

DeCRIT
Critical Democracy

PLAN FORMATIVO



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



Szczecińska
Szkoła Wyższa



etic ESCOLA
DE TECNOLOGIAS
INOVACÃO
E CRIAÇÃO
DO ALGARVE

Utilizar el pensamiento crítico como herramienta educativa para construir una sociedad más democrática, inclusiva y sostenible.

Estimado/a formador/a,

Este Manual es un método interactivo que hemos creado para ayudarle a aplicar el Pensamiento Crítico en su ámbito educativo. En su interior encontrará información sobre cada uno de los Módulos, con una detallada descripción de las lecciones y pasos a seguir.

Esperamos que este Manual le proporcione todo lo que necesita para lograr una puesta en práctica exitosa de algunas estrategias de Pensamiento Crítico.

Saludos cordiales,
El Equipo del Proyecto DeCRIT



Exención de responsabilidad

“El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.”

Editor

DeCRIT Consorcio

IES LEGIO VII (SP) | SSW COLLEGIUM BALTICUM (PL) | PASVALIO LEVENS (LT) | PEYAMI SAFA ORTAOKULU (TR) | ASSOCIAZIONE N.E.T. (IT) | ETIC_ALGARVE (PT)

www.decrit.eu

Contacto

IES Legio VII, Plaza Santo Martino, 6, 24003 (León, ESPAÑA), ieslegio.erasmuska2@gmail.com

Coordinación

Beata Mintus, Anna Kowalik-Conder (SSW Collegium Balticum - PL)

Emilio J. García Mellado (IES Legio VII - SP)

Autores

Contenido general y marco teórico - Beata Mintus (PL), Emilio J. García Mellado (SP)

Marco metodológico y estructura global - Anna Kowalik-Conder (PL), Iwona Knitter (PL)

Módulo 1 - Nuh Ercan, Esra Martağan (TR)

Módulo 2 - Iwona Knitter, Anna Kowalik-Conder (PL)

Módulo 3 - Liudmila Gertiene (LT)

Módulo 4 - Emilio J. García Mellado, Rosa María Fernández Viejo, Manuel Rodríguez (SP)

Módulo 5 - Giulia Sfreddo (IT)

Protocolo de evaluación y estudio piloto - Anna Kowalik-Conder (PL)

Edición and Diseño

ETIC_Algarve - Zuzanna Fol (PT)

Agradecimientos

El equipo responsable de este programa de formación quiere dar las gracias a todos los participantes nacionales, formadores, profesores y estudiantes de las regiones de Europa en las que se llevó a cabo la investigación y el trabajo piloto. Estamos especialmente agradecidos a los tres institutos del consorcio (IES Legio VII, Pasvalio Levens y Peyami Safa Ortaokulu) por su esencial labor a la hora de proporcionar a sus alumnos experiencias de aprendizaje enriquecedoras y por su disposición a compartir con nosotros sus conocimientos y prácticas. También agradecemos la contribución, los consejos y los útiles comentarios de otros colegas de nuestras instituciones educativas, cuyos comentarios ayudaron a mejorar y perfeccionar este manual formativo.

Este libro electrónico se publica bajo los términos y condiciones de la licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) Creative Commons

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

© DeCRIT, 2022

Publicado en Abril de 2022.

Prefacio

Este plan de formación ha sido desarrollado por los socios del proyecto DeCRIT, 2020-1-ES01-KA201-082482, financiado por el programa Erasmus+ de la UE. La asociación DeCRIT, como consorcio de seis instituciones educativas de toda Europa, defiende firmemente el uso del pensamiento crítico y la innovación en la educación, y estamos encantados de presentar este método formativo dedicado al "Uso del pensamiento crítico como herramienta educativa para construir una sociedad más democrática, inclusiva y sostenible".

El 18 de junio de 2013, la UNESCO reconoció los "Decreta" de León (España) del año 1188 como la referencia más antigua a un sistema parlamentario europeo, incluyéndolos en el registro de la Memoria del Mundo por su singularidad y extraordinario valor. Estos documentos aseguraban la participación del pueblo llano en la toma de decisiones generales y, por extensión, pueden considerarse como el origen de la democracia parlamentaria moderna, reconociendo a León como "Cuna del Parlamentarismo". Nuestro consorcio quiere rendir homenaje a esta muestra del patrimonio europeo utilizando los "Decreta" de León ("*decree*" en inglés) como punto de partida simbólico para desarrollar el proyecto "DeCRIT".

Pero la democracia ha evolucionado. Es algo que solemos dar por sentado, como si fuera un refugio inadvertido y absoluto en el que se amparan los ciudadanos. Sin embargo, dentro de la sociedad europea actual, la confrontación de puntos de vista sobre la educación, la política, la inmigración, la tecnología, la libertad de expresión o el cambio climático suponen un reto para la democracia europea, lo que hace crucial que los ciudadanos desarrollen competencias específicas, así como estrategias mentales y actitudinales, para pensar y actuar de forma más crítica, logrando así una democracia cada vez más sana.

DeCRIT parte de esta necesidad de fomentar el pensamiento crítico entre los estudiantes y los jóvenes en general, entendiéndolo como una estrategia nuclear o metacompetencia necesaria para favorecer el desarrollo personal, fomentar la inclusión social y potenciar la adquisición de otras competencias transversales imprescindibles para el compromiso democrático y la ciudadanía activa.

Por otro lado, el pensamiento crítico en la educación secundaria puede ser un reto arduo: es difícil de integrar en las clases ordinarias, así como saber cuándo puede considerarse lo suficientemente significativo como para ser evaluado en esa etapa educativa concreta. Es más, los educadores y profesores innovadores rara vez tienen tiempo para investigar explícitamente y desarrollar unidades didácticas sobre estrategias de pensamiento crítico en su trabajo diario como tema transversal clave. Y, sin embargo, el pensamiento crítico debería aparecer a diario en la educación en todas partes y en todas las asignaturas. Y aunque el "pensamiento crítico" se ha convertido en una idea central para los expertos en educación a la hora de definir lo que debe ser una "buena educación", normalmente se trata de un elemento demasiado marginal dentro de los programas de enseñanza como para atraer la atención de los estudiantes. Tampoco tenemos formas fáciles y aceptadas de modelar el pensamiento crítico: estrategias de arriba a abajo frente a estrategias de abajo a arriba; el exigente proceso que va de la idea a la aplicación y la evaluación; lo receptivos que son nuestros contextos educativos; y, por supuesto, el papel de las autoridades educativas en el apoyo y la difusión de la enseñanza del pensamiento crítico.

Este currículo de formación, en forma de libro electrónico interactivo, es nuestro primer intento de empezar a hacer más visible el pensamiento crítico en los entornos de educación secundaria. Pretende servir de apoyo a todos los implicados en la innovación educativa: los profesores y educadores con ganas de aprender e innovar; los que investigan sobre el pensamiento crítico en la educación; las instituciones de formación del profesorado; los departamentos de orientación; etc. Este eBook forma parte de ese esfuerzo por mostrar cómo el pensamiento crítico puede llegar a ser útil para los estudiantes como una metacompetencia clave para el aprendizaje a lo largo de la vida, y cómo puede utilizarse, fomentarse, evaluarse y difundirse en las escuelas. Esperamos que este eBook abone el terreno de la reflexión crítica para que cada vez más estudiantes de secundaria puedan beneficiarse de los contenidos didácticos que nuestros educadores están creando.

Los siguientes pasos consistirán en trasladar estos contenidos a un espacio y metodología MOOC de aprendizaje mixto, haciendo que los contenidos sean más inclusivos y estén totalmente centrados en el alumno y, al mismo tiempo, integrando las nuevas tecnologías en los procesos de auto-aprendizaje de los estudiantes, lo que parece cada vez más esencial en la sociedad actual. Una vez hecho esto, también pretendemos ampliar nuestras fuentes, socios y objetivos para que la próxima vez consigamos expandir y enriquecer nuestras iniciativas de pensamiento crítico, entablando debates sobre las estrategias existentes para poder captar mejor la esencia de cómo pueden aprovecharse y emularse de manera constructiva los efectos disruptivos del pensamiento crítico.

Emilio J. García Mellado,
Coordinador del proyecto DeCRIT y coordinador del
programa Erasmus+ en el IES Legio VII (León, SPAIN)

Índice de contenidos

| | |
|--|-----|
| 1. Introducción..... | 7 |
| 2. Justificación..... | 8 |
| 3. Metodología..... | 9 |
| 4. Módulos..... | 11 |
| • MÓDULO 1. Modelos y técnicas de debate y razonamiento..... | 19 |
| • MÓDULO 2. Toma de decisiones y pensamiento crítico a través de la gamificación..... | 36 |
| • MÓDULO 3. Información fiable y no fiable en Internet..... | 51 |
| • MÓDULO 4. ¡Piensa antes de hablar!..... | 73 |
| • MÓDULO 5. Concienciación sobre la sostenibilidad a través de la narración digital..... | 104 |
| 5. Evaluación general..... | 120 |

Introducción

Esta necesidad educativa del pensamiento crítico se manifiesta en la existencia de una profunda carencia de habilidades de razonamiento, debate e interpersonales entre nuestros alumnos de secundaria, así como una preocupante incapacidad para expresarse con un lenguaje preciso, creativo y respetuoso. El proyecto DeCRIT parte de esta necesidad de fomentar el pensamiento crítico entre los estudiantes y los jóvenes en general, entendiéndolo como una estrategia central o metacompetencia necesaria para favorecer el desarrollo personal, promover la inclusión social y potenciar la adquisición de otras competencias transversales específicas necesarias para el compromiso democrático y la ciudadanía activa.

