

BULOCRACIA: DESINFORMACIÓN, MANIPULACIÓN Y PENSAMIENTO CRÍTICO PARA EDUCADORES DE ADULTOS

Programa

**"La verdad necesita mentes críticas tanto como la
democracia necesita ciudadanos informados".**

- Adaptado de Martin Luther King Jr.



Mediacreativa

www.mediacretiva.eu



Índice

RESUMEN DEL CURSO	3
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	4
METODOLOGÍA	5
PROGRAMA DÍA A DÍA	6
COMPETENCIAS A ADQUIRIR	10
SEGUIMIENTO, TUTORÍA Y EVALUACIÓN	11
CONTACTO	12





Resumen del curso

La palabra “**bulocracia**” es una mezcla de “bulo” y «democracia», y describe cómo la desinformación puede convertirse en una forma de poder que moldea opiniones, divide sociedades y socava el pensamiento crítico.

Este curso de formación de cuatro días ayuda a los educadores y formadores de adultos a reforzar sus conocimientos sobre **alfabetización mediática**, así como a desarrollar métodos innovadores para educar en el **pensamiento crítico** y la **comunicación responsable**, especialmente en contextos de aprendizaje de adultos.

Los participantes explorarán cómo se difunde la **desinformación**, cómo las **emociones** moldean las **creencias**, y cómo la tecnología puede conectarnos y, al mismo tiempo, confundirnos. Mediante una combinación de aprendizaje experiencial, herramientas digitales y colaboración creativa, los educadores aprenderán a diseñar sesiones atractivas que motiven a los adultos a pensar, cuestionar y verificar la información de forma independiente.

Organizado por **Media Creativa**, el programa combina la alfabetización digital con la educación cívica, capacitando a los educadores para ayudar a los adultos a convertirse en ciudadanos informados, resilientes y activos, capaces de reconocer la manipulación, cuestionar la información, y defender la verdad y el diálogo en las sociedades democráticas.

TARGET GROUP(S)

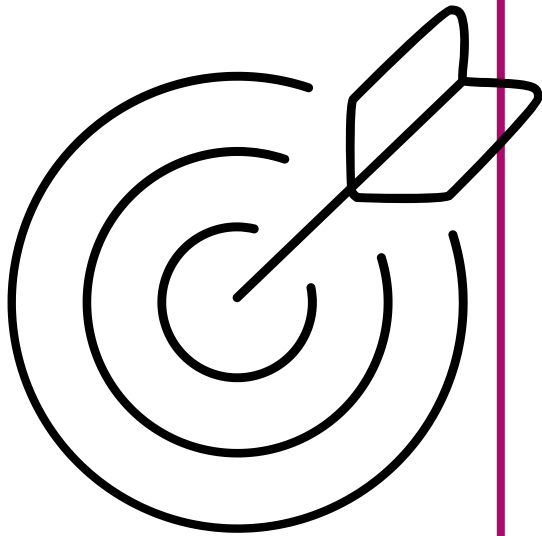
Educadores y formadores de adultos, facilitadores, personal de ONGs y líderes sociales interesados en desarrollar el pensamiento crítico, la alfabetización digital y la comunicación responsable en contextos de educación de adultos. No se requieren conocimientos técnicos avanzados, basta nivel usuario con dispositivos digitales y las redes sociales.

KEY TOPICS

- Desinformación y manipulación mediática.
- Emociones, sesgos e influencia digital.
- Herramientas de verificación de datos.
- Técnicas gamificadas para la alfabetización mediática.
- Pensamiento crítico y ético en la educación.
- Creación y difusión responsable de contenidos.



Objetivos de aprendizaje



- Comprender cómo la desinformación y la manipulación influyen en la sociedad y la democracia.
- Explorar herramientas y estrategias accesibles para verificar contenidos y fuentes.
- Aprender a formar en alfabetización mediática y pensamiento crítico a estudiantes adultos.
- Desarrollar actividades educativas inclusivas y atractivas sobre temas relacionados con la desinformación.
- Reforzar la conciencia ética y las prácticas de comunicación responsable.

METODOLOGÍA

El curso se basa en un **enfoque práctico y experiencial**, combinando aportaciones teóricas, aprendizaje gamificado y debates reflexivos. Los participantes trabajan tanto como alumnos como facilitadores, probando herramientas de verificación de datos, analizando casos reales, y diseñando actividades docentes que pueden adaptarse a sus entornos educativos.

La **colaboración** y la **creatividad** son centrales: a través de retos grupales, debates y simulaciones, los educadores experimentan los mismos procesos que luego guiarán en sus aulas, aprendiendo a fomentar la curiosidad, el diálogo y la conciencia mediática entre los adultos.

Las técnicas incluyen:

- **Aprendizaje práctico:** práctica directa con herramientas de verificación y escenarios de desinformación.
- **Aprendizaje entre iguales:** intercambio de experiencias en el aula y estrategias docentes entre educadores.
- **Gamificación:** simulaciones, retos y resolución creativa de problemas para fomentar la motivación y la participación.
- **Conciencia crítica:** debate sobre las dimensiones éticas, sociales y emocionales de la desinformación.
- **Reflexión y ética:** fomento del diálogo sobre el papel de la verdad, la responsabilidad y la empatía en la educación.

