



Cofinanciado por
la Unión Europea



media masters

WORK PACKAGE N° 18

***“CONFERENCIA SOBRE EL IMPACTO DE LAS NOTICIAS FALSAS
EN LAS DEMOCRACIAS EUROPEAS EN ESPAÑA”***

Entregado por Instituto Ikigai



Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



Document Identification:

Nombre completo del proyecto	Media Masters: Mejorando la alfabetización mediática
Acrónimo del proyecto	MEDMAS
Número del acuerdo de subvención	101148165
Programa CERV	CERV-2023-CITIZENS-CIV- Citizens' engagement and participation
Nivel de difusión	Público
Work Package	Work Package 18
Socio(s) responsable(s)	Instituto Ikigai
Número PIC:	893974505
Autor(es)	Naomi Nervo



DESCRIPCIÓN DEL EVENTO			
Número del evento:	18		
NOMBRE DEL EVENTO:	Conferencia sobre el impacto de las noticias falsas en las democracias europeas - "¿ Estás seguro de lo que ves en línea?		
Tipología:	Conferencia y talleres		
Presencial/en línea:	Presencial		
Ubicación:	España, Zaragoza		
Fechas:	28 y 30 Octubre 2025		
Sitio(s) web (si los hay):	https://institutoikigai.org/evento/estas-seguro-de-lo-que-ves-online-fake-news-y-comunicacion-digital/ https://institutoikigai.org/juntos-por-una-comunidad-digital-mas-segura-lo-mejor-de-nuestro-evento-en-la-azucarera/		
Participants			
Mujeres:	46		
Hombres:	33		
No binario:			
Del país 1 [nombre]:	España		
Del país 2 [nombre]::			
Del país 3 [nombre]:			
...			
Número total de participantes:	79	Número total de países representados:	
Descripción			
Proporcione una breve descripción del evento y sus actividades.			
ÍNDICE DE CONTENIDOS			



1. Introducción

2. Conferencias participativas: MEDIA MASTERS MASTER CLASSES

- Estructura de los eventos
- Comentarios
- Comunicación y promoción de la iniciativa
- Fotos del evento

3. Conferencia “¿Estás seguro de lo que ves en línea?”

- Estructura del evento
- Comentarios
- Comunicación y promoción de la iniciativa
- Fotos del evento

4. Conclusión

1. Introduction

Las Conferencias Participativas MEDMAS, organizadas por Instituto Ikigai, se llevaron a cabo los días 28 y 30 de octubre en La Azucarera, un centro juvenil en Zaragoza. Las sesiones incluyeron **cuatro clases diferentes**, alcanzando y comprometiendo a un total de **48 jóvenes estudiantes y profesores**, con edades comprendidas entre **15 y 56 años**. Estos eventos ofrecieron una oportunidad clave para implicar a los jóvenes aprendices y evaluar la **adaptabilidad de las herramientas de aprendizaje interactivo** dentro de un entorno educativo tradicional, abarcando múltiples niveles de enseñanza. Los principales objetivos de estos eventos se mantuvieron coherentes con los de las actividades previas del proyecto **MEDMAS**:

- Capacitar a los jóvenes para **reconocer y contrarrestar la desinformación y la manipulación informativa**.
- **Fortalecer las habilidades de pensamiento crítico**.
- **Fomentar la reflexión activa** sobre sus hábitos digitales y su compromiso social con los temas clave de la sociedad.

La realización de las conferencias en un centro juvenil permitió que el proyecto llegara a un grupo más amplio y diverso de estudiantes, incluidos aquellos que de otro modo podrían no tener acceso a una formación formal en alfabetización mediática. Los participantes procedían de diferentes entornos educativos, incluyendo jóvenes con



discapacidad de instituciones especializadas. La participación de cuatro clases distintas, pertenecientes a varios grupos de edad, proporcionó una valiosa perspectiva sobre cómo los estudiantes con distintos niveles de madurez y experiencia mediática perciben y responden al tema de las noticias falsas. Mediante la colaboración directa con los profesores y la adaptación del contenido a los alumnos más jóvenes y a estudiantes con necesidades educativas específicas, el equipo MEDMAS demostró tanto la relevancia como la urgencia de integrar la educación en alfabetización mediática en contextos de aprendizaje diversos. La experiencia también ofreció valiosas ideas sobre cómo las escuelas pueden incorporar metodologías lúdicas, basadas en la discusión y gamificadas en sus planes de estudio, para ayudar a los estudiantes a convertirse en usuarios de medios más informados, reflexivos y responsables en la era digital actual.