La prioridad horizontal más relevante que se aborda a través de este currículo formativo, por tanto, tiene que ver con "apoyar a las personas en la adquisición y desarrollo de habilidades básicas y competencias clave". Esta prioridad, sin embargo, representaría sólo un lado del triángulo conceptual de DeCRIT, que también está formado por otras dos prioridades: "Inclusión social" y "Valores comunes, compromiso cívico y participación". Obviamente, la adquisición adecuada de habilidades para la vida sería inseparable de la necesidad de practicar los valores democráticos y promover la inclusión social en todos los contextos de la vida. Por lo tanto, DeCRIT da prioridad al fomento de la colaboración interdisciplinaria y a los enfoques de aprendizaje innovadores para apoyar a los profesores en la impartición de este tipo de enseñanza basada en competencias, entendiendo el pensamiento crítico como una estrategia holística esencial para mejorar la adquisición de las competencias clave para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Finalmente, mientras que el pensamiento crítico representaría la estrategia específica utilizada para abordar estas tres prioridades del triángulo DeCRIT, el uso de entornos innovadores de enseñanza-aprendizaje aparece como el enfoque metodológico específico para canalizar el desarrollo de dichas prioridades. El aprendizaje cooperativo, autónomo y mixto es el equilibrio de las pedagogías sugeridas en este currículo formativo, teniendo en cuenta que, en comparación con la enseñanza tradicional en el aula, los estudiantes involucrados en procesos de aprendizaje cooperativo y autónomo, así como en estructuras educativas mixtas (*blended learning*), aprenden significativamente más, aumentan la capacidad de retención de conocimientos y desarrollan mejores procesos de pensamiento crítico.

Objetivos

El objetivo principal del proyecto DeCRIT es ofrecer nuevas oportunidades para que los estudiantes de secundaria y los jóvenes mejoren sus competencias para el aprendizaje permanente utilizando habilidades de Pensamiento Crítico en un entorno de aprendizaje innovador, aumentando así sus niveles de autonomía e integración en la sociedad.

En consecuencia, DeCRIT contempla dos objetivos y grupos destinatarios específicos:

- 1) dotar a los profesores y educadores de las competencias adecuadas para utilizar de forma innovadora el Pensamiento Crítico como estrategia de formación transversal,
- 2) dotar a los estudiantes y a los jóvenes de las habilidades adecuadas para utilizar el pensamiento crítico como una competencia vital esencial en el marco de métodos de aprendizaje innovadores.

Con respecto a esta doble acción, los objetivos específicos que se abordan a través de este plan de formación serán proporcionar a los formadores y a los alumnos los conocimientos necesarios para:

- Desarrollar actitudes democráticas en el contexto de la sociedad civil,
- Utilizar activamente el pensamiento crítico en los procesos de toma de decisiones,
- Promover la inclusión social en todos los aspectos de la vida,
- Diferenciar entre acciones beneficiosas y perjudiciales, siendo plenamente conscientes de sus consecuencias,
- Mostrar empatía, tolerancia y respeto por las opiniones ajenas, evitando la discriminación y la segregación,
- Saber analizar críticamente puntos de vista contrapuestos para formarse una opinión propia,
- Diferenciar entre información fiable y no fiable, utilizando las nuevas tecnologías y las redes sociales de forma inteligente y segura,
- Concienciar sobre la necesidad de reducir nuestra huella medioambiental, reflexionando sobre formas concretas de desarrollar un estilo de vida sostenible,
- Concienciar sobre la necesidad de utilizar métodos de enseñanza-aprendizaje innovadores para favorecer la adquisición de competencias, la motivación y la integración social de los alumnos.

Justificación

El objetivo clave de este proyecto no es la adquisición de conocimientos teóricos como tal, sino el desarrollo de competencias y habilidades relacionadas con el pensamiento crítico. Todos los módulos del programa de aprendizaje DeCRIT siguen, por tanto, un enfoque centrado en el proceso dentro de sus propias metodologías, estrategias de aprendizaje y lecciones.

Un proceso típico de "pensamiento crítico" podría dividirse como sigue:

- - "Sugerencias, en las que la mente salta hacia una posible solución;
- - Una intelectualización de la dificultad o perplejidad acerca de un problema a resolver, una pregunta para la que hay que buscar la respuesta;
- - El uso de una sugerencia tras otra como idea principal, o hipótesis, para iniciar y guiar la observación y otras operaciones en la recopilación de material fáctico;
- - La elaboración mental de la idea o suposición como idea o suposición (razonamiento, en el sentido en que el razonamiento es una parte, no el todo, de la inferencia); y la comprobación de la hipótesis mediante una acción manifiesta o imaginativa. (Dewey 1933: 106-107)"

Por consiguiente, en el desarrollo de este proceso se producen determinados "actos mentales" que el alumno estaría utilizando:

- "Observar: Uno se da cuenta de algo en su entorno inmediato. O uno advierte los resultados de un experimento o de una observación sistemática.
- Sentir: Uno se siente perplejo o inseguro sobre algo. Uno quiere resolver esta perplejidad. Se siente satisfacción cuando se ha encontrado una respuesta.
- Preguntarse: Se formula una pregunta que hay que responder.
- Imaginar: Se piensa en posibles respuestas.
- Inferir: Se calcula lo que ocurriría si se asumiera una posible respuesta. O se extrae una conclusión una vez que se han reunido suficientes pruebas pertinentes.
- Conocimiento: Se utiliza el conocimiento almacenado sobre el tema para generar posibles respuestas o para inferir lo que se esperaría si se asume una respuesta concreta.
- Experimentación: Se diseña y lleva a cabo un experimento o una observación sistemática para averiguar si los resultados deducidos de una posible respuesta se producirán.
- Consultar: Se busca una fuente de información, se obtiene la información de la fuente y se emite un juicio sobre su aceptación.
- Identificar y analizar argumentos: Se observa un argumento y se elabora su estructura y contenido como paso previo a la evaluación de su fuerza. Ésta es una parte importante del proceso de pensamiento crítico en el que se estudian los argumentos de las distintas posiciones sobre un tema.
- Juzgar: Se emite un juicio basándose en las pruebas y el razonamiento acumulados.
- Decidir: Se toma una decisión sobre qué hacer o qué política adoptar"¹.

1 Tomado y adaptado de la "Stanford Encyclopedia of Philosophy" sobre Pensamiento Crítico
<https://plato.stanford.edu/entries/critical-thinking/>

Metodología

De acuerdo con el plan metodológico desarrollado en las fases iniciales de DeCRIT, este currículo formativo está pensado para ser utilizado con alumnos de educación secundaria, concretamente con alumnos de 12 a 14 años (educación secundaria inicial). No obstante, es cierto que, debido al carácter transversal de los temas, las actividades y los recursos incluidos en los módulos, bien puede utilizarse con alumnos de educación secundaria superior (de 14 a 16 años), siempre en función de las características del grupo-clase al que vaya dirigido.

Hay que tener en cuenta que fomentar que los alumnos de esta edad, con su desarrollo cognitivo generalmente asociado, aprendan y utilicen diferentes estrategias de pensamiento crítico para analizar la realidad resultará muy beneficioso para afrontar los futuros desafíos que tendrán tanto en la escuela como fuera de ella en su transición de la adolescencia a la edad adulta. Esta es la principal razón para elegir esta edad específica, sin olvidar la fuerte conexión competencial que tienen sus contenidos y estrategias con el currículo general y las asignaturas que se imparten en este nivel educativo.

No obstante, el contenido de este libro electrónico puede adaptarse a las necesidades de los alumnos y al contexto de enseñanza, teniendo siempre presente el requisito previo de seguir los pasos sugeridos en cada módulo y la necesidad de utilizar siempre una variedad de rutinas de pensamiento crítico como metacompetencia básica y estrategia educativa. Esto significa que el objetivo principal de este currículo formativo no es, por ejemplo, aprender sobre reglas útiles de debate (Módulo 1), cómo tomar mejores decisiones (Módulo 2), cómo diferenciar entre información fiable o falsa (Módulo 3), cómo prevenir el discurso de odio (Módulo 4) o sobre estilos de vida sostenibles (Módulo 5), sino crear hábitos sólidos y duraderos en las mentes de los alumnos que les hagan utilizar estrategias de pensamiento crítico de forma autónoma y automática, tanto en la vida diaria como en los entornos académicos. Este eBook está, por tanto, destinado a ser utilizado por profesores o educadores interesados en el uso transversal de estrategias de pensamiento crítico para suscitar el debate sobre temas de la sociedad actual entre sus alumnos. Además, todos los módulos están conectados con ese concepto estratégico de pensamiento crítico siguiendo un claro orden teórico y metodológico que puede resumirse como sigue:

| Módulo 1 | | |
|--|--|---|
| Modelos y Técnicas de Debate - Diferentes tipos de estrategias o modelos de debate. - Reglas y procedimientos para debatir y razonar correctamente. - [...] | PASO 1 Módulo estratégico / propedéutico | ENFOQUE Pensamiento de diseño Pensamiento abstracto Pensamiento cooperativo Toma de perspectiva METODOLOGÍA ACTIVA Aprendizaje basado en problemas (DEBATE) |
| Módulo 2 | | |
| Toma de decisiones / ciudadanía activa - Descripción de los componentes clave en la resolución de problemas mediante juegos. - Reglas y procedimientos para una toma de decisiones eficaz. - Características de la gamificación real y digital. - [...] | PASO 2 Módulo analítico | ENFOQUE Toma de decisiones Resolución de problemas Pensamiento creativo Pensamiento cooperativo Toma de perspectiva METODOLOGÍA ACTIVA Aprendizaje basado en problemas (GAMIFICACIÓN) |
| Módulo 3 | | |
| Reflexión crítica sobre la información (Fake News y periodismo ético) - Análisis de las noticias falsas / reales y sus implicaciones. - Descripción de los aspectos esenciales del periodismo ético. - Cómo construir textos escritos y orales fiables. - El análisis de la información / noticias en los medios digitales. Derechos de autor. [...] | PASO 3 Módulo sintético | ENFOQUE Resolución de problemas Pensamiento de diseño Pensamiento cooperativo Toma de perspectiva METODOLOGÍA ACTIVA Aprendizaje basado en proyectos (campañas, creación de periódicos, etc.) |

