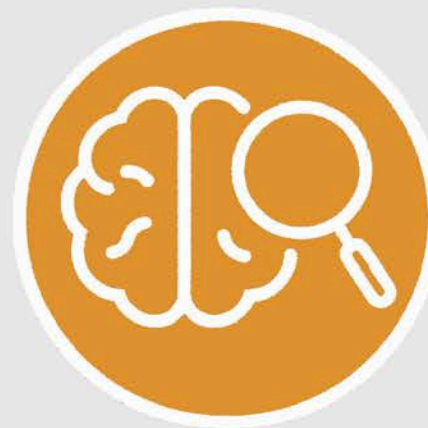
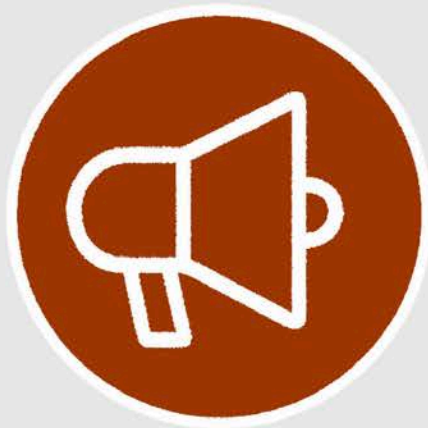


USO RESPONSABLE DE LAS REDES Y CAMPAÑAS DIGITALES



Co-funded by
the European Union

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS DEL CURSO

Módulo 1

BIENESTAR DIGITAL, AUTOESTIMA E IMAGEN CORPORAL

07

Módulo 2

DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS:
ENTORNO DIGITAL Y PRESENCIAL

30

Módulo 3

INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS CRÍTICO DE
CONTENIDOS EN REDES SOCIALES

66

Módulo 4

RECONOCER Y PROMOVER VALORES CÍVICOS
A TRAVÉS DE REDES DIGITALES

97

Módulo 5

CREACIÓN DE CONTENIDO PARA CAMPAÑAS
EN REDES SOCIALES

118

Módulo 6

EVALUACIÓN Y PRESENTACIÓN DE CAMPAÑAS
EN REDES SOCIALES

148

CONCLUSIÓN

SOCIOS






INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido al Programa de Capacitación Juvenil de PeerCo!



Nos complace darle la bienvenida al Programa de Capacitación Juvenil de PeerCo, una experiencia de aprendizaje innovadora diseñada para estudiantes de 15 a 19 años. Este programa es parte de “PeerCo – Empoderando a los estudiantes de secundaria contra la distorsión causada por las redes sociales a través de la colaboración”. Asociación estratégica en educación escolar cofinanciada por la Unión Europea a través del Programa Erasmus+ (Proyecto n.º 2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626).

El proyecto PeerCo reúne una red diversa de escuelas, ONG, empresas y expertos en formación de España, Italia, Bulgaria, Serbia, Turquía y Lituania. Juntos, buscamos dotar a los jóvenes de las herramientas y la mentalidad necesarias para desarrollarse como ciudadanos digitales responsables.



El programa de capacitación se centra en fortalecer la alfabetización mediática, el pensamiento crítico y el uso significativo de las herramientas digitales y las redes sociales. Aborda uno de los desafíos más urgentes de la actualidad: el impacto de las redes sociales en la autoimagen y el comportamiento social de los jóvenes. En lugar de dejar que las redes sociales los definan, PeerCo anima a los estudiantes a participar activamente en la configuración del mundo digital que los rodea.





En el entorno digital actual, los estudiantes navegan constantemente por un flujo de contenido: comparaciones, estándares poco realistas y, a veces, información engañosa que puede influir en cómo se ven a sí mismos y a los demás.





Al mismo tiempo, las redes sociales tienen un enorme potencial para la creatividad, el aprendizaje, la autoexpresión y el impacto social positivo. Esta formación apoya a los estudiantes en el desarrollo de la conciencia, la confianza y el sentido de la responsabilidad para que puedan usar estas plataformas de forma reflexiva y con propósito.



A través de este programa, los estudiantes aprenderán a:

- 
- 
- Reconocer la intención detrás de los diferentes tipos de contenido en línea.
 - Identificar y hacer frente a los mensajes distorsionados que pueden influir negativamente en la autopercepción,
 - Dar un uso positivo, educativo y responsable a las redes sociales.
 - Colaborar con otros compañeros para crear una comunidad digital más solidaria y constructiva.




Te animamos a participar en esta iniciativa de aprendizaje y colaboración, donde la creatividad digital se une al espíritu crítico y donde tu opinión cuenta de verdad.





Acerca del curso de formación



Título del curso: Uso responsable de las redes y campañas digitales (“Fuertes en la red, fuertes por dentro”- curso de formación)

Número de módulos: 6


Público objetivo: Jóvenes de 15 a 19 años




¿QUÉ VAS A APRENDER?




1. Desarrollar habilidades de comunicación tanto en contextos online como offline, incluyendo la expresión de emociones, la escucha activa y el diálogo respetuoso.




2. Promover el bienestar digital a través de hábitos saludables frente a las pantallas, la autorreflexión y la gestión emocional en entornos digitales.









3. Reforzar la autoestima y la aceptación de la imagen corporal, impulsando la reflexión crítica ante los estándares de belleza irreales y el respeto a la diversidad.





4. Potenciar la alfabetización mediática y el pensamiento crítico, capacitando a los alumnos para analizar, cuestionar y verificar la fiabilidad de los contenidos y fuentes en la red.









5. Fomentar un uso consciente y con propósito de las redes sociales, transformando el consumo pasivo en una participación activa, creativa y educativa.





6. Fomentar la participación cívica y la responsabilidad digital, ayudando a los estudiantes a identificar problemas y valores sociales que forman parte de sus inquietudes.








7. Desarrollar habilidades en la creación de campañas, incluida la planificación de contenidos, el uso de la narrativa (storytelling), el diseño visual y la claridad del mensaje en diversos formatos.



8. Promover una comunicación digital segura, respetuosa e inclusiva, combatiendo estereotipos nocivos, la desinformación y exclusión.






9. Capacitar al alumnado para realizar el seguimiento y la evaluación del impacto de sus acciones digitales, comprendiendo tanto el alcance como la calidad de la interacción (engagement).



10. Reforzar la confianza de los estudiantes al presentar y compartir su trabajo, fomentando la oratoria, la colaboración y el vínculo con la comunidad.

MÓDULO 1

Bienestar Digital, Autoestima e Imagen Corporal



Este módulo explora el bienestar digital y su impacto en la autoestima y la imagen corporal. Se centra en fomentar hábitos equilibrados, técnicas de desconexión y la toma de conciencia sobre la salud mental y emocional en el entorno digital.

Módulo 1: Bienestar Digital, Autoestima e Imagen Corporal

Palabras clave: Hábitos digitales, imagen personal en la red, tiempo de uso, diversidad corporal, redes sociales, desconexión digital, bienestar emocional, autoconfianza, autoestima.

Alcance

Este módulo ofrece una visión fundamental del bienestar digital para adolescentes, con especial hincapié en el uso equilibrado de los dispositivos, la conciencia emocional y la influencia de los medios. Se centra en estrategias personales para fomentar hábitos adecuados, sin abordar patologías clínicas ni intervenciones psicológicas profundas. El enfoque es práctico, reflexivo y adaptado a este rango de edad.

Objetivos formativos

- Concienciar sobre el impacto del uso digital en el bienestar, la autoestima y la imagen corporal.
- Ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre sus propios hábitos digitales y sus reacciones emocionales.
- Fomentar rutinas equilibradas que incluyan periodos de desconexión y actividades de carácter presencial.
- Fomentar el pensamiento crítico ante el contenido digital y su influencia en la imagen personal.

Marco teórico

En las últimas dos décadas, la tecnología ha transformado la forma en que los jóvenes se relacionan y se perciben a sí mismos. Las investigaciones asocian el uso excesivo de redes sociales con una menor autoestima e insatisfacción corporal, derivadas de la comparación con modelos idealizados. Por ello, este módulo destaca la importancia del equilibrio digital y la alfabetización mediática. A través del aprendizaje activo y el trabajo entre iguales, se dota al alumnado de herramientas para gestionar su salud emocional, cuestionar representaciones irreales en la red y desarrollar una mayor autoconciencia y confianza.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
1. Conceptos fundamentales del bienestar digital	<ul style="list-style-type: none">- Definir el concepto de bienestar digital e identificar cómo el tiempo de uso de los dispositivos afecta al estado de ánimo, al sueño y a la concentración.- Reconocer los signos de sobrecarga digital, tales como la irritabilidad, la falta de atención o la fatiga.- Identificar al menos dos riesgos potenciales derivados de un uso desequilibrado de la tecnología.
2. Desarrollo de rutinas y hábitos saludables	<ul style="list-style-type: none">- Reflexionar sobre los propios hábitos digitales, identificando las actividades predominantes tanto en la red como en el entorno presencial.- Definir objetivos personales para mejorar las rutinas digitales y optimizar el uso del tiempo.- Aplicar técnicas básicas de bienestar digital, tales como la desconexión programada, los periodos libres de dispositivos y las prácticas de atención plena (mindfulness).

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar entre el consumo pasivo y la interacción activa en el uso de dispositivos y redes sociales. - Identificar contenidos de valor basados en intereses personales que fomenten una participación digital consciente y con propósito.
3. La autoestima en la era digital	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el impacto del contenido digital (filtros, retoques y tendencias) en la propia autoimagen y en la confianza personal. - Conocer estrategias de protección del bienestar mental frente a estándares estéticos idealizados o irreales. - Reconocer que la diversidad corporal y la autoestima son independientes de los cánones y normas de apariencia impuestos en la red.
4. Imagen corporal e influencia de las redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar críticamente sobre los ideales estéticos en los medios digitales, identificando estereotipos nocivos y contenidos editados o retocados. - Desarrollar la capacidad de cuestionar y desafiar los cánones de belleza irreales y las representaciones digitales que afecten negativamente a la autoimagen.
<p>Conclusión: El bienestar digital trasciende la mera reducción del tiempo de uso; implica tomar conciencia de cómo la vida en la red condiciona nuestras emociones y conductas. Al comprender la influencia del contenido digital en la imagen personal, el alumnado puede desarrollar hábitos más saludables y fortalecer su autoestima. Asimismo, este proceso fomenta el apoyo mutuo y la colaboración como pilares para una convivencia digital positiva..</p>	



Unidad N° 1

Conceptos Fundamentales del Bienestar Digital



Resultados de aprendizaje

- Definir el bienestar digital e identificar cómo el tiempo de uso de los dispositivos afecta al estado de ánimo, al sueño y a la capacidad de concentración.
- Reconocer los síntomas de la sobrecarga digital, tales como la irritabilidad, la falta de atención o la fatiga.
- Identificar al menos dos riesgos potenciales derivados de un uso desequilibrado de la tecnología.

Contexto teórico

Esta unidad se fundamenta en el aprendizaje socioemocional y la alfabetización mediática para fomentar la autoconciencia digital. Mediante el "Registro de emociones", el alumnado realiza un ejercicio de metacognición sobre el impacto de sus hábitos, utilizando narrativas visuales que facilitan la autoexpresión.

Por otro lado, las dinámicas de role-playing sobre sobrecarga digital permiten trabajar el aprendizaje vivencial y la toma de perspectiva, enseñando a identificar desequilibrios y ensayar respuestas de apoyo. El diálogo grupal refuerza el pensamiento crítico y la conciencia social. En conjunto, estas actividades capacitan al alumnado para la autorregulación, permitiéndoles detectar patrones nocivos y establecer una relación equilibrada con la tecnología

Actividad 1

MI RASTREADOR DE ESTADO DE ÁNIMO DE TIEMPO DE PANTALLA

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: individual y pequeños grupos.

Descripción de la actividad:

El alumnado registra sus emociones antes y después de utilizar sus plataformas digitales favoritas durante dos días. Posteriormente, crean un cómic o una infografía que sintetice sus hallazgos para, finalmente, debatir en grupo las tendencias y sorpresas detectadas.

Procedimiento:

1. **Debate introductorio:** "¿Cómo influye el tiempo de uso de los dispositivos en vuestro estado de ánimo?" (10 min).
2. **Entrega de la plantilla de seguimiento:** Los estudiantes registrarán sus hábitos y estados emocionales asociados durante 3 días (10-15 min).
3. **Reflexión grupal:** Análisis de patrones en pequeños grupos, compartiendo experiencias de forma voluntaria (10 min).
4. **Puesta en común:** Elaboración de un listado de patrones comunes en la pizarra y propuesta de estrategias de cambio (10 min).

Resultados:

- Reflexionar sobre los propios hábitos digitales.
- Identificar las reacciones emocionales vinculadas al tiempo de uso.
- Establecer objetivos personales basados en la autoconciencia.

Recursos materiales:

Papel, lápices de colores o herramienta de dibujo digital; plantilla de registro del estado de ánimo (Mood Tracker).

Enfoque pedagógico:

Narrativa visual, diario reflexivo y aprendizaje entre iguales.

Recursos tecnológicos:

Opcional: tabletas o portátiles para la creación de cómics digitales o infografías. o infografías.

Atención a la diversidad:

Uso de emojis e iconos para alumnos con dificultades de lectoescritura; alternativas de reflexión oral o visual para garantizar la inclusión.

Actividad 2

JUEGO DE ROL SOBRE LA SOBRECARGA DIGITAL

Duración: 40 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

El alumnado asume personajes que presentan síntomas de sobrecarga digital. Tras representar las situaciones e identificar las señales de alerta, se realiza una lluvia de ideas para proponer soluciones y respuestas de apoyo.



Procedimiento:

1. Introducción: Explicación de los signos de sobrecarga digital (5 min).
2. Asignación de casos: Los grupos reciben un escenario específico (ej. estrés por redes sociales, fatiga por videojuegos) (5 min).
3. Preparación: Los estudiantes crean breves representaciones que muestren el problema y sus posibles soluciones (15 min).
4. Escenificación y reflexión: Representación ante el grupo-clase, seguida de una reflexión compartida sobre su relevancia en la vida real (15 min).

Resultados de aprendizaje:

- Reconocer signos de sobrecarga digital.
- Identificar los riesgos del uso desequilibrado de la tecnología.
- Ejercitar la empatía y la autoconciencia emocional.

Recursos materiales:

Tarjetas de roles, fichas con escenarios, espacio diáfano en el aula.

Enfoque pedagógico:

Dramatización (role-playing), simulación y resolución de problemas de forma colaborativa.

Atención a la diversidad:

Guiones simplificados para alumnos con barreras lingüísticas; agrupamientos heterogéneos (niveles mixtos) para fomentar el aprendizaje cooperativo.

Conclusión de la unidad

El alumnado toma conciencia de cómo las plataformas digitales condicionan sus emociones y conductas. A través del registro del estado de ánimo y las dinámicas de dramatización, los estudiantes reflexionan sobre sus hábitos personales, aprenden a detectar señales de sobrecarga y desarrollan estrategias de apoyo mutuo. Esta unidad fomenta la empatía, la autoconciencia emocional y la capacidad de aplicar medidas prácticas para consolidar un uso de la tecnología más saludable y equilibrado.





Desarrollo de Rutinas y Hábitos Saludables



Resultados

- Reflexionar sobre los hábitos digitales, identificando actividades predominantes (virtuales y presenciales) y estableciendo objetivos personales de mejora.
- Aplicar técnicas de bienestar, como la desconexión digital, periodos sin pantallas y prácticas de atención plena.
- Diferenciar entre el uso de pantalla pasivo y activo, comprendiendo su impacto en la salud.
- Identificar contenidos significativos de interés personal que promuevan una participación digital intencionada.

Contexto teórico

Esta unidad integra el aprendizaje metacognitivo, la autorregulación y la atención plena para que el alumnado rediseñe sus rutinas digitales con mayor propósito. En la actividad «Mi día digital», los estudiantes realizan un mapa visual para analizar su uso de pantallas, diferenciando entre interacción pasiva y activa para favorecer el establecimiento de metas.

Asimismo, el «Desafío de Atención Plena» aplica el aprendizaje experiencial mediante actividades sin conexión que refuerzan la regulación emocional y la concentración. En conjunto, estas dinámicas promueven la autonomía y la intencionalidad, impulsando un cambio de comportamiento positivo alineado con los marcos de aprendizaje socioemocional (SEL).

Actividad 1

MI PÓSTER DEL DÍA DIGITAL

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: individual y en parejas.

Descripción:

El alumnado representa cronológicamente un día lectivo típico en un póster, diferenciando el tiempo de conexión y desconexión. Posteriormente, proponen alternativas para mejorar el equilibrio mediante actividades significativas sin pantallas.

Procedimiento:

1. Línea de tiempo: Elaboración visual de una cronología que refleje un día digital típico (15 min).
2. Categorización: Uso de códigos de colores para distinguir el tiempo de pantalla pasivo del activo (10 min).
3. Reflexión individual: Análisis personal sobre momentos de desconexión necesarios y prioridades diarias (10 min).
4. Intercambio: (Opcional) Los estudiantes comparten y debaten sus carteles por parejas (5 min).
5. Exposición: Muestra de los pósteres en el aula para generar conciencia grupal (5-10 min).

Resultados:

- Reflexionar sobre los hábitos digitales personales.
- Establecer metas para rutinas digitales más saludables.
- Distinguir entre tiempo frente a pantalla pasivo y activo.

Unidad N° 2

Desarrollo de Rutinas y Hábitos Saludables

Recursos materiales:

Papel continuo o cartulinas, rotuladores y plantillas de diseño para el póster.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje basado en la creación (hands-on), reflexión individual y retroalimentación entre iguales.

Recursos tecnológicos:

Opcional: tabletas para diseño de carteles digitales.

Atención a la diversidad:

Uso de plantillas gráficas adaptadas para perfiles visuales.

Proporcionar estructuras de frases de apoyo para el alumnado con dificultades de expresión o barreras idiomáticas.

Actividad 2

DESAFÍO DE MINUTOS DE ATENCIÓN PLENA

Duración: 5-10 min diarios (una semana) + 30 minutos de puesta en común.

Agrupamiento: individual y grupo-clase.

Descripción de la actividad:

El alumnado realiza breves prácticas de atención plena (respiración, caminata consciente o registro diario) de 3 a 5 minutos al día. Documentan su experiencia para analizar el impacto de estos momentos de desconexión en su bienestar.

Unidad N° 2

Desarrollo de Rutinas y Hábitos Saludables

Procedimiento:

1. Introducción: Presentación de los conceptos de atención plena y desconexión digital (5 min).
2. Elección del momento: Cada estudiante elige un hábito diario para desconectarse (ej. durante las comidas o antes de dormir).
3. Diario de reflexión: Durante 5 días, los alumnos completan un breve registro sobre sus sensaciones durante la actividad.
4. Debate grupal: Puesta en común al finalizar la semana: "¿Qué resultó más difícil?", "¿Qué habéis descubierto?".
5. Mural de aprendizaje: Recopilación de las conclusiones de la clase en un póster físico o una pizarra digital compartida.

Resultados:

- Aplicar técnicas prácticas para mantener y mejorar el bienestar digital.
- Experimentar los beneficios directos de la atención plena en la reducción del estrés digital.
- Reflexionar sobre las respuestas emocionales ante la ausencia de estímulos digitales.

Recursos materiales:

Folleto del menú de atención plena, hoja de trabajo de reflexión

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje experiencial, autoevaluación

Atención a la diversidad:

Apoyos visuales; actividades variadas (físicas, visuales o auditivas) adaptadas a estudiantes neurodivergentes o con diferentes estilos de aprendizaje.

Conclusión de la unidad

El alumnado desarrolla una comprensión profunda de sus rutinas digitales y adquiere herramientas prácticas para optimizarlas. Al distinguir entre el consumo pasivo y la interacción activa, los estudiantes establecen objetivos personales realistas y experimentan los beneficios de la atención plena en su día a día. Esta unidad consolida hábitos equilibrados, potencia la autorreflexión y promueve una presencia digital intencional, saludable y con propósito.





Unidad N° 3

La Autoestima en la Era Digital

Resultados de aprendizaje

- Analizar el impacto del contenido digital (filtros, algoritmos y tendencias) en la autoimagen y la confianza personal.
- Aplicar estrategias de protección del bienestar mental frente a estándares corporales idealizados o irreales en las redes sociales.
- Reconocer la diversidad corporal y el valor propio como elementos independientes de las normas de apariencia digitales.

Contexto teórico

Esta unidad integra la alfabetización mediática, la psicología positiva y la teoría del autoconcepto para examinar críticamente las influencias digitales en la autoestima. A través de la identificación de imágenes alteradas, se fomenta el pensamiento analítico y se desarrollan mecanismos de defensa contra la presión estética online.

Asimismo, mediante la educación basada en fortalezas, el alumnado identifica y pone en valor cualidades no físicas a través de la expresión creativa. En conjunto, estas actividades desarrollan la conciencia crítica frente a expectativas irreales, fortaleciendo la resiliencia y la identidad personal. El intercambio grupal y la reflexión visual refuerzan la empatía y la seguridad en uno mismo en el entorno digital.

Actividad 1

¿EDITADAS O REALES? ¿CÓMO NOS AFECTAN LAS IMÁGENES EN LÍNEA?

Duración: 40 minutos.

Agrupamiento: grupo pequeño/pareja.

Descripción:

El alumnado analiza una selección de publicaciones y fotografías de redes sociales, diferenciando entre contenido real y editado. El objetivo es identificar las huellas de la edición digital y reflexionar sobre cómo estos estándares de belleza idealizados condicionan la autoestima.

Procedimiento:

1. Presentación de imágenes reales frente a retocadas (10 min).
2. Por parejas, clasifican imágenes en "probablemente reales" o "probablemente editadas", (10 min).
3. Debate dirigido sobre cómo el uso de filtros distorsiona la percepción de la propia imagen (10 min).
4. Elaboración de un collage rápido (digital o físico) bajo el lema: "Soy más que mi imagen" (10 min).
5. Cierre (opcional): Los estudiantes escriben un mensaje a su "yo del futuro" sobre cómo mantener la confianza frente a las presiones estéticas online.

Resultados:

- Comprender la influencia del contenido idealizado en línea.
- Aprender estrategias para proteger la autoimagen.
- Reconocer normas de apariencia poco realistas.

Recursos materiales:

Bancos de imágenes seleccionadas (físicas o digitales), guías de discusión dirigida y materiales para la creación del collage (cartulinas o herramientas de diseño).

Enfoque pedagógico:

Alfabetización mediática y digital, fomento del pensamiento crítico y aprendizaje dialógico mediante la discusión grupal.

Recursos tecnológicos:

Dispositivos móviles o tabletas para el análisis imágenes.

Atención a la diversidad:

Comparaciones visuales; el trabajo en grupo ayuda con la comprensión para todos los niveles de habilidad.

Actividad 2

ÁRBOL DE LA AUTOESTIMA

Duración: tarea previa + 30 min en clase.

agrupamiento: individual y grupo-clase.

Descripción de la actividad:

Cada estudiante dibuja un árbol que representa sus fortalezas y cualidades no relacionadas con la apariencia (por ejemplo, raíces = valores, tronco = talentos, hojas = logros).

Procedimiento:

1. Los estudiantes dibujan un árbol: raíces = valores, tronco = fortalezas/talentos, hojas = logros/cosas que disfrutan. (15 min.)
2. Tema de debate: ¿Qué te define más allá de tu imagen? (5 min.)
3. En parejas, los estudiantes comparten una fortaleza o valor. (5-7 min.)
4. Opción de decorar y exhibir árboles para crear un "Bosque de Autoestima". (8-10 min.)
5. Resumen: Diario rápido: «Algo de lo que me siento orgulloso hoy». (5 min.)

Resultados:

- Identificar y valorar cualidades personales independientes de la apariencia física.
- Fortalecer el autoconcepto mediante el reconocimiento de logros y valores propios.
- Desarrollar resiliencia frente a la comparación social en entornos digitales.

Recursos materiales:

Papel de dibujo (plantilla de árbol), rotuladores.

Enfoque pedagógico:

Autorreflexión creativa, afirmación entre pares

Atención a la diversidad:

Apoyo a la neurodiversidad: proporcionar una lista de adjetivos de fortalezas para ayudar a quienes tengan dificultades para identificar sus propias cualidades.

Conclusión de la unidad

El alumnado examina críticamente cómo los contenidos, filtros y tendencias digitales condicionan su autoimagen. A través del análisis mediático, los estudiantes aprenden a identificar y desmitificar estándares de belleza irreales, poniendo en valor sus propias fortalezas y cualidades no físicas. Esta unidad consolida la autoestima, la alfabetización mediática y la resiliencia, promoviendo la construcción de una identidad positiva y el desarrollo de redes de apoyo mutuo entre iguales frente a las presiones del entorno digital.





Unidad N° 4

Imagen Corporal e Influencia Digital



Resultados de aprendizaje

- Los estudiantes pueden reflexionar críticamente sobre los ideales corporales en los medios digitales y reconocer estereotipos nocivos o contenido editado.
- Los estudiantes desarrollan la capacidad de cuestionar y desafiar estereotipos dañinos o contenidos alterados.

Contexto teórico

Esta unidad combina la alfabetización mediática, la pedagogía crítica y el aprendizaje socioemocional (SEL) para dotar al alumnado de herramientas frente a las presiones estéticas digitales. A través de la técnica del «Ad-Busting» (contrapublicidad), los estudiantes deconstruyen mensajes mediáticos para reconstruirlos bajo una mirada inclusiva y empoderadora, activando su iniciativa creativa.

