



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

WORK PACKAGE N°5

“HOW TO DISTINGUISH THE RIGHT AND THE FAKE” WORKSHOP IN SPAIN - REPORT

Delivered By



Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Document Identification:

Project full name	Media Masters: Enhancing Media Literacy
Project acronym	MEDMAS
Grant agreement no.	101148165
CERV Programme	CERV-2023-CITIZENS-CIV- Citizens' engagement and participation
Dissemination level	Public
Work Package	5
Partner(s) responsible (Legal Name and Short Name)	Instituto de Ikigai
PIC Number:	893974505
Author(s)	Naomi Nervo



EVENT DESCRIPTION			
Event number:	5		
Event name:	How to distinguish the right and the fake" workshop in Spain		
Type:	Workshop		
In situ/online:	in situ		
Location:	Spain, Zaragoza		
Date):	12/5/25, 26/5/25, 16/5/25		
Website(s) (if any):	https://institutoikigai.org/media-masters-aprendiendo-a-pensar-criticamente-sobre-los-medios-de-comunicacion/		
Participantes			
Female:	48		
Male:	16		
Non-binary:	/		
From country 1 [SPAIN]:	64		
From country 2 [name]:	/		
From country [name]:	/		
...			
Total number of participants:	64	From total number of countries:	1
Description			
<i>Provide a short description of the event and its activities.</i>			
TABLA DE CONTENIDO 1. Introducción 2. Workshop en l' Asociación de la Prensa de Aragón • Estructura del evento • Comentario			



- **Comunicación y Promoción de la Iniciativa**
- **Fotos del evento**

3. Taller en el Instituto

- **Estructura del evento**
- **Comentario**
- **Comunicación y Promoción de la Iniciativa**
- **Fotos del evento**

4. Conferencia en el I.E.S. Leonardo de Chabacier

- **Estructura del evento**
- **Comentario**
- **Fotos del evento**

5. Conclusión

1. Introducción

Media Masters es un proyecto europeo que ayuda a los jóvenes a reconocer y responder a la desinformación mediante un aprendizaje lúdico y práctico. Liderado por un grupo de socios con experiencia de nueve países de la UE, el proyecto aborda la creciente amenaza que las noticias falsas representan para la democracia y la vida cívica en Europa.

El proyecto se centra en un juego de mesa educativo y una aplicación móvil que presentan ejemplos de medios de comunicación del mundo real y ayudan a los jugadores a desarrollar el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Estas herramientas están diseñadas no solo para mejorar el juicio y la toma de decisiones, sino también para crear oportunidades para que jóvenes, educadores y profesionales de los medios participen en diálogos y participación ciudadana para compartir sus experiencias y opiniones.

Con 42 eventos locales planificados —incluyendo talleres, conferencias y sesiones de capacitación— y una cumbre final en Bruselas, Media Masters busca promover la inclusión, el diálogo y la concienciación mediática entre diferentes grupos de edad. Este informe se centra en tres de estos eventos, organizados por el Instituto Ikigai.

El paquete de trabajo se dividió en tres eventos con el objetivo de alcanzar el número previsto de participantes. El primer taller se llevó a cabo el 12 de mayo de 2025, reuniendo a 30 periodistas y educadores en medios en la Asociación y Colegio de Periodistas de Aragón, ubicada en la Calle 5 de Marzo, 9, Zaragoza, España. El segundo taller se celebró el 26 de mayo de 2025 en el Instituto Ikigai con la participación de 34 estudiantes, en la Plaza José María Forqué, Zaragoza, España. El tercero fue la conferencia organizada el 16 de junio de 2025 en el I.E.S. Leonardo de Chabacier, situado en el P.º San Nicolás de Francia, 10, Calatayud, Zaragoza, España, con 23 estudiantes.