| Módulo 4 | | |
|--|---|--|
| Posturas enfrentadas y discriminación en las redes sociales - Factores internos/externos del acoso y el ciberacoso. - ¿Qué es el discurso del odio? - ¿Qué es la libertad de expresión? - Conflicto entre la libertad de expresión y la incitación al odio. - Discriminación en las redes sociales (raza, género, ideología, etc.) - Un uso seguro, respetuoso y constructivo de las redes sociales. - [...] | PASO 4 Módulo empático Perspectiva centrada en los demás | ENFOQUE Resolución de problemas Pensamiento creativo Pensamiento cooperativo Toma de perspectiva METODOLOGÍA ACTIVA Aprendizaje basado en proyectos (ROLEPLAY) |
| Módulo 5 | | |
| Conciencia de sostenibilidad para mejorar la democracia a través de la narración (digital) - hábitos y estilos de vida sostenibles - necesidades económicas, sociales y medioambientales de la Europa actual en materia de sostenibilidad. - El proceso de contar historias a través de los medios digitales. | PASO 5 Módulo sostenible Perspectiva centrada en el medio ambiente | ENFOQUE Pensamiento visual Pensamiento artístico Pensamiento cooperativo Resolución de problemas METODOLOGÍA ACTIVA Aprendizaje basado en tareas (<i>storytelling</i>) |

Aunque es aconsejable que los usuarios de este currículo de formación sigan la secuencia específica de los módulos (unas 25 horas de clase), puede resultar útil poner en práctica sólo uno o algunos de ellos debido a las necesidades de tiempo o a las exigencias del tema. Esto puede hacerse perfectamente porque cada módulo tiene un estatus propio con diferentes actividades para involucrar a los estudiantes en el tema y en el uso general de las dinámicas de Pensamiento Crítico. Asimismo, las cuestiones relativas a la organización e impartición del curso deben ser flexibles y estar basadas en las necesidades de cada centro y grupo de estudiantes.

Todos los módulos contienen tres componentes generales 1) Una metodología marco que sirve de sección introductoria con hipervínculos a las diferentes Sesiones; 2) Un manual del profesor, con las descripciones e instrucciones específicas para impartir cada sesión, a su vez dividido en Lecciones y Pasos donde se pueden encontrar diferentes actividades de preparación o calentamiento, principales, de reflexión y de recapitulación, así como sugerencias sobre la aportación de *feedback*, consejos para los profesores, etc.; 3) los enlaces específicos a los recursos (folletos, hojas de trabajo, vídeos, etc.) necesarios para completar las actividades.

Por último, pero no por ello menos importante, sugerimos encarecidamente a los profesores que lean el libro electrónico y preparen los contenidos con antelación para que la impartición de las distintas lecciones se realice sin problemas y haya poco espacio para la improvisación. Sin embargo, también sugerimos a los profesores que permitan a los alumnos compartir todos sus pensamientos y puntos de vista en cada tarea, especialmente en las tareas de retroalimentación, debate o reflexión, independientemente de la posible falta de tiempo. El hecho mismo de permitir que los alumnos reflexionen sistemáticamente sobre las preguntas del profesor y los contenidos del libro electrónico es lo que se pretende conseguir con este plan de formación.

MÓDULO 1

Técnicas y modelos de debate/razonamiento

MÓDULO 2

Toma de decisiones y pensamiento crítico a través de la gamificación

MÓDULO 3

Información fiable y no fiable en Internet

MÓDULO 4

¡Piensa antes de hablar!

MÓDULO 5

Concienciación sobre la sostenibilidad a través de la narración digital

Evaluación general

El proceso de evaluación general está pensado para que los usuarios de este plan de estudios reciban información sobre la calidad de su práctica docente y del proceso de aprendizaje de sus alumnos. A partir de estos resultados, cada educador puede adaptar o modificar los contenidos y las actividades para mejorar el material impartido.

La implementación de las actividades incluidas en los cinco módulos puede ser monitoreada y evaluada a través de diferentes herramientas de recopilación de datos:

- Análisis de los portafolios electrónicos de los estudiantes relacionados con las lecciones de cada módulo y sus reflexiones sobre su propio proceso de aprendizaje.
- Cuestionario de observación y evaluación dedicado a los profesores relacionado con los objetivos del módulo-curso y resultado de las actividades de los alumnos, la implicación y participación de los alumnos en las actividades, etc.

1) Portafolio electrónico del estudiante: evaluación del proceso de aprendizaje de los estudiantes y de su participación en las clases

El método del portafolio electrónico puede utilizarse como herramienta para evaluar la participación de los alumnos en la clase y su propio proceso de aprendizaje. Un portafolio permite a los profesores medir la naturaleza y la calidad del trabajo de los estudiantes a lo largo del tiempo. También muestra la diversidad de tareas realizadas en cada módulo y lección. Un portafolio digital es una forma valiosa de seguir el progreso de su propio aprendizaje, asegurando además que su trabajo no se pierda.

Las ventajas de utilizar un portafolio electrónico para la evaluación de los estudiantes son las siguientes

- Permitir a los estudiantes documentar su propio aprendizaje y desarrollo durante un período más largo.
- Proporcionar un lugar para que los estudiantes demuestren su desarrollo (y sus logros).
- Puede utilizarse como herramienta de autoevaluación, autorreflexión y superación.
- Ayudar a los estudiantes a centrarse más en el proceso y el desarrollo que en los logros o los resultados.
- Promover el aprendizaje en profundidad, ya que los alumnos se implican más en el proceso de aprendizaje.
- Mejorar las habilidades metacognitivas de los alumnos (habilidades de reflexión) y ayudarles a responsabilizarse de su propio desarrollo.
- Apoyar las habilidades expresivas de los alumnos.
- Ayudar al autodescubrimiento, la autoconciencia y la identificación personal.
- Animarles a esperar y recibir comentarios de los profesores y los compañeros.
- Ayudar a los alumnos a identificar sus puntos fuertes y débiles y a planificar su desarrollo futuro sobre esta base.
- Ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades descriptivas y evaluativas.

Padlet será la herramienta digital que utilizarán los alumnos para crear sus portafolios digitales de forma fácil de usar y acceder. Antes de que los alumnos comiencen a utilizar Padlet para crear sus portafolios electrónicos el profesor deberá:

- Explicar a los alumnos qué es un portafolio y su utilidad para ellos.
- Ayudar a crear una cuenta de Padlet para cada estudiante.
- Mostrar cómo cambiar el idioma del sitio a su lengua materna (si es necesario).
- Enseñar a crear entradas.
- Mostrar cómo compartir sus *padlets* con otros (especialmente con los profesores).
- Resumir los principales elementos que deben incluirse en cada *post* de Padlet después de cada lección.

Notas importantes

El nombre de la cuenta debe contener datos clave para que el profesor sepa a qué alumno pertenece la cuenta (nombre, primera letra del apellido, clase - por ejemplo, mariak_2a). Por supuesto, esto dependerá de las instrucciones y preferencias del profesor.

- Cada estudiante que participa en el curso de formación debe completar su portafolio después de cada lección para incluir los puntos clave recurrentes y las respuestas a las preguntas proporcionadas por el profesor (ver preguntas más abajo).

- Los estudiantes pueden crear entradas en Padlet en forma de blogs, testimonios, vídeos, imágenes, etc. No tiene por qué ser una respuesta simple y escueta a los puntos clave y a las preguntas. Sin embargo, es importante que todas las respuestas a estos puntos se incluyan en el contenido del portafolio.

- No hay directrices ni restricciones en cuanto al diseño, la maquetación y el aspecto de los posts del padlet. Todo depende de las preferencias y la imaginación de los alumnos.

2) Cuestionario de observación y evaluación para los profesores: Evaluación de la consecución de los objetivos del módulo y de la participación de los alumnos en las clases

Cada profesor que imparte lecciones dentro de los módulos debería realizar una observación y reflexión en la acción y sobre la acción, tanto propia como de sus alumnos. En consecuencia, después de cada módulo, el profesor debe rellenar un cuestionario de observación y evaluación específico del módulo.

Las preguntas del cuestionario serán abiertas y se referirán a la calidad y la adaptación del contenido, la evaluación de la actividad de los alumnos, la duración de la actividad, los puntos fuertes, las dificultades en la ejecución y las formas de resolverlas, así como las sugerencias, las posibles modificaciones y las propias reflexiones de los profesores.