Asimismo, se trabajan las habilidades de comunicación mediante la simulación de interacciones ante situaciones de negatividad corporal. A través del juego de roles, el alumnado aprende a responder con asertividad y a desafiar el lenguaje ofensivo. En conjunto, estas actividades promueven el pensamiento crítico, la positividad corporal y la resistencia activa a los estereotipos, consolidando una cultura digital más saludable y una mayor confianza personal.

Actividad 1

CARTEL QUE DESMIENTE LA PUBLICIDAD

Duración: 50 minutos.

Agrupamiento: parejas o grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes seleccionan un anuncio de productos de belleza o moda y analizan los mensajes ocultos. Posteriormente, rediseñan el anuncio para fomentar la positividad corporal y la inclusión.

Procedimiento:

1. Exhibición de 2 o 3 anuncios reales para debatir: "¿Qué ideales nos venden más allá del producto?" (8 min).
2. Los grupos seleccionan un anuncio y lo intervienen, reescribiendo los eslóganes para proyectar un mensaje realista y honesto (10 min).
3. Creación del nuevo anuncio utilizando técnicas de collage, ilustración o herramientas digitales (20 min).
4. Exposición de los trabajos en el aula y sesión de retroalimentación colectiva (10 min).

Resultados:

- Reflexionar críticamente sobre los ideales corporales proyectados en los medios de comunicación.
- Cuestionar los estereotipos y normas estéticas nocivas.
- Promover la representación inclusiva y diversa en entornos digitales.

Recursos materiales:

Anuncios impresos, tijeras, pegamento, materiales para carteles.

Enfoque pedagógico:

Narrativa visual, alfabetización crítica de medios y rediseño creativo orientado al cambio social.

Recursos tecnológicos:

Opcional: herramientas de diseño digital.

Atención a la diversidad:

Proporcionar un banco de anuncios de ejemplo y plantillas de diseño; permitir el uso de recursos táctiles o digitales según las necesidades motrices o de aprendizaje del alumnado.

Actividad 2

¿QUÉ DIRÍAS?

Duración: 30 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

A través de situaciones hipotéticas, el alumnado analiza casos de publicaciones donde se manifiesta negatividad corporal. Los grupos proponen respuestas asertivas de apoyo y debaten sobre el impacto emocional del lenguaje en las redes sociales.



Procedimiento:

1. Presentación de situaciones de la vida real (ej. un amigo manifiesta sentirse mal con su físico tras navegar por redes sociales) (5 min).
2. Por parejas, representan respuestas de apoyo y se intercambian los roles para experimentar ambas perspectivas (10 min: 2-3 min por ronda + tiempo de ajuste).
3. Puesta en común en clase: "¿Qué nos resulta más difícil decir?", "¿Qué palabras nos hacen sentir empoderados?" (7 min).
4. Los estudiantes redactan dos comentarios amables dirigidos a un amigo y uno dirigido a sí mismos (5 min).
5. Opcional: publicación de los mensajes en el "Muro de la Amabilidad" del aula (3 min).

Resultados:

- Promover la empatía y el uso de un lenguaje de apoyo y solidaridad.
- Reflexionar sobre el impacto emocional de las interacciones y comentarios en entornos virtuales.
- Desarrollar la confianza necesaria para confrontar y gestionar comentarios nocivos.

Recursos materiales:

Tarjetas con escenarios de casos reales y hojas de guía para la discusión.

Enfoque pedagógico:

Simulación, habilidades de comunicación, reflexión emocional.

Atención a la diversidad:

Proporcionar ejemplos de frases y estructuras comunicativas;
Fomentar y supervisar un diálogo respetuoso.

Conclusión de la unidad

El alumnado adquiere las competencias necesarias para descifrar y desafiar los ideales corporales nocivos en los medios digitales. A través del rediseño crítico de anuncios y la práctica de una comunicación solidaria, los estudiantes desarrollan un pensamiento analítico y una empatía profunda. Esta unidad los empodera para promover la positividad corporal, combatir activamente los estereotipos y utilizar su voz para construir un entorno digital más saludable, inclusivo y respetuoso.



MÓDULO 2



Desarrollo de Habilidades de Comunicación – En Línea y Presencial



Este módulo se centra en desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes tanto en contextos digitales como presenciales. Se enfatiza la expresión emocional, la escucha activa, el diálogo respetuoso, la retroalimentación constructiva y la interacción segura en línea.

Módulo 2:

Desarrollo de Habilidades de Comunicación: En Línea y Presencial

Palabras clave: Habilidades de comunicación, Inteligencia emocional, Escucha activa, Diálogo respetuoso, Interacción en línea, Empatía digital, Comunicación digital, Resolución de conflictos, Cultura de retroalimentación, Seguridad digital

Alcance

El módulo abarca las habilidades comunicativas fundamentales para adolescentes, tanto en entornos virtuales como presenciales. Incluye actividades prácticas, debates entre iguales y tareas de autorreflexión. Si bien introduce temas clave como el ciberacoso y la seguridad en línea, no aborda los aspectos legales ni técnicos de la comunicación digital.

Objetivos formativos

- Mejorar la capacidad de los estudiantes para expresarse con claridad y empatía.
- Desarrollar habilidades para la escucha activa y la interacción respetuosa en diversos entornos.
- Equipar a los estudiantes con estrategias para manejar conflictos en línea y comentarios negativos.
- Fomentar la conciencia y la resiliencia en los espacios de comunicación digital.

Marco teórico

En la actualidad, el alumnado adolescente habita de forma simultánea dos esferas interconectadas: el entorno presencial (escolar, familiar y social) y el entorno digital (mensajería, vídeo y redes sociales). Desarrollar competencias comunicativas transversales en ambos espacios es imperativo para su desarrollo integral. Una comunicación eficaz no solo consolida relaciones saludables y equilibrio emocional, sino que dota al alumnado de la capacidad de ejercer una defensa asertiva de sus derechos y los de sus iguales.

La etapa comprendida entre los 15 y 19 años constituye un periodo crítico de crecimiento personal y configuración de la identidad. Es el escenario idóneo para implementar hábitos comunicativos duraderos, centrados en la expresión de sentimientos, la resolución de conflictos y la gestión de la retroalimentación.

La inteligencia emocional actúa como el eje vertebrador de este proceso. Implica la autoconciencia, gestión y expresión de las emociones de manera que fortalezcan el tejido social. Este aspecto cobra una relevancia especial en el entorno digital, donde la ausencia de lenguaje corporal y tono de voz dificulta la interpretación de mensajes.

Según investigaciones recientes (Domoff et al., 2020), capacitar al alumnado para identificar sus emociones y fomentar la pausa reflexiva antes de la reacción digital reduce significativamente los niveles de conflicto y estrés en la red.

La escucha activa trasciende la mera recepción de información; supone una escucha intencional que prioriza la comprensión sobre la respuesta inmediata. La evidencia científica sugiere que la práctica de esta habilidad mitiga los malentendidos y robustece los vínculos entre iguales tanto en contextos presenciales como virtuales (Reeves et al., 2021).

Por otro lado, la retroalimentación constructiva se presenta como una herramienta de crecimiento. Cuando se emite de forma clara y respetuosa, deja de ser un foco de conflicto para convertirse en un motor de aprendizaje.

- Evidencia: La OCDE (2021) destaca que el alumnado entrenado en el uso de estructuras lingüísticas positivas y frases iniciales asertivas reporta una mayor autoconfianza y una disminución de las disputas en línea.

La comunicación digital conlleva desafíos inherentes como la presión social, el juicio ajeno y manifestaciones de odio. El estudio EU Kids Online (Smahel et al., 2020) subraya que, a pesar de su hiperconectividad, los adolescentes a menudo carecen de herramientas para gestionar la negatividad digital, el sarcasmo o la exclusión. Es fundamental, por tanto, trabajar la comprensión del tono, la gestión de la privacidad, el establecimiento de límites y la responsabilidad comunicativa.

Este bloque se orienta a dotar al alumnado de habilidades para la expresión asertiva, la escucha empática y la gestión de la presión digital. El objetivo final trasciende la enseñanza de la comunicación técnica: busca fomentar la conexión humana genuina, tanto en la pantalla como en el entorno presencial.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
1. Expresión y gestión emocional	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado es capaz de expresar sus emociones de forma asertiva tanto en entornos digitales como presenciales. - El alumnado logra identificar y nombrar sus propios estados emocionales en diversos contextos, incluyendo las interacciones en la red. - El alumnado aplica estrategias básicas de autorregulación para gestionar sus reacciones ante situaciones desafiantes o estresantes, como los conflictos en línea.
2. Opinión personal y diálogo respetuoso ante la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado participa en diálogos respetuosos, expresando desacuerdos de manera constructiva y reconociendo diferentes puntos de vista. - El alumnado valora la diversidad de opiniones y practica el disenso desde el respeto. - El alumnado emplea un vocabulario y unas estructuras lingüísticas adecuadas para comunicar sus ideas con claridad y consideración.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
3. Escucha activa y empatía	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado desarrolla la capacidad de escuchar activamente y responder de forma constructiva durante una conversación. - El alumnado identifica señales no verbales y reacciona con empatía ante su interlocutor.
4. Retroalimentación y crítica constructiva	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado distingue claramente entre la crítica constructiva y la destructiva. - El alumnado es capaz de emitir y recibir retroalimentación utilizando técnicas de comunicación positiva.
5. Comunicación digital segura y responsable	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado identifica y sabe reaccionar adecuadamente ante desafíos digitales como el ciberacoso, la exclusión, el sarcasmo, el discurso de odio, los malentendidos y la presión de grupo. - El alumnado desarrolla conciencia sobre el tono, la privacidad y la responsabilidad ética en los espacios virtuales.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
------------------	---------------------------

Conclusión

Este módulo ofrece al alumnado mucho más que simples pautas de comunicación: les proporciona herramientas para la vida. Al explorar cómo expresar sus emociones, escuchar con atención, gestionar conflictos y navegar por los espacios digitales con empatía y respeto, los jóvenes desarrollan relaciones más sólidas, una voz propia más clara y una mayor autoconciencia.

Independientemente de si la interacción es presencial o a través de medios digitales, los estudiantes estarán mejor preparados para reflexionar antes de hablar, responder de forma consciente en lugar de reaccionar por impulso y apoyar a los demás manteniendo su propia autenticidad. En un mundo donde gran parte de la comunicación está mediada por pantallas, estas habilidades centradas en la dimensión humana son más esenciales que nunca.

El módulo invita a los educadores y dinamizadores a guiar al alumnado para que se conviertan en comunicadores intencionales y reflexivos: personas capaces de transformar no solo sus propios hábitos digitales, sino también de contribuir a la creación de espacios más respetuosos e inclusivos para su comunidad.



Unidad N° 1

Expresión y Gestión Emocional

Resultados de aprendizaje

- El alumnado es capaz de expresar sus emociones de forma asertiva tanto en entornos digitales como presenciales.
- El alumnado logra identificar y nombrar sus propios estados emocionales en diversos contextos, incluyendo las interacciones en la red.
- El alumnado aplica estrategias básicas de autorregulación para gestionar sus reacciones ante situaciones desafiantes o estresantes, como los conflictos en línea.

Contexto teórico

En la adolescencia es habitual experimentar emociones intensas, tanto en el ámbito presencial como en el digital. Aprender a percibir, identificar y gestionar estos estados emocionales facilita el autoconocimiento y la construcción de relaciones saludables. En la red, las emociones pueden percibirse de forma más aguda debido a la ausencia de elementos clave como el tono de voz o el lenguaje corporal, lo que a menudo deriva en reacciones impulsivas o malentendidos. En esta unidad, el alumnado aprende a identificar sus sentimientos para responder de manera más equilibrada y constructiva. Mediante la práctica de vocabulario emocional, técnicas de autocontrol y respuestas conscientes, los jóvenes adquieren herramientas fundamentales para afrontar situaciones complejas, especialmente en el entorno digital.

Actividad 1

DESAFÍO MOODTOK

Duración: 45-55 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños (3 - 4 estudiantes).

Descripción de la actividad:

1. Introducción y rompehielos (10 minutos)

Inicio de la sesión con una breve puesta en común: "¿Cómo expresamos nuestros sentimientos en la red? ¿A través de emojis, memes, GIFs o publicaciones?". Exhibición de tres ejemplos de TikToks o memes virales que representen diversos estados de ánimo (asegurando que el contenido sea seguro y adecuado para el entorno educativo).

2. Creación de MoodTok (15 minutos)

En grupos reducidos, el alumnado selecciona un escenario emocional, real o hipotético (ej. ser excluido de un chat grupal, recibir una alta interacción en forma de "me gusta" o enfrentarse a críticas en línea). Cada grupo diseña un breve "MoodTok" o un guion gráfico de memes que ilustre:

- La emoción experimentada.
- La reacción inicial.
- Una respuesta alternativa más consciente o equilibrada.

La propuesta puede representarse mediante una dramatización en vivo, un diseño en papel o una composición de texto y emojis.

3. Mostrar y reflexionar (15 minutos)

Los grupos presentan sus MoodToks/guiones gráficos.

Debate guiado:

- ¿Cuál era la emoción principal?
- ¿La respuesta planteada resultó constructiva o perjudicial?
- ¿Qué otras alternativas de gestión emocional existen para esa situación?

4. Diseño de estrategias de gestión (10 minutos)

Cada grupo selecciona tres emociones y elabora una tarjeta de estrategia para cada una, incluyendo pautas para la calma o la autorregulación emocional. Estas tarjetas se comparten con el resto de la clase y se recopilan en un mural físico o documento digital titulado "Kit de herramientas para el bienestar emocional".

Resultados:

- El alumnado es capaz de expresar sus emociones de forma asertiva tanto en entornos digitales como presenciales.
- El alumnado aplica estrategias básicas de autorregulación para gestionar sus reacciones ante situaciones estresantes, incluyendo los conflictos en línea.

Recursos materiales:

Papel, rotuladores, dispositivos móviles, proyector o pizarra.

Enfoque pedagógico:

Expresión creativa, aprendizaje experiencial, colaboración entre iguales y narrativa digital. Se emplea el humor y elementos de la cultura popular para conectar con desafíos emocionales reales.

Recursos tecnológicos:

Uso opcional de dispositivos móviles o tabletas para la creación de piezas de vídeo breve o memes. Como alternativa no digital, se propone el uso de técnicas de dibujo y guiones gráficos (storyboards).

Atención a la diversidad:

Se contemplan diversos estilos de aprendizaje (visual, verbal y social), permitiendo que los grupos opten por la dramatización, el dibujo o la descripción narrativa de las situaciones. El uso de plantillas de emojis y guiones gráficos facilita la accesibilidad cognitiva y la comprensión. Se garantiza un entorno seguro para la libre expresión de todas las dimensiones emocionales.

Actividad 2

CHARLA REAL: ¿REACCIONAR O RESPONDER?

Duración: 45-55 minutos.

Agrupamiento: Grupos pequeños (4-5 estudiantes).

Descripción de la actividad:

Introducción: Encuesta rápida (5 a 10 minutos)

Pregunta: "¿Qué sueles hacer cuando alguien ignora tu mensaje? ¿O se burla de tu foto? ¿Te interrumpe?". Se realiza una encuesta rápida y anónima (mediante votación en papel o aplicaciones digitales como Mentimeter). Tras revelar los resultados, se analizan las reacciones comunes diferenciando entre aquellas que son impulsivas y las que son intencionales.

1. Elige tu desafío (20 minutos)

Cada grupo selecciona al azar dos tarjetas de situación "Real Talk" (ejemplos: "Un amigo olvida invitarte a un plan", "Te enteras de que alguien difunde rumores sobre ti", "Tu publicación recibe comentarios ofensivos"). Para cada situación, los grupos deben definir:

- REACCIONAR: Respuesta impulsiva inmediata.
- RESPONDER: Respuesta equilibrada y reflexiva.

El alumnado representa ambas opciones mediante una dramatización, un cómic de dos viñetas o una grabación corta con sus dispositivos.

2. Puesta en común y estrategias de gestión (15 minutos)

Los grupos reflexionan sobre los siguientes puntos:

- ¿Qué tipo de respuesta resultó más satisfactoria?
- ¿Cuál de las dos opciones sería más beneficiosa a largo plazo?

Posteriormente, cada grupo elabora una "Tarjeta de Estrategias Emocionales": una ficha breve con una técnica rápida de autorregulación (ej. realizar una pausa y contar hasta cinco, practicar la respiración profunda o emplear estructuras asertivas como "Me siento... porque..."). El conjunto de estas fichas conformará el "Botiquín de Primeros Auxilios Emocionales" del aula.

3. Reflexión final (5 minutos)

El alumnado escribe o comparte de forma breve:

- "Una ocasión en la que reaccioné de forma impulsiva, ya sea en la red o de forma presencial, fue..."
- "La próxima vez, intentaré..."

Resultados:

- El alumnado identifica y nombra sus propios estados emocionales en diversas situaciones, incluidas las interacciones en la red.
- El alumnado expresa sus emociones de forma adecuada en contextos de la vida real.
- El alumnado aplica estrategias básicas de autorregulación para gestionar sus reacciones ante situaciones desafiantes.

Recursos materiales:

Tarjetas de escenarios "Real Talk" impresas. Papel y bolígrafos. Dispositivos móviles o tabletas (opcional) para grabaciones. Tarjetas prediseñadas con "Estrategias emocionales" (Emotion Hacks).

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje basado en la toma de decisiones, resolución colaborativa de problemas, juego de roles (role-playing) experiencial y práctica reflexiva.

Recursos tecnológicos:

Uso opcional de dispositivos móviles o tabletas para la crear vídeos. La actividad puede realizarse íntegramente de forma analógica, mediante la creación de cómics o guiones.

Atención a la diversidad:

El alumnado puede elegir entre la dramatización, el dibujo o la redacción de sus propuestas de respuesta. Las estrategias emocionales son personalizables y los escenarios pueden adaptarse para asegurar la sensibilidad y relevancia en diversos contextos culturales o sociales.

Conclusión de la unidad

Esta unidad desarrolla competencias fundamentales de conciencia emocional y comunicación. A través de la autorreflexión, el diálogo grupal y la expresión creativa, el alumnado comienza a comprender cómo las emociones influyen en su comportamiento, especialmente en el entorno digital. Al identificar sus sentimientos y practicar técnicas de gestión emocional, los jóvenes fortalecen la empatía, mantienen la calma y consolidan una presencia en línea más saludable.





Unidad N° 2

Opinión Personal y Diálogo Respetuoso ante la Diversidad



Resultados de aprendizaje

- El alumnado es capaz de participar en diálogos respetuosos, expresando desacuerdos de forma constructiva y reconociendo diversos puntos de vista.
- El alumnado valora la diversidad de opiniones y practica el disenso desde el respeto.
- El alumnado emplea un vocabulario y unas estructuras lingüísticas adecuadas para comunicar sus ideas con claridad y consideración.

Contexto teórico

Durante la adolescencia, el alumnado desarrolla sus propias opiniones y valores, proceso que conlleva discrepancias naturales con los demás. La forma de comunicar estas posturas ante perspectivas divergentes es determinante: expresar ideas con claridad y respeto fortalece la confianza y previene el conflicto.

En esta unidad, el alumnado practica estructuras lingüísticas y fórmulas de inicio para compartir ideas de forma asertiva. Asimismo, se trabaja la escucha activa y la capacidad de disentir con cortesía, manteniendo el equilibrio emocional. Estas competencias son esenciales tanto en el ámbito presencial como en la red, donde las diferencias de criterio pueden derivar fácilmente en confrontaciones.

Actividad 1

EL PASILLO DE LAS OPINIONES

Duración: 45-55 minutos.

Agrupamiento: clase completa o grupo reducido.

Descripción de la actividad:

1. Inicio (10 minutos)

Se colocan varios enunciados por el aula (ej. “El uniforme escolar es una buena idea”, “Las redes sociales causan más daño que beneficio”, “El voto debería permitirse a los 16 años”). El alumnado lee las propuestas y se sitúa junto a la que más le interese. Breve análisis: ¿Por qué han elegido esa opción?

2. Dinámica de debate (25 minutos)

Se forman dos filas enfrentadas: "de acuerdo" y "en desacuerdo". Se lee una afirmación, por ejemplo: "Todo el mundo debería poder decir lo que quiera en internet". Cada estudiante comparte su postura con la pareja de enfrente usando fórmulas de respeto: Quien escucha debe responder utilizando una fórmula de inicio como:

- “Entiendo tu postura, pero creo que...”
- “Respeto tu punto de vista, aunque bajo mi perspectiva...”

Si el grupo es pequeño, se pueden añadir más afirmaciones para realizar varias rondas.

Unidad N° 2

Opinión Personal y Diálogo Respetuoso ante la Diversidad

3. Círculo de reflexión (10-15 minutos)

En grupos pequeños o con toda la clase, se debate lo siguiente:

- ¿Ha resultado difícil escuchar puntos de vista diferentes ?
- ¿Qué elementos han hecho que una respuesta se percibiera como respetuosa?

Resultados:

- El alumnado participa en diálogos respetuosos, expresando desacuerdos de forma constructiva y reconociendo diversos puntos de vista.
- El alumnado valora la diversidad de opiniones y practica el disenso desde el respeto.
- El alumnado emplea un vocabulario y estructuras lingüísticas adecuadas para comunicar sus ideas con claridad.

Recursos materiales:

Tarjetas con enunciados, carteles con fórmulas de inicio de oraciones y material de escritura para la reflexión.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje experiencial y dialógico, actividad basada en el movimiento y desarrollo socioemocional. Fomenta la empatía, la toma de perspectiva y la expresión verbal.

Atención a la diversidad:

El alumnado puede expresarse de forma verbal, escrita o mediante dibujos. Las fórmulas de inicio facilitan la participación de quienes tienen dificultades lingüísticas o de confianza.

Actividad 2

MAPAS DE PUNTOS COMUNES

Duración: 45-55 minutos.

Agrupamiento: grupo pequeño (3 - 4 estudiantes).

Descripción de la actividad:

1. Introducción al desafío (5 - 10 minutos)

Pregunta al grupo: "¿Pueden dos personas estar en desacuerdo y respetarse?". Tras recopilar respuestas, presenta el objetivo: hallar puntos de unión a pesar de las diferencias de criterio.

2. Mapeo de escenarios (20 - 25 minutos)

Cada grupo recibe un escenario de debate (ej. "Es de mala educación no responder rápido a un mensaje" o "Los 'me gusta' definen el valor de una publicación"). El alumnado debe:

- Compartir sus opiniones individuales.
- Dibujar un "Mapa de puntos comunes" con tres zonas:
 - Acuerdos.
 - Desacuerdos.
 - Puntos de entendimiento mutuo.

3. Presentación y reflexión (15 - 20 minutos)

Los grupos exponen sus mapas. Después, reflexionan brevemente:

- ¿Qué os ha sorprendido?
- ¿Cómo os habéis sentido al buscar un punto medio?
- ¿Qué elementos garantizan el respeto en un debate difícil?

Unidad N° 2

Opinión Personal y Diálogo Respetuoso ante la Diversidad

Resultados:

- El alumnado participa en diálogos respetuosos reconociendo diversos puntos de vista.
- El alumnado valora la diversidad de opiniones y practica el disenso.
- El alumnado utiliza estructuras lingüísticas adecuadas para comunicar sus ideas con claridad.

Recursos materiales:

Aula con espacio para grupos. Fichas con escenarios, papel continuo o cartulinas, rotuladores de colores y guía de frases de inicio.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje colaborativo, diálogo estructurado y mapeo visual. Integra habilidades comunicativas con empatía, creatividad y trabajo en equipo.

Atención a la diversidad:

Se permite la expresión verbal, escrita o gráfica. Las frases de inicio apoyan a quienes tienen menos confianza lingüística. La actividad es adaptable para participantes con movilidad reducida permaneciendo en círculo.



Unidad N° 2

Opinión Personal y Diálogo Respetuoso ante la Diversidad

Conclusión de la unidad

Esta unidad dota al alumnado de herramientas para expresar opiniones con asertividad y respeto. Aprenden a escuchar, a disentir con calma y a identificar puntos de encuentro. Mediante casos reales, practican la gestión de conversaciones divergentes tanto en la red como de forma presencial. El objetivo no es ganar una discusión, sino comprender al otro y comunicarse con claridad.





Unidad N° 3

Escucha Activa y Empatía



Resultados de aprendizaje

- El alumnado es capaz de practicar la escucha activa y responder de forma constructiva en sus conversaciones.
- El alumnado logra identificar señales no verbales y reaccionar con empatía ante su interlocutor.

Contexto teórico

Saber escuchar va más allá de oír palabras: implica prestar una atención plena. La escucha activa consiste en centrarse en quien habla, observar su tono, su lenguaje corporal y sus emociones, demostrando interés genuino. Por su parte, la empatía es el esfuerzo por comprender cómo se siente la otra persona, aunque no se comparta su opinión. Estas habilidades son clave para forjar amistades sólidas, resolver conflictos y lograr que los demás se sientan valorados. Tanto en el entorno presencial como en la comunicación digital, la escucha activa y la empatía evitan que los malentendidos escalen, garantizando que todas las personas se sientan respetadas.

Actividad 1

¿ESTAS SIQUIERA ESCUCHANDO?

Duración: 45-55 minutos.

Agrupamiento: parejas y grupo aula completo.

