

QUÉ ES (IN)FÓRMATE

Un proyecto que incluye numerosas herramientas educativas para promover la **alfabetización mediática** y el fomento del **pensamiento crítico** en adolescentes de 14 a 16 años con el objetivo de que adquieran:

- 1 Las habilidades necesarias para analizar los contenidos, mensajes y distintos formatos de los medios de comunicación.
- 2 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.
- 3 La capacidad de producir contenidos veraces y útiles, con rigor y respeto a la propiedad intelectual, de forma que pueden convertirse en usuarios activos.



VIDEOS EXPERIENCIALES

¿Te has preguntado alguna vez cómo se prepara y realiza un informativo?, ¿cómo trabaja un/a reportero/a de guerra? o ¿cómo preparan sus vídeos los/as youtubers? En (In)fórmate contaremos con testimonios de periodistas que nos presentarán una variedad de situaciones relacionadas con su profesión sobre cómo seleccionan, analizan, contrastan, escriben, expresan y discuten contenido informativo.



FORMACIÓN GAMIFICADA

Imagina que perteneces a un grupo capaz de ayudar al mundo a ser más claro, desenmascarando la información falsa o errónea y aprendiendo a generarla con buen criterio. En ERASER se formarán equipos de una a cuatro personas para cumplir con múltiples misiones. Deberán superar cuatro niveles, correspondientes a las habilidades que deben adquirirse para desarrollar el pensamiento crítico cuando se consume información: Análisis de la información - Capacidad de deducción y conclusión - Evaluación de la información - Capacitación para producir su propio contenido de manera adecuada y rigurosa.



CONCURSO 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.

QUÉ TIENE DE INNOVADOR

- Usa la **tecnología** y la **gamificación** como herramientas centrales para fomentar el aprendizaje del alumnado por medio de retos y misiones que les motivarán en el aprendizaje.
- Proporciona **contacto directo con los medios de comunicación** y su visión profesional generando una **interacción directa con las y los adolescentes**, a fin de comprender mejor cómo las nuevas generaciones consumen la información.
- **Evalúa la adquisición de habilidades** y la aplicación del pensamiento crítico a través de un concurso de creación de contenido informativo.

CÓMO SE PARTICIPA

A partir de septiembre de 2019, se podrá llevar a cabo en las aulas. Si eres docente, puedes **unirte ya al proyecto en la web informate.campusfad.org** donde te informaremos de todas las novedades.

El proyecto está enfocado para que el alumnado sea capaz de conseguir superar los retos sin ayuda del docente. No obstante, el profesorado apoyará el proceso con el visionado de los vídeos experienciales en el aula, fomentando e impulsando la toma de decisiones en el juego **ERASER** y la iniciativa y participación a la hora de presentar contenidos en el concurso **Info-influencer**.

Tendréis a vuestra disposición una **guía didáctica** para sacar el máximo provecho a todos los elementos educativos.

CUÁNTO DURA EL PROYETO

Si eres docente de la ESO y/o FP Básica tendrás muchas maneras de conectar el proyecto con el currículo, ya que la temática abordada enlaza con algunas de las **competencias clave que se trabajan en esas etapas formativas: comunicación lingüística, competencias digitales, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, y conciencia y expresiones culturales**.

De esta manera, (In)fórmate puede formar parte de diversas materias impartidas en estos cursos, como **Lengua y literatura, Educación plástica, visual y audiovisual, Tecnología, Tecnologías de la Información y la Comunicación o Comunicación y Sociedad en FP Básica**.

