

(In) **fórmate**

La clave es el pensamiento crítico



informate.campusfad.org

Pensamiento crítico y alfabetizaciones mediática,
informativa y digital de adolescentes contra la
desinformación

Miguel Ángel Rodríguez Felipe
Subdirector de Programas
Fad

Estructura de la presentación:

- **Fad y el pensamiento crítico**
- **El contexto digital adolescente**
- **Alfabetizaciones mediática, informacional y digital: programa (In)fórmate**
- **La formación gamificada ERASER**

Fad y el pensamiento crítico

RIESGOS

BENEFICIOS



CONDUCTA

- Ser consciente de los **riesgos**.
- Ser consciente de la propia conducta y de las **expectativas**

El contexto digital (adolescente)

Uso compulsivo de internet (CIUS \geq 28)

Prevalencia uso compulsivo de internet (CIUS \geq 28)

entre todos los estudiantes de 14-18 años

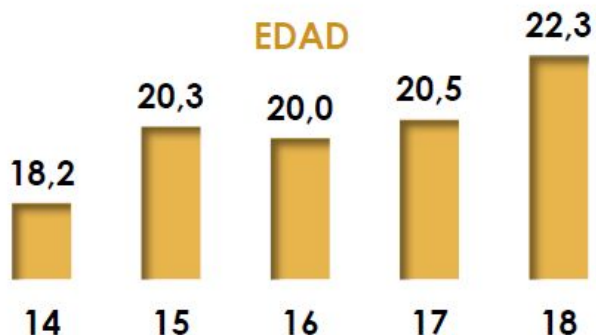
14-18 años



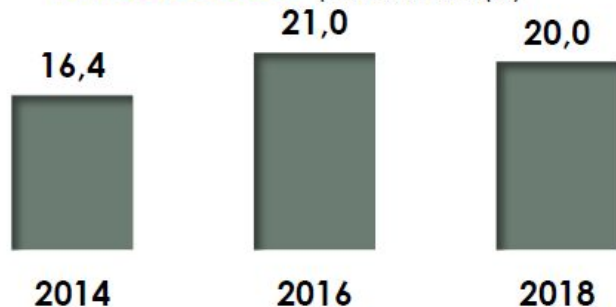
SEXO



EDAD



Evolución prevalencia (%)



The Compulsive Internet Use Scale (CIUS)

- 14 preguntas
- Puntuación total 56 puntos
- Uso compulsivo de internet 28 puntos o más.

A pesar del escaso reconocimiento de recibir enseñanzas sobre competencias digitales en sus centros educativos, las y los adolescentes declaran poseer muchas de estas habilidades

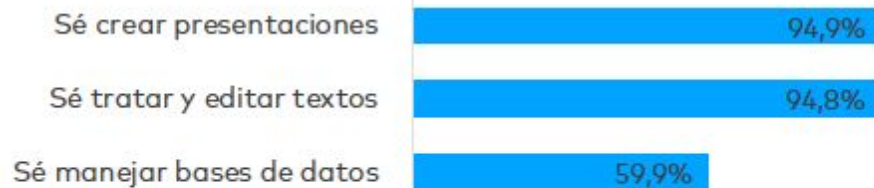
Destrezas relacionadas con la tecnología que declaran poseer

% de adolescentes que mencionan

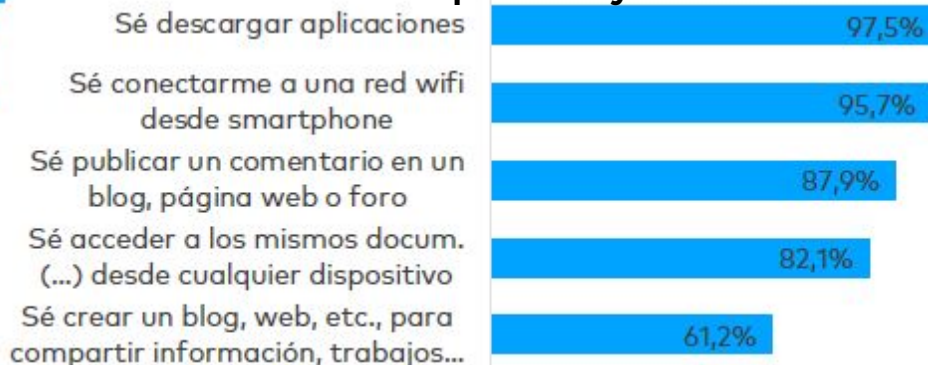
Sobre seguridad en Internet



Sobre edición de contenidos y análisis



Sobre uso de dispositivos y comunicación



Disponibilidad de internet en los centros educativos

El **38,1%** de las y los chicos afirmó que **no disponían de WiFi en su centro escolar**



Destacan quienes acuden a centros educativos de titularidad pública y quienes son de pueblos o ciudades pequeñas

El **54%** afirmaba que sí está **disponible**, (bien porque se autoriza con o sin limitaciones, o porque *hackean* la clave)



Destacan en “está permitido con restricciones” quienes acuden a centros educativos de titularidad privada (concertados o no concertados)

Autorización del centro educativo para usar los smartphones

Destacan en “autorización con restricciones” quienes son de **centros privados** (concertados o no concertados) y quienes se auto-ubican de **clase media-alta y alta**