Descripción de la actividad:

Esta dinámica permite experimentar la diferencia entre ser ignorado y ser escuchado activamente. Se desarrolla en dos fases:

Ronda 1 - El oyente silencioso (10-15 minutos):

Fase 1: La escucha silenciada (10-15 minutos) En parejas, una persona comparte una anécdota breve (ej. un momento de orgullo o un conflicto en redes). Quien escucha debe permanecer en silencio absoluto: sin hablar, asentir, sonreír ni reaccionar de ninguna forma.

Al finalizar, el narrador reflexiona:

- "¿Cómo te has sentido?"
- "¿Te has sentido comprendido o apoyado?"

Ronda 2 - La escucha activo (10-15 minutos):

Se repite el proceso con una historia nueva. En esta ocasión, quien escucha emplea habilidades de escucha activa: contacto visual, asentimiento, refuerzos verbales ("entiendo", "tiene sentido") y parafraseo. Reflexión posterior:

- "¿En qué ha cambiado la sensación?"
- "¿Qué elementos te han ayudado a sentirte escuchado?"

Unidad N° 3

Escucha Activa y Empatía

Reflexión grupal (15 minutos):

Puesta en común sobre qué acciones convierten la escucha en un acto de respeto y cómo demostrar empatía mediante gestos sencillos.

Resultados:

- El alumnado practica la escucha activa y responde de forma constructiva.
- El alumnado identifica señales no verbales y reacciona con empatía.

Recursos materiales:

Aula con sillas dispuestas por parejas. Enunciados para las historias impresos o proyectados.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje experiencial, juego de roles y desarrollo de la inteligencia emocional. Se utiliza el contraste entre la escucha pasiva y activa para profundizar en la autoconciencia.

Atención a la diversidad:

El alumnado puede escribir o dibujar sus historias si prefiere no hablar. Las pautas de respuesta se adaptan a diferentes estilos comunicativos y la reflexión puede realizarse en grupos reducidos o de forma privada.



Actividad 2

LECTURA ENTRE LÍNEAS (EMPATÍA DIGITAL)

Duración: 45-55 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños (3-4 grupos) y gran grupo.

Descripción de la actividad:

Esta dinámica entrena la empatía y la escucha activa en entornos digitales, donde la ausencia de tono de voz y lenguaje corporal dificulta la interpretación.

1. Dinámica de inicio (5-10 minutos):

El facilitador muestra capturas de pantalla con mensajes breves y ambiguos (ej. "vale", "ok", "lo que quieras"), sin contexto ni emojis.

El alumnado analiza:

- ¿Qué emoción se está transmitiendo?
- ¿Cómo podría sentirse el receptor al leerlo?

2. Desafío grupal (20-25 minutos):

En grupos, trabajan con dos escenarios reales (ej. "alguien te deja en visto", "una broma malinterpretada en un grupo", "un amigo que responde con un simple punto"). Deben:

- Debatir qué emociones están en juego en ambas partes.
- Reescribir el mensaje para mostrar empatía o solicitar una aclaración.
- Representar (opcionalmente con emojis o GIFs) una versión mejorada de la interacción.

3. Puesta en común y reflexión (15 minutos):

Los grupos comparten conclusiones:

- ¿Es fácil malinterpretar el tono en la red?
- ¿Cómo podemos "escuchar" y responder mejor en espacios digitales?

Resultados:

- El alumnado practica la escucha activa y responde de forma constructiva.
- El alumnado identifica señales no verbales y reacciona con empatía.

Recursos materiales:

Tarjetas de "captura de pantalla" (impresas o digitales), fichas de debate y material de escritura.

Enfoque pedagógico:

Alfabetización mediática, aprendizaje experiencial y empatía digital. Fomenta la decodificación de señales emocionales sutiles y una comunicación digital más reflexiva.

Recursos tecnológicos:

Opcional (el uso de diapositivas o dispositivos puede enriquecer la experiencia).

Atención a la diversidad:

Escenarios ajustables según la relevancia cultural. Se permite actuar, dibujar o redactar los mensajes revisados. La reflexión puede ser escrita o verbal.

Conclusión de la unidad

Esta unidad ayuda al alumnado a comprender el valor de la atención plena, tanto en el ámbito presencial como en la red. Mediante la práctica, aprenden a detectar señales emocionales y a responder con empatía. Ya sea a través del lenguaje corporal o del tono de un mensaje de texto, las pequeñas acciones demuestran respeto y escucha. Estas competencias permiten construir vínculos más sólidos y solidarios en su vida cotidiana.





Unidad N° 4

Retroalimentación y Crítica Constructiva

Resultados del aprendizaje

- El alumnado distingue claramente entre la crítica constructiva y la destructiva.
- El alumnado aplica técnicas de comunicación positiva para emitir y recibir retroalimentación (feedback).

Contexto teórico:

Aprender a dar y recibir retroalimentación es una parte esencial del crecimiento personal y social. Para los adolescentes, esto implica expresar sus opiniones de forma respetuosa y útil, así como escuchar las valoraciones de los demás sin percibirlos como un ataque personal. La retroalimentación constructiva se orienta a la mejora y el estímulo, mientras que la crítica destructiva desvaloriza y causa daño emocional.

Dada la especial sensibilidad a los juicios ajenos en esta etapa, es fundamental enseñar técnicas de comunicación positiva, como el uso de enunciados en primera persona, el equilibrio entre los aspectos positivos y las sugerencias de mejora, y la elección del tono adecuado. Al practicar estas habilidades en entornos seguros, el alumnado desarrolla confianza, empatía y vínculos más sólidos.

Actividad 1

CÍRCULOS DE RETROALIMENTACIÓN GLOW AND GROW

Duración: 45-60 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños (4-5 estudiantes).

Descripción de la actividad:

1. Introducción y dinámica de inicio (10 minutos):

Explicación breve de la diferencia entre crítica constructiva y destructiva. Presentación del método «Brilla y Crece» (Glow & Grow) mediante ejemplos y fórmulas de inicio:

- «Un aspecto que ha funcionado muy bien es...» (Brilla)
- «Algo que podrías intentar para mejorar es...» (Crece)

2. Presentación de propuestas (10–15 minutos)

En grupos reducidos, cada estudiante presenta un trabajo breve relacionado con la sesión (una imagen, un texto o una idea), describiéndolo durante un máximo de dos minutos.

3. Retroalimentación entre iguales (15 a 20 minutos)

Tras cada exposición, dos o tres compañeros aportan un comentario de tipo «Brilla» y otro de tipo «Crece». Se utilizan tarjetas con estructuras de apoyo y se fomenta un lenguaje corporal positivo y un tono respetuoso.

4. Reflexión individual (10 minutos)

El alumnado realiza una breve reflexión (escrita o verbal) sobre cómo ha percibido el proceso, qué aspectos mejoraría y qué le ha sorprendido. Opcionalmente, se puede compartir una conclusión clave con el grupo.

Resultados:

- El alumnado distingue entre la crítica constructiva y la destructiva.
- El alumnado emite y recibe retroalimentación mediante técnicas de comunicación positiva.

Recursos materiales:

- Aula o espacio de debate tranquilo.
- Fichas de trabajo con las estructuras «Brilla y Crece».
- Material de escritura y hojas de reflexión.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje experiencial, práctica reflexiva y desarrollo socioemocional. Utiliza la interacción estructurada para fomentar la confianza y la conciencia emocional.

Atención a la diversidad:

Adaptable a diversos estilos comunicativos: presentaciones verbales, escritas o visuales. Las estructuras de apoyo facilitan la participación de quienes tienen menor confianza lingüística.

Actividad 2

“INTERRUPTOR DE RETROALIMENTACIÓN”

Duración: 45-50 minutos.

Agrupamiento: parejas y grupo aula.

Descripción de la actividad:

1. Introducción (5 min):

Presentación de la dinámica y repaso breve de la diferencia entre retroalimentación destructiva y constructiva.

2. Preparación de escenarios (10 min):

Las parejas reciben escenarios cotidianos (ej. un compañero que se distrae con el móvil durante un trabajo en grupo) y preparan una versión breve basada en la crítica destructiva.

3. Juego de roles (10 min):

Las parejas representan primero la versión destructiva. A continuación, repiten la escena transformándola en una interacción constructiva, empleando un tono calmado y fórmulas positivas.

4. Reflexión y puesta en común (10 min):

- En pareja: Debate sobre las sensaciones experimentadas y los cambios percibidos entre ambas versiones.
- En grupo: Cada pareja comparte con el resto de la clase un consejo clave para emitir críticas constructivas.
- Opcional: Cada estudiante redacta una frase asertiva que se comprometa a utilizar en el futuro.

5. Consejos compartidos y cierre (10-15 minutos):

Cada pareja comparte con el resto de la clase su mejor recomendación para ofrecer una retroalimentación constructiva. Se proponen modelos de comunicación asertiva para situaciones reales, por ejemplo:

- "Oye, creo que avanzaríamos más si todos estuviéramos concentrados. ¿Podrías ayudarnos guardando el teléfono un rato?"

Como cierre opcional, cada estudiante escribe una frase personalizada que se comprometa a utilizar la próxima vez que necesite dar su opinión o hacer una sugerencia a alguien.

Resultados:

- El alumnado comprende la diferencia entre la crítica constructiva y la destructiva.
- El alumnado aplica técnicas de comunicación positiva para dar y recibir retroalimentación.

Recursos materiales:

Aula o espacio flexible, tarjetas de escenarios y guía de fórmulas de inicio, material para notas.

Enfoque pedagógico:

Juego de roles (role-playing), aprendizaje experiencial y debate.

Atención a la diversidad:

Permite la expresión verbal, escrita o visual. Las estructuras de apoyo facilitan la participación de estudiantes con menor confianza o dificultades lingüísticas.

Conclusión de la unidad

Al ofrecer al alumnado la oportunidad de experimentar la diferencia entre los comentarios hirientes y los constructivos, les dotamos de herramientas para gestionar críticas y conflictos con calma y confianza. Esta unidad fomenta el desarrollo del respeto mutuo, la claridad en la expresión y el apoyo entre iguales, tanto en el entorno presencial como en la red. Estas competencias son fundamentales para construir relaciones saludables y mantener interacciones digitales positivas.





Unidad N° 5

Comunicación Digital Segura y Responsable



Resultados de aprendizaje

- El alumnado identifica y responde adecuadamente ante conflictos digitales comunes: ciberacoso, exclusión, sarcasmo hiriente, discursos de odio, malentendidos y presión de grupo.
- El alumnado desarrolla conciencia sobre el tono, la privacidad y la responsabilidad ética en los espacios virtuales.

Contexto teórico:

Gran parte de la vida social de los jóvenes transcurre en la red, un entorno donde los mensajes pueden malinterpretarse con facilidad o resultar dañinos. Una comunicación segura y responsable no solo protege el bienestar propio, sino también el del entorno cercano. En el ámbito digital, la ausencia de tono de voz y lenguaje corporal facilita la propagación del sarcasmo, los rumores o el discurso de odio.

Dotar al alumnado de herramientas para detectar señales de ciberacoso, exclusión o desinformación les permite reaccionar con calma y establecer límites saludables. Esta unidad promueve la responsabilidad digital para que los adolescentes protejan su privacidad, respeten a los demás y tomen decisiones positivas en cualquier plataforma.

Actividad 1

“IDENTIFICA LAS SEÑALES DE ALERTA”

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños (3-4 estudiantes).

Descripción de la actividad:

1. Introducción (5 min)

Breve explicación sobre los riesgos comunes en la red (sarcasmo, rumores, exclusión, ciberacoso) y cómo identificar las "banderas rojas" o señales de alerta en los mensajes.

2. Análisis de mensajes (10 minutos)

En grupos, el alumnado analiza de 3 a 5 ejemplos de publicaciones o mensajes breves. Deben señalar palabras, emojis o tonos que puedan resultar dañinos o malinterpretarse.

- Ejemplos: "Buen trabajo en el proyecto... lo que nadie ha dicho nunca", "No invites a Mia, es una pesada", "Vaya, por una vez te ves decente".

3. Reescritura asertiva (10–15 min)

Cada grupo transforma los mensajes conflictivos en versiones claras y respetuosas. El objetivo es mantener la idea original eliminando la carga ofensiva o ambigua.

- Reescritura: "Oye, creo que podríamos mejorar algunos puntos de nuestro proyecto".

4. Puesta en común (10–15 min)

Los grupos presentan sus ejemplos de "antes y después". Explican qué señales de alerta detectaron y cómo sus cambios logran que la comunicación sea más segura y constructiva.

5. Reflexión final (5 min)

Breve debate grupal: ¿Qué habéis observado? ¿De qué manera un pequeño cambio en el tono o en la redacción puede prevenir un conflicto grave en la red?

Resultados:

- El alumnado identifica y responde ante conflictos digitales (ciberacoso, exclusión, sarcasmo, discursos de odio o presión de grupo).
- El alumnado desarrolla conciencia sobre el tono, la privacidad y la responsabilidad en entornos virtuales.

Recursos materiales:

- Aula, tarjetas o diapositivas con ejemplos de mensajes impresos; rotuladores, bolígrafos, rotafolio. resaltadores o bolígrafos.

Enfoque pedagógico:

Pensamiento crítico, aprendizaje colaborativo y edición de textos.

Vincula la teoría con situaciones reales mediante tareas prácticas de corrección de estilo y contenido.

Atención a la diversidad:

Los mensajes pueden adaptarse al contexto local o cultural. Se permite la lectura en voz alta para apoyar a quienes tengan dificultades de lectoescritura.

Actividad 2

“MI MAPA DE LÍMITES DIGITALES”

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: Individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

1. Trabajo individual: Creación del mapa (10–15 min)

Cada estudiante dibuja un mapa mental rápido que represente:

- Qué tipo de información o contenido personal comparte en la red.
- Quién tiene acceso a esa información.
- Dónde establece sus límites (bloqueos, configuración de privacidad, contenido que mantiene en el ámbito privado).

2. Debate en grupos pequeños (15 min)

En grupos de 3 a 5 personas, el alumnado analiza sus mapas centrándose en:

- Posibles riesgos de privacidad detectados.
- Estrategias para gestionar mensajes no deseados o la presión de grupo en entornos digitales.

3. Puesta en común (15 min)

Cada grupo identifica sus 3 consejos fundamentales para un comportamiento digital seguro y responsable, compartiéndolos con el resto de la clase.

4. Reflexión final (10 min)

Debate grupal sobre la importancia de establecer límites digitales para garantizar el respeto mutuo y la seguridad personal en internet.

Resultados:

- El alumnado identifica y responde ante desafíos digitales (ciberacoso, exclusión, discursos de odio o presión de grupo).
- El alumnado desarrolla conciencia sobre la privacidad, el tono y la responsabilidad en espacios virtuales.

Recursos materiales:

- Aula con espacio para el trabajo grupal.
- Papel, bolígrafos y rotuladores.
- Opcional: papel continuo o pizarra para los consejos finales.

Enfoque pedagógico:

Autorreflexión, intercambio entre iguales, mapeo visual.

Atención a la diversidad:

Los mapas pueden ser escritos o gráficos (dibujos). El intercambio puede ser verbal o mediante notas adhesivas, facilitando la participación en grupos con niveles de alfabetización diversos.



Conclusión de la unidad

Al finalizar esta unidad, el alumnado será capaz de detectar comportamientos de riesgo o dañinos en la red y sabrá cómo reaccionar para protegerse a sí mismo y a los demás. Habrán desarrollado una mayor conciencia sobre el tono, la privacidad y el establecimiento de límites respetuosos en los espacios virtuales. Estas competencias son esenciales para garantizar su seguridad, evitar malentendidos y contribuir a la construcción de una comunidad digital más positiva, saludable y solidaria.



MÓDULO 3

INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS CRÍTICO DE CONTENIDOS EN REDES SOCIALES

Este módulo capacita al alumnado para explorar y evaluar críticamente el contenido que consume en redes sociales. Mediante un análisis guiado de influencers, tendencias y comportamientos digitales, el alumnado aprende a identificar referentes positivos, a reflexionar sobre la influencia de los algoritmos y a adoptar un uso más intencional, consciente y significativo de las plataformas digitales.

Módulo 3:

Investigación y Análisis Crítico de Contenido en Redes Sociales

Palabras clave: influencers, alfabetización mediática, análisis de contenido, manipulación, responsabilidad digital, redes sociales, desinformación, autorreflexión, credibilidad, influencia online.

Alcance

El módulo desarrolla habilidades fundamentales de pensamiento crítico, análisis de contenidos y participación digital responsable. El enfoque se centra en el impacto emocional y social de las redes sociales, dejando a un lado los aspectos técnicos o algorítmicos. Las actividades priorizan el descubrimiento guiado, el debate reflexivo y la aplicación práctica mediante tareas de investigación.

Objetivos formativos

- Fortalecer la capacidad del alumnado para evaluar críticamente los contenidos en redes sociales.
- Promover la conciencia sobre la diversidad de modelos a seguir y la importancia de una representación realista en la red.

- Fomentar una interacción intencionada, informada y emocionalmente saludable con el entorno digital.
- Reducir el tiempo de consumo pasivo frente a la pantalla, fomentando la curiosidad y la creatividad en el entorno virtual.
- Desarrollar competencias de alfabetización mediática para identificar información veraz y resistir estrategias de manipulación.

Marco teórico

En el ecosistema digital actual, la juventud está expuesta a un flujo constante de información y estímulos visuales a través de redes sociales y plataformas de vídeo. Este contenido no es neutro: moldea actitudes, condiciona comportamientos, genera expectativas poco realistas e influye directamente en la construcción de la identidad adolescente. Por ello, es imperativo que el alumnado desarrolle capacidades para evaluar críticamente el contenido online y participe en el espacio digital como usuarios informados, responsables y empáticos.

Este módulo integra diversos enfoques teóricos para abordar los desafíos de la era digital:

- **Alfabetización Mediática y Pensamiento Crítico:** Se busca que el alumnado distinga entre hechos y opiniones, identifique mensajes manipuladores (bulos, clickbait o phishing) y comprenda los mecanismos de persuasión de los influencers y las narrativas digitales.
- **Aprendizaje Constructivista:** El conocimiento no se absorbe de forma pasiva; se construye mediante la exploración, el diálogo y la reflexión. Se valora el conocimiento previo y la colaboración para alcanzar una comprensión profunda del entorno digital, donde no existen respuestas únicas.
- **Taxonomía de Bloom:** El diseño pedagógico progresa desde el reconocimiento y comprensión de conceptos básicos, pasando por el análisis de contenidos, hasta llegar a la evaluación crítica y la creación de narrativas propias y responsables.

- Estrategias Cognitivas y Metacognición: Se aplican técnicas de comprensión multimedia (predecir, conectar, identificar ideas clave) para que el alumnado sea consciente de sus propios procesos de pensamiento y reconozca cómo sus hábitos digitales afectan a su percepción de la realidad.
- Didáctica Digital y Aprendizaje Socioemocional: La tecnología se utiliza como un medio para la interacción real. Las actividades son experienciales y contextualizadas para la etapa de los 15 a los 19 años, promoviendo el razonamiento colectivo y la resiliencia digital.

En definitiva, este módulo empodera al alumnado para que formule las preguntas adecuadas, verifique sus fuentes y tome decisiones informadas, sentando las bases de una ciudadanía digital activa y resiliente.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
1. Análisis de Referentes (Influencers)	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado identifica y describe las cualidades que definen a los referentes positivos y negativos. - El alumnado reconoce diversas formas de éxito y valor personal, más allá de la apariencia física o el número de seguidores.
2. Crítica del Contenido en Redes Sociales	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado identifica la intencionalidad tras el contenido digital (informativa, persuasiva, de entretenimiento, etc.). - El alumnado evalúa críticamente los sesgos, estereotipos y representaciones poco realistas en el contenido que consume.
3. Credibilidad de las Fuentes en Internet	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado evalúa la fiabilidad de las fuentes mediante indicadores clave de confianza. - El alumnado aplica estrategias básicas de verificación de datos (fact-checking) para contrastar información. - El alumnado distingue con claridad entre hechos, opiniones y contenido promocional o publicitario.
4. Detección de Contenido Manipulador o Engañoso	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado identifica formas comunes de manipulación digital como el phishing, las noticias falsas (fake news) y el clickbait. - El alumnado comprende cómo se emplean los titulares sensacionalistas, el lenguaje emocional y los recursos visuales para captar la atención o inducir a error. - El alumnado conoce y aplica estrategias para protegerse de la manipulación, el fraude y el contenido sospechoso.

Conclusión

A través de este módulo, el alumnado desarrolla la capacidad de reconocer las diversas formas de influencia, manipulación y desinformación en el ecosistema digital. Aprenden a analizar críticamente el contenido, distinguiendo entre hechos y opiniones, autenticidad y ficción, e identificando los riesgos de los mensajes engañosos.

Al mismo tiempo, reflexionan sobre su propio rol y responsabilidad en la red, adquiriendo la confianza necesaria para tomar decisiones informadas. Este módulo les capacita para ser usuarios conscientes, empáticos y responsables, contribuyendo así a un entorno digital más saludable, seguro y significativo, tanto para sí mismos como para la comunidad.



Unidad N° 1

Análisis de Referentes (Influencers)

Resultados de aprendizaje

- El alumnado es capaz de identificar y describir las cualidades que definen a los referentes positivos y negativos en la red.
- El alumnado reconoce que el éxito y el valor personal son diversos y no dependen exclusivamente del número de seguidores o de la apariencia física.

Contexto teórico

En el ecosistema digital actual, los influencers desempeñan un papel determinante en cómo la juventud percibe el éxito, la belleza, la popularidad y los valores fundamentales. Su impacto suele superar al de los medios de comunicación tradicionales, dado que el alumnado consume su contenido de manera diaria y directa a través de las redes sociales.

Sin embargo, es crucial comprender que no existe una definición universal de lo que constituye un referente "positivo" o "negativo": lo que resulta inspirador para una persona puede ser percibido como superficial o incluso perjudicial por otra.

En esta unidad, se invita al alumnado a reflexionar sobre cómo estas figuras digitales condicionan su comportamiento, su autoestima y sus actitudes. El enfoque se centra en analizar la autenticidad y los valores promovidos, ayudando a distinguir las cualidades humanas y profesionales reales de métricas externas como la cantidad de seguidores, los patrocinios o la estética visual.

Actividad 1

¿QUIÉN ES TU REFERENTE? – INFLUENCERS BAJO LA LUPA

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

1. Debate introductorio (5 min)

El docente lanza preguntas abiertas para activar conocimientos previos: ¿Quiénes son vuestros influencers favoritos? ¿Por qué los seguís? ¿Tener muchos seguidores garantiza una influencia positiva?

2. Organización y pautas (5 - 10 min)

Cada grupo selecciona o se le asigna un influencer para analizar. Reciben una hoja de trabajo con criterios: estilo de comunicación, mensajes transmitidos, valores promovidos, relación con los seguidores y autenticidad.

3. Análisis y creación del perfil (10–25 min):

Se analiza el contenido del influencer y crean su perfil: un póster con información clave. Califican su influencia positiva o negativa (del 1 al 5) y argumentan.

4. Galería de referentes y miniexposiciones (25–40 min)

Cada grupo presenta su trabajo en 2–3 minutos. El aula se convierte en una galería de modelos a seguir. Otros grupos escriben una frase en una nota adhesiva: Qué les gustó / Qué añadirían.

5. Reflexión grupal (8 min)

El docente modera un debate final: ¿Qué define realmente a un modelo a seguir positivo? ¿El número de seguidores equivale a calidad humana? ¿Cómo podemos detectar la falsa autenticidad o el contenido puramente comercial?

6. Cierre (2 min)

Cada estudiante anota una conclusión personal en su ficha.

Resultados:

- El alumnado identifica las cualidades de los referentes positivos y negativos.
- El alumnado valora la diversidad y la autenticidad por encima de las métricas de popularidad.

Recursos materiales:

- Dispositivos con acceso a Internet, hojas de trabajo preparadas (o biografías de influencers impresas), rotuladores.

Enfoque pedagógico:

- Trabajo en grupo con distribución de roles; aprendizaje activo mediante el análisis de medios; aprendizaje reflexivo y retroalimentación entre pares.

Atención a la diversidad:

Para adaptar la actividad, se pueden enriquecer visualmente los materiales con instrucciones claras. Estudiantes con dificultades de lectura pueden usar símbolos, escalas de imágenes o textos breves, mientras quienes tienen mayor destreza verbal presentan el trabajo. En lugar de carteles, pueden expresarse mediante dibujos, collages o breves vídeos.

Actividad 2

"AGENTES SECRETOS EN EL MUNDO VIRTUAL"

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Introducción (5 min)

El docente reproduce un vídeo corto o muestra publicaciones de influencers y pregunta: ¿Veis un anuncio aquí? ¿En qué señales os fijáis para saber que es publicidad?

Tarea de detectives (10 min)

Los grupos analizan un conjunto de publicaciones (reales o simuladas) para determinar si el contenido es genuino o patrocinado y detectar posibles mensajes ocultos. Utilizan un tablero de etiquetas: genuina, sospechosa o manipuladora.

Registro y razonamiento (15 min)

Los grupos completan una tabla analítica:

1. ¿Qué vemos? (Descripción)
2. ¿Cuál es la intención probable? (Vender, informar, persuadir)
3. ¿El impacto es positivo, negativo o neutro?

Cuestionario "Encuentra la máscara" (10 min)

Competición por equipos (vía Kahoot o papel) donde deben identificar rápidamente si las publicaciones mostradas son auténticas o publicidad encubierta.