Se celebró una **conferencia con expertos** la tarde del **30 de octubre** en La Azucarera. El panel contó con:

- **Jorge Heras**, periodista especializado en información económica;
- **Enjoy Zaragoza**, medio digital que muestra lo mejor de la ciudad;
- **Desvergonzaus**, dúo creativo de influencers locales que combina humor y crítica social para involucrar a los jóvenes en redes sociales;
- **Beatriz Martínez Téllez**, psicóloga que aportó su experiencia sobre la relación entre redes sociales y salud mental.

Este informe ofrece una visión general de la estructura y los resultados de los talleres interactivos en el aula y de la conferencia de expertos, proporcionando reflexiones sobre cómo el proyecto Media Masters puede seguir evolucionando para satisfacer mejor las necesidades de los jóvenes aprendices en entornos educativos formales.

2. Actividades de las clases de la Conferencia Participativa

Estructura de los eventos

Las **Conferencias Participativas MEDMAS**, organizadas por **Instituto Ikigai**, se llevaron a cabo los días **28 y 30 de octubre** en **La Azucarera**, un centro juvenil en Zaragoza. Las sesiones incluyeron **cuatro clases distintas**, involucrando a un total de **48 participantes**, incluidos jóvenes estudiantes y educadores con edades comprendidas entre **15 y 56 años**. De estos, 32 participaron en la sesión del 28 de octubre, mientras que 16 asistieron a la sesión de la mañana del 30 de octubre. Los participantes provenían de distintas instituciones educativas, concretamente:

- **Instituto de Enfermería Zaragoza**



- **Centro de Formación de Fundación Picarral** (Curso: 1º año de Ciclo Formativo de Grado Básico)
- **CPFPE Rey Ardid** (Curso: 1º año de Ciclo Formativo de Grado Medio – Auxiliar de Cuidados de Enfermería)

Aunque las sesiones se realizaron de manera independiente y se adaptaron según la edad, la capacidad de respuesta y el nivel de conocimiento de cada grupo, siguieron la misma agenda estructurada y compartieron un objetivo común: introducir a los estudiantes en los fundamentos de la alfabetización mediática y proporcionarles herramientas mediante una metodología divertida e interactiva para evaluar críticamente la información que consumen en línea. Durante cada sesión se presentó y explicó a los participantes el juego Media Masters. Pronto se hizo evidente que existía la necesidad de desarrollar una versión simplificada del juego en formato papel, en lugar de depender de los teléfonos inteligentes. Esta adaptación fue especialmente importante para los grupos de estudiantes con discapacidades y para aquellos que no tenían acceso a un dispositivo personal.

Introducción al proyecto MEDMAS

Cada sesión comenzaba con una introducción de bienvenida por parte de los facilitadores del Instituto Ikigai, quienes presentaban el proyecto MEDMAS, incluyendo sus objetivos, grupos destinatarios y el concepto de noticias falsas. Esta primera parte estaba diseñada para proporcionar a los estudiantes una comprensión básica del propósito del proyecto, concienciar sobre la desinformación y la manipulación informativa, y explicar por qué estos temas son especialmente importantes para los jóvenes en la era digital. La segunda parte de la introducción era más interactiva y dinámica, invitando a los estudiantes a participar en encuestas en vivo sobre preguntas diseñadas para evaluar su capacidad para distinguir noticias falsas. Los participantes respondieron a una serie de retos de noticias falsas basados en ejemplos reales que circulan en línea, relacionados con economía, sostenibilidad, historia, política y feminismo, utilizando las plataformas Mentimeter y Kahoot. Las trampas típicas presentadas en el cuestionario incluían videos e imágenes generadas por IA, afirmaciones científicas engañosas y “hechos” históricos fabricados. Tras cada pregunta, los facilitadores abrían un espacio para breves discusiones, preguntando a los estudiantes por qué eligieron su respuesta y animándolos a reflexionar sobre el razonamiento detrás de sus decisiones. Esta actividad fue especialmente eficaz para captar la atención de los estudiantes desde el principio, haciéndoles conscientes de lo fácil que es ser engañado por contenidos visualmente convincentes o emocionalmente impactantes. También sentó las bases para mayor entusiasmo y un compromiso más profundo durante la fase de juego. Como parte del