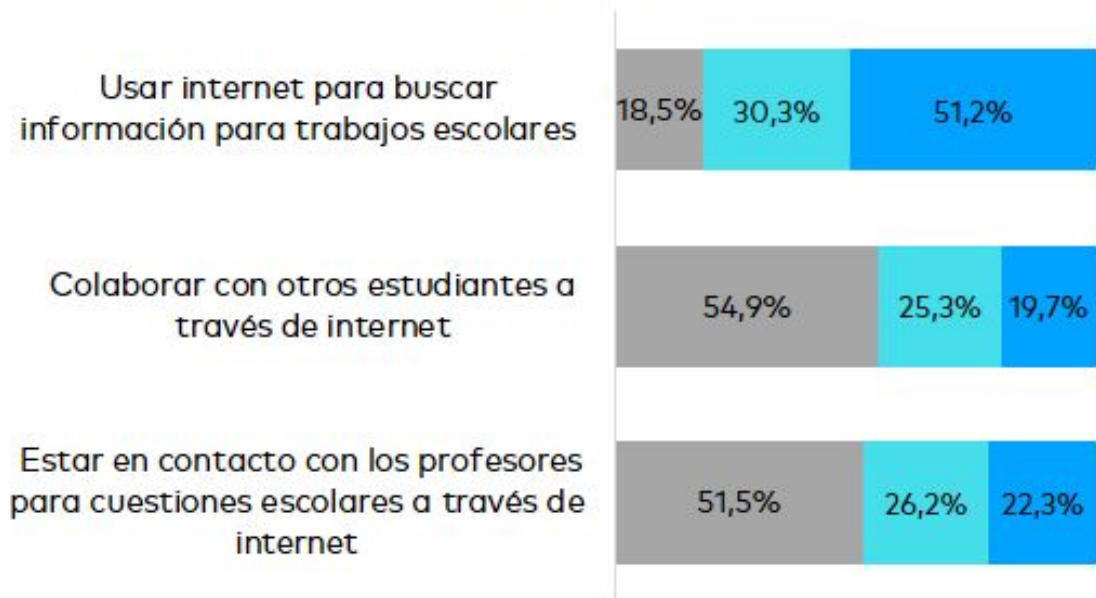


Destacan en “sin autorización” quienes son de **centros públicos** y quienes se auto-ubican en **clase media-baja y baja**

Permitir el uso, o no, de los móviles en los centros escolares es un debate entre los adolescentes: conscientes de su potencial para beneficiar sus procesos de enseñanza - aprendizaje, pero también como factor de distracción.

El uso de las tecnologías para las tareas escolares

■ Baja frecuencia ■ Frecuencia media ■ Alta frecuencia



Una amplia mayoría de adolescentes admite que sus docentes les impulsan a realizar trabajos o tareas escolares con relativa intensidad.

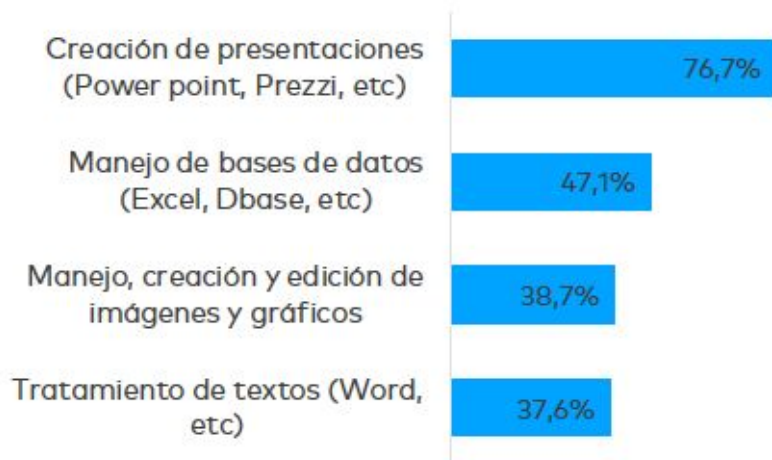
Menos extendido parece el uso de las tecnologías de forma habitual para colaborar con otros estudiantes o para contactar con sus docentes

Según las y los adolescentes son las **habilidades digitales** relacionadas con la edición de texto y sobre comunicación e información lo que más se les enseña en sus centros educativos

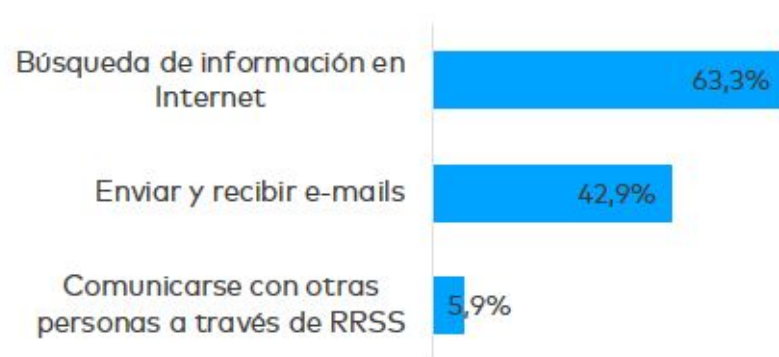
Destrezas que enseñan en los centros escolares, según las y los adolescentes

% de adolescentes que mencionan

Sobre edición de contenidos y análisis



Sobre comunicación e información

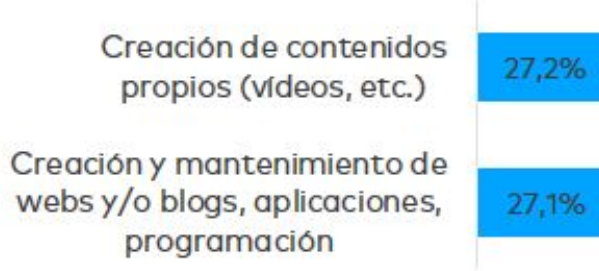


Mientras que las habilidades relacionadas con el diseño de contenidos, seguridad e internet y uso de los dispositivos tiene menos relevancia en la docencia de los centros

