

# ERASER

## 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 ERASER**, 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 profesionales, 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, **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 ERASER?

El **objetivo de ERASER es promover el pensamiento crítico en adolescentes y jóvenes**, mejorando su habilidad y voluntad de **analizar, contextualizar y evaluar la información** que les ofrecen **los medios de comunicación online y las redes sociales.**

Desde esta perspectiva, **ERASER 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.**



**ERASER** facilita herramientas que suponen un espacio de reflexión sobre la adquisición de las competencias de pensamiento crítico a través de la web <https://www.campusfad.org/surfear-la-red/eraser/> que contiene acceso y/o información sobre:



1. En la [web de ERASER](http://www.campusfad.org/surfear-la-red/eraser/) encontrarás toda la información sobre su contenido y los elementos y recursos del programa ([www.campusfad.org/surfear-la-red/eraser/](http://www.campusfad.org/surfear-la-red/eraser/)).
2. **ERASER ofrece un conjunto de recursos** 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 para docentes**.
3. **Formación gamificada ERASER** <https://eraser.campusfad.org/> 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 video teaser, de presentación).



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.**

## 02. 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 Europea), vienen señalando desde hace décadas la **necesidad de educar para una interacción crítica e inteligente con los medios** (alfabetización mediática) a **adolescentes, jóvenes 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.

**ERASER 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 ERASER 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. A través de *ERASER* se hace especial hincapié en esta capacidad.

#### Información como producto: la reestructuración y modelaje de la información y el desarrollo de ideas propias.

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 *ERASER* 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.

**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 ERASER.

*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 «5 Ces: comprensión, pensamiento crítico, creatividad, conciencia intercultural y ciudadanía»*

## El pensamiento crítico

La **principal herramienta que propone ERASER**, 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 qué 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 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, y 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 **ERASER**:

- 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 **ERASER**.

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 practicándose, tanto de forma general o transdisciplinar como específica, en relación con contenidos de diferentes áreas.

Recomendamos también acceder a nuestra formación [Be Critical](#), un curso de Fad Juventud financiado por Fundación la Caixa y con el apoyo de Google.org, para la capacitación docente en pensamiento crítico, alfabetización digital y mediática, y ocio digital juvenil.



Y visitar el programa paraguas que recoge ERASER, llamado **'Surfear la Red'** en el que encontrarás recursos para [familias](#), [niños](#), [niñas](#), adolescentes y población general:

**SURFEAR  
LA RED**

### 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 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, **ERASER** se ha diseñado como un recurso atractivo para colaborar en su alfabetización mediática.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), propone una transformación del sistema educativo, incidiendo especialmente en garantizar la competencia digital del alumnado y profesorado, reduciendo en lo posible las brechas digitales de acceso y uso. En la propia ley se aprecia el uso intensivo de las TIC como palanca fundamental del cambio propuesto. Además se realiza una modificación de la Ley Orgánica 3/ 2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales; incluyendo en su artículo 83.1:

«1. El **sistema educativo garantizará la plena inserción del alumnado en la sociedad digital** y el **aprendizaje de un consumo responsable y un uso crítico y seguro** de los **medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, la justicia social y la sostenibilidad medioambiental, los valores constitucionales, los derechos fundamentales** y, particularmente con **el respeto y la garantía de la intimidad personal y familiar y la protección de datos personales**. Las actuaciones realizadas en este ámbito tendrán carácter **inclusivo**, en particular en lo que respecta al alumnado con necesidades educativas especiales.

Las Administraciones educativas **deberán incluir en el desarrollo del currículo la competencia digital** a la que se refiere el apartado anterior, **así como los elementos relacionados con las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC, con especial atención a las situaciones de violencia en la red.**»



Seguindo la definición que establece el propio [Ministerio](#), comprobaremos cómo hemos intentado que el programa se ajuste a lo establecido en esta competencia en **Educación Secundaria Obligatoria**:

*“La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.*

*Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.”*

Según el **Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)**, el **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria** establece los siguientes **niveles de dominio de la competencia digital**:

CD	Nivel de dominio
CD1	Realiza búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y activandolos para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos con respeto a la propiedad intelectual.
CD2	Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3	Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4	Identifica riesgos y adopta medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de las mismas.
CD5	Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Esta clasificación destaca que **desde el primer nivel encontramos la competencia digital a través del pensamiento crítico** para la detección de validez, calidad y fiabilidad de contenido digital en sus búsquedas, aspecto que pone de manifiesto la **gran utilidad del proyecto ERASER en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria**.

El tratamiento de la competencia digital se alinea con el **Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía DigComp 2.2**, en las **cinco áreas** que se establecen en él:

- Alfabetización en información y datos
- Comunicación y colaboración en línea
- Creación de contenidos digitales
- Seguridad digital
- Resolución de problemas

Este planteamiento coincide con el objetivo de la **formación gamificada de ERASER**, en sus diversas pruebas y contenidos, que analizaremos más adelante.

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**.

El **estudio Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes del Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (Fad Juventud; 2018)**, 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 formados para desarrollar pensamiento crítico sobre la información que se encuentra en internet.**

Además según **el último estudio (2024) del Centro Reina Sofía** sobre Riesgos en los usos juveniles de las TIC: estudio de caso de la ciudad de Madrid, **más de la mitad de jóvenes (50,7%) reconocen encontrar con mucha o bastante frecuencia contenidos que sospechan sean falsos**", además **la pereza y la falta de conocimiento son los motivos principales por los que afirman no contrastar la información a la que acceden en Internet**. Otro de nuestros estudios en el mismo año, "Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC" observa que **"más del 40% no ha recibido recomendación de nadie de su entorno sobre cómo mejorar su seguridad o comportarse en internet"**

Es justo en ese punto en el que queremos impactar con **ERASER**. 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 [ERASER](http://www.fad.es).



## Referencias bibliográficas y para profundización:

Ballesteros, J.C. (2024). Riesgos en los usos juveniles de las TIC: estudio de caso de la ciudad de Madrid. Madrid: Centro Reina Sofía, Fundación Fad Juventud. Recuperado en <https://www.centroreinasofia.org/publicacion/riesgos-jovenes-trico-madrid/>

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](https://www.fad.es/wp-content/uploads/2019/05/investigacion_conectados_2018.pdf)

Competencia digital. (n.d.). | Ministerio De Educación, Formación Profesional Y Deportes. <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/competencias-clave/digital.html>

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 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.

Megías, I. (2024). Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC. Madrid: Centro Reina Sofía, Fundación Fad Juventud. Recuperado en: <https://www.centroreinasofia.org/publicacion/desde-el-lado-oscuro-de-los-habitos-tecnologicos/>

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 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

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/4JenVW>

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

