



#TECNOLOGÍA

Jóvenes crean app para detectar fake news y combatir la desinformación

Para el grupo de estudiantes chilenos, el mayor reto fue superar la timidez para presentar su buena idea.

PROFESOR

Rogers Méndez

COMUNIDAD/CIUDAD

Maule

ÁREAS STEM

Tecnología

ESTUDIANTES

Agustín Bustamante
Angelina Rodríguez
Diego Aravena

ESCUELA

Instituto Politécnico Bicentenario
Juan Terrier Daily

OTRAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO

Comunicación

NOMBRE DEL PROYECTO

Fake Out

El combate a la desinformación y a las fake news es un reto global. Solamente en Chile, 5 millones de personas han compartido noticias sin verificar si eran verdaderas, según un [estudio](#) de la Universidad de Chile publicado en 2021. Frente a este grave escenario, un grupo de estudiantes se preguntó: ¿qué es posible hacer para ayudar a las personas a informarse, y a compartir informaciones de manera segura en la internet?

Como respuesta a esa pregunta, nació el proyecto Fake Out, ganador del [Solve for Tomorrow 2024 de Chile](#). Tres jóvenes del tercero medio (en Chile, el penúltimo año de la enseñanza técnico profesional) del Instituto Politécnico Bicentenario Juan Terrier Dailly, en la ciudad de Maule, crearon la aplicación VeriVerify. Se trata de una herramienta sencilla que apunta con colores si una noticia de internet es verdadera o no, haciendo uso consciente de inteligencia artificial (AI). El proyecto fue [mediado](#) por el profesor Rogers Méndez, quien también medió el [proyecto ganador](#) en la edición 2022 del programa Solve for Tomorrow.

Méndez es especialista en [Design Thinking](#), metodología activa que es base del Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL), adoptada por los talleres del Instituto. “Es una metodología en torno a la resolución de problemas de forma creativa y atractiva, porque intenciona que desde una problemática - común de los intereses del equipo - se abarca también otras personas”

y realidades, para terminar en un prototipo, un producto, un servicio que resuelve esta problemática”, explica el profesor.

Aunque sea una problemática de orden global, los estudiantes sentían las consecuencias de desinformación dentro de su propia realidad. “Se producían muchas discusiones y problemas de convivencia escolar, productos de la circulación de noticias falsas. Además, en sus contextos familiares, se pudieron dar cuenta que esto también afectaba a los adultos, principalmente los más viejos”, complementa el profesor.

En la etapa de definición del proyecto, el grupo de estudiantes hizo un proceso de investigación profundo y con varias frentes. Generaron un informe completo sobre cómo el problema de la desinformación afecta a personas en Chile y en América Latina. Parte de la investigación también se basó en entrevistas con periodistas famosos y especialistas en comunicación. Todo ello para entender cómo los vehículos de comunicación están enfrentando la crisis. Además, hicieron entrevistas con la comunidad, buscando comprender lo que lleva a alguien a compartir una noticia sin verificarla.

La investigación también fue orientada con base en los [Objetivos de Desarrollo Digital \(ODD\)](#), una política macro del país para la transformación digital, cuyo principio es la reducción de la brecha digital, y la educación como herramienta para un uso más consciente y seguro de las redes. Así, el grupo llegó a la conclusión de que la mejor manera era crear una especie de programa o aplicación que posibilitara hacer una distinción nítida entre las noticias verdaderas y las falsas, y disponibilizar este conocimiento para todos.



Jóvenes del proyecto Fake Out se emocionan durante la premiación del programa Solve for Tomorrow, en 2024.

Ideas posibles, con los recursos disponibles

Según la experiencia del profesor Méndez, uno de los grandes problemas de la etapa de definición de cualquier proyecto **STEM** (acrónimo en inglés para Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) es el deseo de prototipar algo grande, que nunca se ha hecho antes. El grupo de Fake Out hizo una lluvia de ideas intensa basada en la investigación de lo que ya existía, y en lo que era posible hacer contando con los conocimientos del curso de programación ofrecido por el Instituto.

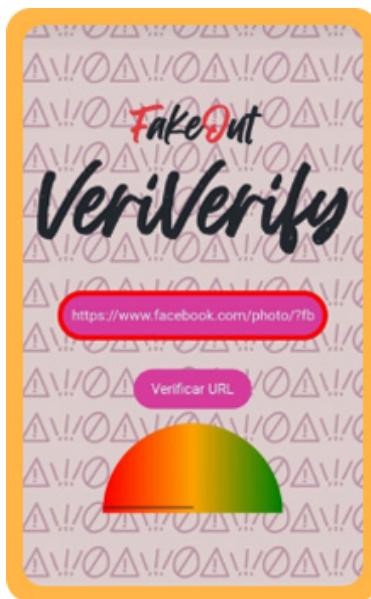
“Fueron todas ideas que tenían que ver con tecnología”, se acuerda Méndez. “Había una idea de crear una comunidad digital, donde la gente libremente podía postear noticias y discutir su veracidad; una app de realidad aumentada; una herramienta de educación digital y también una app propia para los periodistas.”

Después de mucho soñar, el grupo decidió mantener los pies en el suelo. Nació la app VeriVerify, aplicación que utiliza la inteligencia artificial para identificar la veracidad de un link. Con base en datos existentes, la app tiene un medidor: si la noticia es falsa, se pone rojo; si es verdadera, verde. El proyecto fue desarrollado en herramientas como React, JavaScript y Firebase, el último que almacena un número grande de datos para alimentar el robo que hace la distinción. Todo fue sin costo, con conocimientos pertenecientes al currículo escolar.