2. El taller hecho con la Asociación de la Prensa de Aragón

Estructura del evento

La Asociación de la Prensa de Aragón es una organización colectiva que defiende y promueve el periodismo en Aragón. Fundada en 1902, es una organización profesional oficial con más de 500 periodistas, mientras que el Colegio Profesional, creado en 2018, es una institución oficial de



representantes de periodistas titulados universitarios en periodismo. Todos trabajan juntos para promover la libertad de prensa, promover la ética y servir de puente entre periodistas, instituciones públicas, empresas y ciudadanía. Ofrecen todo tipo de servicios, desde cursos de formación hasta eventos profesionales y premios anuales a la excelencia periodística, como el premio "Periodistas de Aragón – Ciudad de Zaragoza". También coorganizan eventos importantes como el Congreso de Periodismo de Huesca, colaboran con la divulgación pública mediante iniciativas como la plataforma "La Voz del Ciudadano" y ofrecen servicios como una bolsa de trabajo, una biblioteca y asistencia jurídica a sus miembros. Con la presidenta-decana Isabel Poncela Laborda y una junta directiva equilibrada, tienen su sede en Zaragoza y siguen comprometidos con la consolidación del papel de los periodistas y la ética de los medios de comunicación en la sociedad.

Empezamos a colaborar con la Asociación de la Prensa de Aragón después de que descubrieran nuestro proyecto en la página web de Ikigai y quisieran saber más sobre él. Al observar su interés y compartir una visión similar, en Ikigai creímos que era la oportunidad ideal para colaborar con ellos, especialmente porque ya son uno de los actores locales con los que colaboramos ocasionalmente en proyectos comunitarios. En un grupo representativo de periodistas, su experiencia y conocimiento en comunicación, ética mediática y relaciones públicas los convirtieron en el equipo ideal para este proyecto. No solo aportan su experiencia, visibilidad y credibilidad, sino que también garantizan que nuestro mensaje se transmita de forma responsable y eficaz a la sociedad en general.

Durante nuestra colaboración, la Asociación de la Prensa de Aragón desempeñó un papel fundamental para que Ikigai pudiera llevar el juego a un entorno educativo real. Gracias a su colaboración, tuvimos la oportunidad de presentar y probar MEDMAS durante una de sus clases de periodismo. La clase estaba compuesta por 22 jóvenes aspirantes a periodistas que se convertirán en los futuros guardianes de la información y la verdad en la esfera pública. Los estudiantes mostraron un interés genuino en el tema, participando activamente en el juego y en el debate sobre las noticias falsas. Agradecemos profundamente a la APA por ofrecernos la oportunidad de probar el juego de mesa en un contexto educativo real. Esto reforzó la idea de que MEDMAS puede ser una herramienta pedagógica poderosa, no solo para escuelas, sino también para entornos de formación especializados, como los programas de periodismo.

Durante el taller de 3 horas, cubrimos los siguientes temas:

- **Introducción a la alfabetización mediática**

El evento comenzó con una introducción al concepto de alfabetización mediática. El representante de Ikigai presentó los objetivos del proyecto Media Masters para ofrecer a la audiencia una visión general que permitiera a los asistentes comprender rápidamente los elementos esenciales de MEDMAS. Esta parte incluyó una breve descripción general de los crecientes desafíos que plantea la desinformación en la era digital y la importancia de dotar a los jóvenes de herramientas de pensamiento crítico para defender el rumbo correcto de la democracia europea.

- **Reflexión sobre el impacto de las noticias falsas en la sociedad actual**

A continuación, el equipo de ikigai ofreció una impactante charla sobre cómo se propagan las noticias falsas, los mecanismos emocionales y políticos que las impulsan y sus consecuencias en la



opinión pública y los procesos democráticos. Se analizaron ejemplos reales, lo que incitó a la audiencia a reflexionar sobre cómo la desinformación afecta tanto la vida personal como la cohesión social en general. Este momento sentó las bases para una mayor conciencia colectiva de lo que está en juego.

