

GUÍA EXPLICATIVA GENERAL

Proyecto de formación de adolescentes en
el consumo de medios e información online
a través del pensamiento crítico



Te damos la bienvenida a la guía pedagógica de **(In)formate**. En este documento os detallamos en qué consiste el proyecto y cómo podéis guiar al alumnado para adquirir las habilidades necesarias para desarrollar el pensamiento crítico en el consumo de medios e información online.

00 Contexto: El acceso a la información

El proceso global de la digitalización está transformando profundamente muchos aspectos de nuestras vidas y relaciones personales y sociales. En lo que a adolescentes y jóvenes respecta, están experimentando un proceso de socialización dualizado, más complejo que el tradicional, pues deben conjugar su vida "física" (su "yo offline") con la virtual. ("yo online"), y es en ambos espacios en los que se produce su desarrollo personal y social, de manera complementaria, en permanente interacción entre ambos.

Es evidente que Internet proporciona a adolescentes y jóvenes (y al resto de las personas), un escenario repleto de posibilidades, que cuenta con dos condiciones muy valoradas que este grupo etario para su vida diaria y que rompe con las barreras propias del mundo tradicional: se trata de un entorno interactivo y circular, que fomenta la participación y el intercambio, por lo que rompe con el modelo de comunicación unidireccional y jerárquico. Además, supone disponer de información ilimitada sobre cualquier tema y permanentemente actualizada.

Los estudios indican que, siguiendo tendencias globales, los y las adolescentes y jóvenes en España siguen teniendo un gran interés por las noticias, aunque está cambiando su modelo de consumo. Ahora prima mucho más el acceso a información a través de medios (en el más amplio sentido de la palabra) digitales, por su inmediatez y posibilidades de acceso. Para este grupo de edad, los medios tradicionales tienen un interés secundario, aunque siguen otorgándoles una alta credibilidad, y los utilizan especialmente cuando quieren profundizar en algún tema o noticia de interés.

Dado el uso prácticamente universal que adolescentes y jóvenes hacen de Internet, las web, blogs, foros, redes sociales, etc, también se han convertido ya en un recurso indispensable para la educación. ¿Es posible imaginar que pidamos a nuestro alumnado realizar un trabajo de investigación sin poder acceder a Internet. ¿Sabrían por dónde empezar?

En este contexto, es obvio que la abundancia de información nos sitúa ante unas necesidades y prioridades educativas diferentes: por ejemplo, ahora más que nunca se requiere que desarrollen capacidades relacionadas con saber buscar y elegir lo útil y adecuado. Dentro de ese repertorio, se incluye también la formación para distinguir el contenido falso del real, lo verídico de lo manipulado, las fuentes fiables de las que no, etc. Es el ámbito de la alfabetización mediática o informacional, pero aplicada al mundo digital actual, en el que los medios de comunicación son mucho más variados.

01 ¿Qué pretende (In)formate?

El **objetivo** de **(In)formate** es promover en los y las adolescentes la habilidad y la voluntad de acceder a la información ofrecida por los medios tradicionales y el contenido online, analizarla, contextualizarla y evaluarla fomentando su pensamiento crítico.

Desde esta perspectiva, **(In)formate** se ha diseñado para promover esa **alfabetización mediática** a través del **pensamiento crítico**, especialmente en adolescentes de 14 a 16 años. Pretendemos contribuir a que adquieran:

- Las habilidades necesarias para **analizar** los contenidos, mensajes, fuentes y distintos formatos de los medios.
- Las claves prácticas para **distinguir** lo útil y veraz de los datos falsos, no contrastados o irrelevantes entre la gran cantidad de información que nos rodea.
- Pero también la capacidad de **producir** contenidos veraces y útiles, con rigor y respeto a la propiedad intelectual, de forma que pueden convertirse en usuarios activos.