Cuestionario 1

Categorías y preguntas para el portafolio electrónico de los estudiantes:

1. Escribe qué cosas nuevas has aprendido y eres capaz de hacer después de esta lección. "He aprendido que..."; "puedo...", "me he vuelto más hábil en...".
2. ¿Cómo puedes mostrar tus conocimientos o habilidades? - Debes publicar una foto, un vídeo, una grabación y luego describir lo que muestra.
3. Escribe una actividad que te haya gustado más o te haya parecido interesante de la lección. Explica por qué.
4. Escribe una actividad o situación que te haya parecido menos interesante o difícil. Explica por qué.
5. ¿Cuál crees que era el objetivo de las tareas de esta lección? ¿Por qué las hiciste?
6. ¿Podrás utilizar lo que has aprendido en esta lección en otras asignaturas, en la vida cotidiana, fuera de la escuela? Por favor, argumenta/explica.

Cuestionario 2

Preguntas del plan de formación para profesores - TODOS LOS MÓDULOS

1. En una escala de 1 (nada) a 10 (mucho), califique la participación general de los estudiantes en las actividades y su nivel de motivación para trabajar en el módulo.
2. ¿Cuáles son, en su opinión, los aspectos positivos/beneficios para los estudiantes como resultado de su participación en las actividades de este módulo? Explique los motivos.
3. ¿Qué tipo de actividades (tareas, temas, debates, ejercicios) del módulo han atraído más a los estudiantes? ¿Cómo lo ha reconocido?
4. ¿Qué tipo de actividades (tareas, temas, debates, ejercicios) del módulo resultaron difíciles para los estudiantes? Justifique cómo lo ha detectado. ¿Qué medidas tomó para ayudar a los estudiantes a superar la dificultad?
5. ¿Qué aspectos del módulo le resultaron difíciles o desafiantes como profesor? ¿Cómo los abordó?
6. ¿Qué aspectos del módulo le resultaron más interesantes como profesor?
7. ¿Qué aspectos del módulo le gustaría aplicar en su trabajo en el futuro? ¿Por qué?
8. ¿Qué aspectos positivos puede extraer como profesor de las actividades realizadas? Explique.
9. ¿Cuáles cree que son los puntos fuertes del módulo?
10. ¿Qué es lo que, en su opinión, debería cambiarse, mejorarse, añadirse para apoyar el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de forma aún más eficaz?
11. ¿Los materiales proporcionados fueron suficientes para las actividades y relevantes para sus necesidades?
12. ¿Fue adecuado el número de horas de las clases?
13. ¿Utilizó herramientas y materiales adicionales dentro de las actividades del módulo? ¿De qué tipo?
14. ¿Qué consejos o sugerencias daría a los profesores que vayan a impartir este módulo en el futuro?

Las preguntas anteriores están incluidas en un formulario de evaluación digital. Puede acceder a ellas [aquí](#).

| | |
|--|-----------|
| Módulo 1 - Técnicas y modelos de debate/razonamiento | 19 |
| Información general | 20 |
| Lección 1 - Técnicas y métodos de debate | 21 |
| Manual del Profesor para la Lección 1 | 22 |
| <i>Introducción. Actividad de calentamiento. 15 min.</i> | |
| <i>Expectativas del curso de formación y normas de grupo para el Módulo 1. 15 min.</i> | |
| <i>¿Qué es el pensamiento crítico?</i> | |
| <i>Lluvia de ideas. 15 min.</i> | |
| <i>Juego de calentamiento. Cesta de frutas. 10 min.</i> | |
| <i>¿Qué es debatir? Antecedentes teóricos. 5 min.</i> | |
| <i>Reglas para debatir correctamente.</i> | |
| <i>Aplicación de la técnica de discusión Buzz. 20 min.</i> | |
| <i>Métodos y técnicas de debate. Antecedentes teóricos. 20 min.</i> | |
| Lección 2 - Práctica de técnicas de debate | 26 |
| Manual del Profesor para la Lección 2 | 27 |
| <i>Actividad de calentamiento: Juego 1-2-3 Boom. 10 min.</i> | |
| <i>Especificación del tema de discusión/debate. 15 min.</i> | |
| <i>Práctica de discusión "a cuatro esquinas". 25 min.</i> | |
| <i>Técnica de discusión "en círculo". 25 min.</i> | |
| <i>Técnica de debate "de la estación". 20 min.</i> | |
| <i>Determinación del tema del debate. 10 min. Formación de grupos de debate.</i> | |
| <i>Jurado y público. 30 min.</i> | |
| Lección 3 - Debate en gran grupo | 32 |
| Manual del Profesor para la Lección 3 | 33 |
| <i>Introducción. 5 min.</i> | |
| <i>Debate. 30 min.</i> | |
| <i>Evaluación. 15 min.</i> | |
| Evaluación del Módulo 1 | 35 |

| | |
|--|-----------|
| Módulo 2 - Toma de decisiones y pensamiento crítico a través de la gamificación | 36 |
| Información general | 37 |
| Lección 1 - Pensamiento Crítico | 38 |
| Manual del Profesor para la Lección 1 | 39 |
| <i>Introducción. Cuestiones organizativas. 10 min.</i> | |
| <i>Juego "Da un paso adelante". 40 min.</i> | |
| <i>Lluvia de ideas. Introducción al tema del Pensamiento Crítico. 10 min.</i> | |
| <i>Pensamiento Crítico - Marco Teórico. 20 min.</i> | |
| Lección 2 - Pensamiento de decisión - Toma de decisiones | 42 |
| Manual del Profesor para la Lección 2 | 43 |
| <i>¿Decidir o no decidir? Esa es la cuestión. 50 min.</i> | |
| <i>Toma de decisiones - Soluciones y consecuencias. 30 min.</i> | |
| Lección 3 - La toma de decisiones en la práctica. "Juego "Perdidos en el mar." | 46 |
| Manual del Profesor para la Lección 3 | 47 |
| <i>Introducción. Cuestiones organizativas. 10 minutos.</i> | |
| <i>Juego "Perdidos en el mar". 70 min.</i> | |
| Evaluación del Módulo 2 | 50 |

| | |
|---|-----------|
| Módulo 3 - Información fiable y no fiable en Internet | 51 |
| Información general | 52 |
| Lección 1 - Noticias reales frente a noticias falsas | 53 |
| Manual del Profesor para la Lección 1 | 54 |
| <i>Introducción. Cuestiones organizativas. 15 min.</i> | |
| <i>Descubrir la verdad. Reflexiones de los alumnos. 15 min.</i> | |
| <i>Lectura. 15 min.</i> | |
| <i>Tarea creativa / Deberes (opcional). 5 min.</i> | |
| Lección 2 - Fuentes de confianza 1 | 57 |
| Manual del Profesor para la Lección 2 | 58 |
| <i>Presentación de vocabulario temático. 10 min.</i> | |
| <i>Actividad de calentamiento o engancho. 10-15 min.</i> | |
| <i>Debate. Reflexiones de los alumnos. 10-15 min.</i> | |
| <i>Visionado. 20 min.</i> | |
| Lección 3 - Fuentes de confianza 2 | 61 |
| Manual del Profesor para la Lección 3 | 62 |
| <i>Evaluación de sitios web (utilizando los consejos de la lección anterior). 15 min.</i> | |
| <i>Identificación de la extensión de dominio. 15-20 min.</i> | |
| <i>Puesta en común de los resultados. 5 min.</i> | |
| <i>Informe final de evaluación de los sitios web. 15 min.</i> | |
| Lección 4 - Derechos de autor, uso legítimo y dominio público | 64 |
| Manual del Profesor para la Lección 4 | 65 |
| <i>Definición de derechos de autor, uso legítimo y dominio público. 15-20 min.</i> | |
| <i>Comprender los derechos de autor. 15 min.</i> | |
| <i>Actividad "Juego de preguntas sobre los derechos de autor". 20 min.</i> | |
| <i>Reflexiones / Comentarios. 5 min.</i> | |
| Lección 5 - Proyecto: Un periódico | 68 |
| Manual del Profesor para la Lección 5 | 69 |
| <i>Antes de empezar. 10-15 min.</i> | |
| <i>Planificación del periódico del aula. 10-15 min.</i> | |
| <i>Planificador de la producción. 20 min.</i> | |
| <i>Reflexiones / Feedback. 5 min.</i> | |
| Evaluación del Módulo 3 | 72 |

| | |
|--|------------|
| Módulo 4 - ¡Piensa antes de hablar! | 73 |
| Información general | 74 |
| Lección 1 - ¿Libertad de expresión o incitación al odio? | 75 |
| Manual del Profesor para la Lección 1 | 77 |
| <i>Actividad de PRECALENTAMIENTO. Introducción al Módulo 4. 10 min.</i> | |
| <i>Actividad PRINCIPAL. "Defender vs. Ofender".</i> | |
| <i>Introducción a la libertad de expresión y al discurso del odio. 15 min.</i> | |
| <i>Actividad de REFLEXIÓN - "¿Qué es para ti la libertad de expresión?". Reflexión de los alumnos. 25 min.</i> | |
| <i>Actividad de RECAPITULACIÓN. ¿Debe limitarse el "discurso del odio"? 10 min.</i> | |
| <i>Actividad de PRECALENTAMIENTO. Encuesta de clase "¿Es eso cierto?"</i> | |
| <i>Actividad PRINCIPAL. Dinámica de pensamiento 1. "Palabra - Frase - Oración". 20 min.</i> | |
| <i>Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 2. "Raíces y ramas". 20 min.</i> | |
| Lección 2 - "En Internet, nadie sabe que eres un perrö" | 87 |
| Manual del Profesor para la Lección 2 | 89 |
| <i>Actividad de PRECALENTAMIENTO. Preguntas previas al visionado. 10 min.</i> | |
| <i>Actividad PRINCIPAL. El Dilema Social 1. 25 min.</i> | |
| <i>Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 3: Mapa mental del Dilema Social. 20 min.</i> | |
| <i>Actividad de RECAPITULACIÓN. Resumen de la Sesión 1. 10 min.</i> | |
| <i>Actividad PRINCIPAL. El Dilema Social 2. 15 min.</i> | |
| <i>Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 4: Video Fórum. 25 min.</i> | |
| Lección 3 - ¡Detén el acoso y el ciberacoso! | 96 |
| Manual del Profesor para la Lección 3 | 97 |
| <i>Actividad de PRECALENTAMIENTO. Role-Play 1. 10 min.</i> | |
| <i>Actividad PRINCIPAL. Introducción al "bullying" y al "ciberacoso". 10 min.</i> | |
| <i>Actividad de REFLEXIÓN. Tarjeta roja a los (ciber)acosadores. 25 min.</i> | |
| <i>Actividad PRINCIPAL. Role Play 2. "¡Juega al cambio!". 30 min.</i> | |
| <i>Actividad de REFLEXIÓN. Un decálogo para la acción. 10 min.</i> | |
| <i>Actividad de EVALUACIÓN. 10 min.</i> | |
| <i>Actividad de CONTINUACIÓN</i> | |
| Evaluación del Módulo 4 | 103 |