● **Taller práctico dirigido a estudiantes**

Ikigai presentó la estructura y los objetivos educativos del taller, diseñado para jóvenes. El representante explicó cómo se utilizan el juego de mesa y la app Media Masters en entornos escolares y juveniles para desarrollar habilidades mediáticas críticas. La presentación incluyó ejemplos de la implementación del taller, el contenido específico para cada edad del juego y los resultados de aprendizaje observados en sesiones anteriores. Los periodistas y educadores mediáticos presentes en el taller recibieron una visión general del enfoque pedagógico, lo que les permitió comprender cómo el taller fomenta la participación de los jóvenes en la identificación de noticias falsas y el fomento del pensamiento crítico mediante herramientas interactivas.

● **Espacio abierto y participativo para compartir reflexiones y experiencias**

Tras la sesión de juego, se invitó a los participantes a compartir sus reflexiones, reacciones y experiencias personales relacionadas con la desinformación. Este espacio se diseñó para ser inclusivo y respetuoso, fomentando el diálogo entre estudiantes, educadores y periodistas. Surgió una diversidad de perspectivas: algunos compartieron sus frustraciones con el panorama mediático actual, otros sugirieron maneras de mejorar la alfabetización digital en escuelas y comunidades.

● **Explicación del juego de mesa y la aplicación.**

Antes y durante la partida, se ofreció una explicación clara del juego de mesa Media Masters y su aplicación móvil. Los facilitadores detallaron los objetivos educativos del juego, las instrucciones detalladas para jugarlo y su visión más amplia: usar la gamificación para promover el pensamiento crítico. Los periodistas participantes elogiaron el potencial del juego para conectar la educación con la participación cívica, y sugirieron que podría ser útil en sus propias sesiones de capacitación o aulas.

● **Debate final y realización de un cuestionario de evaluación**

El evento concluyó con un debate final, donde se compartieron observaciones y críticas clave. Esta conversación de cierre ayudó a consolidar el aprendizaje y a recopilar ideas para mejorar. Finalmente, los participantes completaron dos encuestas de evaluación: una para la retroalimentación interna del proyecto y otra para el marco del proyecto europeo. Los datos recopilados ayudarán a perfeccionar las siguientes etapas del proyecto.



Comentario

Los comentarios recopilados por estos periodistas constituyeron una evaluación bastante completa de las pruebas del juego y proporcionaron una comprensión completa y matizada de las experiencias de los participantes. Este proceso resultó valioso para identificar fortalezas, detectar debilidades y generar ideas de mejora. Los comentarios abarcaron múltiples dimensiones de la experiencia de juego, desde elementos estructurales y mecánicos hasta la calidad del contenido, la accesibilidad, la interacción general del usuario y sugerencias para futuras mejoras.

Para facilitar un análisis sistemático y garantizar la claridad, la retroalimentación se reorganizó en cinco categorías temáticas basadas en las sugerencias y reflexiones que surgieron durante las discusiones y los cuestionarios en línea.

1. Relevancia del Proyecto y su Valor Educativo

Los profesionales de los medios asistentes enfatizaron la urgencia y la relevancia de dotar a las generaciones más jóvenes de herramientas para evaluar críticamente la información que consumen. Muchos elogiaron la base educativa del proyecto Media Masters, especialmente su alineamiento con los desafíos actuales en la lucha contra las noticias falsas y la desinformación.

Varios participantes describieron la iniciativa como "oportuna y necesaria", especialmente en el contexto de la creciente influencia de las redes sociales y el contenido generado por IA en el discurso público. También valoraron el énfasis del proyecto en el pensamiento crítico, la ética mediática y la verificación de datos como componentes educativos fundamentales.

2. Aplicabilidad en entornos formales e informales

Los participantes mostraron especial interés en cómo adaptar el juego y la aplicación Media Masters para su uso en diversos entornos. Entre las sugerencias se incluía la incorporación del juego en:

- Programas de formación en periodismo
- Talleres de alfabetización mediática en las escuelas
- Campañas de concienciación pública realizadas por asociaciones de prensa

Varios profesionales del sector educativo sugirieron que el contenido podría servir como complemento práctico a la teoría en el aula, especialmente en escuelas secundarias o cursos universitarios introductorios en comunicación y periodismo.