Unidad N° 1

Análisis de Referentes (Influencers)

Debate en grupo (6 min):

Reflexión colectiva: ¿Cómo podemos protegernos de la publicidad encubierta? ¿Es siempre negativa la publicidad en redes?

Reflexión (4 min):

Cada estudiante completa la frase: "De ahora en adelante, prestaré más atención a..."

Resultados:

- El alumnado identifica las cualidades de los referentes positivos y negativos.
- El alumnado reconoce el valor personal más allá del número de seguidores.

Recursos materiales:

- Publicaciones preparadas (impresas o digitales).
- Tablero de clasificación de contenidos.
- Cuestionario (Kahoot, Formularios de Google o papel).

Enfoque pedagógico:

- Aprendizaje basado en la investigación y resolución de problemas.
- Simulación del comportamiento digital real.
- Análisis grupal y toma de decisiones.

Recursos tecnológicos:

Acceso a Internet para visualización de contenidos y cuestionarios (o materiales preparados).

Unidad N° 1

Análisis de Referentes (Influencers)

Atención a la diversidad:

Para garantizar una participación equitativa, se utilizan materiales visuales claros y ejemplos sencillos. Se asignan roles según capacidades (análisis de imágenes, uso de emojis o explicaciones orales). El cuestionario puede incluir símbolos y leerse en voz alta para apoyar a estudiantes con dificultades de lectura. El trabajo en grupo fomenta el apoyo mutuo y permite ajustar el ritmo según las necesidades.

Conclusión de la unidad

Al finalizar este bloque, el alumnado comprende que la influencia de los influencers trasciende el mero entretenimiento; estas figuras tienen el poder de moldear su autoimagen, su percepción de los demás y su comprensión del entorno. A través de las actividades realizadas, han desarrollado la capacidad de identificar los mensajes y valores que promueven estos referentes, analizando cómo afectan a sus propias decisiones, opiniones y metas personales.

Los estudiantes aprenden a distinguir la popularidad superficial de los valores genuinos, reflexionando críticamente sobre los ideales que se proyectan en la red para tomar decisiones informadas sobre el contenido que consumen. De este modo, fortalecen su autonomía digital y su sentido de la responsabilidad en el mundo virtual.





Unidad N° 2

Crítica del Contenido en Redes Sociales

Resultados de aprendizaje

- El alumnado es capaz de identificar la intencionalidad subyacente al contenido digital (informativa, persuasiva, de entretenimiento, etc.).
- El alumnado es capaz de reconocer y evaluar críticamente los prejuicios, los estereotipos y las representaciones poco realistas presentes en los contenidos de las redes sociales.

Contexto teórico

Las redes sociales condicionan la percepción de la realidad a través de contenidos filtrados, editados y elaborados con minuciosidad. Los jóvenes suelen comparar de forma inconsciente su propia vida con ideales virtuales, un hábito que puede repercutir negativamente en su salud mental y en su autoestima. Esta unidad fomenta un enfoque crítico hacia el contenido visual y anima al alumnado a distinguir claramente entre la realidad y las narrativas ficticias proyectadas en la red.

Actividad 1

“¿REALIDAD O ILUSIÓN?”

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Preguntas introductorias (5 min)

El docente plantea las siguientes cuestiones: ¿Cuántas imágenes veis a diario en las redes sociales? ¿Cuántas de ellas parecen "perfectas"? ¿Consideráis que esas imágenes reflejan la realidad?

Ejemplo de presentación (5-10 minutos)

El docente muestra dos pares de imágenes: una real y otra con filtros o edición (facial, corporal o de un entorno idealizado). Se comentan las diferencias de forma colectiva.

Análisis grupal (15 min)

Cada grupo recibe tres publicaciones distintas de Instagram o TikTok (o imágenes impresas) con la tarea de identificar qué elementos son reales y cuáles han sido alterados. Deben anotar los motivos de su análisis y las posibles consecuencias de dichas representaciones.

Presentación y comparación (10 minutos)

Los grupos exponen sus conclusiones y completan en la pizarra una tabla comparativa: “Elementos de ilusión” frente a “Elementos de realidad”.



Unidad N° 2

Crítica del Contenido en Redes Sociales

Reflexión escrita (10 minutos)

Cada estudiante realiza una breve redacción personal: ¿Cómo reacciono al consumir contenido "perfecto"? ¿Tengo tendencia a compararme con lo que veo?

Conclusión grupal (5 min)

Debate final: ¿Cómo podemos convertirnos en consumidores de contenido más conscientes? ¿Es posible fomentar unas redes sociales más realistas?

Resultados:

- El alumnado identifica la intencionalidad tras el contenido digital.
- El alumnado evalúa críticamente los prejuicios, estereotipos y representaciones poco realistas.

Recursos materiales:

Imágenes con y sin filtros, dispositivos móviles o tabletas (o ejemplos impresos), pizarra y rotuladores.

Enfoque pedagógico:

- Análisis visual y reflexión. Discusión grupal e introspección personal.

Recursos tecnológicos:

Acceso a Internet o materiales visuales preparados previamente.

Atención a la diversidad:

Se emplearán ejemplos visuales claros para apoyar al alumnado con barreras lingüísticas. Aquellos estudiantes que prefieran no intervenir oralmente podrán presentar sus respuestas por escrito.



Actividad 2

“REALIDAD VIRTUAL – EL ESPECTÁCULO DE LA VIDA”

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Debate introductorio (5 minutos)

El docente plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo mostraríais vuestro día en las redes sociales si quisierais dar la mejor imagen posible? ¿Y cómo es vuestro día en realidad?

Tarea: Dos mundos (5 minutos)

Se asigna a los grupos la redacción de dos versiones de una misma situación cotidiana (por ejemplo: los preparativos antes de ir a clase, salir a tomar un café o una tarde de estudio):

- Versión A: Cómo se mostraría en Instagram.
- Versión B: Cómo es en la vida real.

Trabajo en grupo (15 minutos)

Los estudiantes redactan textos, dibujan, emplean imágenes o crean guiones gráficos (storyboards) para un TikTok (sin llegar a grabar, solo planificando la estructura). Pueden utilizar soporte físico o digital.

Presentación (10 minutos)

Cada grupo expone ambas narrativas. El resto de la clase muestra su aprobación si reconoce situaciones similares en su propia experiencia.

Debate sobre el impacto (10 minutos)

Reflexión colectiva: ¿Cómo nos influyen las publicaciones de los demás? ¿Sentimos presión por proyectar una imagen mejor de la que realmente tenemos?

Tarea personal y conclusión (5 minutos)

Cada estudiante escribe una reflexión final: "A partir de ahora, lo que miraré de forma diferente en las redes sociales es..."

Resultados:

- El alumnado identifica la intencionalidad tras el contenido digital.
- El alumnado evalúa críticamente los prejuicios, estereotipos y representaciones poco realistas.

Recursos materiales:

Papel, rotuladores y notas adhesivas. Dispositivos móviles para la preparación de guiones (sin publicación).

Enfoque pedagógico:

Comparación de la expresión creativa y la perspectiva. El humor y la reflexión como herramientas didácticas.

Recursos tecnológicos:

- Tabletas o teléfonos móviles por grupo para investigar ejemplos, diseñar guiones gráficos o elaborar textos digitales.
- Conexión a Internet (opcional) para buscar inspiración en tendencias actuales.
- Herramientas digitales opcionales (Canva, Google Slides, Padlet) para presentaciones.

Unidad N° 2

Crítica del Contenido en Redes Sociales

- Equipo multimedia opcional si el docente desea proyectar ejemplos reales al inicio.
- Nota: La actividad es totalmente realizable sin tecnología, utilizando papel, rotuladores, revistas y tijeras.

Atención a la diversidad:

Se emplearán ejemplos visuales claros para apoyar al alumnado con barreras lingüísticas. Aquellos estudiantes que prefieran no intervenir oralmente podrán presentar sus respuestas por escrito.

Conclusión de la unidad

El alumnado desarrolla una conciencia clara sobre la frecuencia con la que el contenido digital retrata versiones idealizadas de la realidad. Mediante el análisis de imágenes y narrativas, aprenden a distinguir entre representaciones auténticas e irreales, reconociendo la presión social que estas últimas pueden generar.

Asimismo, fomentan una actitud crítica hacia su propia presencia en la red y reflexionan sobre las publicaciones ajenas, comprendiendo que tras los momentos "perfectos" subyace un proceso de selección y edición. En lugar de compararse con estándares inalcanzables, se apuesta por la comprensión y la autenticidad, empoderando al alumnado para expresar su propia realidad sin necesidad de recurrir a máscaras digitales.





Unidad N° 3

Credibilidad de las Fuentes en Internet

Resultados de aprendizaje

- El alumnado es capaz de evaluar la credibilidad de las fuentes digitales mediante indicadores clave de fiabilidad.
- El alumnado demuestra la capacidad de verificar información en la red empleando estrategias básicas de comprobación de datos (fact-checking).
- El alumnado distingue con claridad entre hechos, opiniones y contenido promocional.

Contexto teórico

Internet ofrece un volumen ingente de información, pero también alberga manipulaciones, desinformación y contenidos que pueden ser promocionales, sesgados o falsos. Es imperativo que los jóvenes desarrollen una alfabetización mediática e informacional sólida para reconocer fuentes fiables, verificar datos y diferenciar las opiniones de los hechos probados. Esta unidad se centra en proporcionar herramientas y habilidades específicas para el análisis y la evaluación crítica de la información digital.

Actividad 1

"¿VERDAD O MENTIRA?" UNA BÚSQUEDA DE CREDIBILIDAD

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Preguntas introductorias (5 minutos)

El docente plantea una cuestión que invite a la reflexión: ¿Es cierto todo lo que encontramos en internet? ¿De qué manera podemos determinar si una fuente es fiable?

Explicación de los indicadores de credibilidad (5 minutos)

Se presentan los criterios fundamentales para la evaluación de contenidos:

- ¿Quién es el autor o la autora?
- ¿Se cita la fuente original?
- ¿Es contenido actualizado?
- ¿Se emplea un lenguaje neutro?
- ¿Son hechos verificables?

Análisis de fuentes en grupo (20 minutos)

Cada grupo recibe tres textos breves (digitales o impresos): uno fiable, uno no verificado y uno de carácter promocional. El alumnado analiza cada texto basándose en los cinco criterios anteriores y completa una tabla de evaluación.



Unidad N° 3

Credibilidad de las Fuentes de Internet

Clasificación y debate (10 minutos)

Los grupos comparten sus hallazgos y clasifican los textos según su grado de credibilidad. El docente sintetiza las conclusiones en la pizarra.

Discusión general (8 minutos)

Debate colectivo: ¿Qué elementos pueden inducirnos a error?
¿Cuáles son los fallos más habituales al evaluar una fuente de información?

Reflexión (2 minutos)

Cada estudiante completa la frase: "La próxima vez que lea algo en la red, comprobaré..."

Resultados:

- El alumnado evalúa la credibilidad de las fuentes mediante indicadores de fiabilidad.
- El alumnado demuestra capacidad para verificar información con estrategias de comprobación de datos.
- El alumnado distingue entre hechos, opiniones y contenido promocional.

Recursos materiales:

- Textos seleccionados (impresos o digitales).
- Tabla de evaluación de credibilidad.
- Pizarra blanca y rotuladores.

Enfoque pedagógico:

- Pensamiento analítico.
- Colaboración grupal.
- Trabajo con supuestos de la vida real.



Recursos tecnológicos:

- Un ordenador, tableta o teléfono móvil por grupo.
- Conexión a Internet estable.
- Opcional: Formularios de Google o Padlet.

Atención a la diversidad:

Para el alumnado con dificultades de lectura, se facilitarán textos breves, simplificados y con tipografía de mayor tamaño, apoyados por iconos visuales.

Se pueden desglosar los criterios en preguntas directas (p. ej.: "¿Reconoces quién escribe?").

Las tareas se distribuirán según las capacidades individuales: lectura en voz alta, completar la tabla o diseñar un póster.

Para quienes presenten ansiedad al hablar en público, la exposición de resultados podrá realizarse de forma escrita.



Actividad 2

"VERIFICADOR DE DATOS EN ACCIÓN" – VERIFICACIÓN DE HECHOS

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamientos: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Introducción (5 min)

El docente lanza una pregunta reflexiva: ¿Cuántas veces habéis leído una noticia impactante y la habéis compartido de inmediato? ¿Habéis comprobado antes si era cierta?

Instrucciones (5–10 min)

Se explican los pasos fundamentales para el fact-checking:

- Búsqueda de términos clave en múltiples fuentes.
- Uso de herramientas específicas (Google Reverse Image Search, Snopes, Newtral, Maldita.es, etc.).
- Comprobación de fechas y contexto original.

Tarea – Verificar la noticia (10–25 min)

Cada grupo recibe una noticia, imagen o afirmación "sospechosa". El objetivo es determinar:

- ¿Es una información veraz?
- ¿Dónde se publicó originalmente?
- ¿Está sacada de contexto?

Unidad N° 3

Credibilidad de las Fuentes de Internet

Elaboración del mini informe (10 minutos)

Los grupos redactan un breve informe (o preparan una exposición oral) sobre sus hallazgos y el proceso de verificación seguido.

Presentación y reflexión (10 min)

Cada grupo presenta sus resultados. El docente anota en la pizarra qué estrategias tuvieron éxito.

Cierre y evaluación (5 min)

Los estudiantes crean una “Lista de verificación de fuentes” que también pueden usar en casa.

Resultados:

- El alumnado evalúa la credibilidad de las fuentes mediante indicadores de fiabilidad.
- El alumnado demuestra capacidad para verificar información con estrategias de comprobación de datos.
- El alumnado distingue entre hechos, opiniones y contenido promocional.

Recursos materiales:

Contenido "sospechoso" preparado (artículos, imágenes, publicaciones). Dispositivos móviles o tabletas para la investigación. Lista de verificación para completar individualmente.

Enfoque pedagógico:

- Aprendizaje basado en la resolución de problemas. Aplicación activa del conocimiento. Desarrollo de habilidades de investigación.

Recursos tecnológicos:

- Ordenadores, tabletas o teléfonos móviles (al menos uno por grupo).
- Conexión a Internet estable.
- Herramientas de búsqueda inversa y sitios web de verificación (fact-checking: Raskrikavanje.rs, Faktograf.hr, Snopes.com...)
- Opcional: PowerPoint o Google Slides.

Atención a la diversidad:

Para el alumnado con dificultades de lectura, se facilitarán noticias breves y simplificadas con glosarios de términos e ilustraciones. Quienes posean menores destrezas digitales contarán con enlaces predefinidos y una guía de pasos en su ficha de trabajo. Los estudiantes con dificultades en la expresión escrita podrán participar mediante exposiciones orales o el diseño de carteles. La organización grupal fomentará el apoyo mutuo según las habilidades e intereses de cada integrante.

Conclusión de la unidad

El alumnado adquiere habilidades prácticas para distinguir la verdad de la desinformación y los mensajes ocultos en internet. Mediante el trabajo colaborativo y el uso de herramientas de verificación, desarrollan un enfoque crítico hacia el contenido que consumen a diario.

Aprenden a reconocer fuentes poco fiables, a verificar la autenticidad de las imágenes y a identificar intenciones promocionales o manipuladoras. Más allá de la alfabetización mediática, refuerzan su autoconfianza y se convierten en ciudadanos digitales conscientes y responsables, capaces de cuestionar la información antes de difundirla.



Unidad N° 4

Cómo Reconocer Contenido Digital Manipulador o Fraudulento

Resultados de aprendizaje

- Los estudiantes pueden identificar formas comunes de contenido manipulador en línea, como mensajes de phishing, noticias falsas y clickbait.
- El alumnado comprende cómo se utilizan titulares engañosos, lenguaje emotivo y trucos visuales para captar la atención o engañar.
- Los estudiantes conocen estrategias básicas para verificar contenido sospechoso y protegerse de la manipulación o el fraude.

Contexto teórico

El contenido digital manipulador y fraudulento está cada vez más presente en la vida digital cotidiana de los jóvenes. El clickbait, las noticias falsas, los mensajes fraudulentos, el contenido patrocinado y los titulares sensacionalistas están diseñados para captar la atención mediante trucos psicológicos, mensajes con carga emocional y efectos visuales impactantes. El objetivo de este contenido no suele ser informar, sino provocar reacciones impulsivas, difundir desinformación o generar beneficios a cualquier precio. Muchos usuarios, especialmente jóvenes, se convierten sin saberlo en parte de esta cadena de manipulación. Esta unidad didáctica tiene como objetivo dotar a los estudiantes de la capacidad de reconocer y comprender las técnicas de manipulación, desarrollar resiliencia frente al contenido engañoso y adoptar estrategias de autodefensa en el entorno digital.

Actividad 1

¡HAZ CLIC SI TE ATREVES! – ANATOMÍA DEL CLICKBAIT

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: Individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Desafío introductorio (5 min)

El profesor muestra varios titulares sensacionalistas (p. ej., "¡No creerás lo que pasó...", "¡Haz clic aquí para guardar tu perfil!").

Pregunta: ¿Harías clic? ¿Por qué?

Análisis conjunto (5–10 min)

El profesor explica qué es el clickbait y cómo utiliza emociones como el miedo, la conmoción, el humor y la curiosidad.

Tarea grupal (10–25 min)

Cada grupo recibe tres muestras de noticias (impresas o digitales): una fiable y dos manipulables. Los estudiantes analizan titulares, imágenes, lenguaje, tipografía, colores, llamadas a la acción y la verificación de las fuentes.

Presentación y clasificación (25–35 min)

Los grupos presentan ejemplos y juntos los clasifican en 3 categorías: informativos/sospechosos/manipuladores.

Desafío creativo (35–45 min)

Los grupos reescriben un titular clickbait en un titular informativo pero interesante.

Reflexión (45–50 min)

Los estudiantes escriben en su hoja de trabajo: Una señal que me dice que alguien está tratando de engañarme en línea es...

Unidad Nº 4

Cómo Reconocer Contenido Digital Manipulador o Fraudulento

Resultados:

- Los estudiantes pueden identificar formas comunes de contenido manipulador en línea, como mensajes de phishing, noticias falsas y clickbait.
- El alumnado comprende cómo se utilizan titulares fraudulentos, lenguaje emotivo y trucos visuales para captar la atención o engañar.
- Los estudiantes conocen estrategias básicas para verificar contenido sospechoso y protegerse de la manipulación o el fraude.

Recursos materiales:

Ejemplos de noticias (impresas o digitales), tabla de análisis y folios y rotuladores.

Enfoque pedagógico:

- Análisis y deconstrucción de medios.
- Reconstrucción de contenido creativo.
- Comparación y reflexión grupal.

Recursos tecnológicos:

Para esta actividad, es recomendable proporcionar ordenadores, tablets o teléfonos móviles con acceso a internet para que los alumnos puedan analizar titulares y contenido real de portales y redes sociales actuales. Si no hay internet disponible, el profesor puede preparar con antelación ejemplos impresos de titulares clickbait e informativos, así como elementos visuales (por ejemplo, capturas de pantalla de noticias, publicaciones o anuncios).

Además, se pueden usar presentaciones de PowerPoint, Google Slides o pósteres para la parte creativa de la reescritura de titulares.

Atención a la diversidad:

A los estudiantes con dificultades de lectura se les pueden proporcionar ejemplos utilizando fuentes más grandes, ayudas visuales, texto simplificado y contrastes más claros. Para aquellos con dificultades de escritura, la reflexión puede realizarse oralmente o mediante dibujos o símbolos. En el trabajo en grupo, las tareas pueden dividirse para que cada estudiante contribuya según sus capacidades; por ejemplo, uno lee los titulares, otro describe la imagen y un tercero dicta las observaciones. Los estudiantes que prefieran no presentar pueden contribuir preparando materiales o diseñando el póster.

Actividad 2

“RECONOCE LA ESTAFA ANTES DE HACER CLIC” – CAZADORES DE MANIPULACIÓN

Duración: 30-50 minutos.

Agrupamiento: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Simulación introductoria (5 min)

El profesor muestra un correo electrónico o mensaje con elementos de phishing (p. ej., "Su cuenta ha sido bloqueada, introduzca su contraseña inmediatamente"). Los estudiantes evalúan si responderían.

Explicación del phishing y la manipulación (5–15 min)

A través de ejemplos, se explica cómo funciona el phishing: trucos visuales, lenguaje urgente, enlaces falsos.

Unidad N° 4

Cómo Reconocer Contenido Digital Manipulador o Fraudulento

Reconocer la estafa (15 min)

Los grupos reciben un conjunto de 4 ejemplos sospechosos (mensajes, anuncios, publicaciones). Su tarea es analizarlos y clasificarlos como: Seguro. Riesgo potencial. Definitivamente, estafa. Los estudiantes justifican sus clasificaciones.

Estrategias de protección (15 min)

Los grupos crean una mini-guía titulada “3 reglas para protegerse de la manipulación”.

Presentación y debate (15 min)

Los grupos intercambian consejos y debaten: ¿Por qué tanta gente sigue cayendo en estafas?

Cierre (15 min)

Los estudiantes escriben un mensaje para sí mismos: De ahora en adelante, siempre comprobaré... antes de hacer clic.

Resultados:

- Los estudiantes pueden identificar formas comunes de contenido manipulador en línea, como mensajes de phishing, noticias falsas y clickbait.
- Los estudiantes comprenden cómo se utilizan titulares engañosos, lenguaje emotivo y trucos visuales para captar la atención o engañar.
- Los estudiantes conocen estrategias básicas para verificar contenido sospechoso y protegerse de la manipulación o el fraude.

Recursos materiales:

Ejemplos de mensajes y anuncios de phishing, guía de protección (plantilla en blanco), pizarra blanca y rotuladores.

Unidad N° 4

Cómo Reconocer Contenido Digital Manipulador o Fraudulento

Enfoque pedagógico:

- Simulación de escenarios de la vida real.
- Evaluación grupal y resolución de problemas.
- Formulación conjunta de normas de protección.

Recursos tecnológicos:

Para esta actividad, se recomienda proporcionar ordenadores, tabletas o dispositivos móviles con acceso a internet para que los estudiantes puedan analizar ejemplos reales de mensajes de phishing, publicaciones falsas y estafas digitales en un entorno real. Como alternativa, el profesor puede preparar simulaciones impresas de mensajes, correos electrónicos y anuncios para que los estudiantes las analicen en grupos. Se pueden usar presentaciones en PowerPoint, Canva, Word o pósteres impresos para crear la miniguía.

Atención a la diversidad:

A los estudiantes con dificultades para comprender textos se les pueden dar ejemplos simplificados con señales visuales claras que indiquen manipulación (p. ej., iconos de alarma, banderas rojas, emojis). En grupos, las tareas se dividen según las capacidades: algunos estudiantes analizan la apariencia visual, otros el contenido del mensaje y otros presentan conclusiones. Los estudiantes que prefieran no presentar pueden participar escribiendo, dibujando la guía o diseñándola. Para estudiantes con discapacidad visual, el contenido puede prepararse en formato ampliado o leerse en voz alta, y para estudiantes con discapacidad auditiva, se pueden utilizar presentaciones visuales y materiales escritos.

Conclusión de la unidad

Los estudiantes desarrollan resiliencia digital y la capacidad de reconocer contenido manipulador y fraudulento en el entorno digital. Mediante el análisis de clickbait, mensajes de phishing y noticias falsas, adquieren habilidades concretas para evaluar la credibilidad y comportarse de forma segura en internet.

Aprenden a no reaccionar impulsivamente, sino a abordar cada contenido que consumen, comparten o comentan de forma reflexiva y crítica. Se convierten en usuarios más responsables del espacio digital.



MÓDULO 4

Reconocer y Promover Valores Cívicos a través de Redes Digitales

Este módulo ayuda a los estudiantes a reconocer los valores cívicos y las causas sociales que les importan y a explorar cómo se pueden utilizar las herramientas digitales para interactuar con las comunidades y promover un cambio positivo.

Módulo 4:

Reconocer y Promover Valores Cívicos a través de Redes Digitales

Palabras clave: valores cívicos, redes sociales, campañas digitales, empatía, inclusión, ciudadanía digital.

Ámbito

El módulo introduce la participación cívica y la responsabilidad social a través de los medios digitales. Se centra en valores como la inclusión, la empatía, la igualdad y el bienestar comunitario. Anima a los estudiantes a identificar causas sociales que les preocupan y a considerar las redes sociales como una herramienta para el diálogo y la defensa de sus intereses.

Objetivos

- Ayudar a los estudiantes a identificar y articular valores cívicos relevantes para sus comunidades.
- Desarrollar conciencia sobre cómo se pueden utilizar las plataformas digitales para el bien social.
- Inspirar al alumnado a participar en conversaciones en la red con respeto y propósito.
- Guiar a los estudiantes en la planificación de una campaña de concientización para apoyar una causa cívica.

Marco teórico

Los valores cívicos, como la inclusión, la tolerancia, la empatía, la responsabilidad y el respeto, son la base de las sociedades democráticas y cohesionadas. En la era digital, estos valores se expresan y negocian cada vez más en línea, donde los jóvenes pasan gran parte de su vida social y cívica. Las redes sociales y digitales brindan oportunidades para el diálogo, la colaboración y la defensa de los derechos, lo que las convierte en herramientas poderosas para la participación cívica juvenil.


