas y preparar respuestas lo más completas posibles a las preguntas propuestas. La actividad se plantea como un juego en el que se otorgan puntos a cada equipo según los recursos que utilizaron en la búsqueda, el tiempo que demoran y según cuánto aprovecharon las estrategias discutidas en la sesión anterior. **(5')**

Antes de empezar el juego, se diseña grupalmente una rúbrica o un esquema de procedimientos deseables para las búsquedas con los puntajes correlativos que ganarán los equipos por cumplir con esos pasos.

Se pueden generar también, y discutir para llegar a establecerlas de común acuerdo, otras reglas que los equipos quieran instaurar. Ejemplos: que todos los miembros del equipo tengan que participar del proceso, si se puede o no usar más de un dispositivo por equipo, que los equipos deban explicitar las fuentes consultadas para cada respuesta, etc. De todos modos se mantiene la regla de ganar puntos por demorar menos tiempo, esto es, por contestar la máxima cantidad de preguntas posibles en el tiempo establecido. **(20')**

Cada equipo recibe una lista extensa de preguntas. El docente establece un límite de tiempo y comienza el juego. Alternativa: en vez de compartir con los estudiantes toda la lista de preguntas, el/la docente puede entregar a cada equipo solamente la primera pregunta. Cuando cada equipo termine la primera respuesta, deberá solicitar la siguiente pregunta, y así sucesivamente. Se puede elegir un medio online por el cual compartir las siguientes preguntas a cada equipo (grupo en una red social, mensaje en una plataforma educativa, etc.)

Duración variable según el tiempo que el/la docente establezca de acuerdo a la complejidad de las temáticas abordadas.

Al fin del tiempo cada equipo comparte con los demás sus respuestas. Puede utilizarse una plataforma a la que todos tengan acceso, o una carpeta compartida donde todos coloquen sus archivos. Se suman entre todos los puntos más generales, como ser los obtenidos por cantidad de respuestas que cada equipo produjo o por haberse ajustado no a las reglas generales. Luego, los propios estudiantes estarán a cargo de otorgar las puntuaciones más detalladas, por calidad de las respuestas. Para esto se forman subgrupos con un miembro de cada equipo. Y se le asignan a cada subgrupo algunas preguntas de las que deben analizar las respuestas para puntuarlas. El/la docente supervisa este proceso. Al finalizar se podrá sumar los puntos y anunciar el equipo ganador. Si se desea, se puede utilizar para esto un sitio o plataforma como el del siguiente ejemplo: <https://keepthecore.co/>

Duración variable de acuerdo a la complejidad de las temáticas abordadas.

La actividad se cierra con una reflexión en conjunto que tendrá dos etapas. En primer lugar, se da una reflexión grupal sobre el juego y lo que podemos aprender de él. **(10')**

Preguntas sugeridas:

- ¿lograron poner en práctica los criterios y estrategias discutidos? Si en algún caso no se logró, ¿por qué?
 - ¿qué decidieron priorizar
- a. el tiempo más corto para responder mayor número de preguntas?
 - b. la calidad de las respuestas para tener mayor puntaje por pregunta?
- ¿en general cuando estudian, como se da la relación entre el tiempo dedicado a la búsqueda de información y la calidad de la misma? ¿Qué tienden a priorizar y por qué?
- En segundo lugar, cada alumno individualmente completa un breve esquema de autoevaluación en formato «3, 2, 1» **(10')**:
- 3. tres cosas que aprendió del tema trabajado
 - 2. dos cosas que le parecieron interesantes y sobre las que le gustaría profundizar más
 - 1. una pregunta o duda que aún tenga

Evaluation	Se realiza una evaluación colectiva metacognitiva acerca de los aspectos a tener en cuenta al momento de buscar y seleccionar información que proviene de internet. Se elabora una lista de comprobación (checklist) de aspectos fundamentales a tener en cuenta al momento de realizar futuras búsquedas.
References for professors	<ul style="list-style-type: none">• Web o plataforma que permite llevar la puntuación de varios equipos o jugadores. Ejemplo: https://keepthescore.co/
Author	Gabriela Rodríguez Bissio. Plan Ceibal (Uruguay), gabriela.rodhis@gmail.com Cecilia Fernández Peña. Colegio de secundaria Elbio (Uruguay), cfernandezpena@gmail.com Natalia Correa, Universidad de la República (Uruguay), natalia.correa@fic.edu.uy