Sin embargo, también señalaron la importancia de proporcionar pautas pedagógicas claras y formatos flexibles (individuales, en equipo o dirigidos por un facilitador) para adaptarse a diferentes entornos educativos.

3. Claridad de la comunicación y presentación

La presentación de la representante del proyecto, Anna Frigo, fue ampliamente elogiada por ser clara, estructurada y atractiva, con transiciones fluidas entre el marco conceptual y la explicación técnica del juego. Se agradecieron las ayudas visuales y los materiales de apoyo bilingües, aunque algunos asistentes sugirieron que videos demostrativos o tutoriales adicionales podrían ayudar al público a visualizar mejor la experiencia de juego.

Durante la sesión de preguntas y respuestas, algunos profesionales pidieron más aclaraciones sobre las diferencias entre la aplicación digital y el juego de mesa físico, así como sobre cómo se recopilarían, analizarían y utilizarían los datos y los comentarios de los usuarios para futuras mejoras.

5. Aspectos positivos

En general, los participantes expresaron un firme apoyo al proyecto Media Masters, en particular a su enfoque proactivo para combatir la desinformación mediante formatos interactivos y educativos.

Valoraron la oportunidad de reflexionar sobre su propio papel como profesionales de los medios de comunicación y de dialogar sobre los desafíos cambiantes de la alfabetización informacional en Europa. Varios asistentes se ofrecieron a mantenerse en contacto con el equipo del proyecto y explorar posibles colaboraciones, especialmente en cuanto a la difusión e integración del juego en futuros eventos o materiales educativos desarrollados por APA y otras organizaciones.

Comunicación y Promoción de la Iniciativa

La comunicación y promoción de la iniciativa fueron lideradas conjuntamente por Ikigai y la Asociación y Colegio Profesional de Periodistas de Aragón, combinando medios de comunicación formales y difusión comunitaria informal. La estrategia se diseñó para llegar eficazmente a un público amplio, incluyendo profesionales de los medios de comunicación, educadores y jóvenes interesados en la alfabetización mediática.

Dado el perfil profesional del público del evento —principalmente periodistas, educadores y actores de la sociedad civil—, la estrategia de difusión se basó más en redes institucionales y profesionales que en grupos juveniles escolares. El Colegio de Periodistas ayudó a promocionar el evento mediante correo electrónico, chats y comunicación informal entre profesores y estudiantes durante las clases, garantizando así su visibilidad en la comunidad mediática de Aragón.

Al mismo tiempo, Ikigai activó sus propios canales, como Instagram, LinkedIn y su lista de correo institucional, para invitar a colaboradores, especialistas en educación mediática y antiguos participantes de programas relacionados. Estos canales informales fueron esenciales para construir una audiencia diversa y comprometida, en particular aquellos que ya participaban en iniciativas de educación juvenil y antidesinformación.

Estos esfuerzos de promoción no sólo ayudaron a atraer una audiencia relevante y bien informada, sino que también reforzaron la credibilidad y la misión educativa de la iniciativa Media Masters.

3.El taller realizado en el Instituto Ikigai

Estructura del evento

Otro taller se realizó en el Instituto Ikigai ubicado en Pl. de José María Forqué, 2-3, Casco Antiguo el 26 de mayo de 2025. Diecinueve estudiantes universitarios asistieron al evento. Este evento reunió a diecinueve jóvenes de diversos orígenes. Los participantes procedían de diversos países, como Francia, Italia, España, Estados Unidos, China, Marruecos y Países Bajos, y eran en su mayoría estudiantes universitarios de diversas formaciones académicas, desde ciencias políticas hasta economía y relaciones internacionales. Muchos de ellos están interesados en proyectos que la asociación lleva a cabo en materia de educación, medios de comunicación o inclusión social, lo que los hace especialmente compatibles con los objetivos de la iniciativa MEDMAS.

Con el fin de llevar a cabo eficientemente las actividades, el evento siguió la siguiente agenda.