(In)formate facilita herramientas que suponen un espacio de reflexión sobre la adquisición de las competencias de pensamiento crítico a través de la web <http://informate.campusfad.org> que contiene acceso y/o información sobre:

Elementos de *(In)formate*



1. En la [web de \(In\)formate](http://informate.campusfad.org) encontrarás toda la información sobre su contenido y los elementos y recursos del programa (informate.campusfad.org).
2. **(In)formate ofrece un conjunto de documentos y fichas que facilitan la utilización pedagógica de sus contenidos:** una guía general que explica con detalle qué es y qué pretende el programa; una guía didáctica específica de *ERASER*, y un conjunto de fichas breves para el trabajo educativo con cada uno de los vídeos experienciales sobre cómo se genera la información en diversos contextos o sobre temas relacionados con el programa.
3. **Vídeos experienciales** https://informate.campusfad.org/#en_experiencias de profesionales de la información. A lo largo del proyecto, irán estando disponibles hasta un total de cuatro vídeos sobre cómo se generan las noticias y los contenidos en otros tantos ámbitos muy diferentes. Periodistas, reporteros, youtubers y otros creadores de contenidos nos explicarán cómo crean sus piezas informativas y reflexionarán sobre los desafíos que se presentan en cada caso para garantizar la veracidad y la credibilidad.
4. **Formación gamificada ERASER** https://informate.campusfad.org/#en_f_gamificada En grupos de hasta 4 adolescentes (aunque también se puede participar a título individual) deben realizar diversas misiones para detectar acciones de desinformación o manipulación (reales o basadas en hechos reales), y desactivarlas, para evitar que el mundo camine hacia un futuro gris y triste, protagonizado por la desconfianza (ver vídeo teaser, de presentación).
5. **Concurso Info-Influencers** https://informate.campusfad.org/#en_info_influencers Con el apoyo de "mentores", profesionales de los medios de comunicación, las personas participantes en este concurso podrán ampliar sus conocimientos y trabajar más profundamente en la exposición de información participando con sus propios contenidos en alguna de las siguientes categorías: expresión escrita, contenidos audiovisuales o redes sociales.

El paso por el programa brindará la oportunidad de conocer cómo se acercan a la realidad que ocurre a su alrededor, de qué manera filtran la información recibida, de dónde la reciben, cómo la procesan y, no menos importante, cómo la devuelven a la sociedad.

A través de vídeos, lecturas y actividades descubrirás cómo integrar conceptos y actividades de ciudadanía digital y seguridad en el currículo escolar. Este programa se ofrece para colaborar en que tu alumnado pueda aprender, explorar y tener una experiencia positiva en la web y, a la vez, desarrolle habilidades esenciales, como el pensamiento crítico.



02 Dos elementos clave: la alfabetización mediática digital a través del pensamiento crítico

Alfabetización mediática digital

Diversas instituciones internacionales relacionadas con la educación (UNESCO, OCDE o, sin ir más lejos, el Parlamento y la Comisión Europeas), vienen señalando desde hace décadas la necesidad de educar para una interacción crítica e inteligente con los medios (alfabetización mediática) a los y las adolescentes y, en general, a toda la sociedad.

Según la UNESCO, si la sociedad actual pretende ser la sociedad de la formación inclusiva y basada en el conocimiento, debe fomentar entre su ciudadanía el conjunto de competencias y capacidades que conforman la alfabetización mediática e informacional, así como la digital (específica para medios de comunicación de este tipo), a través de la educación escolar, entre otras estrategias.

En esta línea el Informe Delors (1994: 91-103) ya señalaba que *“el siglo XXI, que ofrecerá recursos sin precedentes tanto a la circulación y al almacenamiento de informaciones como a la comunicación, planteará a la educación una doble exigencia, la de transmitir, masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, y la de definir orientaciones”*. Así, se verá *«obligada a proporcionar las cartas náuticas de un mundo complejo y en perpetua agitación y, al mismo tiempo, la brújula para moverse por ellas”*.

Entendemos por alfabetización mediática (e informacional, incluyendo la digital), el proceso por el que las personas adquieren habilidades y capacidades que les permiten acceder, procesar, analizar y evaluar información, usando los medios de comunicación y las tecnologías a su alcance, permitiendo, a la vez, la capacidad de emitir e interactuar —a través de esos medios y tecnologías— con otras personas y grupos. Estas alfabetizaciones dotan a la persona de autonomía y capacidad para desenvolverse de manera eficaz en los entornos tecnológicos y comunicativos de su vida cotidiana, ejerciendo la ciudadanía en el marco de una sociedad democrática.