Sin embargo, el entorno digital también presenta desafíos. Los estudiantes se enfrentan a desinformación, acoso en línea, polarización y cámaras de eco que socavan el diálogo constructivo. La ausencia de interacción presencial puede facilitar la propagación de discursos y comportamientos dañinos. Al mismo tiempo, ejemplos globales muestran cómo las redes digitales pueden amplificar las voces marginadas, movilizar a las comunidades para el cambio social y brindar a los jóvenes un sentido de autonomía e impacto.

Comprender los valores cívicos en contextos digitales requiere conocimientos y habilidades. Los estudiantes deben ser capaces de reconocer los valores cívicos en acción, distinguir entre la participación auténtica y las campañas manipuladoras, y aprender a aplicar prácticas responsables al interactuar en línea. También necesitan herramientas para aprovechar estratégicamente las redes digitales, por ejemplo, mediante el uso de hashtags, contenido multimedia o colaboraciones en línea para visibilizar causas sociales que les interesan.

Este módulo adopta un enfoque práctico y centrado en el estudiante. Combina la reflexión sobre los valores personales con la exploración de herramientas digitales para la participación cívica. Se presentan ejemplos reales de campañas digitales y personas influyentes que representan principios cívicos. Posteriormente, aprenden a analizar cómo estas campañas logran impacto, a identificar aliados potenciales y a diseñar su propia campaña de concienciación. El objetivo es empoderar a los estudiantes para que se consideren no solo consumidores digitales, sino también contribuyentes activos capaces de forjar comunidades en línea positivas y basadas en valores.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
1. Comprensión de los valores cívicos en entornos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes pueden identificar valores cívicos clave y explicar su relevancia para los problemas sociales actuales. - El alumnado reconoce ejemplos de acciones cívicas positivas en línea.
2. Redes digitales de repercusión social.	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes comprenden cómo los hashtags, el etiquetado y la colaboración amplifican los mensajes. - El alumnado entiende cómo utilizar las plataformas de redes sociales para promover valores como la inclusión, la participación y la empatía.
3. Encontrar personas influyentes e instituciones que apoyen los valores cívicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes son capaces de identificar figuras e iniciativas digitales que reflejen valores cívicos. - El alumnado es capaz de reconocer el papel de los perfiles digitales en la promoción del compromiso cívico y el cambio social. - Los estudiantes pueden crear un mapa de red básico de aliados digitales para informar y apoyar su propia campaña cívica.
4. Diseño de una campaña en redes sociales sobre valores cívicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes pueden definir un objetivo de campaña claro y un público objetivo. - El alumnado puede crear un plan de contenido de campaña básico basado en un tema, un mensaje principal y una estrategia de publicación.

Conclusión: Al finalizar este módulo, el alumnado comprenderá cómo los valores cívicos pueden guiar su comportamiento en línea y cómo las redes digitales pueden utilizarse para difundir mensajes de inclusión, empatía y responsabilidad social. Habrá explorado ejemplos positivos de participación cívica, identificado aliados potenciales y elaborado un plan para una campaña de concienciación a pequeña escala. Esto les proporcionará la mentalidad y las habilidades prácticas necesarias para actuar como ciudadanos digitales responsables que contribuyen a un cambio social positivo.



Unidad N° 1

Comprender Valores Cívicos en Entornos Digitales

Resultados

- El alumnado puede identificar valores cívicos clave y explicar su relevancia para los problemas sociales actuales.
- Los estudiantes reconocen ejemplos de acciones cívicas positivas en línea.

Contexto teórico

Valores cívicos como el respeto, la empatía, la inclusión y la igualdad guían la interacción de las personas en las comunidades. En la red, estos valores se expresan mediante comportamientos como el diálogo respetuoso, la colaboración y la lucha contra la injusticia. Comprender estos valores en contextos digitales ayuda a los estudiantes a conectar sus creencias personales con problemas sociales más amplios, a la vez que aprenden a identificar acciones que amenazan el bienestar comunitario.

Actividad 1

GALERÍA DIGITAL DE VALORES CÍVICOS

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: individual y grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Antes de la clase, se pide a cada estudiante que busque un ejemplo de acción cívica positiva en la red, como una campaña, una publicación o una historia que promueva valores como la tolerancia, la empatía o la responsabilidad social. En clase, los estudiantes comparten brevemente lo que encontraron y explican por qué lo eligieron. En grupos pequeños, comparan sus ejemplos e identifican qué valores cívicos representan, creando categorías como "Respeto", "Inclusión" o "Igualdad". Luego, los grupos diseñan una "Galería Digital de Valores Cívicos" colectiva, usando hojas tamaño póster o una pizarra digital, donde se muestran todos los ejemplos con breves descripciones. Al final, los grupos presentan su galería a la clase, lo que genera un debate sobre las similitudes, las diferencias y las lecciones aprendidas. La galería puede permanecer visible en el aula o compartirse digitalmente como recordatorio de los valores cívicos en acción.

Resultados:

- Los estudiantes pueden identificar valores cívicos clave y explicar su relevancia para los problemas sociales actuales.
- El alumnado reconoce ejemplos de acciones cívicas positivas en la red.

Recursos materiales:

Aula con acceso a Internet, proyector/pizarra, rotuladores, carteles o pizarra digital (por ejemplo, Jamboard).

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje colaborativo, intercambio entre pares y reflexión crítica.

Recursos tecnológicos:

Smartphones o portátiles con conexión a internet; proyector o plataforma digital compartida.

Atención a la diversidad:

Se pueden proporcionar ejemplos seleccionados a estudiantes con acceso digital limitado. La colaboración en grupo garantiza la participación de estudiantes de diferentes niveles.

Actividad 2

ESCENARIOS DE VALOR CÍVICO

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes exploran la idea de que no todo comportamiento en la red refleja valores cívicos y que algunas interacciones pueden perjudicar el bienestar de la comunidad. Trabajando en grupos, reciben un conjunto de escenarios breves que ilustran diferentes tipos de interacciones digitales, como un hilo de comentarios de apoyo, un caso de ciberacoso, la difusión de desinformación o una campaña de apoyo a refugiados. Cada grupo analiza los escenarios, decidiendo cuáles reflejan valores cívicos y cuáles los socavan, y registran su razonamiento por escrito. Luego, proponen acciones alternativas para los ejemplos negativos, considerando cómo se podrían gestionar mejor las interacciones de forma respetuosa y constructiva.

Unidad N° 1

Comprender Valores Cívicos en Entornos Digitales

La actividad concluye con un debate en clase donde los grupos comparten sus ideas y reflexionan sobre cómo el comportamiento positivo en línea puede promover el bienestar comunitario.

Resultados:

- Los estudiantes pueden identificar valores cívicos clave y explicar su relevancia para los problemas sociales actuales.
- El alumnado reconoce ejemplos de acciones cívicas positivas en la red.

Recursos materiales:

Folios, rotuladores, proyector o pizarra digital.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje colaborativo y basado en la investigación.

Recursos tecnológicos:

Dispositivos para investigar/compartir ejemplos.

Atención a la diversidad:

Ejemplos seleccionados para estudiantes con acceso limitado; opción de juego de roles para aprendizaje interactivo.

Conclusión de la unidad

Los estudiantes adquieren una comprensión clara de los valores cívicos en los espacios digitales. Pueden identificar ejemplos positivos de acción cívica en la red y evaluar críticamente los comportamientos que debilitan el bienestar comunitario.



Unidad N° 2

Redes Digitales de Repercusión Social

Resultados

- Los estudiantes comprenden cómo los hashtags, el etiquetado y la colaboración amplifican los mensajes.
- El alumnado entiende cómo utilizar las plataformas de redes sociales para promover valores como la inclusión, la participación y la empatía.

Contexto teórico

Las herramientas de redes digitales permiten a individuos y grupos llegar a un público amplio y generar impulso colectivo. Los hashtags, las etiquetas y las colaboraciones amplifican las voces y promueven la inclusión. Comprender estas herramientas empodera a los estudiantes para transformar sus valores personales en campañas colaborativas que inspiran el cambio social.

Actividad 1

HASHTAG PARA EL CAMBIO

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes intercambian ideas sobre un hashtag único relacionado con un valor cívico (por ejemplo, #DefenderLaInclusión). Crean una publicación modelo (un póster, un tuit o una historia de Instagram) que muestre cómo se podría usar el hashtag para promover la concienciación. Los grupos presentan sus hashtags y discuten cómo animar a otros a adoptarlos.

Resultados:

- Los estudiantes comprenden cómo los hashtags, el etiquetado y la colaboración amplifican los mensajes.
- El alumnado entiende cómo utilizar las plataformas de redes sociales para promover valores como la inclusión, la participación y la empatía.

Recursos materiales:

Papel, rotuladores o herramientas digitales para crear publicaciones.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje creativo y basado en proyectos.

Recursos tecnológicos:

Dispositivos con internet o aplicaciones de diseño.

Atención a la diversidad:

Los carteles en papel pueden reemplazar el trabajo digital; el ejercicio de etiquetado se puede simular sin cuentas reales.

Actividad 2

DESAFÍO POR EQUIPOS

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Cada grupo recibe un escenario ficticio de campaña digital (p. ej., antibullying, concienciación ambiental). Su tarea consiste en diseñar una estrategia de etiquetado, eligiendo a quién "etiquetar" (compañeros, escuelas, organizaciones, influencers) para ampliar el alcance. Los grupos comparten sus estrategias y debaten por qué es importante la colaboración estratégica.

Resultados:

- Los estudiantes comprenden cómo los hashtags, el etiquetado y la colaboración amplifican los mensajes.
- El alumnado entiende cómo utilizar las plataformas de redes sociales para promover valores como la inclusión, la participación y la empatía.

Recursos materiales:

Papel, rotuladores o herramientas digitales para crear publicaciones.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje creativo y basado en proyectos.

Recursos tecnológicos:

Dispositivos con internet o aplicaciones de diseño.

Atención a la diversidad:

Los carteles en papel pueden reemplazar el trabajo digital; el ejercicio de etiquetado se puede simular sin cuentas reales.

Conclusión de la unidad

Los estudiantes aprenden cómo las herramientas de redes digitales amplían su alcance e impacto. Pueden diseñar hashtags y estrategias de etiquetado que promuevan valores cívicos y comprenden la responsabilidad de usar estas herramientas con responsabilidad.



Encontrar Personas Influyentes e Instituciones que apoyen los Valores Cívicos



Resultados

- Los estudiantes pueden identificar figuras e iniciativas digitales que reflejan valores cívicos.
- Los estudiantes pueden reconocer el papel de los perfiles digitales en la promoción del compromiso cívico y el cambio social.
- Los estudiantes pueden crear un mapa de red básico de aliados digitales para informar y apoyar su propia campaña cívica.

Contexto teórico

La participación cívica en línea suele estar impulsada por influencers, activistas y organizaciones que actúan como modelos a seguir o líderes. Aprender a identificar a estos aliados digitales ayuda a los estudiantes a conectar con redes más amplias, amplificar sus mensajes y desarrollar campañas más sólidas para el bien común.

Actividad 1

MAPEO DE ALIADOS DIGITALES

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Los grupos investigan de 2 a 3 figuras u organizaciones digitales que promueven valores cívicos (por ejemplo, ONG, activistas juveniles o campañas en redes sociales). Identifican los valores que representan estos aliados, los métodos que utilizan para conectar con el público y las alianzas que tienen. Cada grupo crea un mapa visual de la red que muestra las conexiones entre los aliados elegidos y los posibles colaboradores. Para añadir un toque creativo, los estudiantes pueden presentar el mapa como un póster interactivo, una infografía digital o incluso una breve representación que muestre cómo trabajan juntos los aliados.

Resultados:

- Los estudiantes pueden identificar figuras e iniciativas digitales que reflejan valores cívicos.
- Los estudiantes pueden reconocer el papel de los perfiles digitales en la promoción del compromiso cívico y el cambio social.
- Los estudiantes pueden crear un mapa de red básico de aliados digitales para informar y apoyar su propia campaña cívica.

Recursos materiales:

Mesas para grupos pequeños, acceso a Internet, hojas de papel grandes, rotuladores o plataformas de mapeo digital para visualizar redes.

Unidad No 3

Encontrar Personas Influyentes e Instituciones que Apoyen los Valores Cívicos

Enfoque pedagógico:

Investigación colaborativa y aprendizaje visual, se fomenta el trabajo en equipo, el análisis y la representación creativa de redes cívicas.

Recursos tecnológicos:

Portátiles o tablets, proyector para compartir mapas, herramientas en línea opcionales (Miro, Canva, MindMeister).

Atención a la diversidad:

Perfiles de aliados previamente preparados y mapas parcialmente completados para estudiantes con habilidades de investigación limitadas o acceso a Internet.

Actividad 2

CASO DE ESTUDIO DE INFLUENCERS: “DUELO”

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: Investigación individual + Discusión en clase.

Descripción de la actividad:

Cada estudiante selecciona a un influencer u organización con conciencia cívica y prepara un breve estudio de caso, destacando su mensaje, métodos, impacto y estrategias en línea. Las presentaciones son dinámicas (1-2 minutos por estudiante). Después de cada presentación, la clase participa en un "Concurso de Compromiso Cívico", donde se debate qué estrategias son las más efectivas, por qué algunos enfoques tienen más impacto que otros y cómo estas estrategias podrían adaptarse a las campañas de los estudiantes.

Unidad N° 3

Encontrar Personas Influyentes e Instituciones que Apoyen los Valores Cívicos

Resultados:

- Los estudiantes pueden identificar figuras e iniciativas digitales que reflejan valores cívicos.
- El alumnado puede reconocer el papel de los perfiles digitales en la promoción del compromiso cívico y el cambio social.
- Los estudiantes pueden crear un mapa de red básico de aliados digitales para informar y apoyar su propia campaña cívica.

Recursos materiales:

Aula acondicionada para presentaciones, acceso a perfiles en línea, pautas impresas para la preparación de estudios de caso.

Enfoque pedagógico:

Investigación individual seguida de una discusión comparativa en clase para fomentar el pensamiento crítico y el aprendizaje entre pares.

Recursos tecnológicos:

Dispositivos para investigación, software de presentaciones (PowerPoint, Google Slides), videoclips opcionales para ejemplos de casos.

Atención a la diversidad:

Proporcionar estudios de casos de muestra para su análisis; permitir la elección entre presentaciones orales, escritas o visuales para adaptarse a diferentes fortalezas.

Conclusión de la unidad

Los estudiantes comprenden cómo las personas influyentes y las instituciones impulsan los valores cívicos en línea. Pueden identificar modelos a seguir, evaluar estrategias y crear alianzas para fortalecer su propia participación cívica.



Unidad N° 4

Diseño de una Campaña en Redes Sociales sobre Valores Cívicos

Resultados

- Los estudiantes pueden definir un objetivo claro de la campaña y un público objetivo.
- El alumnado es capaz de crear un plan básico de contenido para una campaña basado en un tema, un mensaje central y una estrategia de publicación.

Contexto teórico

Las campañas en redes sociales transforman los valores cívicos en acciones prácticas. Las campañas efectivas requieren objetivos claros, una audiencia definida y un mensaje coherente. Al diseñar campañas, los estudiantes aprenden cómo pasar de los valores a la defensa de causas e inspirar a otros en línea.

Actividad 1

MINI LABORATORIO DE DISEÑO DE CAMPAÑAS

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

En esta actividad práctica, los grupos eligen un valor cívico que desean promover, como la inclusión, la conciencia ambiental o la empatía. Debaten y definen un objetivo claro para la campaña e identifican al público que se beneficiaría más de su mensaje. Con este marco, intercambian ideas creativas para comunicar el valor en línea, diseñando una publicación de muestra que podría ser un póster, un pie de foto para redes sociales o un video corto. Luego, los grupos presentan sus ideas de campaña a la clase y reciben retroalimentación de sus compañeros, lo que fomenta el debate sobre la claridad del mensaje, la creatividad y la participación del público.

Resultados:

- Los estudiantes pueden definir un objetivo de campaña claro y un público objetivo.
- El alumnado es capaz de crear un plan de contenido de campaña básico basado en un tema, un mensaje central y una estrategia de publicación.

Recursos materiales:

Mesas para trabajo en grupo, hojas de papel grandes o plataformas de diseño digital, rotuladores, notas adhesivas y ejemplos de campañas impresas opcionales.

Unidad N° 4

Diseño de una Campaña en Redes Sociales sobre Valores Cívicos

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje experiencial, colaborativo y creativo a través de lluvia de ideas, diseño visual e interacción entre pares.

Recursos tecnológicos:

Portátiles, tablets o smartphones con aplicaciones de diseño y presentación (por ejemplo, Canva, Google Slides).

Atención a la diversidad:

Los grupos pueden planificar las campañas en papel o en formato digital; los roles dentro de los grupos permiten a los estudiantes contribuir en función de sus fortalezas (diseñador, investigador, presentador).

Actividad 2

CRÍTICA DE LA CAMPAÑA ENTRE PARES

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: gran grupo.

Descripción de la actividad:

Tras presentar los conceptos de su campaña, cada grupo recibe retroalimentación estructurada de sus compañeros, basada en preguntas clave como: ¿Es claro el mensaje? ¿Está bien definido el público objetivo? ¿Cómo de efectivo es el diseño visual o textual para comunicar el valor cívico? Los estudiantes reflexionan sobre la retroalimentación y revisan sus planes de campaña para fortalecer la claridad, la participación y el impacto. La actividad enfatiza el pensamiento crítico, la colaboración y la crítica constructiva.

Unidad N° 4

Diseño de una Campaña en Redes Sociales sobre Valores Cívicos

Los estudiantes comprenden cómo el aporte de sus pares puede mejorar el diseño de la campaña y garantizar que el mensaje haga eco en las audiencias previstas.

Resultados:

- Los estudiantes pueden definir un objetivo de campaña claro y un público objetivo.
- El alumnado es capaz de crear un plan de contenido de campaña básico basado en un tema, un mensaje central y una estrategia de publicación.

Recursos materiales:

Espacio de aula acondicionado para presentaciones, formularios de comentarios impresos o herramientas de encuesta digitales y pizarra para resumir sugerencias clave.

Enfoque pedagógico:

Revisión entre iguales, aprendizaje reflexivo y resolución colaborativa de problemas para mejorar la calidad de la campaña.

Recursos tecnológicos:

Dispositivos para visualizar presentaciones o publicaciones digitales, herramientas opcionales de encuestas o sondeos para obtener comentarios estructurados.

Atención a la diversidad:

La retroalimentación se puede proporcionar verbalmente, por escrito o digitalmente; las preguntas orientadoras apoyan a los estudiantes menos seguros y garantizan que todos puedan participar de manera significativa.

Unidad N° 4

Diseño de una Campaña en Redes Sociales sobre Valores Cívicos

Conclusión de la unidad

Los estudiantes desarrollan habilidades prácticas para planificar y perfeccionar campañas en redes sociales que reflejen valores cívicos. Aprenden la importancia de tener objetivos claros, mensajes claros y una segmentación clara del público, y practican el feedback constructivo para mejorar sus iniciativas



MÓDULO 5



Creación de Contenido para Campañas en Redes Sociales



Este módulo capacita a los estudiantes para diseñar contenido de campaña sencillo y significativo, así como para planificar una pequeña acción de concienciación. Para responder a los comentarios de los estudiantes, ahora se ofrece una estructura clara: orientación paso a paso para cada actividad, un ejemplo de campaña completada, plantillas de Canva/papel listas para usar y rúbricas concisas. El enfoque sigue siendo cívico y orientado a los jóvenes - claridad, respeto, inclusión- por encima de la imagen de marca empresarial.

Módulo 5: Creación de Contenido para Campañas en Redes Sociales

Palabras clave: Ciudadanía digital, alfabetización mediática, expresión creativa, empoderamiento, colaboración, impacto social.

Ámbito

El módulo combina la creación de contenido con la planificación de eventos, apoyando a los estudiantes en la producción de materiales relevantes (logotipos, fotos, videos, comentarios) y su uso eficaz en iniciativas de concienciación. Se enfatiza la claridad, la creatividad y la coherencia con los valores cívicos. Se presentan herramientas y técnicas a un nivel básico y accesible.

Objetivos

- Desarrollar la confianza del alumnado en el uso de herramientas creativas para la expresión digital.
- Orientar a los estudiantes en la producción de contenido de campaña que sea claro, atractivo y respetuoso.
- Explorar diversos formatos (visual, video, texto) para transmitir mensajes de forma eficaz.
- Fomentar el trabajo en equipo, la planificación y la reflexión durante todo el proceso de creación.
- Desarrollar la capacidad de los estudiantes para planificar e implementar una actividad de conciencia cívica.

Marco teórico

Los jóvenes viven en un mundo digital donde las redes sociales moldean su identidad, sus relaciones y sus perspectivas cívicas. El Informe Analítico de PeerCo señala que más del 80 % de los jóvenes de entre 15 y 19 años usan las redes sociales a diario, aunque muchos son consumidores pasivos. El Módulo 5 responde a esta situación transformando el uso pasivo de las redes sociales en una participación activa y con propósito.

Las plataformas sociales ponen a prueba y promueven valores cívicos: respeto, inclusión, empatía e igualdad. Investigaciones y Laboratorios de Vida Local demuestran que los adolescentes desean que las redes sociales contribuyan a causas reales, pero a menudo carecen de habilidades y confianza. También se enfrentan a una autoimagen negativa, la comparación social y la desinformación. Los estudiantes valoran el aprendizaje práctico, colaborativo y creativo que conecta las herramientas en línea con la acción comunitaria; este es nuestro enfoque.

Basado en el constructivismo (Dewey, Kolb), el módulo enfatiza el aprendizaje práctico, la cocreación y la reflexión. Los estudiantes realizan tareas reales —diseñan logotipos, crean imágenes, redactan comentarios y planifican campañas—, imitando el trabajo de los creadores digitales. Al probar formatos y herramientas, aprenden cómo se elaboran, adaptan y comparten los mensajes para generar impacto cívico.

El aprendizaje socioemocional (SEL) está presente en todo momento. Los estudiantes expresan valores, analizan creencias y practican una comunicación respetuosa. El trabajo en equipo y la retroalimentación estructurada entre compañeros fomentan la confianza y la empatía, dos carencias clave identificadas por PeerCo. Observan que pequeñas decisiones —un color en un logotipo, una palabra en un comentario, un

pequeñas decisiones —un color en un logotipo, una palabra en un pie de foto, un hashtag— tienen significado y pueden fortalecer o debilitar una cultura digital inclusiva.

Las actividades destacan que el formato determina el significado y el alcance: una foto transmite un mensaje distinto al de un texto o un vídeo corto. Comparar formatos fomenta la alfabetización mediática, una competencia Erasmus+ y una recomendación de PeerCo.

El módulo promueve la creatividad responsable. Los estudiantes utilizan herramientas de diseño sencillas (ej., Canva) e inteligencia artificial básica, guiados por preguntas críticas: ¿Qué mensaje estoy transmitiendo? ¿A quién llegará? ¿Es respetuoso, inclusivo y honesto? El objetivo es cuestionar lo que vemos, crear con intención y evitar normas perjudiciales y noticias falsas.

Los métodos son accesibles y apropiados para cada edad: grupos mixtos, sesiones cortas, indicaciones visuales, roles flexibles y tecnología sencilla. La progresión va desde tareas de microdiseño hasta planes de campaña completos, conectando los resultados creativos con una participación cívica auténtica. Los estudiantes aprenden que el contenido digital es más que una publicación: es una herramienta para crear conciencia, construir comunidad y promover valores compartidos.

Al finalizar, los alumnos refuerzan el trabajo en equipo, la expresión personal, la comunicación clara, el pensamiento crítico y la toma de decisiones éticas. Sobre todo, comprenden que la ciudadanía digital responsable no consiste en evitar las redes sociales, sino en usarlas con un propósito y respeto, y que incluso las pequeñas acciones en la red pueden inspirar a otros y generar un cambio real.

Temas / Unidades	Resultados del aprendizaje
1. Diseño del logotipo de la campaña.	<ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes comprenden el propósito y el impacto emocional de la identidad visual en las campañas digitales.- El alumnado puede dibujar o crear un logotipo de campaña simple utilizando herramientas de diseño básicas o IA.- Los estudiantes pueden explicar cómo elementos como símbolos, colores y fuentes transmiten significado.

Temas / Unidades	Resultados del aprendizaje
<p>2. Exploración de tipos y formatos de contenido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes son capaces de comparar las fortalezas y limitaciones de diferentes formatos de contenido (foto, video, texto, historia, etc.). - El alumnado puede seleccionar formatos multimedia que se ajusten al mensaje de su campaña y a las preferencias de su público.
<p>3. Creación de contenido visual: fotos, vídeos e ilustraciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes pueden aplicar los principios básicos de la narración visual en formatos de fotografía, vídeo e ilustración. - El alumnado comprende los conceptos básicos de encuadre, composición, iluminación y edición en la creación de fotografías y vídeos. - Los estudiantes pueden usar herramientas o aplicaciones simples (incluidas aplicaciones móviles o de inteligencia artificial) para crear elementos visuales para sus campañas. - El alumnado puede crear elementos visuales que respalden los objetivos, el tono y el mensaje de su campaña.
<p>4. Escribir para redes sociales con respeto y responsabilidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes pueden escribir comentarios claros y atractivos que se ajusten al tono y los objetivos de su campaña. - El alumnado comprende cómo usar hashtags y textos cortos para fortalecer la visibilidad y claridad del mensaje. - Los estudiantes pueden utilizar un lenguaje inclusivo, positivo y preciso en la comunicación digital.