Sesión introductoria

La sesión comenzó con una introducción clara y eficaz a cargo de Anna Frigo, representante del proyecto MEDMAS. Frigo ofreció una visión general de los objetivos del proyecto, el concepto de



diseño del juego de mesa Media Masters y su valor educativo para promover la alfabetización mediática. Dada la composición internacional del grupo (con participantes que hablaban inglés y español), la presentación se realizó íntegramente en inglés para garantizar la inclusión y la comprensión de todos los asistentes.

Introducción al juego Media Masters

Tras las palabras introductorias, Anna Frigo explicó a los participantes las instrucciones del juego de mesa Media Masters y su aplicación. Se invitó a los estudiantes a descargar la aplicación en sus dispositivos. Se ofreció una explicación detallada de la estructura, el contenido y la mecánica del juego. Se animó a los participantes a formular preguntas para aclarar cualquier duda, y se destacó la funcionalidad bilingüe del juego como una gran ventaja.

Sesión de juego de Media Masters

Los participantes se dividieron en cuatro grupos de idiomas mixtos para jugar el juego de mesa. Algunos grupos eligieron jugar en inglés, mientras que otros optaron por el español, demostrando la flexibilidad y la accesibilidad bilingüe del juego. Durante la partida, los estudiantes participaron activamente, debatiendo las preguntas y compartiendo sus razonamientos. Aunque la experiencia transcurrió en general sin problemas, algunos jugadores experimentaron problemas técnicos, como dificultades para escanear los códigos QR de las tarjetas de preguntas para acceder a ellas. Los participantes detectaron estos problemas rápidamente y los informaron al representante de MEDMAS al final de la sesión para su documentación y futuras mejoras. A pesar de algunos pequeños contratiempos, los estudiantes mostraron entusiasmo y colaboración. Las respuestas correctas aumentaron su confianza, mientras que las incorrectas fomentaron la reflexión y el aprendizaje, lo que subraya el valor educativo del juego.

Discusión posterior al partido

Tras la sesión de juego, se celebró un debate colectivo donde los participantes tuvieron la oportunidad de compartir sus ideas y sugerencias. El diálogo abierto fomentó un ambiente positivo y reflexivo. Los participantes apreciaron el formato bilingüe del juego y ofrecieron comentarios constructivos sobre los aspectos técnicos y la estructura del contenido. Sus contribuciones fueron invaluable para mejorar la usabilidad y el impacto educativo de las herramientas del Media Master.

Completar cuestionarios

Para concluir la sesión, se pidió a los participantes que completaran dos encuestas. La primera se centró en evaluar la experiencia del taller y en autoevaluar su conocimiento sobre la desinformación y las noticias falsas antes y después del evento. La segunda consistió en un cuestionario estándar de proyectos de la UE, diseñado para recopilar información consistente en todas las actividades del proyecto.

Los comentarios recibidos fueron detallados y sinceros, y ofrecieron información útil sobre cómo el



taller influyó en la comprensión de los participantes sobre la alfabetización mediática y dónde se podrían realizar mejoras tanto en el contenido como en la funcionalidad.



Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Comentario

Tras la sesión del juego de mesa MEDMAS, centrada en los becarios, celebrada en el Instituto Ikigai, se recopilaban numerosos comentarios para evaluar las fortalezas y debilidades de la experiencia de juego. Esta sesión de prueba resultó especialmente útil para evaluar la funcionalidad y la experiencia de usuario del juego entre un grupo pequeño e internacionalmente diverso, familiarizado con las herramientas educativas y la participación juvenil.

Si bien los jóvenes participantes expresaron su entusiasmo por el concepto central y su potencial como recurso educativo sobre noticias falsas y alfabetización mediática, surgieron varios problemas técnicos y prácticos durante el juego. Estas observaciones no solo son relevantes para perfeccionar el juego MEDMAS, sino que también ofrecen una perspectiva más amplia sobre cómo una audiencia altamente comprometida y reflexiva percibe las herramientas híbridas digitales y físicas.