La alfabetización mediática, siguiendo la Directiva Europea 2007/65, «abarca las habilidades, los conocimientos y las capacidades de comprensión que permiten a los consumidores utilizar con eficacia y seguridad los medios. Las personas competentes en el uso de los medios podrán elegir con conocimiento de causa, entender la naturaleza de los contenidos y los servicios, aprovechar toda la gama de oportunidades ofrecidas por las nuevas tecnologías de la información y comunicación y proteger mejor a sus familias y a sí mismas frente a los contenidos dañinos u ofensivos».

En la actualidad, es evidente el peso del mundo digital y, por ello, las habilidades o capacidades más clásicas se enfocan hacia cómo saber localizar, filtrar, organizar y presentar contenidos obtenidos de los distintos medios para implicarse de manera responsable y crítica en la generación y recreación de contenidos digitales en la red. Ese proceso actual de digitalización nos sugiere entender la alfabetización informacional - digital junto a la mediática, por lo que todas ellas están integradas de manera convergente.

(In)fórmate pretende contribuir a la adquisición de esas competencias mediáticas, como recurso educativo para ensayar el examen de la información que reciben y evaluar los mensajes de los distintos medios de comunicación, fundamentalmente desde el pensamiento crítico.

Siguiendo las indicaciones de la OCDE sobre las competencias del siglo XXI, señalamos las tres principales dimensiones educativas que reúnen dichas competencias que **(In)fórmate** intenta, en mayor o menor medida, fomentar: **informativa**, **la comunicativa** y **la ética** o de impacto social.

La primera, la dimensión **informativa**, poseería dos subdimensiones:

- **Información como fuente:** búsqueda, selección, evaluación y organización de la información.

La necesidad de discriminar la información pertinente y válida entre el inmenso volumen disponible en Internet es un proceso: en una primera fase, es necesario comprender lo que se busca o lo que se recibe, sabiendo identificar las fuentes digitales de información relevante y/o cómo buscar y seleccionar la información. Después, una vez que la información está disponible, el alumnado debe ser capaz de evaluar lo útil y valiosa que es la fuente y sus componentes para una tarea determinada. **(In)fórmate**, a través de *ERASER*, hacen especial hincapié en esta capacidad.

- **Información como producto:** la reestructuración y modelaje de la información y el desarrollo de ideas propias (conocimiento).

En este ámbito, una vez que se dispone de la formación, la clave es la decisión de qué hacer con ella. Está en relación directa con lo visto anteriormente, pues la calidad o validez identificada previamente determinará las posibilidades de manejo de que se dispone. Las habilidades de esta subdimensión son la creatividad, la innovación, la resolución de problemas, pero sobre todo la **toma de decisiones**. En relación con ésta, creemos desde **(In)fórmate** que es especialmente relevante abordar una condición o habilidad relacionada: el **autocontrol**. Aunque se encuentra en una esfera más emocional que intelectual, y supone una habilidad compleja, de gran interés para el desarrollo integral de cualquier individuo, gran parte del éxito en la alfabetización informacional o digital está en relación con una alta capacidad de decidir de manera autónoma, en la que predomine la reflexión, la valoración de opciones y de posibles consecuencias. *ERASER* también incluye actividades tendentes a promocionar ese autocontrol en la creación de contenido o en la respuesta a contenidos recibidos.

La segunda dimensión sería, la **comunicativa**.