Se incluyen deliberadamente momentos de **aprendizaje informal**, como pausas para tomar café juntos o breves diálogos durante las visitas, con el propósito de reforzar la confianza y la comunicación espontánea.

El programa concluye con un **proceso de evaluación estructurado**, que incluye reflexión individual y colectiva, recepción de comentarios y desarrollo de planes de acción personales para aplicar y difundir los resultados en sus entornos locales y profesionales una vez finalizado el programa.

PROGRAMA DÍA A DÍA

Las sesiones formativas se desarrollan aproximadamente de 9:00 a 14:00, con actividades culturales opcionales por las tardes. La duración y los programas están abiertos a cambios y adaptaciones según las necesidades e intereses del alumnado.

DÍA 1 - ¿QUÉ ES LA BULOCRACIA? COMPRENDER LA DESINFORMACIÓN

Welcome

Bienvenida e introducción al grupo. Presentación del curso, de los participantes y de los objetivos. Actividad rompehielos "¿Verdad o clickbait?", en la que los participantes identifican titulares reales y falsos para explorar las primeras impresiones y los sesgos.



Sesión: El mundo de la desinformación.

Exploración interactiva de noticias falsas, imágenes manipuladas y contenido viral. Los participantes descubren cómo la desinformación influye en las emociones y la opinión pública.

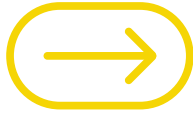


Reto grupal: "Caza Fakes". Los equipos investigan noticias falsas famosas y rastrean cómo se difundieron. Cada equipo analiza un caso, identificando qué lo hizo creíble y qué se podría hacer para desacreditarlo.

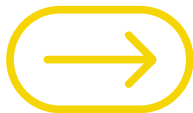


Círculo de reflexión. Debate sobre cómo la desinformación afecta al aprendizaje, la confianza y la participación social de los adultos. Los educadores comparten sus primeras ideas para integrar la alfabetización mediática en su práctica docente.

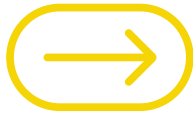
DÍA 2 - DE USUARIOS A FACILITADORES: ENSEÑAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO



Taller: Algoritmos y cámaras de eco. Una simulación práctica en la que cada grupo recibe diferentes "feeds" de contenido digital y experimenta cómo los algoritmos filtran la realidad. El ejercicio termina con una sesión informativa sobre cómo enseñar este fenómeno utilizando herramientas visuales y lúdicas.



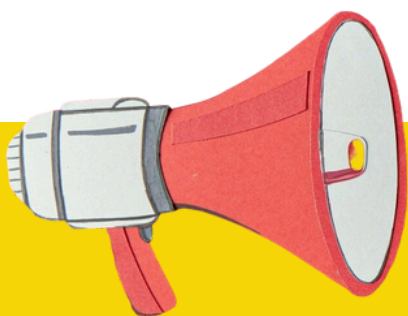
Actividad gamificada: "La fábrica de noticias falsas". Los participantes se dividen en dos equipos: "creadores de fakes" y "verificadores". Los creadores diseñan publicaciones, memes o mensajes de voz falsos, mientras que los verificadores utilizan herramientas de verificación para descubrir la manipulación. La dinámica ilustra cómo se pueden utilizar la creatividad y el humor en la educación de adultos para desarrollar habilidades clave a través del juego.



Mini-lab: El diseño emocional en las redes sociales. Introducción teórica y análisis de cómo las plataformas digitales explotan emociones como la ira o el miedo. Los participantes debaten estrategias para ayudar a los alumnos a reconocer y regular las reacciones emocionales online.



Reflexión: Convertir el juego en aprendizaje. Los educadores identifican cómo la gamificación, la narrativa y los casos de la vida real pueden hacer que el pensamiento crítico resulte más atractivo en entornos educativos no formales.



F A K E

DÍA 3 - HERRAMIENTAS PARA LA VERDAD Y EL APRENDIZAJE INFORMAL



Sesión: Verifica como un pro. Práctica guiada con herramientas reales –Búsqueda inversa de imágenes de Google, TinEye, Maldita.es, InVID, Newtral– para verificar fotos, vídeos y titulares de noticias. Los participantes prueban, comparan y evalúan cuáles son las más adecuadas para sus alumnos.



Visita o charla invitada: En la redacción. Los participantes se reúnen con periodistas locales o expertos en medios de comunicación que comparten procesos de verificación reales, y debaten cómo traducir los métodos profesionales en actividades accesibles para el aula.



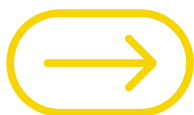
Actividad al aire libre: “Búsqueda de la verdad en Bilbao”. Un rally urbano gamificado que combina exploración y aprendizaje. Mediante códigos QR y pistas ocultas por el casco antiguo, los equipos completan tareas para verificar leyendas locales, publicaciones falsas e historias sorprendentes «casi reales».