| | |
|---|------------|
| Módulo 5 - Concienciación sobre la sostenibilidad a través de la narración digital | 104 |
| Información general | 105 |
| Lección 1 - Pisar en verde | 106 |
| Manual del Profesor para la Lección 1 | 107 |
| <i>Introducción. Calentamiento. Cuestiones organizativas. 5 min.</i> | |
| <i>Cálculo de la huella de carbono y discusión. 20 min.</i> | |
| <i>¿Qué es la narración de historias o "storytelling"? 10 min.</i> | |
| <i>¿Qué es la sostenibilidad? 15 min.</i> | |
| <i>Debate final. 5-10 min.</i> | |
| Lección 2 - ¿Qué podemos hacer... y cómo? | 110 |
| Manual del Profesor para la Lección 2 | 111 |
| <i>Introducción. Cuestiones organizativas. 5 min.</i> | |
| <i>Retos actuales de la sostenibilidad. 10 min.</i> | |
| <i>¡Go Goals! 15 min.</i> | |
| <i>Narración digital. ¡El plan! 20 min.</i> | |
| Lección 3 - ¡Que empiece la historia! | 114 |
| Manual del Profesor para la Lección 3 | 115 |
| <i>Introducción. Cuestiones organizativas. 5 min.</i> | |
| <i>Buenas prácticas de sostenibilidad. 10 min.</i> | |
| <i>Mapa mental y debate. 15 min.</i> | |
| <i>La historia adquiere consistencia. 20 min.</i> | |
| Lección 4 - Érase una vez... | 119 |
| Manual del Profesor para la Lección 4 | 120 |
| <i>Finalización del mapa mental. 15 min.</i> | |
| <i>Transformación del texto escrito en relato digital. Parte 1. 20 min.</i> | |
| <i>Antes de ser digital... ¡Contémoslo! 15 min.</i> | |
| Lección 5 - ¡La obra maestra! | 122 |
| Manual del Profesor para la Lección 5 | 123 |
| <i>Transformación del texto escrito en relato digital. Parte 2. 20 min.</i> | |
| <i>La obra. 20 min.</i> | |
| <i>Intercambio de opiniones entre los alumnos. 10 min.</i> | |
| Evaluación del Módulo 5 | 124 |

MÓDULO 1

TÉCNICAS Y MODELOS DE DEBATE/RAZONAMIENTO

Técnicas y Modelos de Debate / Razonamiento *¡Debate, pero no pelees!*

El debate se produce cuando individuos o grupos examinan y tienen en cuenta puntos de vista y soluciones alternativas para resolver un problema, averiguar un fenómeno o decidir sobre un tema. El desequilibrio o la discordancia intelectual que los puntos de vista alternativos crean en el alumno proporciona el impulso necesario para empezar a pensar. Esta característica del debate lo convierte en un método eficaz que puede aplicarse en el aprendizaje. Por lo tanto, este módulo enseñará técnicas y métodos de debate que tienen un efecto significativo en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.

Objetivos generales

Los objetivos generales de este módulo son desarrollar las capacidades de los alumnos para expresarse mediante el aprendizaje de técnicas y métodos de debate, hablar manteniendo la calma ante la gente y bajo presión, escuchar, idear, cuestionar, criticar, sintetizar, evaluar y analizar los temas, comprender y explicar, así como mejorar la oratoria, la capacidad de hablar y el autocontrol.

 **230 min. (4 horas)**

LECCIÓN 1
TÉCNICAS Y MÉTODOS DE DEBATE
90 min. (2 sesiones)

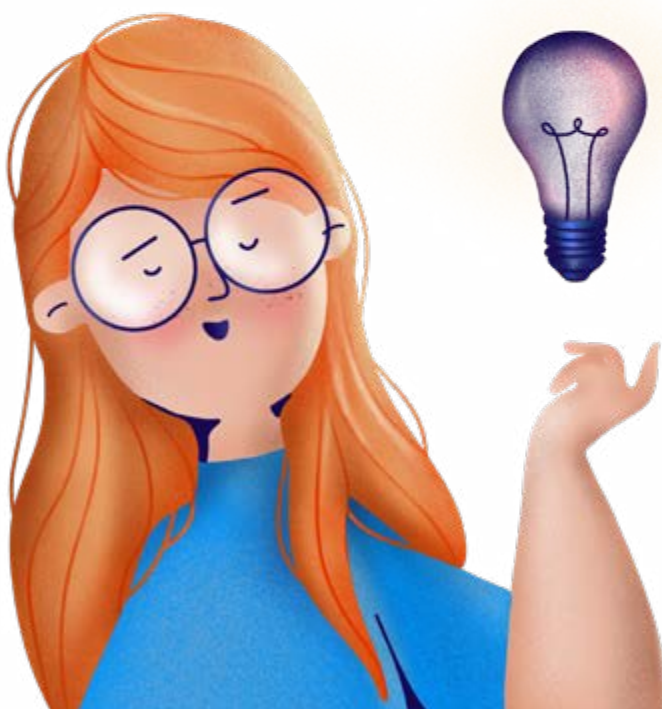
LECCIÓN 2
PRÁCTICA DE TÉCNICAS DE DEBATE
90 min. (2 sesiones)

LECCIÓN 3
DEBATE EN GRAN GRUPO
50 min. (1 sesión)

Materiales necesarios

Un monitor/proyector conectado a un ordenador/
tableta
Acceso a Internet
Pen drive (si es necesario)
Presentaciones PPT y vídeos
Hojas de papel en blanco
Rotuladores y bolígrafos
Rotafolios
Post-its


**Descarga
los recursos**



Al final del módulo los participantes serán capaces de:

- Saber qué es realmente un debate
- Conocer algunas técnicas y métodos de debate
- Comprender y utilizar las reglas de las técnicas y métodos de debate
- Comprender la influencia de los métodos de debate en el pensamiento crítico
- Defender sus propios pensamientos y creencias ante los demás.
- Escuchar diferentes puntos de vista, comprenderlos, analizarlos, comentarlos y evaluarlos.
- Expresarse y respetar las opiniones de los demás
- Comprender los puntos de vista de los demás
- Apreciar opiniones y tesis diferentes
- Formar parte de un grupo y trabajar en cooperación
- Utilizar habilidades comunicativas eficaces y un estilo oratorio
- Adquirir conciencia social y cultural
- Expresar claramente sus pensamientos y opiniones, así como conocer los de los demás
- Comprender que puede haber distintas formas de resolver un problema
- Evitar los prejuicios y empatizar
- Utilizar el lenguaje de forma respetuosa y enfática

Lección 1

Técnicas y métodos de debate

Duración: 95 min.

El objetivo general de la Lección 1 es informar a los alumnos sobre la relación entre el debate y el pensamiento crítico, así como mostrar diferentes técnicas y métodos de debate y las cualidades de un debate correcto.

Sesión 1, 45 min.

Paso 1. Introducción. Actividad de calentamiento. 15 min.

Tras hacer una breve descripción del módulo siguiendo el discurso indicado en el Manual del Profesor (véase Manual del profesor), los alumnos participan en un juego para "conocerse".

Paso 2. Expectativas del curso de formación y normas de grupo para el Módulo 1. 10 min.

De acuerdo con las instrucciones del Manual del Profesor, los alumnos hablan de lo que esperan de la formación y se definen las normas que se seguirán durante el módulo.

Paso 3. ¿Qué es el pensamiento crítico? Lluvia de ideas. 20 min.

El profesor pregunta a los alumnos qué creen que es el pensamiento crítico. Todas las respuestas se escriben en la pizarra. A continuación, el profesor explica qué es el pensamiento crítico utilizando una presentación de diapositivas preparada para el Módulo 1.

Sesión 2, 50 min.

Paso 1. Juego de calentamiento. Cesta de frutas. 10 min.

De acuerdo con el escenario descrito en el Manual del Profesor, la clase se divide en grupos mediante el "juego de la cesta de frutas", con lo que se establece la disposición de los asientos de la clase.

Paso 2. ¿Qué es debatir? ¿Qué es el debate? Antecedentes teóricos. 10 minutos.

Se plantea a los alumnos la pregunta "¿Qué es debatir?" Tras escuchar algunas respuestas, el profesor utiliza una presentación de diapositivas para hacer una definición más completa del debate.

Paso 3. Reglas para debatir correctamente. Práctica de la técnica del grupo *Buzz*. 15 min.