Temas / Unidades	Resultados del aprendizaje
5. Planificación de un evento de sensibilización.	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes son capaces de planificar actividades básicas de sensibilización (por ejemplo, eventos escolares, acciones digitales, actividades entre pares). - El alumnado puede diseñar una acción de sensibilización (online u offline) para promover su causa cívica. - Los estudiantes pueden integrar conocimientos y habilidades adquiridos en unidades anteriores (como la definición de objetivos, la identidad visual, los formatos de contenido y la comunicación respetuosa) para diseñar y planificar un evento de sensibilización significativo. - El alumnado demuestra su capacidad para conectar la creación de contenido con el compromiso cívico en el mundo real.

Conclusión

Este módulo transforma el uso de las redes sociales en una participación digital con un propósito definido. Con un andamiaje claro (guías paso a paso, ejemplos de campañas, plantillas y rúbricas), los estudiantes diseñan contenidos sencillos y significativos (logotipos, fotos, videos, comentarios y hashtags) y los aplican en una pequeña acción de sensibilización. Basándose en el constructivismo y el aprendizaje socioemocional (SEL), aprenden haciendo, co-creando y reflexionando; se comunican con respeto, inclusión y empatía, generando confianza a través de la retroalimentación entre iguales. Al comparar formatos, fortalecen su alfabetización mediática y observan cómo el medio moldea el mensaje y su alcance. Utilizando herramientas accesibles (Canva e IA básica), los equipos planifican y presentan una campaña alineada con los valores cívicos. Como resultado, desarrollan una expresión clara, pensamiento crítico y decisiones éticas, vinculando la creación de contenido con una participación cívica real.



Unidad N° 1

Diseño del Logotipo de la Campaña

Resultados

- Los estudiantes comprenden el propósito y el impacto emocional de la identidad visual en las campañas digitales.
- El alumnado es capaz de dibujar o crear un logotipo de campaña simple utilizando herramientas de diseño básicas o IA.
- Los estudiantes pueden explicar cómo elementos como los símbolos, los colores y las fuentes transmiten significado.

Contexto teórico

Un logotipo es una simple "firma" visual que ayuda a las personas a reconocer una idea. Con ejemplos cercanos, plantillas y una hoja de trabajo guiada, los estudiantes relacionan los colores, las formas y los tipos de letra con sentimientos y valores, manteniendo un diseño sencillo, respetuoso y con un propósito claro.

Actividad 1

DESCIFRAR EL LOGOTIPO: NARRACIÓN VISUAL A TRAVÉS DEL DISEÑO

Duración: 45-60 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños (3-4 estudiantes).

Descripción de la actividad:

Los estudiantes analizan cuatro logotipos de campañas reales con una hoja de trabajo guiada. Paso a paso:

- 1) Observar cada logotipo.
- 2) Seleccionar un color, una forma y una palabra clave.
- 3) Anotar la sensación y la idea que transmite.
- 4) Compartir los aspectos más destacados en grupo.
- 5) Extraer dos lecciones de diseño a aplicar. Esto vincula las decisiones de diseño con valores cívicos (amabilidad, respeto, inclusión).

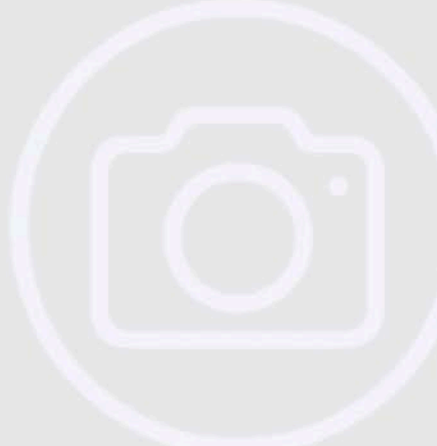
Plantilla(s): ver Anexo B → T0.

Resultados:

- Los estudiantes comprenden el propósito y el impacto emocional de la identidad visual en las campañas digitales.
- El alumnado puede explicar cómo elementos como los símbolos, los colores y las fuentes comunican significado.

Recursos materiales:

Un aula o taller con mesas; muestras de logotipos impresos o digitales, hojas de trabajo, bolígrafos y (opcional) proyector para presentaciones.



Enfoque pedagógico:

Aprendizaje colaborativo, alfabetización mediática, narración visual, discusión grupal, reflexión emocional, aprendizaje experiencial.

Recursos tecnológicos:

No se necesita tecnología específica; los logotipos se pueden compartir en papel o en pantalla.

Atención a la diversidad:

Incluye apoyos visuales y verbales, hojas de trabajo adaptables, muestras de logotipos inclusivos y culturalmente neutrales; los roles se pueden ajustar para satisfacer diferentes necesidades.

Actividad 2

LABORATORIO DE DISEÑO DE LOGOTIPOS: CREA LA IDENTIDAD DE TU CAMPAÑA

Duración: 60–90 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo (2–3 estudiantes).

Descripción de la actividad

Los equipos completan un breve resumen (causa, público objetivo, tres valores, tres palabras clave) y diseñan un logotipo sencillo.

Paso a paso:

- 1) Rellenar el mini resumen.
- 2) Elegir una plantilla de papel o de Canva.
- 3) Dibujar dos opciones rápidas.
- 4) Elegir uno y perfeccionar el tipo y el equilibrio.
- 5) Presentar en 30 segundos: «Queremos transmitir... Lo logramos con...». Utilizar un ícono y dos colores.

Plantilla(s): ver Anexo B → T1.

Resultados:

- Los estudiantes pueden dibujar o crear un logotipo de una campaña simple utilizando herramientas de diseño básicas o IA.
- El alumnado puede explicar cómo elementos como los símbolos, los colores y las fuentes transmiten significado.

Recursos materiales:

Aula, sala de informática o espacio creativo; papel, lápices, rotuladores de colores, plantilla de resumen de la campaña, acceso a herramientas digitales (opcional).

Enfoque pedagógico:

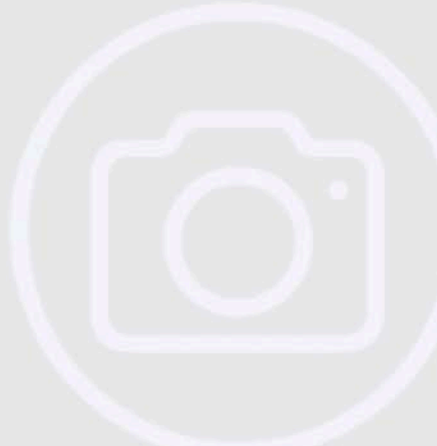
Aprendizaje basado en proyectos, creación práctica, cocreación, narración visual, retroalimentación de pares, autoexpresión emocional y reflexión.

Recursos tecnológicos:

Uso opcional de herramientas en línea como Canva o generadores de logotipos; se puede completar completamente sin conexión.

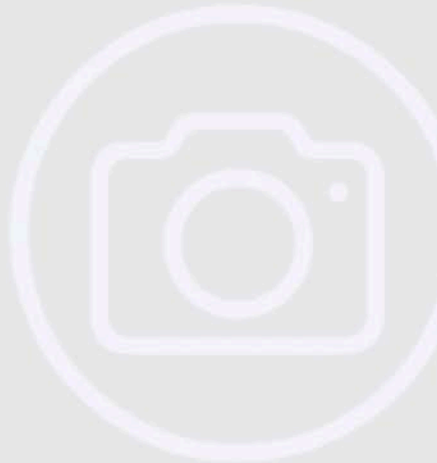
Atención a la diversidad:

Múltiples modos de creación (dibujo o digital); instrucciones de diseño simplificadas; herramientas y materiales accesibles; resultados inclusivos y flexibles.



Conclusión de la unidad

Esta unidad ayuda a los estudiantes a descubrir cómo una simple imagen (un logotipo) puede contar una historia poderosa. Al explorar ejemplos reales y diseñar los suyos propios, aprenden cómo los colores, las formas y los símbolos pueden expresar ideas, emociones y valores que son importantes para ellos. Más que un simple ejercicio de diseño, se convierte en una forma de conectar con las causas que les importan y encontrar su voz en la imagen. La experiencia impulsa su confianza creativa y les demuestra que un diseño bien pensado puede hacer que un mensaje sea más claro, contundente y humano.





Unidad N° 2

Exploración de Tipos y Formatos de Contenido

Resultados

- Los estudiantes pueden comparar las fortalezas y limitaciones de diferentes formatos de contenido (foto, video, texto, historia, etc.).
- El alumnado puede seleccionar formatos multimedia que se ajustan al mensaje de su campaña y a las preferencias de su público.

Contexto teórico

Los distintos formatos moldean un mensaje de manera diferente. Mediante una rueda de formatos y ejemplos ya preparados, los estudiantes comparan fotos, vídeos, textos e historias para elegir con intención, sin jerga de marketing.

Actividad 1

CARRUSEL DE EXPLORACIÓN DE CONTENIDO

Duración: 60 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo (3–4 estudiantes).

Descripción de la actividad:

Los estudiantes rotan entre cuatro estaciones (foto, video, texto, historia). Paso a paso:

- 1) Revisar dos ejemplos en cada estación.
- 2) Marcar en la hoja de trabajo objetivo, emoción y claridad.
- 3) Completar la rueda de formato con notas de “mejor uso”.
- 4) Compartir una idea clave por estación. Esto fomenta la alfabetización mediática práctica.

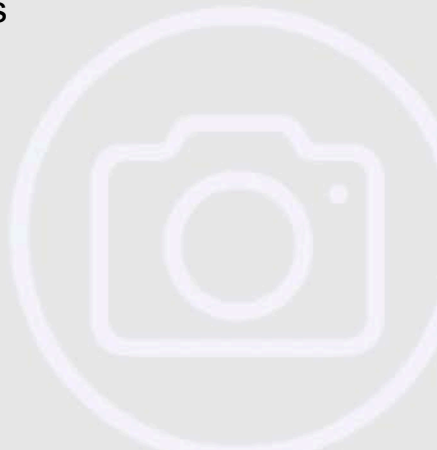
Plantilla(s): ver Anexo B → T2.

Resultados:

- Los estudiantes pueden comparar las fortalezas y limitaciones de diferentes formatos de contenido.
- El alumnado puede seleccionar formatos mediáticos que se ajusten al mensaje de su campaña y a las preferencias de su público.

Recursos materiales:

Aula o espacio amplio y abierto con cuatro estaciones de aprendizaje; contenido real de la campaña (digital o impreso), hojas de trabajo, bolígrafos y pantalla/tablet opcional para video.



Enfoque pedagógico:

Aprendizaje práctico, exploración en grupos pequeños, alfabetización mediática, intercambio entre pares, pensamiento crítico y reflexión.

Recursos tecnológicos:

Solo opcional; dispositivos para mostrar contenido de video, si están disponibles. Se ofrecen alternativas impresas.

Atención a la diversidad:

Incluye materiales visuales y escritos; roles de discusión flexibles; las estaciones se pueden adaptar a necesidades visuales, auditivas o lingüísticas.

Actividad 2

COMBINA EL MENSAJE: DESAFÍO DE FORMATO

Duración: 60–75 minutos.

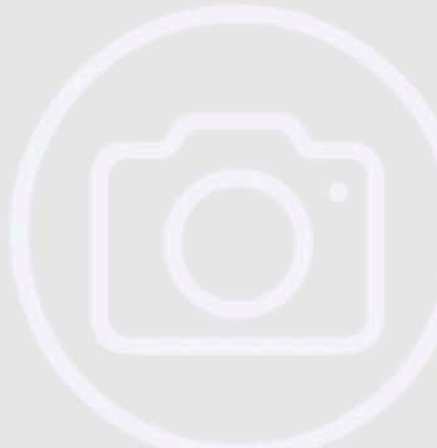
Agrupación: grupos pequeños (3–4) o parejas.

Descripción de la actividad:

Cada equipo recibe un escenario (por ejemplo, charlas respetuosas en clase). Paso a paso:

- 1) Elegir un formato principal y un formato de soporte.
- 2) Completar la plantilla de guión simple (título, idea visual, llamada a la acción).
- 3) Dibujar o crear un guión gráfico del contenido.
- 4) Presentar y recopilar dos ideas de mejora. Prestar atención en la adecuación entre la audiencia, el objetivo y el formato.

Plantilla(s): ver Anexo B → T10.



Resultados:

- Los estudiantes pueden comparar las fortalezas y limitaciones de diferentes formatos de contenido.
- Los estudiantes pueden seleccionar formatos de medios que coincidan con su mensaje de campaña y las preferencias de su audiencia.

Recursos materiales:

Aula o espacio de trabajo creativo; tarjetas de formato, indicaciones de escenarios, plantillas de planificación, rotuladores o portátiles (opcional), pizarra o carteles para presentaciones.

Enfoque pedagógico:

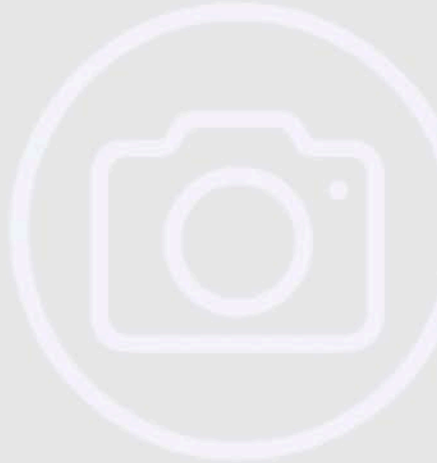
Aprendizaje cooperativo, creatividad a través del desafío, pensamiento visual, análisis de medios aplicados, retroalimentación de pares, discusión reflexiva.

Recursos tecnológicos:

No es necesario; se puede realizar con papel y bolígrafo, sin conexión a internet. Los dispositivos son opcionales para el borrador digital.

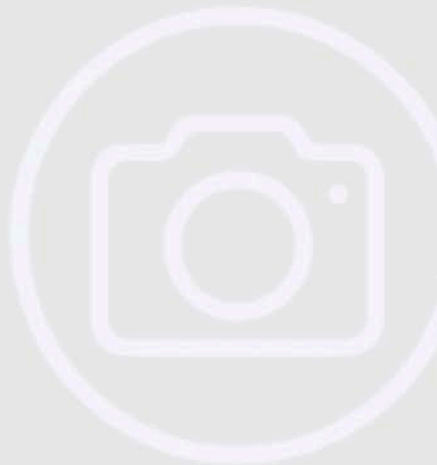
Atención a la diversidad:

Tareas flexibles (visuales o basadas en texto); ejemplos diversos y roles abiertos en cada grupo; materiales de apoyo disponibles en lenguaje sencillo y formatos accesibles.



Conclusión de la unidad

Esta unidad invita a los estudiantes a sumergirse en el mundo de los diferentes tipos de contenido (fotos, videos, textos e historias) y a descubrir cómo cada uno puede moldear un mensaje de manera única. Mediante actividades prácticas y desafíos creativos, aprenden a pensar cuidadosamente qué formato se adapta mejor a los objetivos y público de su campaña. La experiencia les ayuda a desarrollar habilidades prácticas para elegir y crear contenido que conecte emocional y significativamente, lo que les permite convertirse en creadores reflexivos y seguros de campañas digitales que realmente impactan.





Unidad N° 3

Creación de Contenido Visual: Fotos, Vídeos e Ilustraciones

Resultados

- Los estudiantes pueden aplicar los principios básicos de la narración visual en formatos de fotografía, vídeo e ilustración.
- El alumnado comprende los conceptos básicos de encuadre, composición, iluminación y edición en la creación de fotografías y vídeos.
- Los estudiantes pueden usar herramientas o aplicaciones simples (incluidas aplicaciones móviles o de inteligencia artificial) para crear elementos visuales para campañas.
- El alumnado puede crear elementos visuales que respalden los objetivos, el tono y el mensaje de su campaña.

Contexto teórico

La técnica está al servicio del significado. Los estudiantes toman fotos sencillas con un teléfono y realizan ediciones básicas, centrándose en la claridad y la inclusión del mensaje, más que en la perfección técnica.

Actividad 1

LABORATORIO DE NARRACIÓN VISUAL: HAZ QUE EL TELÉFONO TRABAJE PARA TI

Duración: 75-90 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo (3-4 estudiantes).

Descripción de la actividad:

Los equipos crean una mini historia visual con tres tomas.

Paso a paso:

- 1) Elegir un escenario (por ejemplo, “Pausa para respirar”).
- 2) Planificar tres tomas (gran angular, medio y detalle).
- 3) Disparar con luz natural y un fondo sencillo.
- 4) Editar en 10 minutos (recorte, brillo, texto corto ≤ 8 palabras).
- 5) Compartir y obtener retroalimentación rápida con el sistema de “semáforo”. Énfasis: claridad y tono.

Plantilla(s): ver Anexo B \rightarrow T3.

Resultados:

- Los estudiantes aplican los principios básicos de la narración visual en formatos de fotografía y vídeo.
- El alumnado comprende cómo el encuadre, la iluminación y la composición influyen en el mensaje y el estado de ánimo.
- Los estudiantes pueden crear elementos visuales que respalden el tono, los objetivos y la audiencia de su campaña.

Unidad N° 3

Creación de Contenido Visual:

Fotos, Videos e Ilustraciones

Recursos materiales:

Espacio interior o exterior con buena iluminación, smartphones o tablets con cámaras, acceso a herramientas de edición gratuitas (CapCut, Canva), tarjetas de escenarios de campaña, hojas de trabajo de planificación.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje basado en proyectos, co-creación, narración visual práctica, retroalimentación grupal y reflexión.

Recursos tecnológicos:

Smartphone o tablet con cámara; aplicación de edición gratuita (opcional); plantillas imprimibles disponibles como alternativa sin tecnología.

Atención a la diversidad:

Los estudiantes pueden asumir diferentes roles en el equipo (por ejemplo, fotógrafo, planificador, editor, presentador); se permiten reflexiones orales o visuales; actividades adaptadas para estudiantes con pocos conocimientos tecnológicos o que no utilicen dispositivos digitales.

Actividad 2

CREAR Y COMUNICAR:

ILUSTRACIÓN/IA PARA CAMPAÑAS

Duración: 60–75 minutos.

Agrupamiento: individual o en parejas.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes diseñan un cartel o ilustración sencilla relacionado con su campaña.

Unidad N° 3

Creación de Contenido Visual: Fotos, Videos e Ilustraciones

Paso a paso:

- 1) Definir el tono (tranquilo/enérgico) y tres elementos (color, símbolo, tipo).
- 2) Elegir papel o Canva/IA de nivel básico.
- 3) Crear una imagen con un mensaje corto (≤ 8 palabras).
- 4) Intercambiar por dos mejoras específicas.
- 5) Ajustar el contraste y la legibilidad (legible a 1 metro).

Plantilla(s): ver Anexo B → T4.

Resultados:

- Los estudiantes pueden dibujar o crear una imagen para la campaña utilizando herramientas de diseño básicas o IA.
- El alumnado comprende cómo los elementos de diseño (simbolismo, colores, fuentes) transmiten significado.
- Los estudiantes crean elementos visuales que reflejan el mensaje, el tono y el impacto deseado de la campaña.

Recursos materiales:

Aula o sala de arte; materiales de dibujo (papel, lápices, marcadores); acceso opcional a Canva u otras herramientas de inteligencia artificial sencillas; hoja de planificación visual o plantilla de tablero de inspiración.

Enfoque pedagógico:

Expresión visual, creatividad digital, pensamiento simbólico, reflexión individual, retroalimentación entre pares.

Recursos tecnológicos:

Acceso digital opcional (Canva, generador de IA); la actividad se puede completar íntegramente sin conexión con materiales de dibujo.

Unidad N° 3

Creación de Contenido Visual: Fotos, Videos e Ilustraciones

Atención a la diversidad:

Los estudiantes eligen su formato preferido (digital o dibujado a mano); lenguaje simplificado para indicaciones de diseño; contraste de color y soporte de plantillas disponibles; opciones de presentación flexibles (oral, escrita, visual).

Conclusión de la unidad

A lo largo de esta unidad, los estudiantes descubren el poder del contenido visual para expresar ideas y valores. Al trabajar con fotos, videos e ilustraciones, exploraron cómo pequeñas decisiones, como el color, la luz o el diseño, pueden influir en cómo se percibe un mensaje y en lo que este transmite. Ya sea dibujando a mano o con herramientas digitales, los estudiantes crearon elementos visuales significativos para ellos y relacionados con causas del mundo real. Al finalizar la unidad, se sienten más seguros de su capacidad para comunicarse a través de imágenes y para utilizar los medios visuales con una intención clara y sensatez.





Unidad N° 4

Escribir para Redes Sociales con Respeto y Responsabilidad

Resultados

- Los estudiantes pueden escribir comentarios claros y atractivos que se ajusten al tono y los objetivos de su campaña.
- El alumnado comprende cómo usar hashtags y textos breves para reforzar la visibilidad y claridad del mensaje.
- Los estudiantes son capaces de utilizar un lenguaje inclusivo, positivo y preciso en la comunicación digital.

Contexto teórico

Escribir textos breves para redes sociales consiste en conectar con las personas. Los estudiantes usan modelos y plantillas para escribir comentarios claros y respetuosos, y hashtags significativos.

Actividad 1

TALLER DE COMENTARIOS: IMPACTO Y EMPATÍA

Duración: 75 minutos.

Agrupamiento: individual (retroalimentación entre pares).

Descripción de la actividad:

Los estudiantes analizan publicaciones modelo y luego escriben y revisan comentarios. Paso a paso:

- 1) Leer tres ejemplos (fuerte/promedio/necesita mejorar).
- 2) Elegir un tema y diseñar tres tonos (neutral/emocional/divertido).
- 3) Aplicar el checklist (claridad, respeto, honestidad, CTA).
- 4) Intercambiar y reescribir una versión final (≤ 280 caracteres).

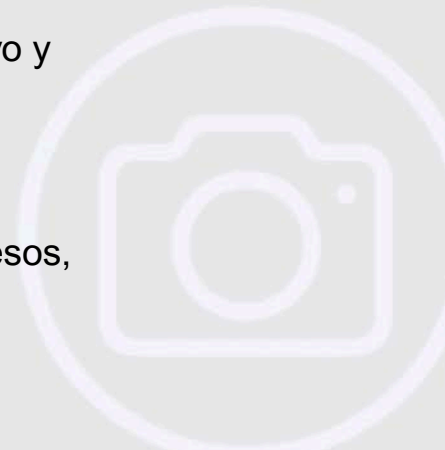
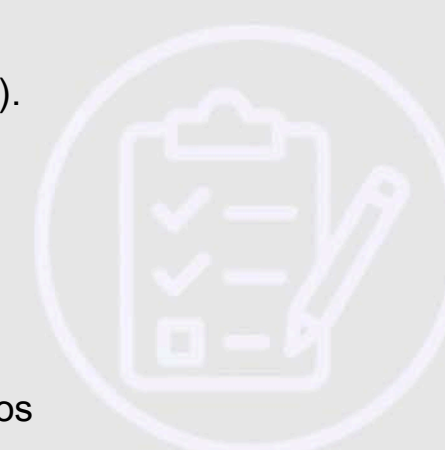
Plantilla(s): ver Anexo B \rightarrow T5.

Resultados:

- Los estudiantes pueden escribir comentarios claros y atractivos que se ajusten al tono y los objetivos de su campaña.
- El alumnado es capaz de utilizar un lenguaje inclusivo, positivo y preciso en la comunicación digital.

Recursos materiales:

Aula o laboratorio de informática. Ejemplos de comentarios impresos, hoja de trabajo para redactar y revisar comentarios, lista de verificación de lenguaje inclusivo, bolígrafos o portátiles.



Unidad N° 4

Escribir para Redes Sociales con Respeto y Responsabilidad

Enfoque pedagógico:

Alfabetización mediática crítica, escritura reflexiva, aprendizaje entre pares, comunicación inclusiva, análisis de casos reales.

Recursos tecnológicos:

Uso opcional de dispositivos digitales o plataformas en línea; la actividad puede completarse totalmente sin conexión online, con materiales impresos.

Atención a la diversidad:

Los estudiantes pueden trabajar a diferentes ritmos y niveles de complejidad. Se proporcionan frases iniciales y ejemplos. Los comentarios se pueden crear por escrito, mediante grabación de audio o dibujando. La reflexión se puede realizar por parejas, en forma de mapa mental o por escrito.

Actividad 2

HASHTAG JAM: VISIBILIDAD CON UN PROPÓSITO

Duración: 60 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo (3-4 estudiantes).

Descripción de la actividad:

Los equipos crean un conjunto de hashtags con un propósito específico.



Unidad N° 4

Escribir para Redes Sociales con Respeto y Responsabilidad

Paso a paso:

- 1) Lea el resumen de su campaña (valores y audiencia).
- 2) Generar cinco hashtags (dos descriptivos, dos comunitarios y uno creativo).
- 3) Verificar la claridad, el respeto y la memorabilidad.
- 4) Pruébalos en un título corto y perfeccionalos.

Plantilla(s): ver Anexo B → T6.

Resultados:

- Los estudiantes comprenden cómo usar hashtags y textos cortos para fortalecer la visibilidad y claridad del mensaje.
- Los estudiantes pueden utilizar un lenguaje inclusivo, positivo y preciso en la comunicación digital.

Recursos materiales:

Espacio flexible para el aula o zonas de descanso.

Herramientas: informes de campaña impresos, hoja de lluvia de ideas, pizarra/pósteres, acceso opcional a teléfonos o tabletas para consultar el uso de hashtags en línea.