taller, se implementó una actividad interactiva en grupos, con el objetivo de fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico. Los participantes se dividieron en pequeños grupos y se les pidió que crearan varias noticias, algunas verdaderas y otras intencionadamente falsas. El propósito del ejercicio era mejorar la alfabetización mediática y concienciar sobre la prevalencia y el posible impacto de la desinformación y las noticias falsas en internet. Cada grupo presentó posteriormente sus noticias al resto de los participantes, quienes fueron invitados a identificar cuáles informaciones eran genuinas y cuáles estaban fabricadas. Además, el equipo del proyecto desarrolló una actividad complementaria consistente en seis fichas informativas, cada una con una mezcla de noticias reales y falsas. Se pidió a los participantes que analizaran y evaluaran la credibilidad de estas noticias, fortaleciendo así sus habilidades analíticas y de alfabetización digital.

Aprendiendo sobre el juego MEDMAS

Tras el quiz interactivo, los facilitadores presentaron el juego de mesa Media Masters y su aplicación móvil asociada. Una breve presentación explicó los objetivos educativos del juego, es decir, mejorar la alfabetización mediática mediante el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas del mundo real. Se explicaron las reglas de manera clara y concisa, con demostraciones de cómo escanear los códigos QR de cada carta usando la aplicación, cómo los equipos tomarían turnos y cómo progresaría el juego. Los facilitadores también invitaron a hacer preguntas y aclararon cualquier duda sobre la mecánica antes de comenzar la partida. Dado que los estudiantes tenían diferentes edades y familiaridad con los juegos de mesa, esta parte fue crucial para garantizar que todos los participantes se sintieran seguros y preparados para participar. Se prestó especial atención a simplificar las instrucciones, evitando un exceso de terminología y enfocándose más en la presentación gráfica, especialmente para los estudiantes más jóvenes, asegurando así la eficiencia y efectividad de la sesión de juego posterior. Se observó la necesidad de desarrollar una versión simplificada de las actividades y del juego en formato papel, en lugar de depender de los smartphones, anticipándose a la participación de estudiantes con discapacidades cognitivas. Esta adaptación fue especialmente importante para los grupos de estudiantes con discapacidades y para aquellos que no tenían acceso a un dispositivo personal. Gracias a esta nueva versión, cada grupo de estudiantes pudo participar activamente, desarrollar pensamiento crítico y aprender habilidades digitales.

Sesión de juego Media Masters



Los estudiantes se dividieron en pequeños grupos y comenzaron a jugar al juego de mesa Media Masters. La actividad estaba diseñada para fomentar la colaboración, la discusión y el aprendizaje entre compañeros. Cada equipo respondía a preguntas relacionadas con los medios, identificaba tácticas de noticias falsas y debatía sobre la fiabilidad de diferentes escenarios. A pesar de su edad, los estudiantes participaron activamente y mostraron un gran interés tanto por el contenido como por el elemento competitivo del juego. El ambiente de juego fomentó el diálogo abierto, y las preguntas animaron a los estudiantes a pensar críticamente, a veces debatiendo las respuestas entre compañeros antes de llegar a un consenso. Se observaron algunos problemas técnicos con el escaneo de códigos QR en ciertos casos, los cuales fueron resueltos rápidamente por los facilitadores. Además, la excesiva longitud de algunas preguntas representó ocasionalmente un desafío, ya que contribuyó a una disminución de la atención y el compromiso de los estudiantes durante la actividad. Este problema, junto con los efectos visuales que acompañaban a cada pregunta, a veces distrajo a los participantes y redujo la concentración general. Estas observaciones subrayan la importancia de garantizar contenido claro, conciso y bien estructurado, así como mantener un equilibrio adecuado entre elementos interactivos y visuales, especialmente al trabajar con estudiantes más jóvenes o con necesidades educativas especiales. En general, el juego funcionó bien y logró hacer que los estudiantes fueran más conscientes de los tipos de manipulación que pueden encontrar en línea.