1. Funcionalidad técnica y problemas con la tarjeta

Uno de los problemas más destacados que surgieron durante la sesión estuvo relacionado con las tarjetas físicas utilizadas en el juego. Un número significativo de tarjetas de preguntas funcionaban mal o no mostraban el contenido previsto. En varios casos, los jóvenes informaron que al escanear los códigos QR se mostraban pantallas en blanco, mensajes de error o fallos de carga inesperados. Este problema se producía de forma inconsistente, creando una sensación de imprevisibilidad que interrumpía el juego y causaba confusión entre los participantes.

En algunos casos, las tarjetas abrían contenido no relacionado o no abrían nada en absoluto. Estos fallos no solo dificultaban el proceso educativo, sino que también afectaban la fluidez y la inmersión del juego. Los jugadores se veían obligados a solucionar problemas tecnológicos en lugar de centrarse en el propósito del juego, que era reflexionar sobre la manipulación mediática, la desinformación y el pensamiento crítico.



3. Contenido multilingüe y accesibilidad lingüística

Otro problema señalado fue la falta de uniformidad lingüística en las preguntas. Dado el contexto internacional del grupo, surgieron varias dificultades:

- **Cambio de idioma inesperado:** Algunas preguntas aparecieron en italiano, francés o español sin aviso ni opción para cambiar al inglés, lo que interrumpió la experiencia.
- **Incoherencia lingüística:** Aunque el juego parecía estar en inglés, aparecían preguntas en otros idiomas sin lógica, generando confusión.
- **Traducciones deficientes:** Algunas versiones en inglés eran poco naturales, con errores o frases extrañas. Un estudiante dijo que una pregunta parecía hecha con Google Traductor.

5. Retroalimentación positiva y potencial futuro

Los estudiantes valoraron el fomento del pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la relevancia de los temas abordados. Destacaron que el juego generó debates útiles y que el formato visual resultaba más atractivo que un test digital. A pesar de fallos técnicos, varios participantes vieron potencial para adaptar la herramienta en contextos educativos y talleres juveniles.

Comunicación y Promoción de la Iniciativa

La promoción y comunicación del taller Media Masters celebrado en el Instituto Ikigai se llevaron a cabo a través de canales formales e informales, gestionados principalmente por Ikigai y apoyados por el equipo del proyecto MEDMAS.

Dado que el evento estaba dirigido a un grupo de estudiantes, la estrategia de promoción se basó en parte en canales informales y de colaboración entre pares. Se optó por este enfoque porque Ikigai trabaja habitualmente con diversos grupos de jóvenes adultos de diferentes orígenes culturales y educativos, lo que hace que la difusión directa sea más eficaz que los anuncios públicos generalizados.

La iniciativa se promovió a través de redes de estudiantes y voluntarios, incluyendo estudiantes Erasmus+, jóvenes voluntarios locales y exalumnos de anteriores iniciativas Ikigai. La comunicación se realizó mediante aplicaciones de mensajería grupal (como WhatsApp), invitaciones personales y sesiones informativas en grupos reducidos, lo que fomentó un sentido de inclusión y familiaridad entre los posibles participantes. Esto contribuyó no solo a un alto nivel de interés, sino también a una participación significativa de los asistentes.

Tras el evento, se publicó en el sitio web oficial de Ikigai un artículo bilingüe (español e inglés) que resumía el evento, sus objetivos, estructura y reflexiones de los participantes, sirviendo tanto como documentación como para mayor difusión del proyecto Media Masters a la comunidad en general.

[Taller de maestría en medios: cómo pensar críticamente sobre los medios](#)

Conferencia en el I.E.S. Leonardo de Chabacier



Estructura del evento

La conferencia MEDMAS se celebró el 16 de junio de 2025 en el I.E.S. Leonardo de Chabacier, un instituto público de secundaria ubicado en el P.º San Nicolás de Francia, 10, Calatayud, Zaragoza, España. El evento contó con la participación de una clase de 3.º de ESO, compuesta por alumnos de 14 y 15 años, que cursan los primeros cursos de la educación secundaria obligatoria española. Este grupo de edad equivale a 9.º de primaria en muchos sistemas educativos internacionales y representa una importante ampliación del público objetivo del proyecto MEDMAS.