Enfoque pedagógico:

Aprendizaje colaborativo, investigación guiada, ejemplos del mundo real, creatividad, discusión entre pares, reflexión ética.

Recursos tecnológicos:

Esta actividad prescinde de la tecnología obligatoria, aunque ofrece la posibilidad de explorar tendencias digitales si se cuenta con acceso. Se ajusta perfectamente a la realidad técnica de cualquier aula



Unidad N° 4

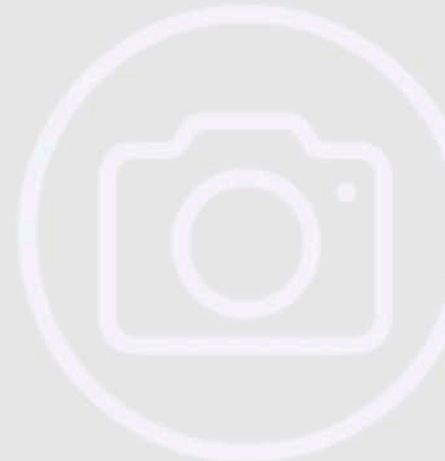
Escribir para Redes Sociales con Respeto y Responsabilidad

Adaptación a la diversidad:

Los temas de la campaña ofrecen diversos puntos de partida. Los estudiantes pueden expresar sus ideas de forma visual u oral. Las tareas permiten roles flexibles: escritores, investigadores y presentadores. Se ofrece orientación sobre lenguaje inclusivo para apoyar a todos los estudiantes.

Conclusión de la unidad

Al finalizar esta unidad, los estudiantes aprenden que incluso los mensajes cortos, como un comentario o un hashtag, pueden tener un significado e impacto reales. Han practicado la escritura con claridad, empatía e intención, descubriendo cómo el lenguaje puede incluir, inspirar y conectar. A través de la reflexión y la colaboración, han tomado mayor conciencia de la responsabilidad que conlleva el uso de palabras en espacios digitales. Ahora están mejor preparados para usar las redes sociales no solo para expresarse, sino también para compartir mensajes que realmente importan.



Unidad N° 5

Planificación de un Evento de Sensibilización



Resultados

- Los estudiantes pueden planificar actividades básicas de concientización sobre campañas (por ejemplo, eventos escolares, acciones digitales, actividades entre pares).
- El alumnado puede esbozar una acción de sensibilización (en línea o presencial) para promover su causa cívica.
- Los estudiantes pueden integrar conocimientos y habilidades de unidades anteriores (como la definición de objetivos, la identidad visual, los formatos de contenido y la comunicación respetuosa) para diseñar y planificar un evento de concienciación significativo.
- El alumnado demuestra su capacidad para conectar la creación de contenido con el compromiso cívico en el mundo real.

Contexto teórico

De la teoría a la práctica: mediante una guía de planificación sintética y una campaña modelo, los equipos pueden estructurar iniciativas de concienciación viables, utilizando recursos básicos y formatos de publicación inmediata.

Actividad 1

HOJA DE RUTA: CREACIÓN DE UNA INICIATIVA VIABLE

Duración: 90-100 minutos.

Agrupamiento: grupo pequeño (3–5 estudiantes).

Descripción de la actividad:

Paso a paso:

- 1) Definir el objetivo, el público, el mensaje clave y el formato.
- 2) Asignar roles (contenido, logística, difusión).
- 3) Preparar dos materiales (un post + una historia con CTA).
- 4) Elija una métrica simple (por ejemplo, participantes).
- 5) Revisar con la rúbrica y ajustar.

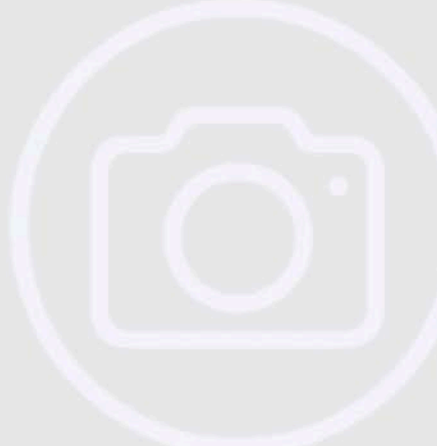
Plantilla(s): ver Anexo B → T7.

Resultados:

- Los estudiantes pueden planificar actividades básicas de sensibilización para una campaña.
- El alumnado puede esbozar una acción de concienciación (on línea o presencial) para promover su causa cívica.
- Los estudiantes pueden integrar conocimientos y habilidades de unidades anteriores para diseñar y planificar un evento de concientización significativo.

Recursos materiales:

Aula o espacio para proyectos. Plantilla impresa del plan de evento, materiales de campañas anteriores, pizarra, rotuladores y dispositivos opcionales para investigar o elaborar material visual.



Enfoque pedagógico:

Aprendizaje basado en proyectos, división de tareas grupales, aprendizaje experiencial, planificación dirigida por jóvenes.

Recursos tecnológicos:

Uso opcional de herramientas de planificación digital (p. ej., Canva, Padlet, Trello). No requiere conexión online para su realización.

Atención a la diversidad:

Las plantillas con indicaciones visuales y flexibilidad de roles garantizan la accesibilidad para diferentes perfiles de aprendizaje. Las tareas se pueden ajustar según las fortalezas individuales (p. ej., escritura, dibujo, organización).

Actividad 2

LABORATORIO DE LANZAMIENTO DE CAMPAÑAS: PRESENTAR Y PERFECCIONAR

Duración: 75-90 minutos.

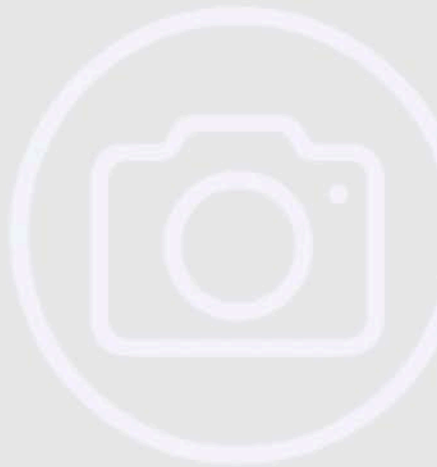
Agrupamiento: grupo pequeño con audiencia de pares.

Descripción de la actividad:

Cada equipo presenta una propuesta de 5 a 7 minutos.

Paso a paso:

- 1) Crear tres diapositivas (Por qué es importante / Qué haremos / Cómo participar).
- 2) Utilizar la rúbrica de presentación (claridad, evidencia, tiempo).



3) Presentar y recoger dos comentarios en notas adhesivas (uno sobre una fortaleza y otro sobre una mejora).

4) Actualizar tu plan en 10 minutos.

Plantilla(s): ver Anexo B → T8, T9.

Resultados:

- Los estudiantes demuestran su capacidad para conectar la creación de contenido con el compromiso cívico en el mundo real.
- El alumnado puede esbozar una acción de concienciación (online o presencial) para promover su causa cívica.
- Los estudiantes pueden integrar conocimientos y habilidades de unidades anteriores para diseñar y planificar un evento de concienciación significativo.

Recursos materiales:

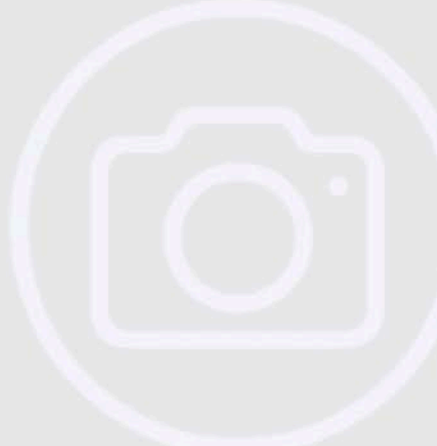
Aula, biblioteca o sala de presentaciones. Proyector o pantalla (opcional), materiales visuales de la actividad 1, rúbricas de evaluación impresas o notas adhesivas.

Enfoque pedagógico:

Hablar en público, retroalimentación entre pares, aprendizaje experiencial, práctica reflexiva, desarrollo de la confianza.

Recursos tecnológicos:

De bajo a medio: los estudiantes pueden elegir formatos analógicos (por ejemplo, carteles) o digitales (por ejemplo, diapositivas, videos).

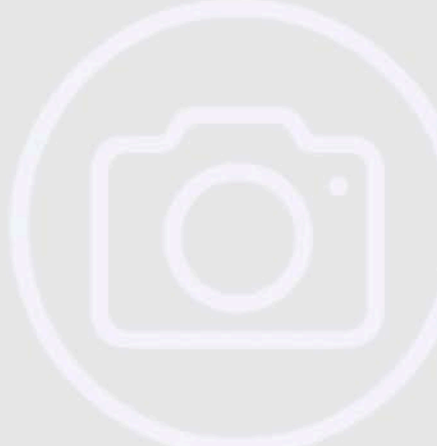


Adaptación a la diversidad:

Las modalidades de exposición son versátiles, ajustándose a las capacidades y preferencias individuales. Se permite, por ejemplo, el trabajo colaborativo, el uso de contenido multimedia previo o el apoyo de material gráfico. Las opciones de retroalimentación incluyen respuestas orales y escritas.

Conclusión de la unidad

Esta unidad final está diseñada para poner en práctica todo lo aprendido por los alumnos. Tras explorar cómo expresar valores cívicos mediante el diseño visual, la narración y la comunicación respetuosa, los estudiantes toman la iniciativa en la planificación de una actividad de concienciación real. El objetivo es conectar sus mensajes personales y grupales con un público más amplio mediante un evento escolar o digital. Este proceso fortalece su iniciativa, trabajo en equipo y un propósito claro, a la vez que refuerza sus habilidades de diseño de campañas de forma auténtica e impactante. La unidad anima a los estudiantes a reflexionar sobre lo que les importa y a emprender acciones creativas y meditadas dentro de sus comunidades.



MÓDULO 6



Evaluación y Presentación de Campañas en Redes Sociales

Este módulo guía a los estudiantes a través de la reflexión sobre los resultados, la interacción y el impacto de sus propuestas. Fomenta el pensamiento crítico sobre la relevancia de sus acciones en línea y fortalece su confianza y habilidades comunicativas para la presentación sus proyectos ante los demás.

Módulo 6:

Evaluación y Presentación de Campañas en Redes Sociales

Palabras clave: pensamiento crítico, campaña de redes sociales, evaluación, creatividad, concientización

Ámbito

El módulo pasa de la creación a la evaluación, centrándose en la retroalimentación, la autoevaluación y el aprendizaje a partir de reacciones reales. Presenta herramientas y conceptos básicos para medir el impacto y prioriza el crecimiento, no la perfección.

Objetivos

- Ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre los resultados y la acogida de sus campañas.
- Fomentar la comprensión de la calidad frente a la cantidad en la participación digital.
- Apoyar el desarrollo de habilidades de expresión oral y presentación en público.
- Celebrar la creatividad, el trabajo en equipo y la contribución de la comunidad.

Contexto teórico

Las redes sociales son una potente plataforma en la que los adolescentes consumen y crean contenido. La evaluación de las campañas en las redes sociales ayuda a los jóvenes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, comprender la comunicación persuasiva y convertirse en ciudadanos digitales responsables.

1. Alfabetización Mediática y Pensamiento Crítico

La alfabetización mediática es la capacidad de acceder, analizar, evaluar y crear mensajes mediáticos (Potter, 2013). Para los adolescentes, esto significa aprender a reconocer cómo las campañas utilizan elementos visuales, el lenguaje y los recursos emocionales para influir en las audiencias. Kahne y Bowyer (2017) enfatizan que enseñar alfabetización mediática capacita a los jóvenes para gestionar la desinformación y el contenido sesgado, lo que fomenta la toma de decisiones más informadas.

2. Público y Relevancia del Mensaje

Las campañas eficaces adaptan sus mensajes a su público objetivo. Boyd (2014) destaca que los adolescentes interpretan y responden a las redes sociales según la cultura de grupo y las normas sociales. Comprender los valores y el lenguaje del público es fundamental tanto para crear como para evaluar campañas dirigidas a los jóvenes.

3. Compromiso Real vs. Indicadores Falsos

La interacción en redes sociales (me gusta, compartidos, comentarios) puede ser real o falseada. Huang (2017) analiza qué motiva la verdadera interacción entre los adolescentes, mientras que los académicos advierten sobre las interacciones “falsas” o impulsadas por bots que distorsionan el éxito de una campaña (Mihailidis y Cohen, 2013). Evaluar la autenticidad es esencial para comprender el verdadero impacto.

4. Ética y Responsabilidad Digital

Evaluar las redes sociales también implica valorar la responsabilidad ética de las campañas: si promueven comportamientos positivos, respetan la privacidad y evitan la difusión de información errónea (UNICEF, 2018). Se debe animar a los adolescentes a que reflexionen sobre las consecuencias sociales del contenido que crean o comparten.

Este módulo tiene como objetivo crear conciencia sobre la importancia de evaluar las campañas en las redes sociales y enseñar algunas herramientas y conceptos prácticos para medir su impacto utilizando la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
1. Medición de la Participación Digital en las Campañas.	<ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes pueden realizar un seguimiento de métricas básicas de participación (me gusta, compartir, comentarios, guardados).- El alumnado puede comparar diferentes tipos de contenido y su rendimiento.
2. Análisis de la Calidad de la Participación.	<ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes comprenden la diferencia entre participación superficial (me gusta) y retroalimentación significativa (comentarios, discusión).- El alumnado puede identificar qué tipo de contenido generó las respuestas más reflexivas.- Los estudiantes son capaces de reflexionar sobre el impacto social o emocional de su campaña en diferentes públicos.

Temas / Unidades	Resultados de aprendizaje
3. Reflexión sobre el Proceso y el Impacto.	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado es capaz de evaluar las fortalezas y debilidades de su campaña basándose en los resultados y el proceso. - Los estudiantes pueden reflexionar sobre su crecimiento personal en cuanto a confianza, colaboración y habilidades de comunicación digital.
4. Presentación de la Campaña.	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado es capaz de preparar y realizar una presentación de campaña clara y atractiva para sus compañeros o la comunidad escolar. - Los estudiantes pueden reflexionar sobre la retroalimentación recibida y reconocer su progreso y contribución.

Conclusión

Al finalizar este módulo, los estudiantes serán capaces de evaluar críticamente las campañas en redes sociales examinando la eficacia con la que comunican su mensaje, atraen a su público objetivo y utilizan el lenguaje y elementos visuales para influir en las opiniones o el comportamiento. Aprenderán a identificar los objetivos que hay detrás de una campaña, evaluar la claridad y la coherencia de su mensaje, y reconocer las técnicas utilizadas para captar la atención y fomentar la interacción. También serán capaces de considerar el impacto ético de las campañas, como el uso de estereotipos, la desinformación o el atractivo emocional. Al desarrollar estas habilidades de evaluación, los estudiantes se convertirán en usuarios de redes sociales más informados, capaces de reflexionar críticamente sobre el contenido que ven y tomar decisiones acertadas sobre el contenido que comparten o crean.



Unidad N° 1

Medición de la Participación Digital de las Campañas

Resultados

- Los estudiantes pueden realizar un seguimiento de métricas de participación básicas (me gusta, compartir, comentarios, guardados).
- El alumando es capaz de comparar diferentes tipos de contenido y su desempeño.

Contexto teórico

Evaluar las campañas en redes sociales ayuda a los adolescentes a desarrollar una alfabetización mediática crítica, es decir, la habilidad de analizar y comprender los mensajes de los medios de comunicación (Potter, 2013). Las campañas eficaces se dirigen claramente a su público utilizando contenidos y elementos visuales con los que este se puede identificar (Boyd, 2014). Es importante distinguir la interacción real de los "me gusta" o comentarios falsos para medir el verdadero impacto (Huang, 2017). Finalmente, evaluar las campañas incluye considerar la ética digital, garantizando que los mensajes sean responsables y respetuosos (UNICEF, 2018).

Unidad N° 1

Medición de la Participación Digital de las Campañas

Actividad 1

“SÍGUELO COMO UN PROFESIONAL”

Duración: 40 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo (tres personas).

Descripción de la actividad:

1. Calentamiento (5 minutos):

Preguntar: "¿Cuál es la publicación que más te ha gustado, compartido o comentado? ¿Por qué?". Permitir que algunos estudiantes compartan respuestas rápidas para reflexionar sobre el comportamiento de interacción.

2. Mini-lección (10 minutos):

Explicar brevemente cada métrica (me gusta, compartidos, comentarios, guardados) y lo que nos indica:

- Me gusta = reacciones rápidas
- Compartir = capacidad de difusión
- Comentarios = conversación
- Guardar = valor y relevancia

Utilizar capturas de pantalla reales o ficticias para señalar dónde se encuentran estas métricas en plataformas como Instagram o TikTok.

3. Actividad – Detective métrico (20 minutos):

A los estudiantes se les entrega un “expediente de campaña” con seis publicaciones de redes sociales ficticias o reales.

Registrar las métricas (a partir de capturas de pantalla o datos escritos).

Clasificar las publicaciones de mayor a menor nivel de interacción general.

Debatir en pequeños grupos: ¿Qué publicación tuvo mayor nivel de interacción? ¿Por qué?

Unidad N° 1

Medición de la Participación Digital de las Campañas

4. Resumen y compartir (5 minutos):

Preguntar: "¿Qué métrica creéis que es más importante y por qué?". Los alumnos comparten brevemente sus opiniones o se realiza una encuesta utilizando pulgares hacia arriba/abajo o herramientas en línea (como Mentimeter o Padlet).

Resultados:

- Los estudiantes son capaces de reconocer y realizar un seguimiento de las métricas de participación digital en un contexto del mundo real.

Recursos materiales:

Aula o laboratorio de medios con mesas para trabajo en grupo, Proyector o pantalla para mostrar ejemplos de publicaciones en redes sociales, guía rápida de métricas de participación y su significado (impresa o en pantalla), 6 - 8 ejemplos de publicaciones en redes sociales (ficticias o reales) con estadísticas de participación visibles: pueden ser capturas de pantalla o publicaciones simuladas, hoja de trabajo de Metric Detective: tabla con columnas: n° de publicación, tipo de contenido, me gusta, comentarios, compartidos, guardados, notas, bolígrafos/lápices, pizarra o rotafolio para informe o debate de cierre.

Enfoque pedagógico:

Esta actividad adopta un modelo de aprendizaje experiencial centrado en el alumno, integrando enfoques constructivistas, activos y de indagación de probada eficacia en la etapa adolescente. Al ser una propuesta práctica, social y digital, se vincula directamente con la realidad y los intereses de los estudiantes. Asimismo, promueve la autonomía y la toma de decisiones, fomentando el compromiso con su propio proceso educativo y el desarrollo de una alfabetización mediática crítica para formar ciudadanos digitales responsables.

Unidad N° 1

Medición de la Participación Digital de las Campañas

Recursos tecnológicos:

Proyector, portátil, smartphome y conexión wifi.

Atención a la diversidad:

Con el fin de asegurar la accesibilidad, la propuesta contempla la adaptación de los casos de estudio según el perfil del alumnado. La flexibilidad organizativa permite desde el aprendizaje entre pares hasta el estudio individual, optimizando el rendimiento de cada participante. En contextos de brecha digital o limitaciones idiomáticas, el docente contará con recursos de apoyo como andamios cognitivos (plantillas guiadas y ejemplos visuales) que aseguran la comprensión de los objetivos de aprendizaje.

Actividad 2

“¿QUÉ FUNCIONA MEJOR?” COMPARATIVA DE CONTENIDOS

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

Enfoque: Comparación de contenido y estrategia de participación.

1. Pregunta inicial (5 minutos)

¿Qué tipo de publicación te llama más la atención: un meme, un vídeo, una historia o una foto? ¿Por qué?

2. Mini-lección (10 minutos)

Descripción general rápida de los tipos de contenido (imágenes, videos, reels, historias, carruseles, etc.) y cómo funcionan según la audiencia y la plataforma.

Mostrar estadísticas de participación de ejemplos para diferentes formatos.

Unidad N° 1

Medición de la Participación Digital de las Campañas

3. Actividad: Debate sobre el contenido (25 minutos)

En grupos, los estudiantes:

Reciben un conjunto de cuatro formatos de publicación diferentes para una campaña ficticia (por ejemplo, acción climática).

Cada publicación contiene datos de participación inventados.

Los estudiantes analizan qué tipo de contenido ha funcionado mejor y por qué.

Completan una tabla comparativa sencilla y preparan una presentación de dos minutos:

«Creemos que [este contenido] funciona mejor porque...».

4. Presentaciones rápidas (5 minutos)

Cada grupo expone el contenido que obtuvo mayor impacto, junto con el análisis estratégico que justifica sus resultados

Resultados:

Los estudiantes son capaces de comparar varios formatos de contenido y explicar las diferencias de rendimiento utilizando datos de participación.

Recursos materiales:

Aula abierta o espacio de trabajo flexible, hoja de descripción general del tipo de contenido (definiciones/ejemplos de tipos de contenido: meme, vídeo, carrusel, cita, reel, etc.), paquetes de campaña ficticios (cada grupo recibe un «paquete de campaña» con 4 publicaciones de muestra en diferentes formatos y cada publicación viene con métricas de participación inventadas), tabla comparativo de contenido (columnas para: tipo de contenido, me gusta, compartir, comentarios, guardados, clasificación general, por qué funcionó), pizarra o herramientas de encuesta digital (para resumir con toda la clase (por ejemplo, “¿Qué tipo de contenido tuvo el mejor rendimiento en general?”).

Unidad N° 1

Medición de la Participación Digital de las Campañas

Enfoque pedagógico:

Esta actividad adopta un modelo de aprendizaje experiencial centrado en el alumno, integrando enfoques constructivistas, activos y de indagación de probada eficacia en la etapa adolescente. Al ser una propuesta práctica, social y digital, se vincula directamente con la realidad y los intereses de los estudiantes. Asimismo, promueve la autonomía y la toma de decisiones, fomentando el empoderamiento del alumnado en su propio proceso educativo y consolidando una alfabetización mediática crítica esencial para formar ciudadanos digitales responsables.

Recursos tecnológicos:

Proyector o pantalla de TV para mostrar tipos de contenidos y ejemplos.

Atención a la diversidad:

Para garantizar la accesibilidad, se ofrecen diversas vías de expresión: los alumnos pueden optar por formatos orales, producciones escritas o recursos visuales para presentar sus ideas.

Conclusión de la unidad

Al finalizar esta unidad, los estudiantes habrán desarrollado la capacidad de diferenciar entre la interacción superficial (como los "me gusta") y la retroalimentación de valor, manifestada en comentarios y debates constructivos. Asimismo, serán capaces de identificar los elementos que detonan respuestas reflexivas, analizando el impacto socioemocional de sus campañas en diversos públicos. Estas competencias les permitirán proyectar contenidos digitales auténticos que trasciendan la métrica para fomentar conexiones reales y diálogos significativos.



Unidad N° 2

Análisis de la Calidad de la Participación

Resultados

- Los estudiantes son capaces de comprender la diferencia entre la participación superficial (me gusta) y la retroalimentación significativa (comentarios, discusión).
- El alumando puede identificar qué tipo de contenido generó las respuestas más reflexivas.
- Los estudiantes son capaces de reflexionar sobre el impacto social o emocional de su campaña en diferentes audiencias.

Contexto teórico

La interacción de calidad en redes sociales va más allá del número de «me gusta» o de veces que se comparte; sino que refleja una interacción significativa, como comentarios reflexivos, publicaciones guardadas y conversaciones (Huang, 2017). Para los adolescentes, evaluar la interacción significa preguntarse: ¿Responden personas reales? ¿Las interacciones son relevantes y auténticas? La alfabetización mediática ayuda a los adolescentes a reconocer cuándo la participación es real o está alterada artificialmente mediante bots o tácticas pagadas (Potter, 2013; Mihailidis y Cohen, 2013).

Actividad 1

MÁS ALLÁ DE LAS CIFRAS: ¿QUÉ DICEN REALMENTE LOS COMENTARIOS?

Duración: 40 minutos.

Agrupamiento: grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

1. Bienvenida (5 minutos)

“Si tu último comentario en la publicación de un amigo se leyera en voz alta en un grupo, ¿reflejaría tu personalidad? ¿Por qué sí o por qué no?”

2. ¿Cuál es la diferencia? (10 minutos)

Mostrar una publicación en redes sociales y diferentes comentarios debajo de ella: una solo con emojis / una con un “genial” o “agradable” genérico / una que sea específico, reflexivo o curioso.

¿Qué observas en ellos?

¿Qué comentario te gustaría recibir más?

¿Por qué la gente a menudo elige la respuesta más rápida?

3. Desafío grupal (15 minutos)

Reparta hojas de papel con 4 o 5 comentarios superficiales. Cada grupo los reescribe para convertirlos en comentarios significativos.

Análisis de la Calidad de la Participación

4. La sección de comentarios (15 minutos)

Elige 3 publicaciones diferentes:

Una publicación creativa, una publicación vulnerable y una publicación importante. Pide a los participantes que escriban un comentario significativo que dejarían en cada una.

5. Reflexión en grupo (10 minutos)

Preguntar a los participantes qué sienten cuando reciben diferentes tipos de comentarios.

6. Conclusión (5 minutos)

¿Qué es lo que harías de manera diferente la próxima vez que utilices las redes sociales?

Resultados:

Los estudiantes son capaces de comprender la diferencia entre la participación superficial (me gusta) y la retroalimentación significativa (comentarios, debate).