Discusión y Reflexión Post-Juego

Tras la sesión de juego, se realizó una breve discusión grupal en cada clase. Los facilitadores invitaron a los estudiantes a compartir qué les sorprendió más, qué tipos de noticias falsas les resultaron más difíciles de identificar y cómo creen que podrían cambiar sus hábitos después de la actividad. Esta fase de reflexión fue importante para consolidar los resultados de aprendizaje de la sesión. Muchos estudiantes comentaron que nunca antes habían pensado de manera crítica sobre la información que ven en TikTok, Instagram o YouTube. Algunos compartieron historias sobre haber sido engañados por contenido falso, mientras que otros dijeron que ahora prestarían más atención a la fuente de las noticias y verificarían rápidamente antes de compartir cualquier cosa. El ambiente se mantuvo inclusivo y respetuoso, permitiendo a los estudiantes expresar libremente diferentes opiniones y experiencias. Los facilitadores ayudaron a moderar la discusión para asegurar que todas las voces fueran escuchadas, especialmente las de estudiantes más callados o inseguros.

Encuesta final y cierre



Para concluir la sesión, se invitó a los estudiantes a completar dos encuestas de evaluación: una diseñada internamente para el proyecto MEDMAS y otra proporcionada a través del marco del proyecto europeo. Estas encuestas fueron accesibles mediante códigos QR proyectados en la pantalla del aula, que los estudiantes escanearon con sus smartphones o tabletas. Además, se desarrolló una versión simplificada del formulario de retroalimentación para estudiantes con discapacidades, disponible en formato impreso, para garantizar una mayor accesibilidad, especialmente para aquellos que no tenían acceso a un dispositivo personal. Se pidió a los estudiantes que reflexionaran sobre cuánto habían aprendido, qué tan seguros se sentían ahora al identificar desinformación y cómo calificaban su experiencia con el juego y la conferencia en general. La información recopilada de estas respuestas se utilizará para mejorar los materiales del proyecto y adaptarlos para futuras sesiones. La encuesta también les permitió reflexionar sobre su conocimiento de alfabetización mediática antes y después de las actividades MEDMAS, si la sesión cumplió sus necesidades y objetivos, y qué tan confiados se sentían aplicando los conocimientos y habilidades adquiridas. Además, exploró su nivel de participación, disfrute y motivación para continuar explorando la alfabetización mediática y el pensamiento crítico. Esta retroalimentación se utilizará para mejorar el contenido y la metodología de la actividad Media Masters, asegurando que siga siendo atractiva y relevante para estudiantes de secundaria. Se animó a los estudiantes a continuar reflexionando sobre los temas tratados, y los docentes recibieron un resumen digital y recursos para extender la discusión en futuras lecciones.

Comentarios

Los comentarios y valiosas observaciones recopiladas a través de la comunicación de los estudiantes durante y después de la actividad, así como de un cuestionario unificado completado al final del evento, revelaron gran interés, participación activa y mejoras medibles en la comprensión de la desinformación.

1. Mejora de habilidades de alfabetización mediática

Antes de la actividad, muchos estudiantes reportaron que su comprensión de las noticias falsas y la manipulación mediática era vaga y limitada. Componentes clave como sesgo algorítmico, contenido generado por IA o desinformación viral eran poco conocidos o mal comprendidos. Tras la sesión MEDMAS, muchos estudiantes demostraron una mejor capacidad para identificar titulares engañosos, reconocer tácticas de manipulación y evaluar la credibilidad de contenidos online, especialmente en plataformas que utilizan a diario como TikTok, YouTube e



Instagram. Más estudiantes pudieron definir términos clave, explicar estrategias comunes de desinformación y evaluar críticamente el contenido que encuentran. Para muchos, la conferencia sirvió como una oportunidad estructurada para explorar estos temas en profundidad. Las actividades facilitadas por el equipo de Ikigai proporcionaron herramientas prácticas, ejemplos reales y fomentaron confianza y autonomía en la navegación del entorno digital. El equipo de Ikigai también observó mayor nivel de participación y resolución de problemas, tanto durante la sesión como en discusiones posteriores en clase, demostrando que la conferencia ayudó a los estudiantes a desarrollar un enfoque más crítico y reflexivo hacia los medios que consumen diariamente.