Destrezas que enseñan en los centros escolares, según las y los adolescentes

% de adolescentes que mencionan

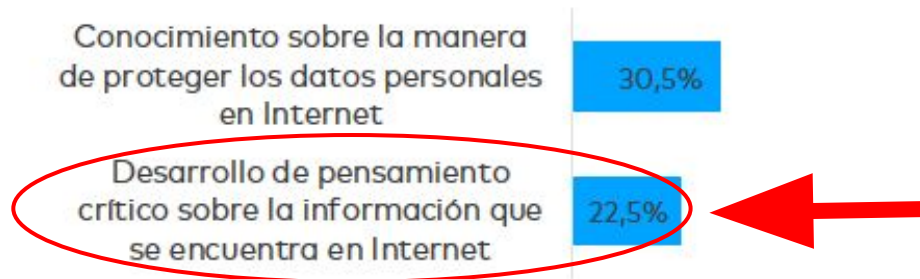
Sobre diseño de contenidos



Sobre uso de dispositivos



Sobre seguridad en internet

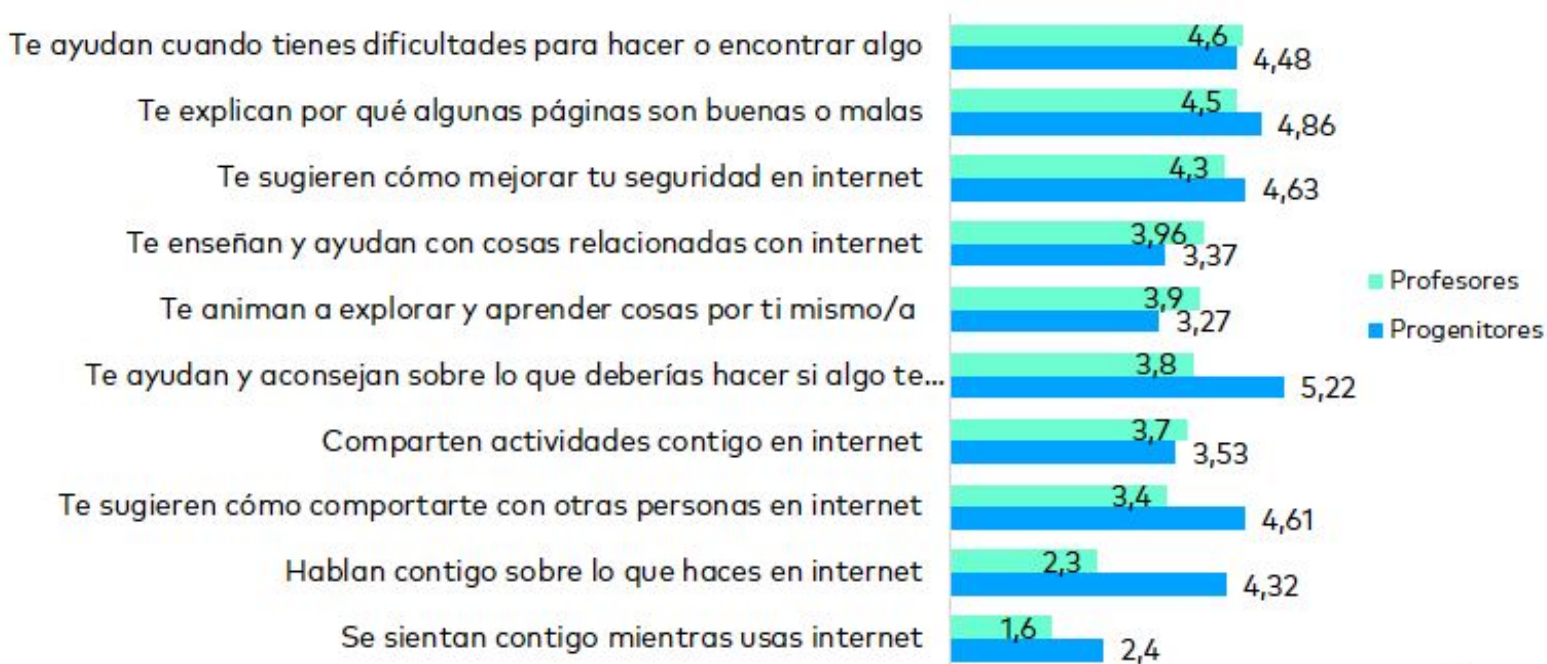


Aquellas habilidades relacionadas con el desarrollo de contenidos digitales y de comunicación, seguridad e interconexión son más señaladas por quienes acuden a centros educativos privados (concertados o no concertados) respecto a quienes acuden a centros públicos

Comparativa del grado de acompañamiento recibido por parte de docentes y progenitores en actividades en Internet

Medias en una escala del 0 (nada) a 10 (totalmente)

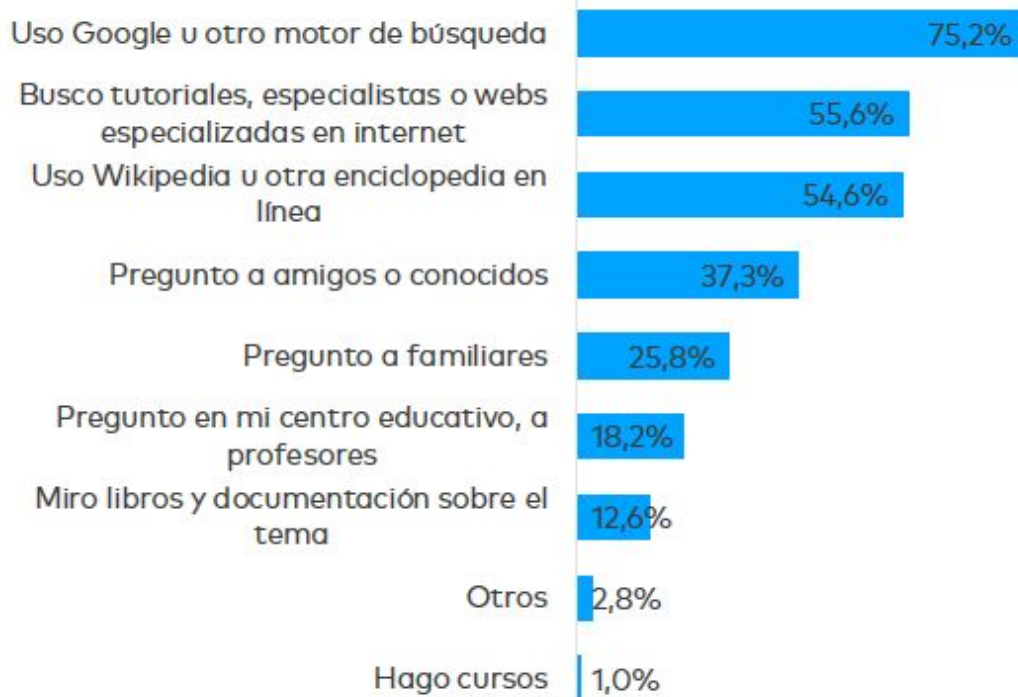
Las y los adolescentes **perciben un escaso apoyo por parte de sus docentes y progenitores en general en sus actividades en Internet.** Aunque perciben un mayor grado de asistencia por parte de madres y padres que de sus profesores