Esta dimensión reúne todas aquellas capacidades relacionadas con comunicar, intercambiar, criticar y presentar información e ideas, incluido el uso de aplicaciones TIC que favorezca la participación y contribución positiva a la cultura digital, aumentando también las habilidades de coordinación y colaboración entre iguales. Dentro de esta dimensión comunicativa, encontraríamos, a su vez, otras dos subdimensiones:

- La **comunicación efectiva**: cuando se dispone de la información y de su análisis, las labores de procesamiento, la transformación y el formateo de la información, así como la reflexión acerca de la mejor manera de presentar una idea a una audiencia particular se muestran como decisivas. La alfabetización en medios, el pensamiento crítico y la comunicación son habilidades que pertenecen a esta división y que tienen también un amplio reflejo en determinadas partes de *ERASER*, por ejemplo, pero fundamentalmente se desarrollan en el concurso *Info-influencers*.
- Colaboración e **interacción virtual**: Las TIC suministran herramientas para el trabajo colaborativo entre iguales dentro y fuera de la escuela –por ejemplo, proporcionando una retroalimentación constructiva a través de la reflexión crítica sobre el trabajo de los demás. La participación en la vida digital depende de la capacidad para interactuar dentro de redes sociales, grupos de relaciones y de intereses comunes. La colaboración o el trabajo en equipo y la flexibilidad y adaptabilidad son ejemplos de habilidades de esta subdimensión..

La tercera dimensión del marco que define el marco establecido desde la OCDE es la de la **ética** o del impacto social. Como las dimensiones anteriores, ésta también se divide en dos subdimensiones éticas:

- Responsabilidad social**: La responsabilidad social implica que las acciones de los individuos puedan tener impacto sobre la sociedad en su conjunto, en un sentido positivo (por ejemplo, la responsabilidad de actuar) y en un sentido negativo (la responsabilidad de abstenerse de llevar a cabo ciertas acciones). Con relación a las TIC, esto se refiere a la habilidad de aplicar criterios para su uso responsable tanto a nivel personal como a nivel social, reconociendo los riesgos potenciales así como el uso de las normas de comportamiento que promueven un intercambio social adecuado a través de la web. Pensamiento crítico, responsabilidad y toma de decisiones son habilidades de esta subdivisión, que se trabajan intensamente en *ERASER*, a través del fomento de la reflexión sobre las consecuencias de crear y distribuir contenidos no veraces o manipulados que generan confusión y desinformación, cuando no daño a terceros.
- Impacto social**: más allá de la reflexión sobre consecuencias hacia los demás, se encuentra el desarrollo de la conciencia sobre el impacto de las TIC en la vida social, cultural, en el medioambiente, entre otros espacios. Es un ejercicio que promueven indirectamente todos los componentes de **(In)formate**: el juego *ERASER*, los *vídeos experienciales* y el concurso *Info-influencers*.

En resumen, adoptamos un criterio seguido por la UNESCO, (2008), que supone incluir dentro de la «alfabetización mediática e informacional» como una habilidad más, la capacidad de pensamiento crítico para recibir y elaborar productos mediáticos. Esto implica conocimiento de los valores personales y sociales y de las responsabilidades derivadas del uso ético de la información, así como la participación en el diálogo cultural y la preservación de la autonomía en un contexto con posibles y difícilmente detectables amenazas a dicha autonomía. La alfabetización mediática e informacional se centran en cinco posibles competencias básicas, a las que nos referimos como las «5Ces: comprensión, pensamiento crítico, creatividad, conciencia intercultural y ciudadanía»

El pensamiento crítico

La principal herramienta que propone **(In)formate**, como oferta específica de contenidos de alfabetización mediática - digital de adolescentes es el desarrollo de su pensamiento crítico.

Existen muchos acercamientos a qué es y significa el pensamiento crítico. En general, se suele aceptar la definición del mismo como un proceso intelectual que ejerce una persona respecto de una información que recibe, y que incluye varias dimensiones o sub-procesos:

- Los procedimientos que consisten en depurar, filtrar y controlar el conocimiento del entorno, a veces denominados procesos de verificación externa.
- El procesamiento de esa información, que supone analizar, depurar y reestructurar el conocimiento que tenemos sobre nosotros mismos.
- Una tercera dimensión, decisiva, que supone la integración de las dos anteriores, en el proceso interno de dotar de significación personal, subjetiva, la información objetiva recibida, de integrarla en el corpus de conocimiento personal.