2. Relevancia para su uso de medios

Los estudiantes coincidieron en que el contenido de la conferencia era altamente relevante para sus hábitos diarios de medios y comportamiento en línea. Muchos expresaron que regularmente se encuentran con contenido sospechoso, engañoso o confuso en redes sociales, pero rara vez cuestionaban su veracidad u origen. Específicamente, pocos habían considerado seriamente verificar las fuentes de la información consumida, y tendían a asumir inconscientemente que el contenido de cuentas populares o páginas en tendencia era confiable por defecto. La conferencia desafió estas suposiciones y reveló el mecanismo de influencia de las noticias falsas sobre la mentalidad y comportamiento de los estudiantes.

3. Contenido y accesibilidad

Los participantes criticaron con frecuencia la longitud, complejidad y densidad de las preguntas del juego. Muchos describieron la redacción como demasiado académica, técnica o “tipo clase magistral”, lo que restaba diversión y sensación de juego y hacía que la experiencia se percibiera más como un examen escolar. Esto ralentizó el juego y limitó la accesibilidad, especialmente para jugadores jóvenes o no familiarizados con cierta terminología. Algunos participantes mencionaron que tuvieron que leer varias veces las preguntas para comprenderlas, lo que interrumpió el flujo de la sesión y generó frustración. Otros señalaron que las preguntas largas o abstractas desalentaban la discusión grupal. El nivel de conocimiento previo asumido en algunas preguntas era demasiado alto para una audiencia general. En particular, los videos en inglés fueron difíciles de entender para muchos, destacando la necesidad de apoyo lingüístico adicional o subtítulos.

4. Disfrute de la actividad



El disfrute fue uno de los resultados más destacados. Cuando se preguntó si disfrutaron la actividad Media Masters, muchos respondieron positivamente, describiendo la conferencia como “divertida”, “diferente a clase” e “interesante”. El quiz interactivo, el juego de mesa grupal y la discusión activa mantuvieron su atención. Muchos valoraron la posibilidad de hablar, moverse y colaborar con sus compañeros, en lugar de escuchar pasivamente una clase tradicional. Varios expresaron que participarían con gusto en conferencias similares en el futuro.

5. Confianza en aplicar lo aprendido

Un objetivo clave era proporcionar herramientas que los estudiantes pudieran usar en su vida diaria, y los resultados sugieren que se cumplió este objetivo. La mayoría reportó sentirse más seguros al identificar información falsa o engañosa, mencionando estrategias como verificar fuentes, detectar lenguaje emocional y comparar información en múltiples medios. Aunque reconocieron que la desinformación puede seguir siendo difícil de detectar, se sintieron más capaces que antes.

6. Nivel de desafío y participación

Los estudiantes consideraron que la actividad era adecuadamente desafiante. Valoraron que las preguntas del quiz y del juego los hicieran pensar, discutir y debatir con sus compañeros. Algunos términos eran desconocidos o complejos, especialmente en preguntas de la aplicación, pero apreciaron la oportunidad de preguntar y aprender. El trabajo en grupo fomentó la participación plena, especialmente para estudiantes menos confiados.

7. Satisfacción general y sugerencias

En general, los estudiantes expresaron alto nivel de satisfacción con la actividad Media Masters. La mayoría coincidió en que era atractiva, útil y divertida, distinta de una clase típica, más interactiva, práctica y vinculada a situaciones reales de medios. Algunos mencionaron que recibirían con gusto conferencias similares en el futuro, considerando el formato educativo y entretenido a la vez.

Comunicación y Promoción de la Iniciativa

La comunicación y promoción de la conferencia celebrada en “La Azucarera” se llevaron a cabo mediante estrategias específicas y adaptadas al contexto, centradas principalmente en la coordinación interna con los centros escolares, la implicación directa de los docentes y la publicación en línea. Colaboramos con La Azucarera, un



centro juvenil de Zaragoza, que nos puso en contacto con varios colegios e institutos, incluidos los mencionados anteriormente. Para asegurar que la iniciativa tuviera un impacto duradero y pudiera ser referenciada en el futuro, otra organización local creó un boletín oficial que promovió el evento a nivel local, en versiones tanto en inglés como en español. Después del evento, este boletín sirvió para compartir resultados y reflexiones con un público más amplio, incluyendo docentes de otras instituciones, actores educativos y socios del proyecto. Este modo de comunicación contribuye a construir un repositorio de experiencias documentadas que puede informar futuras iteraciones del proyecto, respaldar solicitudes de financiación y fomentar colaboraciones con otras escuelas en España y Europa.