● Sesión de introducción

La conferencia comenzó con una sesión introductoria a cargo de facilitadores del Instituto Ikigai. Explicaron los objetivos y los grupos objetivo del proyecto MEDMAS, introdujeron el concepto de noticias falsas y explicaron cómo se propaga la desinformación en línea. A continuación, se realizó una breve presentación interactiva sobre cómo distinguir las noticias falsas, donde los estudiantes respondieron en tiempo real a preguntas sobre temas de actualidad como historia, economía, feminismo, sostenibilidad y comunicación política.

● Introducción al juego Media Masters

A continuación, el equipo Ikigai explicó el propósito educativo del juego de mesa y demostró su mecánica. Se hizo hincapié en el pensamiento colaborativo, el debate y el consumo responsable de medios.

● La jugabilidad de MEDMAS

Los estudiantes jugaron al juego de mesa MEDMAS en grupos pequeños. La actividad les permitió aplicar lo aprendido en la presentación a ejemplos reales de noticias falsas de una forma divertida, accesible y en equipo.

● Discusión posterior al juego y encuesta final

Finalmente, los estudiantes compartieron sus ideas y completaron breves encuestas. Esta reflexión final les brindó información sobre su proceso de aprendizaje y les brindó retroalimentación útil para mejorar el juego con los estudiantes más jóvenes.

Comentario

Tras la sesión del Máster en Medios en el I.E.S. Leonardo de Chabacier, los alumnos de 3.º de ESO (14-15 años) compartieron sus reflexiones mediante un breve cuestionario. Sus respuestas aportaron información valiosa sobre cómo la actividad influyó en su conocimiento de la alfabetización mediática, su participación y su motivación para reflexionar críticamente sobre la información que consumen.

1. Mejora del conocimiento de la alfabetización mediática

En comparación con antes de la sesión, la mayoría de los estudiantes afirmaron haber aprendido algo nuevo y percibieron una mejora en su alfabetización mediática. Pudieron definir términos con mayor claridad, detectar técnicas de manipulación y comprender la importancia de verificar la información.

2. Disfrute de la actividad

Casi todos los estudiantes coincidieron o coincidieron totalmente en que disfrutaron participando en la actividad Media Masters. Les gustó especialmente el cuestionario interactivo y el formato de juego de mesa, que, según ellos, hizo que el aprendizaje fuera divertido y diferente a su experiencia habitual en el aula.

3. Motivación para aprender más

Muchos estudiantes comentaron que la actividad les despertó más curiosidad sobre el funcionamiento de los medios y la difusión de las noticias falsas. Varios mencionaron que les gustaría aprender más sobre cómo verificar la información y explorar temas como la inteligencia artificial, la manipulación de videos y la responsabilidad digital.

4. Nivel de desafío y participación

Los estudiantes encontraron las preguntas y tareas de la sesión apropiadamente desafiantes para su edad. Apreciaron que las actividades les exigieran pensar, debatir con sus compañeros y tomar decisiones en equipo.

Fotos del workshop





Conclusión

Los tres eventos MEDMAS celebrados en Zaragoza y Calatayud propiciaron el diálogo entre periodistas profesionales, estudiantes universitarios y estudiantes de secundaria sobre la desinformación. La colaboración con la Asociación de Periodistas de Aragón facilitó la retroalimentación constructiva sobre el potencial educativo del proyecto y su relevancia en la formación académica. Por otro lado, las sesiones en el Instituto Ikigai y el I.E.S. Leonardo de Chabacier permitieron a estudiantes de diferentes edades probar el juego de mesa directamente, aportando valiosas aportaciones sobre su contenido, usabilidad y accesibilidad. Todos los grupos reconocieron el valor de Media Masters como una herramienta innovadora para promover el pensamiento crítico y la alfabetización mediática entre diversos públicos.



HISTORIA DE CAMBIOS		
VERSIÓN	FECHA DE PUBLICACIÓN	CAMBIAR
1.0		Versión inicial