Según Facione (ver en bibliografía recomendada), existe un amplio consenso entre expertos y expertas en categorizar las habilidades o procesos incluidos en el pensamiento crítico, que serían:

- Interpretación de la información, que incluiría: categorización, decodificación de su significado, y aclaración del sentido de la misma.
- Análisis, que incluye el examen de esa información, la detección y la reflexión sobre de los argumentos implícitos o subyacentes.
- Evaluación, que supone valorar la credibilidad de la información en función de origen de la misma y de su coherencia interna y respecto de nuestro conocimiento previo al respecto.
- Inferencia, que supone cuestionar la evidencia, definir alternativas y, finalmente, extraer conclusiones o consecuencias lógicas del proceso.
- Explicación, es decir, ser capaz de definir la posición propia, incluyendo los métodos y resultados, con argumentos completos y bien razonados.
- Autorregulación, habilidad final del pensamiento crítico, que supone una especie de meta-cognición personal del proceso mental seguido con la información, para cuestionar, confirmar, validar, o corregir el razonamiento o los resultados propios.

Alguien que posea y ejercite estas habilidades o capacidades, es alguien que posee *espíritu crítico*, lo que hace que esa persona sea:

- Inquisitiva
- Juiciosa
- Analítica
- Buscadora de la verdad
- Sistemática
- Con confianza en el razonamiento
- De mente abierta



En cualquier caso, el pensamiento crítico es un proceso que incluye un conjunto complejo y diverso de elementos o capacidades, de entre las cuales queremos señalar especialmente dos, particularmente relacionadas con el trabajo educativo de aula que propone **(In)fórmate**:

- Las capacidades relacionadas con el análisis de posibles sesgos de la información recibida (ideológicos o de cualquier otro tipo), así como la detección de informaciones tendenciosas o directamente manipulativas.
- La capacidad de dudar, de poner en tela de juicio la información recibida, de no aceptar contenidos no fundamentados en sólidos indicios o pruebas contrastadas, desechando aquellos basados en prejuicios, ocurrencias, creencias pseudocientíficas, errores o ignorancia.

Ambos tipos de análisis tienen mucha relación con numerosas competencias del currículo, nunca en una sola, como es sabido, y utilizando varias combinadas en función del resto del contexto educativo en el que incluyamos la reflexión sobre los contenidos de **(In)fórmate**.

El programa permite trabajar la competencia lingüística, la social y ciudadana, la autonomía e iniciativa personal, aprender a aprender e incluso la competencia matemática u otras científicas. Todas ellas se desarrollan practicándolas, especialmente en el caso de **ERASER** o de la participación en el concurso **Info-Influencers**, tanto de forma general o transdisciplinar como específica, en relación con contenidos de diferentes áreas.

Te recomendamos también leer los artículos y los vídeos explicativos sobre el pensamiento crítico que hemos incluido en la web **(In)fórmate**: el del profesor José Sánchez Tortosa (https://informate.campusfad.org/recursos/novedades/pensamiento_critico/), el del filósofo Javier Gomá (https://informate.campusfad.org/recursos/novedades/que_es_pensamiento_critico/), o las interesantes reflexiones sobre el tema de la entidad Arsgames (https://informate.campusfad.org/recursos/novedades/era_digital/).



03 La situación en España. La competencia mediática y digital en el currículo oficial

La educación en medios se considera el elemento primordial para alcanzar un alto grado de alfabetización mediática en los alumnos adolescentes de la nueva sociedad digital emergente, puesto que les ofrece las herramientas necesarias para fortalecer sus principios y valores a la hora de consumir contenidos digitales y mediáticos de manera responsable.

Utilizando fundamentalmente como estrategia el fomento de su sentido crítico, **(In)fórmate** se ha diseñado como un recurso atractivo para colaborar en su alfabetización mediática.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), propone una transformación del sistema educativo, incidiendo especialmente en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el fomento del plurilingüismo, y la modernización de la Formación Profesional. En la propia ley se aprecia el uso intensivo de las TIC como palanca fundamental del cambio propuesto, por lo que establece que se trabajen, junto la comunicación audiovisual en todas las materias de la Educación Secundaria Obligatoria.