Novedades proyecto Media Masters de Instituto Ikigai

Encuentro sobre comunicación responsable
El pasado 30 de octubre tuvo lugar un evento sobre comunicación digital con una mesa redonda muy especial: participaron los creadores de contenido Desvergonzaus y Enjoy Zaragoza, así como la psicóloga Beatriz Martínez Téllez, experta en ciberbullying. La sesión estuvo moderada por Jorge Heras Pastor y, además del debate, se presentaron los proyectos Media Masters y Mindsmooth, dedicados a fomentar la alfabetización mediática y el bienestar digital.



Charlas inclusivas: aprendiendo a detectar fake news
Dentro del proyecto Media Masters, se realizaron charlas inclusivas en La Azucarera, adaptando los recursos para todos los públicos. Durante estas sesiones, los jóvenes aprendieron a identificar fake news y a navegar de manera segura en internet, promoviendo la alfabetización digital para todos. ¡Un paso más hacia la inclusión digital!



[WEB DEL PROYECTO](#)

Media Masters project updates by Instituto Ikigai

Meeting on responsible communication
On October 30, an event on digital communication took place with a very special round table discussion: content creators Desvergonzaus and Enjoy Zaragoza participated, as well as psychologist Beatriz Martínez Téllez, an expert in cyberbullying. The session was moderated by Jorge Heras Pastor, and in addition to the debate, the Media Masters and Mindsmooth projects were presented, which are dedicated to promoting media literacy and digital well-being.



Inclusive talks: learning to spot fake news
As part of the Media Masters project, inclusive talks were held at La Azucarera, adapting resources for all audiences. During these sessions, participants learned how to identify fake news and navigate the internet safely, promoting digital literacy for all. One more step towards digital inclusion!



[PROJECT WEBSITE](#)

En conclusión, aunque de alcance modesto, la estrategia de comunicación y promoción adoptada para este evento demostró un alto nivel de adaptación al contexto y coherencia pedagógica. Al trabajar estrechamente con los docentes y dar prioridad al entorno de aprendizaje de los estudiantes, los organizadores garantizaron que la iniciativa no solo contara con una buena asistencia, sino que también estuviera profundamente integrada en el recorrido educativo de los alumnos.





Cofinanciado por
la Unión Europea



Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



3. Conferencia en La Azucarera, Zaragoza Joven, centro para jóvenes con expertos

- Estructura del Evento
- Comentarios
- Comunicación y Promoción de la Iniciativa
- Fotos del Evento

Estructura del Evento

La conferencia de expertos tuvo lugar la tarde del 30 de octubre en La Azucarera, un centro juvenil en Zaragoza. El evento comenzó con una presentación del Instituto Ikigai, en la que se introdujo el proyecto **MEDIA MASTERS**, sus principales objetivos y las áreas temáticas clave relacionadas con la alfabetización digital, la desinformación y la comunicación responsable en línea. Para involucrar a los 31 participantes y crear un ambiente interactivo, la sesión se inició con una actividad rompehielos utilizando la plataforma de cuestionarios digitales **Kahoot**. El cuestionario incluía preguntas como “¿Cuántas personas usan Internet todos los días en el mundo?”, “¿Qué significa el término ‘ciberacoso’?”, “¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de deepfake?” y otras relacionadas con algoritmos y noticias falsas. La actividad generó gran entusiasmo, incentivando a todos los asistentes a participar activamente y reflexionar sobre sus conocimientos previos en temas digitales y mediáticos. Tras esta introducción dinámica, comenzó el panel de expertos. El moderador, **Jorge Heras**, periodista especializado en economía, abrió la discusión presentando a los ponentes invitados:

- **Enjoy Zaragoza**, medio digital que muestra lo mejor de la ciudad y su vida cultural;
- **Desvergonzaus**, dúo creativo de influencers locales que combinan humor y crítica social para involucrar a los jóvenes en redes sociales;
- **Beatriz Martínez Téllez**, psicóloga que aporta su experiencia sobre la relación entre redes sociales y salud mental.