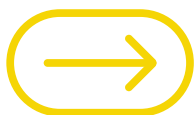
Reflexión grupal. Debate sobre cómo el aprendizaje experiencial puede empoderar a los adultos para que se conviertan en ciudadanos activos e informados.



DÍA 4 - DISEÑAR PARA GENERAR IMPACTO



Taller: “Descifrar las redes sociales”. Los equipos analizan publicaciones simuladas en redes sociales sobre temas cotidianos (salud, política, cultura). Evalúan su fiabilidad, detectan sesgos y justifican su razonamiento. Los formadores aprenden a utilizar este método como herramienta de debate y evaluación en el aula.



Diseño colaborativo: “Mi aula crítica”. Los participantes crean una actividad o un conjunto de herramientas para enseñar la verificación o la concienciación mediática en sus propias instituciones. Diseñan objetivos, materiales y pasos de facilitación, listos para su uso real después del curso.



Debate y reflexión: “Verdad versus viralidad”. Debate final en grupo sobre el papel social de los educadores en la defensa de la verdad y la promoción de la tolerancia en la era digital.



Ceremonia de clausura y entrega de certificados. Los participantes reciben los certificados Erasmus+, se hacen una foto de grupo y celebran con un pequeño aperitivo local (pintxos, café o tarta) para consolidar el intercambio cultural y la cohesión del grupo.

* El programa puede experimentar algunas modificaciones y su contenido se adapta siempre a los conocimientos previos, las expectativas y las necesidades de los participantes. Éstos reciben el material informativo unas semanas antes del inicio del curso.

COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR EL ALUMNADO

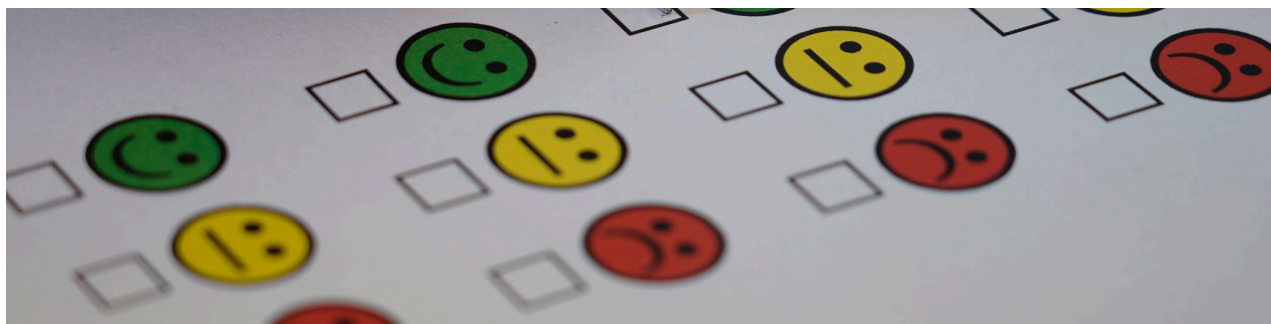


COMPETENCIAS



- Capacidad para identificar y explicar los mecanismos de desinformación.
- Mejora de las habilidades para diseñar y facilitar actividades sobre pensamiento crítico y alfabetización mediática.
- Dominio práctico de herramientas y estrategias de verificación gratuitas.
- Concienciación sobre los aspectos emocionales y éticos de la comunicación digital.
- Confianza para integrar métodos innovadores y lúdicos en la educación de adultos.

SEGUIMIENTO, ACOMPAÑAMIENTO Y EVALUACIÓN



MÉTODOS DE SEGUIMIENTO Y ACOMPAÑAMIENTO DEL ALUMNADO ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA FORMACIÓN

- Contacto continuo con la persona que participa en la formación.
- Cuestionario de evaluación previo y posterior.
- Acompañamiento por parte de la entidad de acogida y la de origen.
- Verificación de las expectativas e intereses de la persona participante.
- Entrevistas individuales.
- Informe de evaluación de la persona participante.
- Encuentros con los demás participantes en la formación: reflexiones y debates en los que se evaluará la calidad de los resultados del aprendizaje.

USO PREVISTO DE LOS RESULTADOS Y EVALUACIÓN

- Aplicación de métodos gamificados y participativos en entornos de educación para adultos.
- Desarrollo de recursos para el aula o campañas de sensibilización sobre alfabetización mediática.
- Difusión de buenas prácticas dentro de redes u organizaciones locales.
- Evaluación mediante observación, comentarios de compañeros y tareas de reflexión final.

CERTIFICACIÓN Y MATERIALES

- Certificado de participación (formato Erasmus+).
- Acceso digital a materiales didácticos y recursos de apoyo.
- Diario de reflexión del participante.
- Recomendaciones de aprendizaje tras el curso.

¿Quieres potenciar mentes críticas y luchar contra la desinformación?

Comprueba las fechas e insíbete por correo electrónico.

Contacto: info@mediacreativa.eu
www.mediacreativa.eu



¡Preinsíbete ahora, sin
necesidad de anticipo!