Si bien los elementos que definen la competencia mediática se encuentran en varias competencias establecidas por la LOMCE, es en la denominada Competencia Digital en la que vamos a encontrar más acomodo a los contenidos que permite abordar **(In)fórmate**. Textualmente, siguiendo la definición que establece el propio Ministerio, comprobaremos cómo hemos intentado que el programa se ajuste a lo establecido en esta competencia:

“La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información; y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

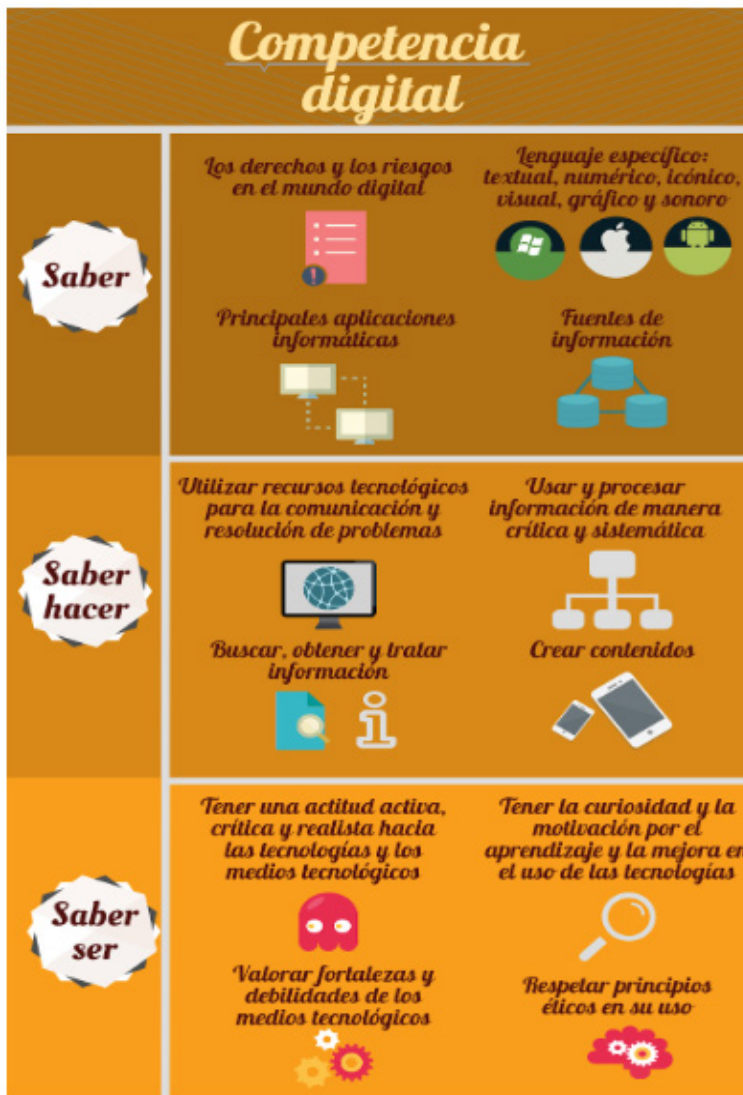
Igualmente precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales.

La persona ha de ser capaz de hacer un uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos

La adquisición de esta competencia requiere además actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías, su apropiación y adaptación a los propios fines y la capacidad de interactuar socialmente en torno a ellas.

Se trata de desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso.

Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.



Para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar:

- „ La información.
- „ La comunicación.
- „ La creación de contenidos.
- „ La seguridad.
- „ La resolución de problemas.”.

Este planteamiento coincide, por tanto, con lo que hemos ya indicado sobre a lo que aspira la formación gamificada de **(In)fórmate**, *ERASER*, en sus diversas pruebas y contenidos, que analizaremos más adelante.

