

**SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE****DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

---

**Nombre de la entidad** FUNDACION EDUCATIVA ACTIVA-T  
**CIF** G98992273  
**Dirección** AVDA BALEARES 34-2º PTA.5  
**CP** 46023  
**Población** VALENCIA  
**Provincia** Valencia  
**Email**  
**Web** [www.fundacionactivate.org](http://www.fundacionactivate.org)

**Redes sociales**

**Instagram** <https://instagram.com/fundacionactivat/?hl=es>  
**Linkedin** <https://www.linkedin.com/company/35706428/admin/feed/posts/>  
**Twitter**  
**Otra** FACEBOOK: <https://debateescolar>

**Fecha de creación de la entidad:** 25/07/2014

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

---

### Nombre del proyecto:

Debate Digital y Creación de Contenidos: Fomentando la New Media Literacy en Jóvenes

**Categoría a la que te presentas**     Uso responsable de la tecnología    

### Descripción del proyecto (Misión)

El proyecto "Debate Digital y Creación de Contenidos: Fomentando la New Media Literacy en Jóvenes" tiene como misión mejorar la alfabetización en nuevos medios (New Media Literacy, NML) entre los jóvenes de secundaria, con el objetivo de capacitarlos para interactuar de manera crítica, ética y responsable en un entorno digital saturado de información. El desarrollo de la NML es fundamental en un contexto donde los adolescentes están expuestos a riesgos como la desinformación, el ciberacoso, y la sobreexposición en plataformas digitales, lo que exige que cuenten con herramientas que les permitan consumir información de manera crítica y crear y compartir contenido digital de forma ética.

La NML se refiere a la capacidad de interactuar con los medios digitales de manera crítica, evaluando la validez de la información, participando activamente en comunidades en línea, y produciendo contenido que respete principios éticos y de seguridad. Actualmente, muchos jóvenes no están suficientemente equipados para lidiar con los riesgos del entorno digital, y carecen de las herramientas necesarias para convertirse en ciudadanos digitales responsables. Este proyecto responde a esta necesidad de desarrollar competencias digitales críticas, permitiendo que los jóvenes comprendan mejor los medios digitales, contribuyan de forma positiva al ecosistema online y tomen decisiones informadas sobre su uso de la tecnología.

Fases del proyecto:

Fase 1: Medición inicial de la NML en los estudiantes

El proyecto comenzará con una evaluación de diagnóstico para medir las competencias iniciales de NML entre los participantes.

Fase 2: Formación online en debate, argumentación y NML

Esta fase consistirá en talleres online diseñados para desarrollar tanto las habilidades de debate y argumentación como las competencias en New Media Literacy.

Fase 3: Charlas online con expertos y anuncio de los temas de debate

En esta fase, se organizarán charlas en línea con expertos en el campo de la tecnología, la seguridad digital y la alfabetización mediática. Estas sesiones proporcionarán a los estudiantes conocimientos especializados

sobre los riesgos y oportunidades del entorno digital.

#### Fase 4: Jornadas de debate entre los equipos de diferentes centros

Los equipos de debate de los diferentes centros educativos participarán en dos jornadas de debate, donde discutirán los temas anunciados previamente.

#### Fase 5: Generación de contenido (podcast y vídeos)

Tras los debates, los estudiantes participarán en la creación de podcasts y vídeos, en los que conversarán con expertos sobre los temas discutidos en los debates y reflexionarán sobre lo aprendido. Estos contenidos se compartirán en plataformas digitales para fomentar la participación de la comunidad y difundir los aprendizajes más allá del aula.

#### Fase 6: Conclusiones y reconocimientos

Al finalizar el proyecto, se celebrará una ceremonia de conclusiones y reconocimientos, en la que se destacarán los equipos de debate y los creadores de podcasts más sobresalientes.