Mediaciones en el aprendizaje TIC

Formas de aprender habilidades digitales

% de adolescentes que mencionan



Esas diferencias entre lo que reciben en la escuela y las habilidades que declaran poseer, así como la escasa percepción de mediación “digital” tanto de progenitores como de docentes, puede encontrar como una de las explicaciones el **auto-aprendizaje y la facilidad de lograr estos recursos en internet**. Así se desprende de la importancia del uso de **motores de búsqueda, tutoriales o enciclopedias** en línea, con mucha más importancia que otros como amistades, familiares o sus docentes

¿Quién está socializando?

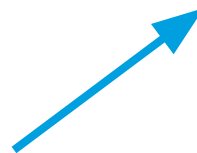
¿Has tenido que pedir alguna vez ayuda o consejo sobre situaciones en internet y redes que no pudiste resolver por ti mismo/a?



Sí
43%



¿A quién pediste ayuda o consejo?



<i>Amigos o amigas</i>	78%
Padre/madre	30%
<i>Hermano/a</i>	27%
Conocidos online	20%
<i>Profesores/as</i>	10%
Otros familiares	10%

Alfabetizaciones

- mediática,
- informacional,
- digital

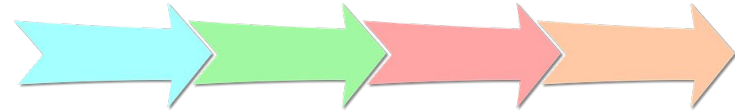
(In) fórmate

La clave es el pensamiento crítico



El pensamiento crítico

Es un proceso que se propone **analizar**, **entender** y **evaluar** la manera en la que se organizan los **conocimientos** que se pretenden interpretar y representar en el mundo.



La **inteligencia** y el conocimiento no implican que se deba tener un razonamiento o pensamiento crítico

Pensamiento crítico y alfabetización mediática

Proyecto para la educación en el consumo de medios e información online, que promueve la alfabetización mediática y el fomento del pensamiento crítico en la población adolescente de 14 a 16 años que está cursando 3º y 4º de la ESO en centros educativos españoles.



(In)formate se compone de:



FORMACIÓN
GAMIFICADA ERASER



VÍDEOS EXPERIENCIALES



CONCURSO
INFO_INFLUENCERS



GUÍAS Y DOCUMENTOS
DE APOYO

El proyecto

¿QUÉ?

Programa escolar de promoción de la **alfabetización mediática** y el fomento del **pensamiento crítico**

¿PARA QUIÉN?

Adolescentes de 14 a 16 años (aproximadamente)

¿POR QUÉ?

- Poder **analizar los contenidos**, mensajes y distintos formatos de información.
- **Distinguir lo útil y veraz de los datos falsos**, no contrastados o irrelevantes entre la gran cantidad de información que nos rodea.
- **Producir contenidos veraces y útiles**, con rigor y respeto a la propiedad intelectual, de forma que pueden convertirse en usuarios activos.

¿CÓMO?

Formación Gamificada **ERASER**
Videos experienciales
Concurso Info_Influencers
Recursos didácticos multiformato

Riesgos: áreas potencialmente problemáticas

Sobreexposición

Publicar en exceso información íntima y personal en las redes sociales

Publicar sin reflexión previa

Participar en conductas o desafíos extremos.

Acceso a contenidos peligrosos, nocivos

Participar en acciones de ciberacoso

Sobreidentificación

Preocupación excesiva por imagen proyectada en redes

Búsqueda de reconocimiento mediante likes, seguidores, etc

Actuar según modas instauradas por influencers en internet

Dar por ciertas noticias falsas y colaborar en su difusión acríticamente

Usos evasivos

Emplear tiempo excesivo en juegos y actividad online con afectación real

Propensión a juegos on-line y apuestas por internet

Desconexión del entorno (sobre todo familiar) por exceso de tiempo online

Aislamiento

Perder oportunidades sociales y culturales por no estar en las redes

Tener menos oportunidades sociales por falta de recursos para tecnología

Otras

Control (de la pareja)

Competencia digital

#INFÓRMATE

Google fad

Saber

Los derechos y los riesgos en el mundo digital



Lenguaje específico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro



Principales aplicaciones informáticas



Fuentes de información



Saber hacer

Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas



Buscar, obtener y tratar información



Usar y procesar información de manera crítica y sistemática



Crear contenidos



Saber ser

Tener una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos



Valorar fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos



Tener la curiosidad y la motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías



Respetar principios éticos en su uso



Área de competencia 1: Información y alfabetización digital

1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales >



1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales. >



1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales. >



Área de competencia 2: Comunicación y colaboración online

2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales. >



2.2 Compartir a través de tecnologías digitales. >



2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales. >



2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales. >



2.5 Comportamiento en la red. >



2.6 Gestión de la identidad digital. >



Área de competencia 3: creación de contenidos digitales

3.1 Desarrollo de contenidos. >

3.2 Integración y reelaboración de contenido digital. >

3.3 Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual. >

3.4 Programación. >



Área de competencia 4: seguridad en la red

4.1 Protección de dispositivos. >

4.2 Protección de datos personales y privacidad. >

4.3 Protección de la salud y del bienestar. >

4.4. Protección medioambiental. >



Área de competencia 5: resolución de problemas

5.1 Resolución de problemas técnicos. >

5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. >

5.3 Uso creativo de la tecnología digital. >

5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales. >



(In)fórmate

Pensamiento crítico y alfabetización mediática

Proyecto para la educación en el consumo de medios e información online, que promueve la alfabetización mediática y el fomento del pensamiento crítico en la población adolescente de 14 a 16 años que está cursando 3º y 4º de la ESO en centros educativos españoles.



(In)fórmate se compone de:



FORMACIÓN
GAMIFICADA ERASER



VÍDEOS EXPERIENCIALES



CONCURSO
INFO_INFLUENCERS



GUÍAS Y DOCUMENTOS
DE APOYO

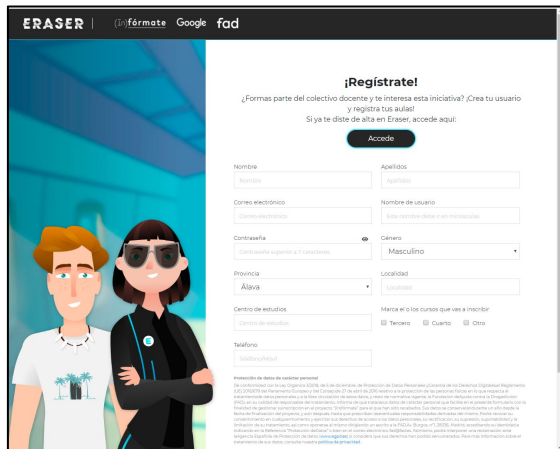
ERASER

<https://youtu.be/k1ONeceMT-Y>

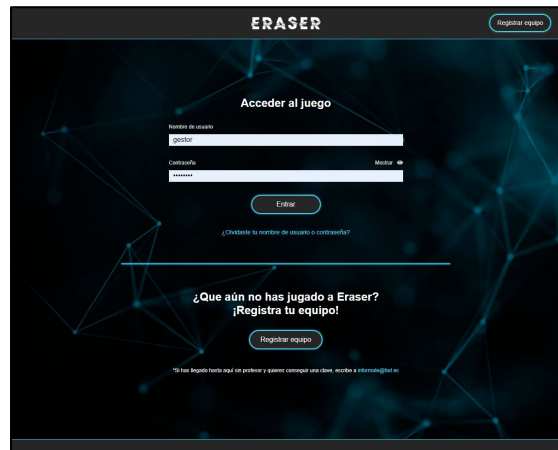
- 1. Profesorado da de alta AULA/S en eraserdocentes.campusfad.org
... y obtiene un código por cada AULA**
- 2. Profesorado organiza su alumnado en EQUIPOS (1-4 personas)**
- 3. El alumnado se inscribe como EQUIPO en eraser.campusfad.org
... y en el proceso de inscripción indica el código de AULA que le facilitó su profesor/a**

ERASER

1



2



<https://eraserdocentes.campusfad.org/>

Profe da de alta aula/s

- No puede cambiar a posteriori
- Recibe una clave para cada aula

<https://eraser.campusfad.org/>

Equipos se dan de alta

- Se asocian con un aula al introducir clave de aula
- Equipos de 1 a 4 miembros
- Se puede jugar individualmente. Cuando se dan de alta, les facilitamos una clave de aula genérica Fad

Alta
como
EQUIPO



Video
tutorial



Encuesta
pre,
anónima



Encuestas
post y
valoración,
anónimas



Miketest

Añade la descripción de tu equipo editando tu perfil



Total
133800 / 293000



100 %
Completo



PUNTUACIÓN



RANGO



RANKING



Módulo 1

49500 / 68000



Módulo 2

7000 / 70000



Módulo 3

10000 / 70000



Módulo 4

67300 / 85000



**SÁTIRA O PARODIA**

No pretende causar daño por posiblemente engañe

**CONTENIDO ENGAÑOSO**

Uso engañoso de información para incriminar a alguien o algo

**CONTENIDO IMPOSTOR**

Cuando se suplanta fuentes genuinas

**CONTENIDO FABRICADO**

Contenido nuevo que es predominantemente falso, diseñado para engañar y perjudicar

**CONEXIÓN FALSA**

Cuando los titulares, imágenes o leyendas no confirman el contenido

**CONTEXTO FALSO**

Cuando el contenido genuino se difunde con información de contexto falsa


**CONTENIDO MANIPULADO**

Cuando información o imágenes genuinas se manipulan para engañar

三梅堂
@san_saido_ES

En esta foto, tomada en Fukushima, la flor de la derecha creció y se dividió en 2, convirtiéndose en 2 flores distintas conectadas. La de la izquierda se dividió en 4. La alta radiación atmosférica de la zona es de 0,5 microsiervets por hora ($\mu\text{Sv/h}$) a 1 metro sobre el suelo.

[View translation](#)



RETWEETS 662 FAVORITES 290



CONTEXTO FALSO

Cuando el contenido genuino se difunde con información de contexto falsa



CONTENIDO MANIPULADO

Cuando información o imágenes genuinas se manipulan para engañar



EMBAJADORES E INFLUENCERS

Estamos buscando a 100 personas que tengan presencia en redes sociales. Recibirán cada mes un paquete de ropa y accesorios exclusivos de Adidas® totalmente GRATIS.