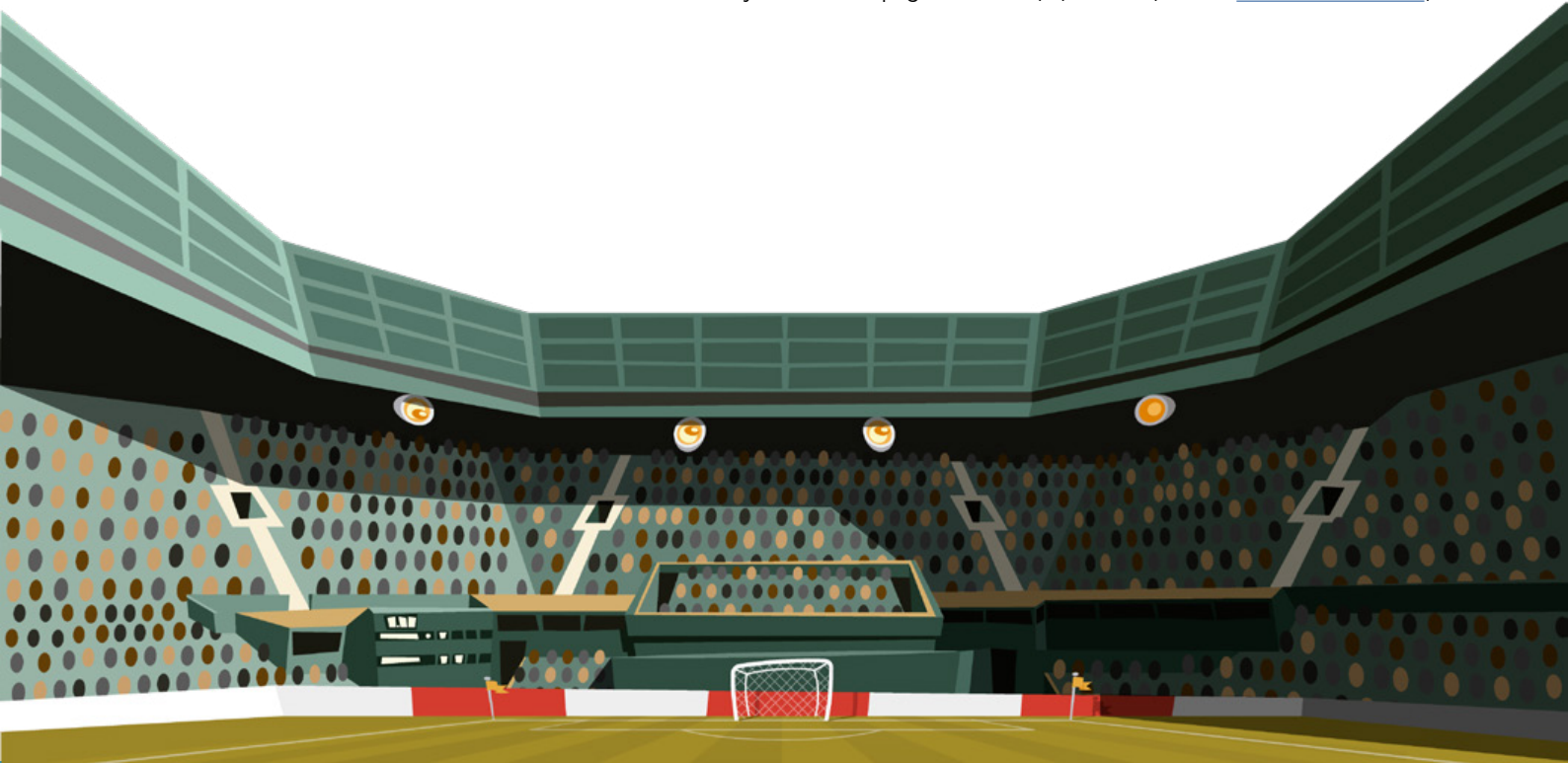
Hemos presentado la definición de la competencia digital utilizada en la LOMCE y también en el Real Decreto 1105/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. No obstante, la realidad parece indicar claramente que su aplicación real se ha centrado mayoritariamente en desarrollar entre adolescentes la adquisición de habilidades de manejo de recursos y herramientas del ámbito tecnológico y digital, reduciendo la educación mediática (la selección, comprensión, manejo y creación de contenidos), al desarrollo de las dimensiones más tecnológicas e instrumentales de la competencia digital.