La discusión se centró en varios temas clave, incluidos los desafíos de vivir en una **infodemia**, un periodo caracterizado por una cantidad abrumadora de información; el papel del humor y la ficción para ayudar a las personas a reflexionar sobre lo que perciben como real en línea; y el poder de la comunicación efectiva para conectar personas y crear comunidades mediante la emoción y el propósito. Los panelistas también abordaron los fenómenos del **ciberacoso y ciberhostigamiento**, ofreciendo



consejos prácticos sobre cómo responder a los abusos en línea y proteger el bienestar digital propio.

Comentarios

Los participantes demostraron un alto nivel de interés y participación durante todo el evento. La combinación de actividades de aprendizaje interactivas, como el cuestionario de Kahoot y las discusiones guiadas por expertos, resultó particularmente eficaz para fomentar la participación activa y permitir a los asistentes relacionar conceptos teóricos con ejemplos prácticos de la vida real. Para evaluar el impacto de la actividad, se distribuyó un cuestionario de retroalimentación unificado a todos los participantes al final de la sesión. Las respuestas recopiladas proporcionaron información valiosa sobre la relevancia de los temas tratados, la calidad de las intervenciones de los expertos y la organización general del evento. Los resultados mostraron un alto nivel de satisfacción entre los participantes, quienes valoraron especialmente el formato interactivo y la accesibilidad del contenido. Una mayoría significativa indicó que recomendaría este tipo de iniciativas a su entorno, mientras que muchos expresaron interés en asistir a conferencias similares en el futuro. En general, los comentarios confirmaron que el evento logró sus objetivos de promover el aprendizaje activo, sensibilizar sobre los temas del proyecto e involucrar a los jóvenes en una reflexión y diálogo significativos.

Comunicación y Promoción de la Iniciativa

El evento fue promovido a través de los canales de comunicación del Instituto Ikigai, así como mediante medios locales y redes sociales gestionadas por La Azucarera y los ponentes invitados. **Enjoy Zaragoza** y **Desvergonzaus** también compartieron información sobre la conferencia con sus audiencias, ayudando a alcanzar un público más amplio y joven. Esta estrategia promocional colaborativa contribuyó a aumentar la visibilidad del proyecto **MEDIA MASTERS** y sus objetivos entre las comunidades juveniles locales en Zaragoza. En particular, el Instituto Ikigai desarrolló y difundió una amplia gama de contenido digital a través de sus canales oficiales de redes sociales (principalmente Instagram y LinkedIn) para promocionar el evento. Esto incluyó la creación y publicación de publicaciones, historias y materiales visuales diseñados para concienciar, involucrar a la comunidad local y fomentar la participación. La estrategia de comunicación tuvo como objetivo **mejorar la visibilidad del proyecto, resaltar su dimensión europea y asegurar un amplio alcance entre los públicos objetivo**.

<https://www.instagram.com/p/DQFGG4TCAqE/>



<https://www.instagram.com/p/DQXmzJ6iDT7/>

<https://www.instagram.com/p/DQm8kacilGp/>

https://www.linkedin.com/posts/instituto-ikigai_comunicaciondigital-fakenews-ciberacoso-activity-7386454427005767680-Pils?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAADMLLjoBnlf7lydW0hdJdqCWQ3Wnl1pZ0Ac

https://www.linkedin.com/posts/instituto-ikigai_desvergonzaus-enjoyzaragoza-comunicaciondigital-activity-7389057843011780608-w0aa?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAADMLLjoBnlf7lydW0hdJdqCWQ3Wnl1pZ0Ac

https://www.linkedin.com/posts/instituto-ikigai_30-octubre-1800-activity-7386086312509870080-g0j5?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAADMLLjoBnlf7lydW0hdJdqCWQ3Wnl1pZ0Ac

https://www.linkedin.com/posts/instituto-ikigai_cu%C3%A1nto-sabes-realmente-sobre-el-mundo-online-activity-7388513816013271040-wvxy?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAADMLLjoBnlf7lydW0hdJdqCWQ3Wnl1pZ0Ac

Además, el Instituto Ikigai publicó dos artículos distintos en su sitio web oficial. El primer artículo tuvo como objetivo promocionar el evento y facilitar la inscripción de los participantes, proporcionando información detallada sobre los objetivos y la estructura de la actividad. <https://institutoikigai.org/evento/estas-seguro-de-lo-que-ves-online-fake-news-y-comunicacion-digital/>

El segundo artículo, publicado después del evento, presentó un resumen completo de los resultados, destacó los logros clave y mostró una galería de fotografías que ilustraban la participación activa de los asistentes y la atmósfera general de la iniciativa.