Cada grupo determina las reglas para debatir correctamente debatiendo entre ellos. Un miembro del grupo actúa como portavoz. El portavoz comparte las opiniones de su grupo con la clase utilizando sus notas.

Paso 4. Métodos y técnicas de debate. Marco teórico. 15 min.

El profesor explica que la práctica anterior se conocía como técnica del grupo "Buzz" y pregunta a los alumnos qué tipo de técnicas de debate existen. Tras recibir las respuestas, el profesor habla acerca de diferentes técnicas y métodos de debate mediante presentaciones de diapositivas o vídeos. Además, se distribuyen a los alumnos folletos informativos sobre algunos métodos y técnicas de debate.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Una pizarra y un bolígrafo de pizarra
Un espacio abierto (un pasillo, una habitación grande o al aire libre)
Un ovillo de cuerda

Recursos

[Tarjetas cesta de fruta](#)
[Folleto sobre técnicas de debate](#)
[Presentación en PowerPoint PPT_Módulo1_Lección1](#)
[Vídeo 1_Módulo1_Lección1](#)
[Vídeo 2_Módulo1_Lección1](#)
[Vídeo 3_Módulo1_Lección1](#)
[Vídeo 4_Módulo1_Lección1](#)

Sesión 1, Paso 1

Introducción. Actividad de calentamiento. 15 min.

Después de que el profesor se presente, pronunciará un breve discurso sobre el curso y el Módulo 1.

A continuación comienza el juego siguiente para romper el hielo.

| | |
|--------------------------|--|
| Fines y objetivos | Reconocerse, conocer a otros individuos del grupo, comunicarse e interactuar más allá de la comunicación bilateral es el objetivo de estos juegos de precalentamiento. |
| Recursos | <ul style="list-style-type: none"> - Un espacio abierto (un pasillo, una habitación grande o al aire libre). - Pelota de cuerda (Para el grupo que jugará el cuarto juego). |
| Descripción | <p>El formador selecciona uno de los juegos siguientes y lo aplica.</p> <p>Primer juego: Se pide a los alumnos que se muevan libremente por el aula. No hay un orden específico para ello. A medida que los alumnos se desplazan, el profesor dirige los movimientos con instrucciones. "Pregunta a tus amigos cómo se llaman y conócelos", "Saluda a tus amigos", "Pregunta a tus amigos cómo están", "Pregunta a tus amigos por su fruta favorita", "Pregunta a tus amigos por su animal favorito", etc. Para no hablar siempre con las mismas personas, se les debe permitir pasear por una ruta diferente.</p> <p>Segundo juego: Los alumnos forman un círculo. El profesor elige un adjetivo que empiece por la letra inicial de su nombre. El profesor dice primero el adjetivo y luego su nombre (como Esra Emocional). A continuación, el alumno situado junto al profesor dice primero el adjetivo y el nombre del profesor y después su propio adjetivo y nombre. Pasa al siguiente alumno. Cada alumno dice su adjetivo y nombre diciendo uno a uno los adjetivos y nombres de los alumnos anteriores. Cuando se completa el círculo, se acaba el juego.</p> <p>Tercer juego: Los alumnos forman un círculo. Cada uno dice por turnos la inicial y la última letra de su nombre, y los demás alumnos del grupo intentan adivinarlo. El juego termina cuando se han adivinado los nombres de todos los alumnos.</p> <p>Cuarto juego: El profesor coge un ovillo de cuerda. Los alumnos forman un círculo. El profesor inicia el juego. El ovillo está en manos del profesor. El profesor agarra el extremo de la pelota diciendo su nombre y lanza la pelota a un alumno que tiene delante. Ese alumno también agarra la cuerda y dice su nombre y lanza la pelota a otro alumno que tiene enfrente. Cuando todos se hayan lanzado la pelota, el grupo parecerá una tela de araña. Una vez terminada esta parte, se vuelve a enrollar el ovillo. La última persona enrolla el ovillo con un aparte de la cuerda y va hacia la persona que lo ha lanzado, le dice su nombre, le da la pelota y ocupa su lugar. Todos envuelven la pelota de esta manera y van hacia la persona que la ha lanzado y dicen su nombre. El juego continúa hasta que la pelota llega al profesor.</p> <p>NOTA: El educador puede utilizar otro juego de calentamiento que conozca distinto de estos.</p> |
| Referencias | Juegos de integración y precalentamiento (Sivas Counseling Research Center - https://sivasram.meb.k12.tr/) |

Sesión 1, Paso 2

Expectativas del curso de formación y normas de grupo para el Módulo 1. 15 min.

El profesor divide la pizarra en 4 partes. En la primera parte escribe: "¿Cuáles son tus expectativas de esta formación?"; en la segunda parte: "¿Qué harás para hacer realidad tus expectativas?"; en la tercera parte: "¿Qué te impide realizar tus expectativas?".

Escribe y plantea estas preguntas a los alumnos por turnos.

Escucha las respuestas de los alumnos y escribe brevemente dentro de estos apartados. Una vez completada la tercera parte, se escribe la cuarta, "Reglas", y basándose en lo que se ha hablado hasta el momento, se determinan las reglas que se seguirán a lo largo del Módulo y se escriben en la pizarra.


NOTA: Si las respuestas de los alumnos no fueron suficientes durante la determinación de las reglas, el profesor puede recordar las reglas a seguir.

Sugerencias para las reglas que deben seguirse a lo largo del módulo:

- Todos los alumnos deben participar activamente en la lección.
- Deben realizar las tareas encomendadas escuchando atentamente las instrucciones del profesor.
- El alumno que quiera hablar debe pedir permiso al profesor.
- Todos deben escuchar al alumno que tiene permiso.
- Los alumnos no deben juzgar el discurso del alumno que tiene derecho a hablar, y debe respetarse la opinión de todos.

Sesión 1, Paso 3

¿Qué es el pensamiento crítico? Lluvia de ideas. 15 min.

 PPT_Módulo1_LECCIÓN1

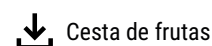
El profesor pregunta a los alumnos qué es, en su opinión, el "pensamiento crítico", cómo entienden ellos este término.

Anota todas las respuestas (incluso las sorprendentes o poco convencionales) en la pizarra. A continuación, se explica qué es el pensamiento crítico utilizando el recurso PPT_Módulo1_LECCIÓN1.

Pausa antes de la Sesión 2

Sesión 2, Paso 1

Juego de calentamiento. Cesta de frutas. 10 min.



Con el juego de la cesta de frutas, los alumnos se dividirán en 4 grupos y se sentarán en el aula según el orden de agrupamiento. La clase debe tener un máximo de 20 alumnos.

| | |
|--------------------------|--|
| Fines y objetivos | Este ejercicio es una técnica para romper el hielo. Las técnicas para romper el hielo son aquellas utilizadas en una reunión, clase de formación, sesión de creación de equipos u otros eventos para preparar el ambiente y adaptar a los participantes a la actividad. |
| Recursos | - Un espacio abierto (un pasillo, una habitación grande o al aire libre) - Tarjetas con nombres de frutas |
| Descripción | <p>El profesor coloca las tarjetas con los nombres de las frutas en el suelo de forma aleatoria con suficiente distancia entre ellas para que los alumnos puedan moverse. El número de tarjetas será 1 menos que el número de alumnos.</p> <p>Se elige a un alumno, que se coloca en el centro del patio. Se pide a los demás alumnos que se coloquen junto a las tarjetas de frutas alineadas en el suelo.</p> <p>Cuando el profesor dice el nombre de una fruta, los alumnos situados junto a esa tarjeta de fruta cambian de sitio. Durante el cambio de sitio, el alumno que está en el centro intenta sustituir a los alumnos que intentan desplazarse. A continuación, el profesor continúa el juego diciendo los nombres de otras frutas. Si el profesor dice "cesta de frutas", todos los alumnos se intercambian.</p> <p>Después de jugar unas cuantas rondas y de que los alumnos se acostumbren, comienza la fase de eliminación. Cada vez que se menciona el nombre de la fruta, se elimina al alumno expuesto y se le dice que se sienta en el primer grupo de la clase. Cuando se elimina al segundo alumno, se le dice que se sienta en el segundo grupo, cuando se elimina al tercer alumno, se le dice que se sienta en el tercer grupo, cuando se elimina al cuarto alumno, en el cuarto grupo, cuando se elimina al quinto alumno, en el quinto grupo, y así sucesivamente hasta el último alumno. De esta forma se determina en qué grupo se sentarán los alumnos en la clase.</p> |
| Referencias | Juegos de calentamiento e integración (Sivas Counseling Research Center - https://sivasram.meb.k12.tr/) |

Sesión 2, Paso 2

¿Qué es debatir? Antecedentes teóricos. 5 min.



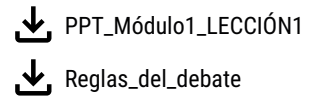
El profesor formula la pregunta "¿Qué es debatir?".

Tras las respuestas recibidas de los alumnos voluntarios, se define qué es debatir utilizando el recurso PPT_Módulo1_LECCIÓN1.

Sesión 2, Paso 3

Reglas para debatir correctamente.

Aplicación de la técnica de debate *Buzz*. 20 min.



El profesor pide a los alumnos (mediante una conversación dentro de cada grupo) que escriban en un papel las reglas de la discusión correcta.

Se elige a una persona como portavoz en cada grupo. El portavoz comparte las ideas del grupo con toda la clase con ayuda de las notas que ha tomado. Tras la puesta en común de todos los grupos, el profesor informa a los alumnos sobre las "Reglas del debate correcto" haciendo uso de las participaciones de los alumnos y del PPT_Módulo1_LECCIÓN1.