En relación con ello, son diversos estudios (ver referencias bibliográficas) los que indican que en el sistema educativo español es necesario profundizar en este tipo de contenidos. El modelo de enseñanza-aprendizaje digital y mediático de la Educación Secundaria en España se está centrando fundamentalmente en el manejo instrumental de dispositivos y en la creación de contenidos digitales y mediáticos, dejando en un segundo plano la educación en medios y para los medios, en definitiva, el desarrollo del pensamiento crítico.

De hecho, recientemente, el estudio Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes del Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (Fad), adolescentes de entre 14 y 16 años de edad nos indican que aún no siendo mayoría quienes reciben en las aulas contenidos sobre uso de TIC, los que predominan son los relacionados con el manejo de herramientas y recursos para crear sus propios contenidos o, en otro orden de cosas, los relacionados con la seguridad en la red. Sólo un 22% de adolescentes encuestados indican haber sido formado para desarrollar pensamiento crítico sobre la información que se encuentra en internet.

Es justo en ese punto en el que queremos impactar con **(In)fórmate**. Por esa necesidad de este tipo de iniciativas, este proyecto ha sido diseñado para ofrecer posibilidades de conectar con el currículo, enlazando con algunas de las competencias clave que se trabajan en la Educación Secundaria: competencia digital, por supuesto (como hemos visto anteriormente), pero también comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia sociales y cívica, y conciencia y expresiones culturales. De esta manera, el proyecto puede formar parte de diversas materias impartidas en estos niveles, como Lengua y literatura, Educación plástica, visual y audiovisual, Tecnología, Tecnologías de la Información y la Comunicación o Comunicación y Sociedad en FP Básica o integrarse transversalmente en varias.

Para más información consulta las secciones de documentos y vídeos de la página web de (In)fórmate (sección ["Te interesa saber..."](#))



Referencias bibliográficas y para profundización:

Ballesteros Guerra, J.C., Picazo Sánchez, L. (2018). Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes. Ed. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Fad, Madrid. Recuperado en https://www.fad.es/wp-content/uploads/2019/05/investigacion_conectados_2018.pdf

Delgado, A. & Pérez, M. A. (2013). La competencia mediática en el currículo de secundaria. II Congreso Internacional Educación Mediática & Competencia Digital. Ludoliteracy, creación colectiva y aprendizajes. Barcelona. Recuperado de <http://goo.gl/rWBCPR>

Díaz Matarranz, J.J., Santisteban Fernández, A., Cascajero Garcés, A. (Ed.) (2013): Medios de comunicación y pensamiento crítico. Nuevas formas de interacción social. Ed. Universidad de Alcalá de Henares.

Facione, P. (2007) Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante? Ed. California Academic Press. Consultado en <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.pdf>

García Jiménez, A., Tur-Viñes, V. y Pastor Ruiz, Y. (2018): Consumo mediático de adolescentes y jóvenes. Noticias, contenidos audiovisuales y medición de audiencias, Icono 14, volumen 16 (1), pp. 22-46. doi:10.7195/ri14.v16i1.1101.

García-Ruiz, R., Ramírez, A. & Rodríguez, M. M. (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora [Media Literacy Education for a New Prosumer Citizenship]. Comunicar, 43, 15-23. doi:10.3916/C43-2014-01

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013. Recuperado de <http://goo.gl/UpKyig>

Medina Vidal, F., Briones Peñalver, A.J., Hernández Gómez, E (2017): Educación en medios y competencia mediática en la educación secundaria en España, Icono 14, volumen 15 (1), pp. 42-61. doi:10.7195/ri14.v15i1.1001

OCDE (2010): Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE. Ed. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, 3, de 3 de enero de 2015. Recuperado de <https://goo.gl/ZDoow8>

Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea, L 394, de 30 de diciembre de 2006. Recuperado de <https://goo.gl/4JenWW>

UNESCO: Declaración de Grünwald (1982), Declaración de Alejandría (2005), Estándares de competencias en TIC para docentes (2008). <https://es.unesco.org/>