REQUISITOS

- Tener un mínimo de 200 seguidores.
- Seguir a [@adidas.comembajadores](#)
- Comparte esta imagen en tu historia y etiquétanos.

BENEFICIOS

- Paquetes mensuales de ropa y accesorios de Adidas®
- Tarjetas de regalo Adidas®
- Promoción de tus redes sociales a través de @Adidas



Policia Nacional 
@policia

Te mueres por ser **#influencer**, que tus **#followers** se multipliquen, subir un **#selfie** con la ropita que te regalan y poder decir que es **#picoftheday** ¡Todo muy **#trendy**! Pero ⚠️ CUIDADO: **#Adidas** no está buscando embajadores... **#NoPiques**



CONTENIDO IMPOSTOR

Cuando se suplanta
fuentes genuinas

YouTube ES

Buscar



ÚLTIMA HORA

CENAR SOLO UN YOGUR, PRINCIPAL CAUSA DE MORTALIDAD ENTRE LOS ESPAÑOLES

EL MUNDO TODAY 24h

TOP TRENDING VIDEO

Cenar solo un yogur, principal causa de mortalidad entre los españoles | El Mundo Today 24H

43.725 visualizaciones · 22 mar. 2019

👍 440 💬 35 ➦ COMPARTIR ⚙️ GUARDAR ⋮



SÁTIRA O PARODIA

No pretende causar
daño por posiblemente
engañe



Paul Golding

@GoldingBF

Follow

Mirad! Este grupo de musulmanes "moderados" celebra en Londres el terror provocado por el atentado en París.



RETWEETS

438

LIKES

296



9:40 AM - 21 Apr 2017

732

438

296



CONTENIDO ENGAÑOSO

Uso engañoso de información para incriminar a alguien o algo



WeAreChange NYC

@WeAreChangeNYC

Seguir

In Brazil if your a corrupt politician you get tied up to a flag pole

Traducir Tweet



15:42 - 29 abr. 2014

88 Retweets 34 Me gusta



12

88

34



CONTEXTO FALSO

Quando el contenido genuino se difunde con información de contexto falsa



Make+love+not+war



CONTEXTO FALSO

Cuando el contenido genuino se difunde con información de contexto falsa



Pedro Sánchez 
@sanchezcastejon 

He dado instrucciones para que España comparta una sola cuenta de Netflix. Es nuestra obligación ofrecer series y películas a todos los españoles, que ya pagan una cuota a través de sus impuestos.

2.070 Retweets 5.878 Me gusta 

 512  2,1K  5,9K

Pedro Sánchez compartirá la cuenta de Netflix de La Moncloa con todos los españoles



CONTENIDO FABRICADO

Contenido nuevo que es predominantemente falso, diseñado para engañar y perjudicar



Estamos entrando a una era en la que nuestros enemigos pueden hacer parecer que cualquiera dice cualquier cosa en cualquier momento

<https://www.youtube.com/watch?v=Rb312alqIEc>



CONTENIDO FABRICADO

Contenido nuevo que es predominantemente falso, diseñado para engañar y perjudicar

Tras el caso de Gabriel, el Gobierno propone “Niños siempre localizados con un chip”.

Dispositivos en pulseras, prendas o injertados pueden evitar casos como el de Gabriel, Yeremi o Madeleine - 18.000 familias españolas conocen el lugar exacto en el que está su hijo gracias a un sistema en el móvil.



CONTEXTO FALSO

Cuando el contenido genuino se difunde con información de contexto falsa



CONEXIÓN FALSA

Cuando los titulares, imágenes o leyendas no confirman el contenido

¿Por qué se produce manipulación?

1. Intereses de un medio por dar una información
2. Intereses partidistas o ideológicos
3. Marketing comercial o social
4. Simple troleo o gamberrismo
5. Sembrar confusión

...



Factores que favorecen la manipulación

1. El poder de la imagen para convencer
 2. Que lo diga un medio de comunicación “serio”
 3. Que lo envíe un influencer
 4. Que sea trendic-topic
 5. Que sea factible
 6. Factores emocionales
- ...



EMBAJADORES E INFLUENCERS

Estamos buscando a 100 personas que tengan presencia en redes sociales. Recibirán cada mes un paquete de ropa y accesorios exclusivos de Adidas® totalmente GRATIS.

REQUISITOS

- Tener un mínimo de 200 seguidores.
- Seguir a **@adidas.comembajadores**
- Comparte esta imagen en tu historia y etiquétanos.

BENEFICIOS

- Paquetes mensuales de ropa y accesorios de Adidas®
- Tarjetas de regalo Adidas®
- Promoción de tus redes sociales a través de @Adidas



Cómo ordeñan los inmigrantes el sistema.
Una encuesta sobre crimen revela que los ilegales y criminales llegan a Reino Unido para cobrar del gobierno.



MailOnline

Welcome to soft touch UK: Outrage as immigrants illegally entering UK get free hotel rooms, cooked meals and £35 cash a week within days of arrival



Migrants reportedly received three hot meals a day including sandwiches, chips and pasta bake

Bienvenidos al Reino Unido más incauto:
Indignante ver cómo inmigrantes que entran ilegalmente en Reino Unido obtienen habitaciones de hotel gratis, comida caliente y 35 libras en efectivo a la semana, a los pocos días de llegar.

¿En qué debemos educar?



¡Todo vendido! Vuelos y autobuses llenos para traer a rumanos y búlgaros a Reino Unido

Una aerolínea ha doblado el número de vuelos para hacer frente a la demanda

Los billetes de sólo ida llegan a costar 2.000 libras

Los autobuses que salen de Sofía, la capital de Bulgaria, están completos hasta el 9 de enero

Estrategias ante manipulaciones (1/3):

Pensar, buscar datos incoherentes o poco probables, razones para poder hacerlo (si es lógico o no)



Estrategias ante manipulaciones (2/3):

Cuestionar el origen Perfiles de RRSS...¿En qué fijarnos?