Reglas para un debate correcto

- Cíñete al tema del debate.
- Respeta el tiempo asignado.
- Habla sólo cuando lo permita el moderador.

Antes del debate

- Investiga el tema y prepara argumentos lógicos.
- Reúne pruebas y ejemplos que respalden la posición adoptada.
- Anticípate a los argumentos contrarios y prepara las refutaciones.

Comunicación eficaz

- No interrumpas a los demás oradores.
- Escucha con atención.
- Sé educado y cortés.
- Sé respetuoso y apoya a tus compañeros.
- Habla en un lenguaje claro y comprensible.
- Habla despacio y lo bastante alto para que te oiga el público.
- Evita las muletillas o palabras de relleno.
- No exageres: evita las palabras "nunca" o "siempre", etc.

Expresiones y palabras útiles

- Refiérase al bando contrario como: "Mi oponente".
- Cuando haga una refutación diga: "Mi oponente dijo..., sin embargo...".
- Evite decir que un interlocutor "está equivocado", en su lugar diga que "su idea es errónea".

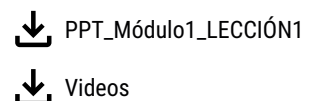
¿Qué más?

- Lleva algunas notas breves, pero intenta no leerlas todo el tiempo.
- Si te sientes nervioso, puedes intentar utilizar algunas técnicas de relajación (incluso durante el debate): respiración profunda, ejercicios isométricos, beber un sorbo de agua (también te dará unos segundos para pensar).

Sesión 2, Paso 4

Métodos y técnicas de debate.

Antecedentes teóricos. 20 min.



El profesor explica a los alumnos que la práctica anterior se llamaba la técnica de discusión "Buzz" o de zumbido y que existen otras técnicas de discusión como ésta. "¿Cuáles son las técnicas de discusión que conocéis?", pregunta el profesor. Tras las respuestas, se explican a los alumnos algunos métodos y técnicas de debate mediante los recursos PPT_Módulo1_LECCIÓN1 y Video_Modulo1_Leccion1 (4 vídeos).

Técnicas de debate (En la presentación se incluye información detallada):

Debate - Simposio - Panel - Panel opuesto - Colegium - Foro - Sesión abierta - Lluvia de ideas - Círculo - Buzz - Seminario - Taller - Grupo de trabajo - Phillips 66 - Fishbowl - etc."

Fin de la Lección 1

Lección 2

Práctica de técnicas de debate

Duración: 135 min.

El objetivo general de la Lección 2 es practicar las técnicas y métodos de debate mostrados en la lección anterior. A través de esta práctica, se fomentará el desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico de los alumnos contribuyendo al desarrollo de sus competencias personales y sociales como la comunicación efectiva, la auto-expresión, la escucha significativa, la empatía, el uso eficaz y respetuoso del lenguaje, etc.

Sesión 1, 40 min.

Paso 1. Introducción. Juego de calentamiento. 10 min.

A la luz del escenario descrito en el Manual del Profesor, se realiza un juego de calentamiento (1, 2, 3 BOOM). Con ayuda de este juego, los alumnos se dividen en 4 grupos iguales. El profesor da una breve información sobre las prácticas de debate que se llevarán a cabo en la lección.

Paso 2. Determinación de los temas de debate. 15 min.

El profesor invita a los cuatro grupos por separado a establecer algunas cuestiones/problemas sociales que puedan utilizarse como tema de debate. Cada grupo escribirá las cuestiones acordadas en un post-it y lo pegará en una cartulina colgada en la pizarra por el profesor. El profesor puede guiar a los alumnos dándoles algunos ejemplos de temas, tal como se especifica en el Manual del Profesor.

Paso 3. Práctica de debate "en las cuatro esquinas". 25 min.

Siguiendo las instrucciones del Manual del Profesor, se realiza una práctica de debate "de cuatro esquinas" utilizando los temas de debate previamente seleccionados por los alumnos.

Sesión 2, 45 min.

Paso 1. Técnica de debate "en círculo". 25 min.

Siguiendo las instrucciones del Manual del Profesor, la práctica de debate "en círculo" se realiza utilizando los temas de debate previamente seleccionados por los alumnos.

Paso 2. Técnica de debate/discusión de "la estación". 20 min.

Se hace hincapié en la técnica de la estación, explicada detalladamente en el Manual del Profesor, y en la técnica específica del debate que desempeña un papel importante en las técnicas de discusión.

Paso 3. Determinación del tema del debate. 10 min.

Se elige por votación uno de los temas de debate que previamente habían acordado los alumnos para utilizarlo en el debate en gran grupo (véase la LECCIÓN 3).

Paso 4. Formar los grupos de debate, el jurado y el público para el debate en gran grupo. 30 min.

Se designan los grupos de debate, el jurado y los miembros del público para el debate en gran grupo que se llevará a cabo en la siguiente lección. Se dan las explicaciones necesarias a los alumnos sobre cómo debe realizarse la práctica mediante presentaciones de diapositivas y vídeos.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Una pizarra y un rotulador para pizarra
Un espacio abierto (un pasillo, una habitación grande o al aire libre)
Cartulina grande de colores y post-its

Recursos

[Reglas de debate \(Anexo 2\)](#)
[PPT_Módulo1_Lección2](#)
[Video1_Modulo1_Leccion2](#)
[Video2_Módulo1_Lección2](#)
[Video3_Módulo1_Lección2](#)

Sesión 1, Paso 1

Juego de calentamiento: 1-2-3 Boom. 10 min.

| | |
|--------------------------|--|
| Fines y objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Es un juego utilizado como técnica para romper el hielo, como el juego de la cesta de frutas de la lección anterior. Su objetivo es que los alumnos se metan en ambiente y empiecen la lección de forma amena. - El segundo objetivo del juego es cambiar la disposición de los asientos en la primera lección y juntar a alumnos distintos aumentando la comunicación. |
| Recursos | Un espacio abierto (un pasillo, una habitación grande o al aire libre) |
| Descripción | <p>Todos los alumnos se colocan en círculo.</p> <p>Se pide a los alumnos que cuenten números empezando por 1 y que digan "BOOM" en lugar de números en múltiplos de 5 (1,2,3,boom,6,7,8,9,boom,11,12,...)</p> <p>Después de algunos ejercicios, se inicia la fase de eliminación. El alumno que comete un error es eliminado. Para aumentar el nivel de dificultad del juego, el profesor puede cambiar qué número se llama "BOOM" en su lugar.</p> <p>Al alumno que es eliminado durante el juego se le dice que se sienta en el primer grupo de la clase. Cuando el segundo alumno es eliminado, se sienta en el segundo grupo, cuando el tercer alumno es eliminado en el tercer grupo, cuando el cuarto alumno es eliminado en el cuarto grupo, etc. De este modo, se determina el orden en que los alumnos se sentarán en el aula.</p> <p>Después de que los alumnos tomen asiento, el profesor recuerda brevemente las técnicas de debate aprendidas en la lección anterior y dice que en esta lección se aplicarán algunas de estas técnicas.</p> |
| Referencias | Juegos de calentamiento e integración (Sivas Counseling Research Center - https://sivasram.meb.k12.tr/) |

Sesión 1, Paso 2

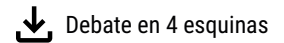
Determinación del tema de discusión/debate. 15 min.

El profesor pide a los cuatro grupos que hablen entre ellos e identifiquen temas sociales que puedan utilizarse durante el debate. Cada grupo escribe los temas que ha determinado en papeles post-it, y el portavoz del grupo comparte los temas con la clase mientras pega el post-it en la cartulina colgada en la pizarra por el profesor. El profesor cuelga la cartulina con los temas de debate en un lugar donde todos los alumnos puedan verlos, ya que estos temas elegidos se utilizarán en actividades posteriores.

NOTA: El profesor puede utilizar los siguientes temas para dar ideas a los alumnos o si éstos no encuentran suficientes temas.

- El futuro de la educación: ¿robots en lugar de profesores (por ejemplo, en Japón)? pros/contras, (¿habilidades blandas o duras?)
- Bioética (vacunación, modificación genética de seres humanos)
- El papel de la tecnología en las comunidades (ciudades inteligentes - pros/contras)
- Materialismo frente a humanismo (¿qué es más importante en la vida, el dinero o las personas/amigos? - pros/contras)
- Apropiación cultural
- Arte callejero / decoración de ciudades (grafitis, murales, pintura de edificios, decoración artística de la ciudad - ¿regulación o libertad?; anuncios y vallas publicitarias que nos inundan.
- Crowdfunding - pro/contras
- Publicidad: ¿personajes populares en la publicidad e imágenes relajantes o problemas sociales importantes? (por ejemplo, publicidad de United Colours of Benetton)

Sesión 1, Paso 3



Debate en 4 esquinas

Práctica de debate "en cuatro esquinas". 25 min.