Para alimentar la base de datos, los estudiantes entrenaron la inteligencia artificial. La llenaron con noticias oficiales, de fuentes de páginas de periódicos confiables y páginas de medios oficiales del gobierno. Para las noticias falsas, colgaron artículos de Facebook y de otras redes sociales. El robo de información empezó a identificar los patrones que hacían la distinción posible.

Tip

Como tip para los profesores que están con dificultad en definir un prototipo, Méndez les recomienda que paren de inventar la rueda. “No te cierres en algo tan ambicioso, tan grande que al final no vas a poder concretar. Elige un problema o proyecto en el cual tú tengas injerencias. Todas aquellas tremendas expectativas que se arman, y no se logran hacer es porque, a lo mejor, eran demasiado ambiciosas. Por lo tanto, esa etapa de definición y acotamiento es clave”.



Una representación de cómo funciona la aplicación.

Un proyecto de comunicación con jóvenes tímidos

Para hacer el testeo del VeriVerify, la comunidad escolar se convirtió en un público objetivo en potencial. Mostró toda la capacidad de articulación de una institución que tiene como práctica organizar comunidades de aprendizaje con otras que también son parte de la Fundación Educacional Comedec. El proyecto fue presentado dentro del curso de programación, y después con los estudiantes y profesores de otros talleres del instituto, creciendo la audiencia. También fue presentado para expertos en programación de otras instituciones que hacen parte de la Fundación.

“En cada testeo, hay un feedback que se va mejorando. Tuvimos feedback principalmente en temas estéticos, porque para diferenciarse la app no solo tiene que funcionar, tiene que ser atractiva. Por lo tanto, toda esa retroalimentación recibida de sus propios compañeros, profesores especializados y expertos en el área, les permitieron ver cómo el proyecto tomaba mucha fuerza”, comenta el profesor.

Sin embargo, a la hora de hacer pitches y presentaciones se reveló el verdadero reto: la timidez de los estudiantes. Los chicos tenían muchas habilidades, pero hablar en público no era una de ellas. Justamente por eso Méndez los eligió: tenían una idea óptima y necesitaban solamente una oportunidad de lapidar su presentación. “A veces hay ideas tan potentes, que surgen de personas que no tienen la capacidad de poder expresarlas, o tampoco se les da la oportunidad de hacerlo, y se pierden solamente porque esa brecha está muy marcada”.

Entonces, lo que fue trabajado no fueron las habilidades técnicas, que el grupo tenía de sobra, sino las habilidades blandas, las cuales Méndez pulió con trabajo motivacional y de apoyo. Los jóvenes, quienes inicialmente eran tan tímidos, hicieron tantos entrenamientos que hasta fueron

capaces de producir un video chistoso, donde explican, de forma clara, sobre qué consiste la aplicación, además de hacer presentaciones para la Fundación Educacional Comeduc.

La premiación en el programa Solve for Tomorrow y el reconocimiento de sus pares fue un cambio decisivo en el destino de los jóvenes. "Hoy en día tú los ves mucho más participativos, no solo en actividades que tienen que ver con la innovación, sino que también en campañas de convivencia escolar, donde ellos son voceros. Siguen liderando procesos de robótica y de innovación. Ahora son ellos los que dictan talleres para la red. Entonces, tomaron ese rol, se empoderaron y ahora ellos están siendo más protagonistas de su proceso. ¡Así que está maravilloso!", concluye Méndez.



"A veces hay ideas tan potentes que surgen de personas que no tienen la capacidad de poder expresarlas, o tampoco se les da la oportunidad de hacerlo, y se pierden solamente porque esa brecha está muy marcada",

dice el profesor.



¡Enfócate en la práctica!

Mira la guía del profesor sobre cómo desarrollar una aplicación que utiliza inteligencia artificial para ayudar a distinguir noticias de internet verdaderas o falsas.



Empatía

 Los jóvenes ejercieron una escucha atenta de la comunidad escolar y también de sus amigos y familiares para comprender los efectos negativos de las fake news y de la desinformación. También estaban atentos a los Objetivos de Desarrollo Digital (ODD), política de Chile que orienta los caminos para la ciudadanía digital.



Definición

~~~~~ En la desafiante etapa de definición, trabajaron con lo que era posible. Hicieron una investigación para entender cómo los medios de comunicación enfrentaban las fake news, y también entrevistaron a especialistas y periodistas. Entendieron que ya habían herramientas disponibles, pero querían lograr una más sencilla y aún más interesante y atractiva.



## Ideación

~~~~~ Una lluvia de ideas intensa produjo ideas como una herramienta de educación digital o una aplicación solamente para periodistas. Pero mirando hacia dentro de sus posibilidades creativas y lo que conseguían hacer con los conocimientos del técnico de programación, optaron por una aplicación que utiliza inteligencia artificial para hacer el discernimiento.



Prototipo

||||| La app fue desarrollada por los estudiantes utilizando herramientas sin costo, como JavaScript. Además de conocimientos disponibles en la propia disciplina de programación que hace parte del curso. El dibujo fue hecho para ser atractivo y sencillo: cuando el usuario pone el link en la app, su rueda central cambia de color: roja para la noticia falsa, y verde para la verdadera.



Testeo

~~~~~ Aprovechando que el Instituto tiene como práctica las comunidades de aprendizaje y espacios de intercambio de conocimiento, los estudiantes probaron la app con compañeros y docentes. También tuvieron la oportunidad de presentarla a especialistas del área de programación, quienes los ayudaron, principalmente, a crear una estética más atractiva para la app.