Estrategias ante manipulaciones (3/3):

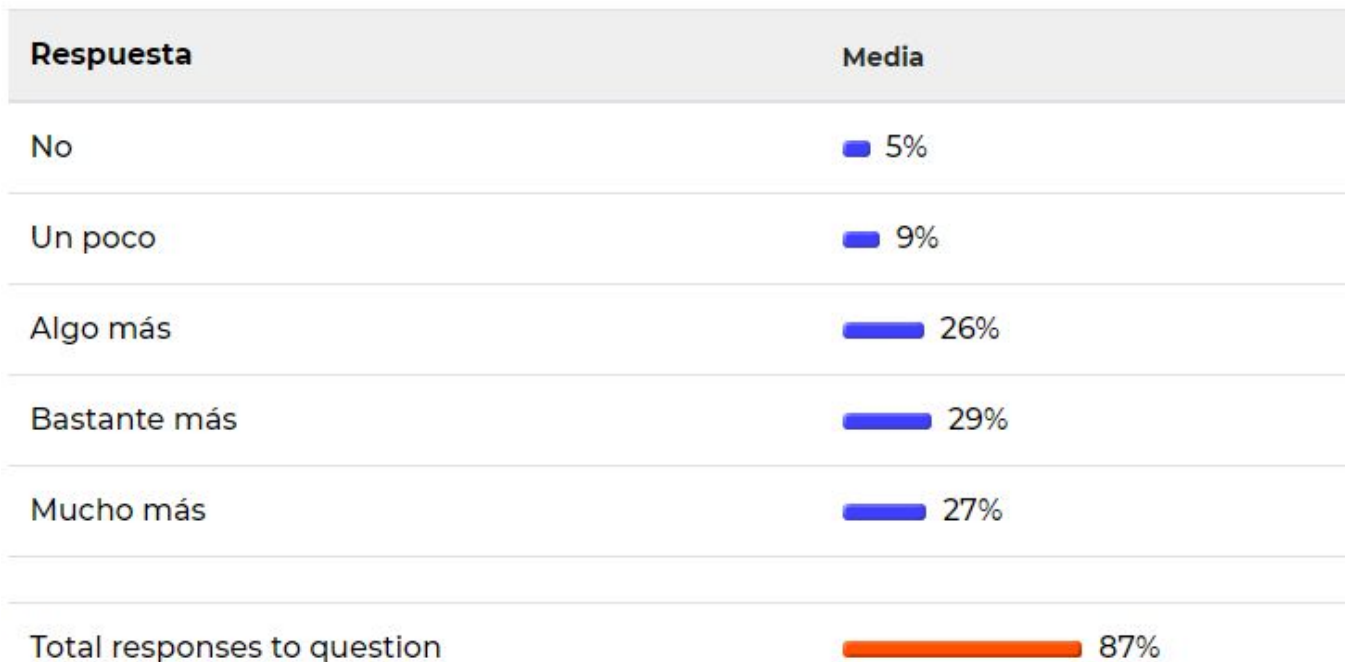
Buscar la fuente, búsqueda inversa

Herramientas de búsqueda_

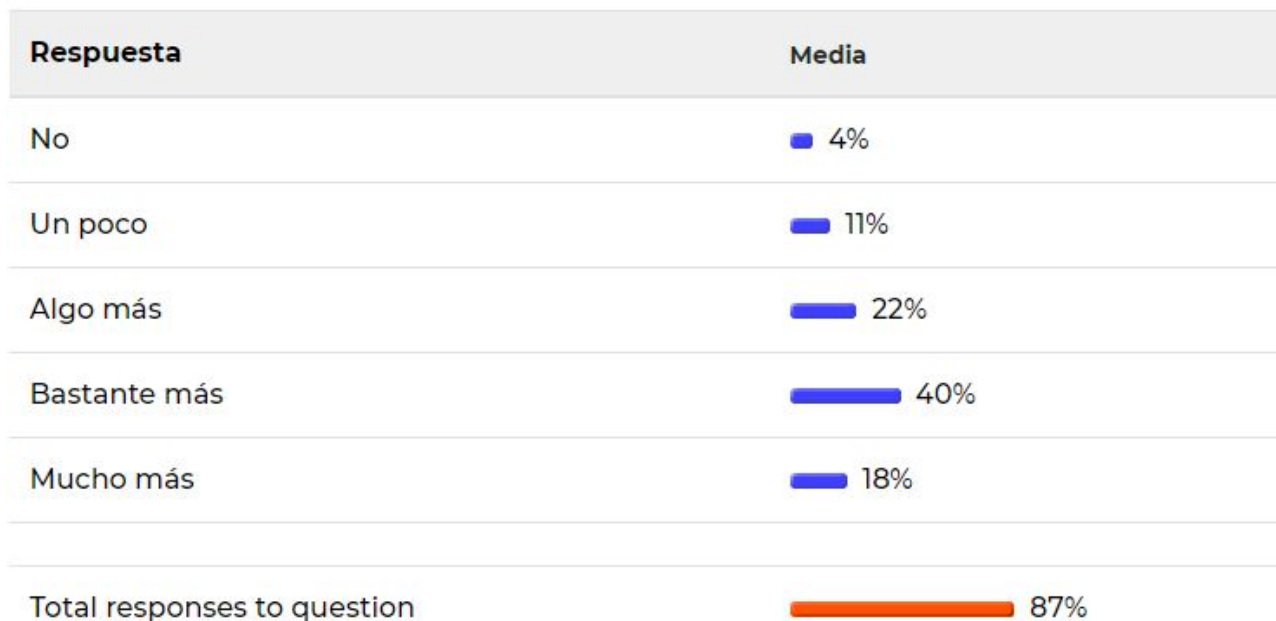
- <http://images.google.com>
- <http://buscador.maldita.es>
- en móvil: <http://reverse.photos>