Recursos materiales:

Presentación de diapositivas o ejemplos impresos de publicaciones/comentarios, hojas de actividades impresas o para compartirlas digitalmente, pizarra o pared para lluvias de ideas grupales (opcional), pegatinas o pequeños premios por participar o superar retos.

Enfoque pedagógico:

Esta actividad utiliza un enfoque de aprendizaje constructivista y experiencial, involucrando a los adolescentes mediante la reflexión, la colaboración entre compañeros, ejemplos del mundo real y actividades prácticas. Enfatiza el pensamiento crítico y la participación activa para desarrollar la comprensión mediante experiencias personales y en redes sociales.

Recursos tecnológicos:

Se pueden utilizar acciones reales en teléfonos móviles o en hojas impresas.

Atención a la diversidad:

Se puede adaptar a distintos estilos de comunicación: los estudiantes pueden presentar de forma digital, verbal, escrita o visual.

Actividad 2

“¿QUÉ MOTIVA A LA GENTE? CREANDO CAMPAÑAS IMPACTANTES EN REDES SOCIALES”

Duración: 50 minutos.

Agrupamiento: parejas o grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

1. Introducción y gancho: ¿Qué pega? (5 minutos)

Muestra dos o tres publicaciones de campañas, reales o ficticias (texto, video o imagen). Preguntar:

“¿Qué publicación comentarías TÚ? ¿Por qué?” Analizar brevemente las reacciones iniciales.

2. Análisis de grupo: ¿Por qué funcionó? (15 minutos)

Formar grupos pequeños. Cada grupo revisará dos publicaciones proporcionadas, en redes sociales.

Identificar cuál recibió los comentarios más reflexivos.

¿Qué hizo que la gente respondiera de manera significativa?

Los grupos comparten sus conclusiones.

3. Reflexión creativa: Campaña en acción (20 minutos)

Los estudiantes comparten una idea para una campaña o una publicación social pasada (real o planificada).

En parejas o grupos pequeños:

Describir el objetivo de la publicación.

Predecir a quién le conmovería y por qué.

Reflexionar: ¿Qué emociones podría desencadenar (esperanza, empatía, ira)?

Los grupos dan su opinión utilizando una pregunta de reflexión: "¿Cómo te sentirías si lo vieras en tu feed?"

4. Debate y reflexión final (10 minutos)

El moderador formula las preguntas de cierre:

¿Qué tipo de contenido genera reacciones reales?

¿Cómo se pueden crear publicaciones que conecten y no sólo impresionen?

Tarjeta de salida (escrito o hablado):

"¿Qué es lo que harías diferente la próxima vez que publiques para generar impacto?"

Resultados:

- Los estudiantes pueden identificar qué tipo de contenido generó las respuestas más reflexivas.
- El alumnado es capaz de reflexionar sobre el impacto social o emocional de su campaña en diferentes públicos.

Recursos materiales:

Una sala flexible con mesas y sillas, copias impresas o acceso digital a publicaciones de muestra, papel y lápices.

Unidad N° 2

Análisis de la Calidad de la Participación

Enfoque pedagógico:

Esta actividad utiliza un enfoque constructivista e indagatorio, animando a los adolescentes a analizar contenido real, colaborar en grupo y reflexionar sobre sus experiencias personales.

Promueve el pensamiento crítico, la empatía y la alfabetización mediática al conectar la interacción auténtica en redes sociales con el impacto emocional y social.

Recursos tecnológicos:

Proyector para mostrar publicaciones de muestra, conexión a internet para mostrar publicaciones reales.

Atención a la diversidad:

Esta actividad se puede adaptar a distintos estilos de comunicación: los estudiantes pueden presentar sus ideas verbalmente, por escrito o visualmente.

Conclusión de la unidad

Esta unidad capacita a los estudiantes para diferenciar el compromiso superficial de la retroalimentación sustancial, permitiéndoles reflexionar sobre la influencia de sus hábitos digitales en sus vínculos sociales. Mediante la práctica de respuestas asertivas y el uso de herramientas de comunicación avanzada, los alumnos identificarán los disparadores de contenido que generan reflexiones profundas. Asimismo, el módulo promueve una evaluación ética del impacto de sus campañas, integrando variables como la edad y el contexto cultural de la audiencia. El proceso culmina con una comprensión profunda de la relación entre identidad digital, tono y compromiso ciudadano.



Unidad N° 3

Reflexión sobre el Proceso y el Impacto

Resultados

- Los estudiantes pueden evaluar las fortalezas y debilidades de su campaña en función de los resultados y el proceso.
- El alumnado es capaz de reflexionar sobre su crecimiento personal en confianza, colaboración y habilidades de comunicación digital.

Contexto teórico

Reflexionar sobre el proceso de evaluación de las redes sociales ayuda a los adolescentes a desarrollar un pensamiento crítico, reconocer estrategias persuasivas y comprender cómo el contenido digital influye en las opiniones (Potter, 2013). Al analizar tanto cómo se crea una campaña como su impacto en el mundo real, así como la reacción del público o el cambio de comportamiento, los adolescentes se convierten en creadores y consumidores de medios más reflexivos (Mihailidis y Cohen, 2013).

Actividad 1

¿QUIÉN ESCUCHA? COMPRENDER EL IMPACTO DE LO QUE PUBLICAS

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo.

Descripción de la actividad:

1. Introducción (5 minutos)

“¿Alguna vez has visto una publicación que te haya hecho dejar de verla?” “Hoy exploraremos qué hace que el contenido marque emocionalmente y cómo tus publicaciones afectan a personas que quizás nunca conozcas”.

2. Recorrido por la galería de contenidos (15 minutos)

Mostrar tres o cuatro publicaciones de ejemplo de campañas en redes sociales (texto, imagen o video).

Los estudiantes rotan en grupos pequeños y responden:

¿Qué emoción intenta evocar? ¿Cómo podrían reaccionar diferentes personas ante esto? ¿Es inclusivo? ¿Podría alguien malinterpretarlo?

3. Reflexión entre pares (15 minutos)

Los estudiantes eligen o redactan una publicación sobre un problema social o una idea de campaña que les interese.

Su pareja reflexiona: “Si viera esto, así es como me sentiría...”

Pregunta del facilitador: “¿Ante este mensaje cómo crees que se podría sentir un adulto, un adolescente o alguien de otra cultura?”

4. Debate en gran grupo (5 minutos)

“¿Qué te sorprendió de cómo interpretaron los demás tu mensaje?” “¿Alguien cambió la idea de su publicación después de recibir comentarios?”

5. Reflexión (5 minutos)

Preguntar (de forma escrita o verbal): “¿Qué tendrás en cuenta la próxima vez que publiques algo con la intención de causar impacto?”

Resultados:

Los estudiantes pueden evaluar las fortalezas y debilidades de su campaña basándose en los resultados y el proceso.

Configuración y materiales

Aula flexible o espacio grupal, proyector o pósters impresos, hojas de reflexión, bolígrafos y cronómetros.

Enfoque pedagógico:

Esta actividad utiliza un enfoque de aprendizaje constructivista y reflexivo. Los adolescentes interactúan con contenido del mundo real, comparten ideas personales y ofrecen retroalimentación a sus compañeros para comprender el impacto emocional y social. Fomenta la empatía, el pensamiento crítico y la responsabilidad digital mediante la participación activa y la reflexión colaborativa.

Recursos tecnológicos:

Proyector o pantalla grande para mostrar los ejemplos de publicaciones o videos en redes sociales, altavoces (si se usa contenido de video/audio), acceso a Internet (opcional, para mostrar ejemplos en tiempo real), portátiles/tablets (opcionales, para que los estudiantes redacten o vean contenido digital).

Atención a la diversidad:

Para garantizar la accesibilidad, se ofrecen diversas vías de expresión: los alumnos pueden optar por formatos orales, producciones escritas o recursos visuales para presentar sus ideas de manera efectiva

Actividad 2

“REFLEXIONAR Y CRECER: LO QUE APRENDÍ AL DIRIGIR UNA CAMPAÑA EN REDES SOCIALES”

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo.

Descripción de la actividad:

1. Registro (5 minutos):

Pedir a los estudiantes que describan su experiencia en una campaña en redes sociales con una sola palabra (emocionante, estresante, empoderadora). Escribir las palabras en la pizarra.

2. Mapa de reflexión de habilidades (15 minutos):

Distribuir el mapa de reflexión de habilidades (impreso o digital) con tres secciones:

A. Confianza:

- Una ocasión en la que hablé, lideré o tomé una decisión creativa: _____
- Cómo me sentí antes vs. después: _____

B. Colaboración:

- Una ocasión en la que trabajé eficazmente con otros: _____
- Qué contribuí: _____

C. Comunicación digital:

- Una publicación, título o diseño digital que ayudé a crear: _____
- Qué habilidad usé o mejoré: _____

3. Intercambio entre pares (10 minutos)

En grupos, cada estudiante comparte un ejemplo de su mapa. Durante la actividad, el facilitador interviene de manera itinerante para orientar el análisis y promover un intercambio de ideas más reflexivo entre los participantes

4. Debate en grupo: ¿Qué aprendiste sobre ti mismo? (10 minutos)

Haga algunas preguntas y escriba las respuestas en una pizarra para hacer visible el crecimiento.

5. “Mi Declaración de Crecimiento” (5 minutos)

Una de mis áreas de crecimiento es mi _____. Me di cuenta de esto cuando _____, y lo usaré la próxima vez que _____. Recopile o muestre las respuestas como recordatorio de su progreso.



Resultados:

Los estudiantes son capaces de reflexionar sobre su crecimiento personal en cuanto a confianza, colaboración y habilidades de comunicación digital.

Recursos materiales:

Aula o espacio abierto con mesas y sillas para grupos pequeños, adecuado para impartición presencial o híbrida. Hoja de trabajo del mapa de reflexión de habilidades impresa o en formato digital, bolígrafos o dispositivos para escribir, pizarra o rotafolio para notas grupales.

Enfoque pedagógico:

Esta actividad utiliza un enfoque de aprendizaje reflexivo y experiencial. Los estudiantes analizan experiencias reales de su trabajo de campaña para reconocer el desarrollo de habilidades. El intercambio entre compañeros y las indicaciones guiadas fomentan la autoconciencia, el aprendizaje colaborativo y la transferencia práctica de habilidades.

Recursos tecnológicos:

El contenido de la campaña se puede trabajar de forma impresa o accesible digitalmente para su revisión.

Atención a la diversidad:

El diseño es flexible y admite múltiples formatos de entrega, permitiendo a los estudiantes comunicar sus hallazgos de forma verbal, escrita o visual, según sus fortalezas individuales



Conclusión de la unidad

Los estudiantes podrán reflexionar sobre el impacto emocional y social de sus propias campañas en redes sociales o de las de otros. Analizarán cómo los diferentes mensajes (visuales, tono y narrativa) afectan a diversas audiencias. Mediante debates guiados, retroalimentación entre compañeros y reflexión estructurada, desarrollarán empatía y conciencia crítica, considerando cómo la edad, la cultura y la experiencia vivida influyen en la respuesta emocional al contenido en línea. El taller fomenta la ciudadanía digital responsable, ayudando a los estudiantes a reconocer el poder de sus mensajes para influir en las conversaciones e influir en las perspectivas.





Unidad N° 4

Presentación de la Campaña

Resultados

- Los estudiantes pueden preparar y realizar una presentación de campaña clara y atractiva para sus compañeros o la comunidad escolar.
- El alumando es capaz de reflexionar sobre la retroalimentación recibida y reconocer su progreso y contribución.

Contexto teórico

Presentar una campaña en redes sociales ayuda a los adolescentes a desarrollar habilidades de comunicación, narrativas y alfabetización mediática (Potter, 2013). Los anima a explicar su mensaje con claridad, justificar las decisiones de diseño y reflexionar sobre cómo su campaña conecta con el público (Mihailidis y Cohen, 2013). Compartir su trabajo también les genera confianza y les ayuda a aprender de la retroalimentación para mejorar el contenido digital futuro.

Actividad 1

“PRESENTA TU PODER: HABILIDADES PARA LA PRESENTACIÓN DE CAMPAÑAS”

Duración: 45 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo.

Descripción de la actividad:

1. Reto de presentación rápida (5 minutos)

Los estudiantes tienen 30 segundos para describir su idea de campaña a un compañero.

El facilitador pregunta: “¿Qué lo hizo claro o confuso?”

2. Mini lección: ¿Qué hace que una presentación de campaña sea eficaz? (10 minutos)

El facilitador comparte una estructura simple:

- Gancho (atraer la atención)
- El problema (¿a qué se dirige?)
- Su mensaje y solución
- Público objetivo
- Llamada a la acción
- Consejos sobre elementos visuales y presentación (voz, contacto visual, gestos)

3. Tiempo de planificación: Creación de presentaciones (15 minutos)

Los estudiantes utilizarán la hoja de trabajo para estructurar los siguientes ejes:

- Desarrollo de los tres puntos fundamentales de su contenido.
- Selección de un recurso visual clave que refuerce el mensaje.
- Formulación de una instrucción final que invite a la participación o reflexión.

4. Práctica entre pares: rondas de retroalimentación (10 minutos)

En parejas o tríos, los estudiantes se turnan para presentar una versión de 1 a 2 minutos de su trabajo.

Los oyentes dan su opinión: “¿Qué ha funcionado bien?” “¿Qué podría ser más claro o más atractivo?”

5. Resumen: Consejos finales y conclusiones (5 minutos)

El facilitador comparte algunos consejos finales para la presentación (confianza, claridad, conexión).

Los estudiantes completan una pregunta de reflexión:

“Una cosa que haré para reforzar mi presentación es...”

Resultados:

Los estudiantes son capaces de reflexionar sobre los comentarios recibidos y reconocer su progreso y contribución.

Recursos materiales:

Aula o espacio abierto para trabajos en grupo y presentaciones.

Hoja de trabajo del planificador de campaña, bolígrafos, proyector (opcional) y cronómetro.

Enfoque pedagógico:

Esta actividad utiliza un enfoque de aprendizaje basado en el desempeño y la experiencia. Los estudiantes crean, practican y perfeccionan activamente presentaciones reales. Mediante la retroalimentación de sus compañeros y la reflexión estructurada, desarrollan confianza, habilidades de comunicación y atención al público en un contexto auténtico.

Atención a la diversidad:

La actividad facilita la multimodalidad, permitiendo que los estudiantes expresen sus propuestas mediante canales verbales, escritos o visuales, adaptándose así a sus diversos estilos de comunicación.

Actividad 2

“OBSERVA TU PROGRESO: APRENDE DE LOS COMENTARIOS”

Duración: 40 minutos.

Agrupamiento: pequeño grupo.

Descripción de la actividad:

1. Inicio: Algo que he oído (5 minutos)

Indicación:

“Escribe un comentario o una opinión que hayas recibido después de tu presentación”.

Los estudiantes lo ponen en común por parejas.

Seguimiento: "¿Era lo que esperabas? ¿Te sorprendió? ¿Te resulto útil?"

Presentación de la Campaña

2. Hoja de reflexión con mis comentarios (15 minutos)

Repartir una hoja de trabajo con las siguientes preguntas:

- ¿Qué ha salido bien?
- ¿Qué se podría mejorar?
- ¿Cómo he crecido con esta experiencia?

Los alumnos lo rellenan en silencio. Esto les ayuda a organizar sus ideas antes del debate.

3. Charla de crecimiento entre pares (10 minutos)

En grupos de tres: Cada estudiante comparte una idea de su hoja de trabajo y los compañeros responden con:

“¡Sí, lo vi en tu presentación!” o “¡Ese fue uno de tus puntos fuertes!”. Esto refuerza el progreso y la contribución de cada estudiante.

4. Reflexión grupal: ¿Qué hemos aprendido? (10 minutos)

El facilitador guía el debate:

“¿Qué tipo de comentarios fueron más útiles?”

“¿Cómo reflejó tu presentación el crecimiento personal o del grupo?”

“¿Qué seguirás haciendo en tu próximo proyecto?”

Registra los puntos clave en la pizarra o en un documento compartido.

5. Tarea final: Mi nota de crecimiento (5 minutos)

Los estudiantes completan esta oración en una nota adhesiva o una tarjeta pequeña:

“Una forma en la que he crecido es _____, y lo utilizaré en _____”.

Exponer en una pared, un tablero o guárdalo en portafolios.

Resultados:

Los estudiantes son capaces de reflexionar sobre los comentarios recibidos y reconocer su progreso y contribución.

Presentación de la Campaña

Recursos materiales:

Aula o espacio grupal con mesas para debate, hoja de trabajo de reflexión, bolígrafos, notas adhesivas o fichas, proyector o pizarra para generar ideas para el debate.

Enfoque pedagógico:

Esta propuesta adopta un modelo de aprendizaje basado en el desempeño, donde los estudiantes diseñan, ensayan y optimizan presentaciones de carácter real. A través de la coevaluación y la reflexión estructurada, el alumnado fortalece su autoconfianza y perfecciona sus habilidades comunicativas, desarrollando una conciencia crítica de la audiencia en un entorno de aprendizaje auténtico.

Atención a la diversidad:

Para garantizar la accesibilidad y la expresión equitativa, se ofrecen múltiples vías de ejecución: los estudiantes pueden optar por formatos digitales, presentaciones orales o soportes escritos y visuales, según el medio que mejor potencie su mensaje

Conclusión de la unidad

Esta unidad invita al alumnado a realizar un ejercicio de metacognición, donde definirán los hitos que consolidaron su destreza comunicativa y colaborativa. Los estudiantes no solo analizarán su desempeño actual basándose en la retroalimentación de sus pares, sino que trazarán una hoja de ruta para integrar estos aprendizajes en su ciudadanía digital. Mediante la reflexión guiada y el intercambio grupal, se busca que el estudiante reconozca su propio crecimiento y su valor como contribuyente activo en proyectos colectivos.

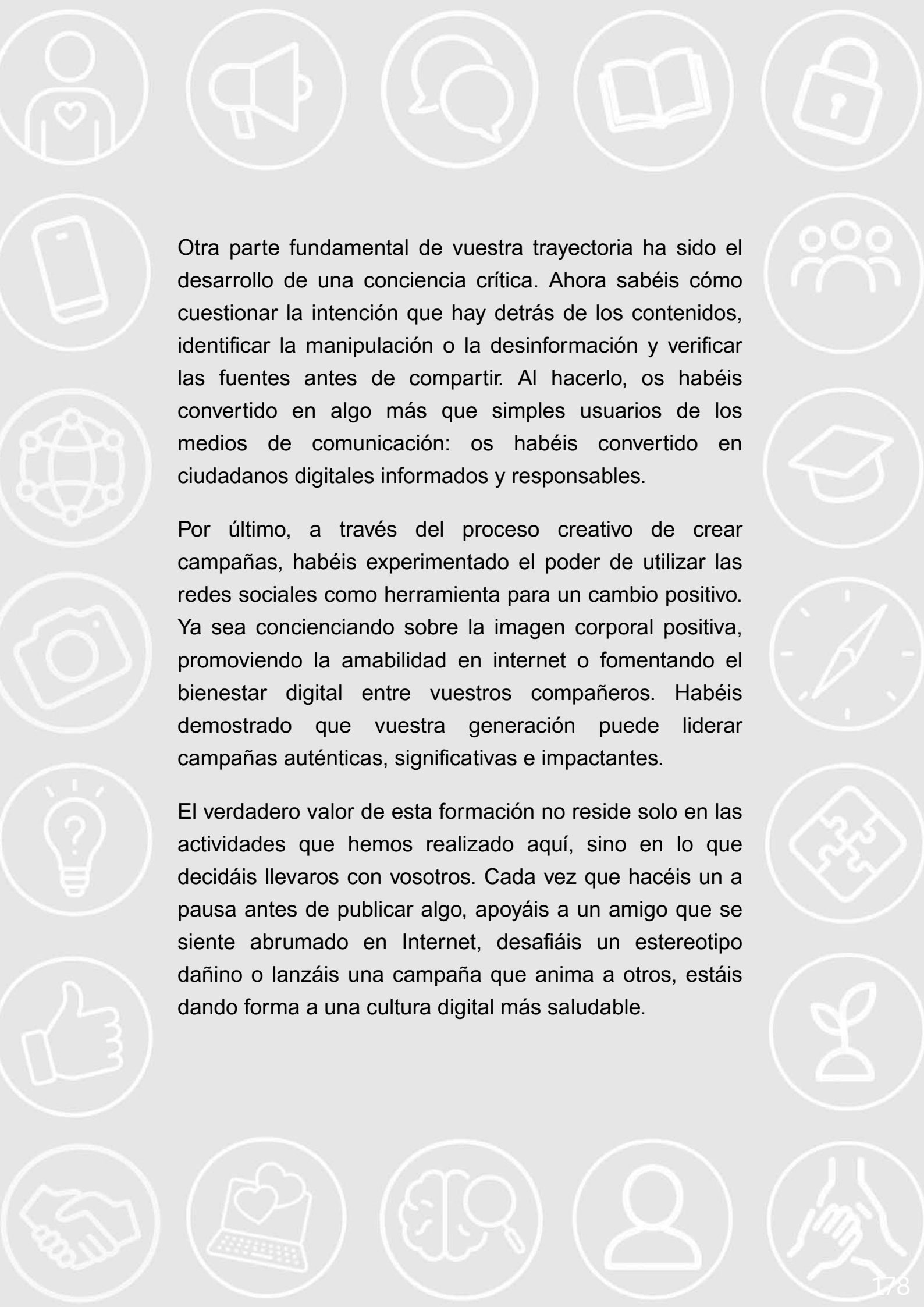


CONCLUSIÓN

Al llegar al final de esta capacitación sobre el uso saludable de las redes sociales y las campañas en ellas, hagamos una pausa y reflexionemos sobre lo que hemos descubierto juntos.

En las últimas sesiones, habéis explorado no solo cómo las redes sociales afectan a vuestra vida cotidiana, sino también cómo vosotros podéis influir en ellas a cambio. Habéis visto que el bienestar digital no consiste solo en reducir el tiempo que pasáis frente a la pantalla, sino en comprender cómo el mundo online moldea vuestros pensamientos, emociones y comportamientos, y en aprender estrategias para mantener el equilibrio y la confianza. Habéis practicado cómo reconocer las representaciones poco realistas en Internet y habéis descubierto que la autoestima se basa en mucho más que los «me gusta», los filtros o el número de seguidores.


También habéis adquirido habilidades que van más allá de las redes sociales: cómo escuchar con empatía, comunicarse con respeto y enfrentarse a contenidos nocivos o a la exclusión. Se trata de habilidades para la vida que fortalecen las relaciones, mejoran el trabajo en equipo y les ayudan a hacer oír su voz de forma constructiva, tanto en línea como fuera de ella.



Otra parte fundamental de vuestra trayectoria ha sido el desarrollo de una conciencia crítica. Ahora sabéis cómo cuestionar la intención que hay detrás de los contenidos, identificar la manipulación o la desinformación y verificar las fuentes antes de compartir. Al hacerlo, os habéis convertido en algo más que simples usuarios de los medios de comunicación: os habéis convertido en ciudadanos digitales informados y responsables.

Por último, a través del proceso creativo de crear campañas, habéis experimentado el poder de utilizar las redes sociales como herramienta para un cambio positivo. Ya sea concienciando sobre la imagen corporal positiva, promoviendo la amabilidad en internet o fomentando el bienestar digital entre vuestros compañeros. Habéis demostrado que vuestra generación puede liderar campañas auténticas, significativas e impactantes.

El verdadero valor de esta formación no reside solo en las actividades que hemos realizado aquí, sino en lo que decidáis llevaros con vosotros. Cada vez que hacéis un a pausa antes de publicar algo, apoyáis a un amigo que se siente abrumado en Internet, desafiáis un estereotipo dañino o lanzáis una campaña que anima a otros, estáis dando forma a una cultura digital más saludable.



Recordad: el mundo digital no es algo fijo, sino que se construye cada día con las decisiones de millones de personas. Vuestras decisiones importan. No solo sois participantes en las redes sociales, sino también sus creadores, sus modelos a seguir y sus futuros líderes.

Al finalizar esta formación, conservad la misma actitud de responsabilidad, creatividad y empatía. Utilizad vuestra voz, vuestras habilidades y vuestras campañas para hacer de las redes sociales un lugar donde prosperen el respeto, la diversidad y la positividad.

El viaje no termina aquí; continúa con cada clic, cada publicación y cada conversación. Mantened la curiosidad, la amabilidad y la fortaleza, tanto en línea como en persona.

El proyecto «PeerCo: Empoderar a los estudiantes de secundaria contra la distorsión causada por las redes sociales mediante la colaboración» está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación son exclusivamente de sus autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención se responsabilizan de ellos.

(CC BY-SA): Usted es libre de compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, y adaptar - remezclar, transformar y basarse en el material, para cualquier propósito, incluso comercial. El licenciante no puede revocar estas libertades siempre y cuando usted cumpla con los términos de la licencia bajo las siguientes condiciones:

Atribución - debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de forma que sugiera que el licenciante le respalda a usted o a su uso.

Compartir igual - si remezcla, transforma o construye sobre la base del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia que el original.

Sin restricciones adicionales - no se pueden aplicar términos legales.



PEERCO:
EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA CONTRA LA DISTORSIÓN
CAUSADA POR LAS REDES SOCIALES
MEDIANTE LA COLABORACIÓN
2026



Esta obra está bajo una
licencia Creative Commons

Licencia Atribución–NoComercial–
CompartirIgual 4.0 Internacional.



Co-funded by
the European Union

2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626