<https://institutoikigai.org/juntos-por-una-comunidad-digital-mas-segura-lo-mejor-de-nuestro-evento-en-la-azucarera/>

Además, en los días posteriores al evento, la revista en línea *Enjoy Zaragoza* publicó un artículo en su sitio web oficial sobre la conferencia. La publicación resaltó los temas clave discutidos durante el evento, así como la participación activa de los actores locales y de los jóvenes. Esta cobertura mediática contribuyó significativamente a aumentar la visibilidad del proyecto a nivel local y ayudó a difundir sus objetivos y resultados a un público más amplio.



<https://www.enjoyzaragoza.es/encuentro-comunicacion-digital-zaragoza/>

El Instituto Ikigai diseñó y distribuyó dos folletos informativos a nivel local, dirigidos a diversos entornos educativos y comunitarios. Los materiales se compartieron en escuelas, universidades, centros juveniles, centros de empleo y residencias estudiantiles, con el objetivo de concienciar sobre las actividades del proyecto y fomentar la participación en el evento. Esta acción de difusión contribuyó a fortalecer la visibilidad del proyecto dentro de la comunidad local y a promover sus valores y objetivos europeos.



Para concluir, el Instituto Ikigai desarrolló y distribuyó un boletín informativo dedicado para apoyar la difusión del evento. El boletín proporcionó información completa sobre la iniciativa, sus objetivos y su relevancia dentro del marco del proyecto europeo. Se difundió a través de la lista de correo y los canales de comunicación de la institución, alcanzando a una amplia audiencia que incluía organizaciones socias, actores locales, educadores y participantes.



¿Estás seguro de lo que ves en internet? ¡Nosotros te ayudamos a saberlo!



Mittente INSTITUTO IKIGAI <comunicacion@geinnovacion.com>

Destinatario naominervo@geinnovacion.com

Rispondi a comunicacion@geinnovacion.com

Data 2025-10-28 12:26

Riepilogo Intestazioni Testo semplice

¿Alguna vez te has preguntado si todo lo que ves en internet es realmente lo que parece?

Este jueves 30 de octubre, de 18:00 a 20:30, te invitamos a una charla única sobre **comunicación digital** en **La Azucarera** (Calle Mas de las Matas, 20, Zaragoza).

Contaremos con la participación de **ENJOY Zaragoza** y **Desvergonzaus**, dos influyentes figuras del mundo digital, junto con **Beatriz Martínez Téllez**, psicóloga especializada en **ciberbullying**, que compartirán sus conocimientos y consejos para navegar de forma más segura en el entorno online.

Inscríbete ahora y asegura tu plaza.

¡Nos vemos allí!

Fotos del Evento





Conclusión

Los dos eventos organizados por el Instituto Ikigai en el marco del proyecto MEDMAS contribuyeron con éxito a avanzar en los objetivos generales del proyecto, promoviendo la alfabetización mediática, el pensamiento crítico y la ciudadanía digital responsable entre los jóvenes. Al involucrar tanto a estudiantes como a expertos, las actividades crearon un entorno de aprendizaje dinámico e inclusivo que fomentó el

Aviso legal: Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones expresadas son únicamente las del autor o los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden considerarse responsables de ellas



diálogo entre perspectivas educativas, profesionales y sociales sobre la desinformación y el uso de medios digitales. La combinación de talleres interactivos y un panel de expertos proporcionó valiosos conocimientos cualitativos sobre las diversas necesidades y percepciones de los jóvenes aprendices, en particular aquellos con necesidades educativas especiales. En general, estas iniciativas reforzaron la importancia de integrar la educación en alfabetización mediática tanto en contextos de aprendizaje formales como no formales, destacando el potencial de enfoques innovadores, participativos y transversales para empoderar a los jóvenes en la navegación del complejo panorama informativo actual. Los resultados de estos eventos servirán como una base significativa para el desarrollo y la difusión futura de las herramientas y metodologías del proyecto MEDMAS en toda Europa.

HISTORIA DE CAMBIOS		
VERSIÓN	FECHA DE PUBLICACIÓN	CAMBIO
1.0		Versión inicial