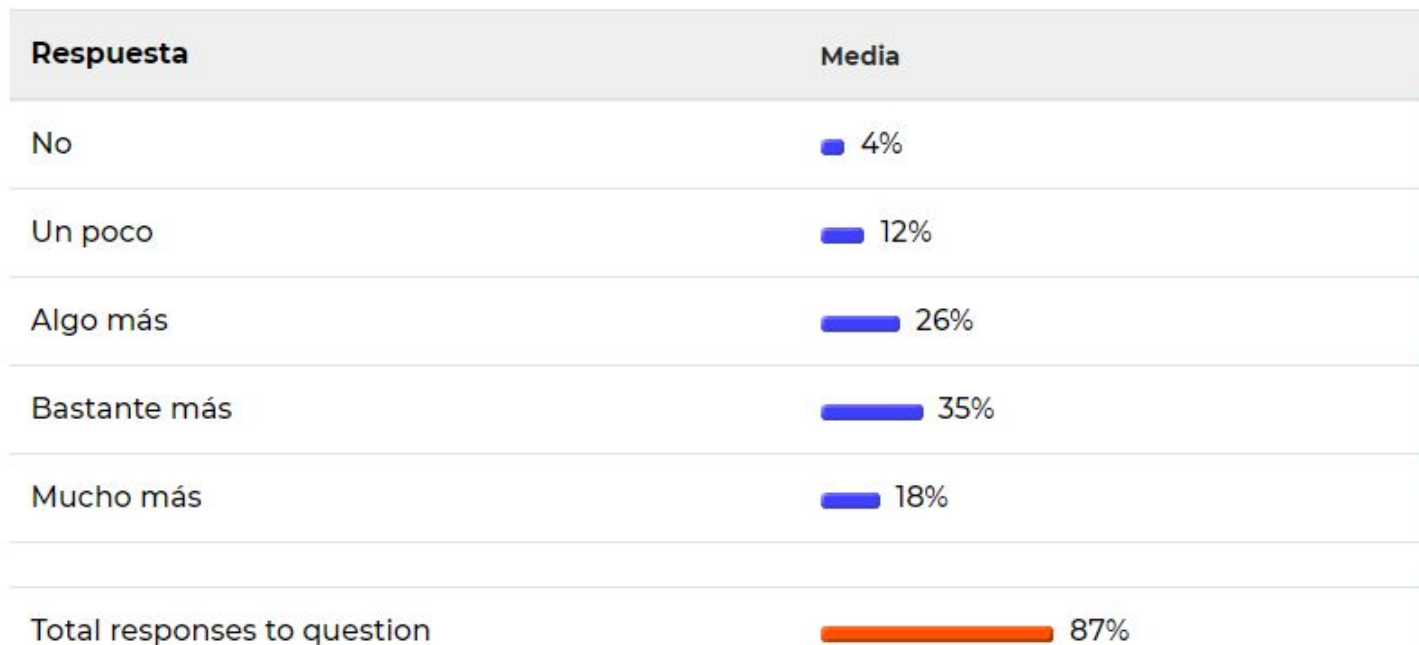
¿Te consideras ahora más capaz de diferenciar una noticia real de un bulo?



Después de haber jugado a ERASER, ¿te sientes más capaz de combatir la desinformación o el contenido erróneo cuando lo detectes?



¿Crees que participar en ERASER te ha ayudado a ser una persona más crítica con la información que recibes de los medios?

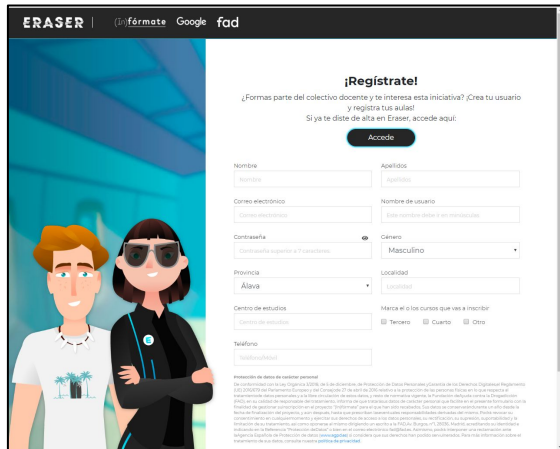


¿Recomendarías a otros amigos o amigas participar en este proyecto?

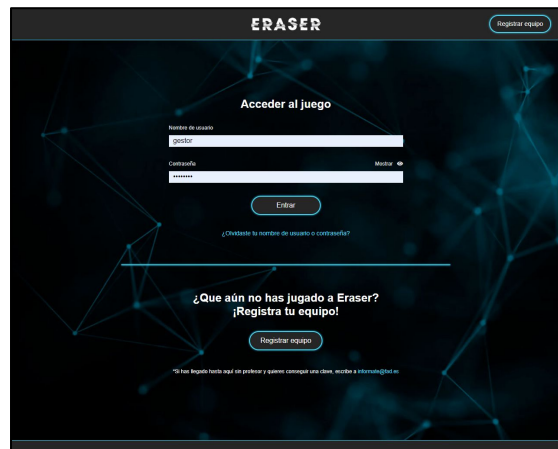


ERASER

1



2



<https://eraserdocentes.campusfad.org/>

Profe da de alta aula/s

- No puede cambiar a posteriori
- Recibe una clave para cada aula

<https://eraser.campusfad.org/>

Equipos se dan de alta

- Se asocian con un aula al introducir clave de aula
- Equipos de 1 a 4 miembros
- Se puede jugar individualmente. Cuando se dan de alta, les facilitamos una clave de aula genérica Fad

(In) **fórmate**

La clave es el pensamiento crítico



WEB: informate.campusfad.org

CORREO: informate@fad.es

MUCHAS GRACIAS

Miguel Ángel Rodríguez Felipe
Subdirector de Programas
Fad