#### Fase 7: Evaluación de impacto y difusión de resultados

Se llevará a cabo una evaluación final para medir cómo ha mejorado la NML de los estudiantes, comparando los resultados con los datos recogidos en la fase de diagnóstico. Los contenidos generados por los estudiantes (podcasts y vídeos) se difundirán públicamente, amplificando el impacto del proyecto y contribuyendo a la alfabetización mediática de una audiencia más amplia.

### **Beneficiarios de la entidad y del proyecto**

Directos:

Estudiantes de entre 12 y 18 años, en particular aquellos que participan en los programas educativos de la Fundación Educativa Activa-T. Estos jóvenes pertenecen a una generación que ha crecido con un acceso prácticamente constante a las tecnologías digitales. Aunque tienen un manejo técnico de las herramientas digitales, a menudo carecen de las competencias necesarias para interpretar críticamente la información, evaluar riesgos y gestionar de manera ética y segura su presencia en el entorno digital.

Indirectos:

Además de los estudiantes, el proyecto también beneficiará a varios grupos indirectos:

Docentes: De los centros educativos participantes que recibirán formación y herramientas sobre alfabetización digital y el uso del debate como metodología educativa.

Familias: Al participar en actividades y acceder a los contenidos generados (vídeos, podcasts), las familias obtendrán mayor conciencia sobre la importancia del uso responsable de la tecnología y cómo pueden apoyar a sus hijos en el entorno digital.

La comunidad educativa y digital: A través de la difusión de los contenidos creados por los estudiantes (podcasts y vídeos), el proyecto tiene el potencial de llegar a una audiencia mucho más amplia, beneficiando a la comunidad educativa y a otros jóvenes que accedan a los recursos creados.

### **Justificación de impacto positivo del proyecto**

El principal reto social que aborda el proyecto es mejorar las competencias en alfabetización digital crítica (New Media Literacy) entre los adolescentes, en un contexto donde la hiperconectividad y la presencia constante de tecnología son características de su vida diaria. Si bien los jóvenes son considerados nativos digitales por su familiaridad con las herramientas tecnológicas, muchas veces carecen de la capacidad crítica para interpretar la información que consumen, proteger su privacidad y participar de forma ética en el entorno digital.

Este reto se manifiesta en varios aspectos:

Desinformación y noticias falsas: Los jóvenes están constantemente expuestos a la desinformación en las redes sociales, pero no siempre tienen las habilidades necesarias para detectar y desmentir noticias falsas o manipulación de la información.

Riesgos asociados al uso de las redes sociales: Desde el ciberacoso hasta la sobreexposición de datos personales, muchos adolescentes se enfrentan a riesgos que no siempre saben cómo gestionar de manera segura y responsable.

Privacidad y seguridad en línea: A pesar de estar familiarizados con las plataformas digitales, los jóvenes a menudo desconocen las medidas necesarias para proteger su privacidad en línea, lo que los deja vulnerables a la explotación de datos y otros riesgos relacionados con la seguridad digital.

Comportamiento ético y responsable en la creación de contenido: Muchos jóvenes participan en la creación y difusión de contenido en redes sociales, pero sin una comprensión clara de las implicaciones éticas y de seguridad de lo que comparten. Aprender a crear contenido de manera ética es crucial en un entorno donde la viralidad puede amplificar tanto los mensajes positivos como los negativos.

Se abordan estos retos proporcionando a los estudiantes las competencias necesarias para interactuar de manera crítica, ética y responsable con los medios digitales, fomentando el desarrollo de New Media Literacy. A través de talleres online, debates estructurados y la generación de contenido multimedia, los estudiantes adquieren herramientas para navegar con seguridad por el entorno digital, identificar desinformación, proteger su privacidad y comportarse de manera responsable como creadores de contenido.

Beneficios clave del proyecto:

Desarrollo de pensamiento crítico

Mejora de la seguridad en línea

Producción de contenido ético y responsable

Contribución al bienestar digital

Colectivos que se benefician del proyecto:

Estudiantes: El proyecto beneficia directamente a más de 500 estudiantes de entre 12 y 18 años, que participarán en formaciones online sobre debate, NML y creación de contenido digital. Un subconjunto de estos estudiantes, unos 120, participará en las jornadas de debate.

Docentes: Más de 40 docentes que participan en las formaciones sobre alfabetización digital y debate.

Familias: Más de 350 personas en las familias de los estudiantes se beneficiarán indirectamente por las conversaciones en el hogar sobre el uso responsable de la tecnología.

Comunidad educativa: El impacto del proyecto se extiende más allá de los participantes directos por la difusión de los contenidos generados.

Impacto potencial en otras escuelas y comunidades: Con la difusión pública de los contenidos generados, el proyecto tiene el potencial de inspirar y formar a otros centros educativos en la importancia de la New Media Literacy, expandiendo el alcance e impacto a largo plazo en otras regiones.

### **Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico**

La digitalización y conectividad son componentes importantes en el diseño y desarrollo del proyecto, al permitir implementar de manera efectiva de las actividades y ampliar el alcance. A continuación se detallan cómo el proyecto utiliza y se beneficia de la tecnología:

#### Formaciones online interactivas (Fase 2):

El proyecto ofrece talleres online sobre New Media Literacy (NML), debate y argumentación. El uso de plataformas digitales permite llegar a un número mayor de estudiantes sin las limitaciones de la infraestructura física.

Los estudiantes podrán participar en sesiones interactivas desde cualquier lugar con acceso a Internet, lo que elimina barreras geográficas y asegura un acceso equitativo al contenido formativo.

Las formaciones se diseñan para ser participativas y dinámicas, utilizando herramientas como cuestionarios en tiempo real, encuestas interactivas, y espacios para preguntas y respuestas en vivo con los formadores.

Las formaciones se grabarán y colgarán para poder utilizarse de manera asíncrona.

#### Charlas en línea con expertos (Fase 3):

A través de la conectividad digital, los estudiantes tendrán la oportunidad de participar en charlas virtuales con

expertos en tecnología, medios digitales, seguridad online y debate.

Estas charlas se llevarán a cabo en plataformas de videoconferencia y permitirán que los estudiantes interactúen con profesionales que, de otro modo, no estarían disponibles para sesiones presenciales. Esta modalidad de charlas en línea enriquece el aprendizaje y permite un acceso a expertos de distintos lugares del mundo, ampliando la perspectiva de los estudiantes.

Las charlas se podrán grabar y compartir posteriormente, lo que asegura que los estudiantes y otros interesados puedan revisarlas cuando lo necesiten.

#### Generación de contenido multimedia (podcasts y vídeos) (Fase 5):

Los estudiantes utilizarán herramientas digitales para crear contenido multimedia en forma de podcasts y vídeos. Estas herramientas permitirán a los jóvenes desarrollar habilidades en producción y edición digital, mientras aplican lo aprendido sobre NML en la creación de contenidos responsables y éticos.

Los estudiantes aprenderán a usar software de edición de audio y vídeo, lo que les permitirá crear contenido de alta calidad, que luego será compartido en plataformas digitales, como redes sociales, sitios web escolares, y canales educativos.

El proceso de creación de contenido les enseñará cómo manejar la tecnología digital no solo como consumidores, sino también como creadores activos de contenido que pueden contribuir a la conversación sobre el uso responsable de la tecnología.

#### Difusión de contenidos y resultados (Fase 6):

Los podcasts y vídeos creados por los estudiantes se compartirán en plataformas digitales, amplificando el impacto del proyecto más allá de los participantes directos. Las redes sociales y sitios web educativos se utilizarán para difundir los mensajes sobre NML, alcanzando a una audiencia más amplia, incluyendo otros estudiantes, familias y la comunidad educativa.

Además, al difundir los contenidos en línea, el proyecto se beneficia de la viralidad potencial de las plataformas sociales, lo que puede aumentar la sensibilización sobre el uso responsable de la tecnología entre un público más amplio.

## DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

---

**Número de empleados de la entidad** 2

**Ingresos 2023** 53.000,00 EUROS

### **Principal fuente de los ingresos**

INGRESOS DE PROMOCIONES Y COLABORADORES

### **Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto**

NO TENEMOS AYUDAS PUBLICAS

LAS AYUDAS SON PRIVADAS, procedentes de la colaboración con Centros Educativos Publicos y Privados.



## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

---

**En qué fase está el proyecto** Inicial. Ha empezado hace poco

---

### **Medición de impacto**

El OBJETIVO:

Mejorar las habilidades comunicativas y de pensamiento crítico de los chicos y chicas de secundaria, con el objetivo de capacitarlos para interactuar de manera crítica, ética y responsable en un entorno digital saturado de información.

La NEW MEDIA LITERACY, se refiere a la capacidad de interactuar con los medios digitales de manera crítica, OBJETIVO fundamental para evaluar la validez de la información, participando activamente en comunidades en línea, y produciendo contenidos que respeten principios éticos y de seguridad.

El proyecto se desarrolla en 7 fases, en cada una de ellas en las cuales se medirán las competencias y habilidades en función con los chicos y chicas participantes, en cada una de las FASES, se realizarán evaluaciones periódicas antes y después de las formaciones impartidas en los centros educativos tanto a docentes como a los chicos y chicas participantes.

La evaluación final para medir cómo ha mejorado la NML, de los estudiantes, comparándolas con los datos de la fase de diagnóstico.

### **¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?**

El premio y reconocimiento nos puede ayudar a hacer más extensivo el proyecto "DEBATE DIGITAL Y CREACIÓN DE CONTENIDOS", y poder llegar a más centros y más chicos y chicas.

En la fase de comunicación del proyecto buscaremos contar con más apoyos de los centros educativos y compartir entre los diferentes agentes públicos y privados en la que se genera diálogo, colaboración.

Podremos premiar a los equipos de debate y creación de contenidos podcasts más sobresalientes.

### **Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas**

Es lógico que cuanto más fondos el proyecto podrá crecer más y podrá llegar a más centros y más personas, crecer con responsabilidad y con la máxima calidad.

El proyecto DEBATE DIGITAL Y CREACIÓN DE CONTENIDOS, lo que buscamos con este proyecto es otorgar herramientas de debate a los jóvenes para conseguir dar voz a estas personas y que consigan mejorar el espacio en el que viven, sabemos que con estas mismas habilidades de comunicación y de pensamiento crítico podrán interactuar con los medios digitales de manera crítica, evaluando la validez de la información, produciendo contenidos que respeten principios éticos y de seguridad.

Los podcasts y vídeos creados por los estudiantes se compartirán en plataformas digitales, amplificando el impacto del proyecto más allá de los participantes directos.

Las redes sociales y sitios web educativos se utilizarán para difundir los mensajes sobre NML, alcanzando a

una audiencia más amplia.

En la Fundación Educativa Activa-t llevamos 12 años trabajando en la formación de debate y oratoria para niños y niñas desde los 10 años hasta los 18 años dentro de los centros educativos y consideramos que las distintas temáticas que se quieren trabajar ayudan a dirigir el proyecto.

Para poder continuar este proyecto en curso, deberíamos pedir un pago a los equipos participante.

Pensamos desarrollar este proyecto en solitario, de momento no contemplamos alianzas.

## DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

---

**Nombre** JAVIER \_\_\_\_\_  
**Apellido** PAGAN CASTAÑO \_\_\_\_\_  
**Email** \_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

---

**Nombre** JUAN \_\_\_\_\_  
**Apellido** PAGAN TUDELA \_\_\_\_\_  
**Email** \_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

---

**Nombre** \_\_\_\_\_  
**Apellido** \_\_\_\_\_  
**Email** \_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

---

**Descárgate la plantilla y rellénala.**

fundacion\_educativa\_activa.tplantillaresumen\_2024\_(1).pptx

---

**Añadir logo de la entidad (opcional)**

logo-fundacion\_educativa\_activa-t.jpg

---

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

logo-fundacion\_educativa\_activa-t.jpg

---