| | |
|---------------------------------|---|
| Fines y objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Esta estrategia de debate hará que los alumnos piensen y actúen. - Ayudará a los alumnos a centrar sus pensamientos en los temas de debate mientras se preparan para escribir un párrafo bien fundamentado en el que expongan sus posturas. - Esta estrategia también mejorará sus habilidades de expresión y comprensión oral cuando los alumnos discutan las razones para elegir una idea en pequeños grupos. |
| Recursos | <ul style="list-style-type: none"> - Carteles con las palabras "estoy muy de acuerdo, estoy de acuerdo, no estoy de acuerdo, estoy muy en desacuerdo" - Papel, lápiz y cinta adhesiva para colgar carteles |
| Descripción | <ul style="list-style-type: none"> - El profesor cuelga cada uno de los carteles con las palabras "Estoy muy de acuerdo, Estoy de acuerdo, No estoy de acuerdo, Estoy totalmente en desacuerdo" en cada esquina del aula. - Se explica a los alumnos el propósito del debate y que se utilizará la estrategia de las cuatro esquinas para ayudarles a prepararse para un debate informal. - El profesor elige uno de los temas sociales determinados por los alumnos en la actividad anterior que pueda utilizarse en el debate y lo lee en voz alta a la clase. - Se da a los alumnos 1-2 minutos para que reflexionen en silencio sobre la afirmación leída, de modo que cada alumno tenga tiempo de identificar cómo se siente al respecto. - Después de que los alumnos tengan tiempo para pensar en la afirmación, se les pide que se dirijan al cartel de una de las cuatro esquinas que mejor represente cómo se sienten respecto a la afirmación. - Se pueden formar cuatro grupos uniformes en distintas esquinas del aula o reunir a todos los alumnos bajo un mismo cartel. El número de alumnos reunidos bajo uno de los carteles no es importante. - Cuando todos estén clasificados, se pide a los alumnos que piensen por qué están en esa esquina (por qué eligieron la tarjeta con "totalmente de acuerdo, estoy de acuerdo, no estoy de acuerdo, estoy totalmente en desacuerdo"). - Se asigna un alumno a cada esquina para que tome notas. Si hay muchos alumnos en una esquina, se puede dividir a los alumnos en grupos más pequeños debajo de la declaración de opinión y se pueden identificar varios anotadores. - Dé a los alumnos entre 5 y 10 minutos para debatir con los demás alumnos de su rincón las razones por las que están muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo o muy en desacuerdo. - Al final del periodo de debate, pida a un alumno de cada grupo que comparta con la clase las ideas que han debatido en su grupo. |
| Reflexión y evaluación | Se hace una breve evaluación preguntando a los alumnos su opinión sobre la actividad. |
| Consejos para profesores | Mientras los grupos discuten entre sí, puede haber alumnos cuyas opiniones cambien. Ante tal situación, hay que dar al alumno la oportunidad de cambiar de lugar. Durante la discusión, será beneficioso que el profesor se acerque a los grupos, observe atentamente y haga pequeños recordatorios y advertencias sobre las reglas de la discusión aprendidas en la lección anterior. |
| Referencias | Juegos de calentamiento e integración (Sivas Counseling Research Center - https://sivasram.meb.k12.tr/) |

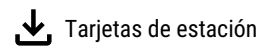
Pausa antes de la Sesión 2

Sesión 2, Paso 1

Técnica de debate "en círculo". 25 min.

| | |
|---------------------------------|--|
| Fines y objetivos | Las ganancias cognitivas y afectivas están en primer plano con esta técnica. También se persiguen ganancias de alto nivel, especialmente a nivel de comprensión. Es adecuada para la estrategia de invención. La actitud democrática con esta técnica es funcional para ganar en tolerancia y empatía. Mejora la escucha activa y la capacidad de expresión verbal. |
| Recursos | Un espacio abierto (un pasillo, una habitación grande o al aire libre). |
| Descripción | <ul style="list-style-type: none"> - La técnica del círculo es una técnica de debate en la que un grupo grande forma un círculo y evalúa un tema/problema bajo la dirección de un líder. - Los alumnos se sientan o se ponen de pie para formar un círculo amplio. - El profesor elige uno de los temas sociales determinados por los alumnos en la actividad anterior que pueda utilizarse en el debate y lo lee en voz alta a la clase. Los alumnos disponen de 1-2 minutos para reflexionar sobre el tema. - Los alumnos expresan sus opiniones sobre el tema bajo la dirección del profesor. - Mientras el profesor dirige la discusión, hace preguntas a los alumnos sobre el tema. <p>Por ejemplo: Supongamos que se selecciona el tema "El futuro de la educación: robots en lugar de profesores". "¿Deberían los robots sustituir a los profesores en el futuro?". El profesor inicia el debate formulando esta pregunta a un alumno. A continuación, el profesor pregunta al siguiente alumno: "¿Cuál es tu opinión?" y le pide que explique las ventajas del pensamiento que defiende. Tras la exposición del alumno, el profesor pregunta al siguiente sobre los inconvenientes de la situación defendida. En función de las respuestas de los alumnos, el profesor puede seguir haciendo preguntas según los puntos que le llamen la atención y quiera destacar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los que forman el círculo tienen que hablar. - El tiempo de palabra de cada uno no excede de 1 minuto. Así se crea un proceso dinámico. - Al final de una ronda, el profesor termina la actividad haciendo un resumen de las conversaciones. |
| Consejos para profesores | <p>El profesor debe evitar que el sujeto se distraiga. Además, debe hacer un discurso de clausura y una breve evaluación al final de la técnica.</p> <p>El profesor puede pronunciar un discurso similar al siguiente:</p> <p><i>"hemos debatido la cuestión de si los robots deberían sustituir a los profesores en la educación en el futuro utilizando la técnica del debate en círculo. Cada uno de vosotros compartió sus ideas con el grupo. Las ventajas y desventajas de que los robots sustituyan a los profesores en la educación, el papel y la necesidad de los profesores en la educación, etc. Expresasteis vuestra opinión sobre los temas. La situación más defendida fue..."</i></p> <p>Además, el profesor puede compartir con los alumnos sus conclusiones sobre si los alumnos están actuando de acuerdo con las reglas de debate correctas. La información sobre las reglas de debate correctas puede encontrarse en la Lección 1, Paso 5.</p> |
| Referencias | Teaching Methods. "Circle Technique". Accedido el 5 de marzo, 2021 https://ogryontem.wordpress.com/cember-teknigi/ |

Sesión 2, Paso 2



Técnica de "la estación" en los debates. 20 min.

| | |
|-------------------------------------|---|
| Fines y objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Técnica de la estación. Se trata de una técnica de enseñanza moderna en la que los alumnos trabajan en grupo bajo la dirección de los profesores, son responsables de sus propias experiencias de aprendizaje, encuentran oportunidades para investigar y explorar, proporcionan experiencias de aprendizaje enriquecedoras, aprenden realizando diferentes actividades y utilizando distintos materiales, refuerzan lo que han aprendido, cuestionan lo que han aprendido y se ayudan mutuamente a aprender. - Con esta actividad se pretende reforzar los conocimientos de los alumnos sobre la técnica del debate que aprendieron en la primera lección. |
| Recursos | <ul style="list-style-type: none"> - 4 fichas de trabajo - para dejar en cada estación. - Cada grupo creado al principio de la lección será una estación. |
| Descripción | <ul style="list-style-type: none"> • El profesor deja 1 ficha de trabajo para cada estación. Habrá diferentes títulos en cada hoja de trabajo: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ficha: ¿Qué es un debate? 2. Ficha: ¿Cuáles son las características del debate? 3. Ficha: ¿Cuáles son las ventajas del debate? 4. Ficha: ¿Cuáles son las reglas del debate? <p>Cada grupo escribirá su información según el título de la hoja de trabajo que tiene en su mesa en 1,5 minutos. Cuando haya transcurrido el minuto y medio, los grupos se retirarán y pasarán a la siguiente estación. Nuevamente, cuando se complete el tiempo para escribir sus respuestas según el título en la hoja de trabajo en esta estación en 1,5 minutos, pasarán a la siguiente estación. Cada grupo completará las 4 estaciones y volverá al punto de partida.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Una vez finalizada la actividad, un portavoz de cada estación compartirá con la clase lo escrito en la ficha de trabajo. 6. Tras una breve evaluación por parte del profesor, se da por concluida la actividad. |
| Consejos para los profesores | <p>El profesor debe recordar a los alumnos que no deben volver a escribir la misma información comprobando lo que escribió el grupo anterior en las estaciones.</p> <p>Después de que los portavoces de los grupos compartan lo escrito, el profesor debe compartir con los alumnos la información importante sobre la técnica de debate que no se haya escrito durante la actividad. Se puede utilizar la información que aparece debajo de esta tabla (PPT_Módulo1_Lección2).</p> |
| Referencias | <p>Bozpolat, E. ve Arslan, A. (2018). A Qualitative Study on the Use of Station Technique in Turkish Teaching. Balikesir University The Journal of Social Sciences Institute. Volumen: 21 - Número: 39</p> |

El objetivo del debate:

- Es un tipo de discusión en la que el objetivo es ganar.
- El objetivo de esta discusión es poder hablar de manera eficaz, demostrar lo que se defiende y refutar la tesis de la otra parte.
- El objetivo no es defender la verdad, sino ser capaz de defender una tesis aunque sea errónea.

- Los oradores no deben ir más allá de los temas que defienden.
- Tras su intervención, el jurado puntúa a cada orador. Tras el debate, se suman los puntos y se anuncia el grupo ganador.

Participantes:

- Hay dos grupos de 3-4 personas que defienden puntos de vista diferentes.
- Cada grupo tiene un presidente, los presidentes son los portavoces del grupo.
- Hay un presidente que dirige el debate.
- También hay un jurado que evalúa los debates y explica la victoria.

Ventajas del debate:

- Anima al alumno a investigar y evaluar diferentes fuentes.
- Ayuda a los alumnos a hablar de acuerdo con las normas de expresión oral.
- Ofrece la oportunidad de hacer una síntesis entre los pensamientos de los alumnos.
- Proporciona a los alumnos el hábito de defender un pensamiento en el que creen libre y fielmente ante la sociedad.
- Confiere confianza a los oradores y refuerza su personalidad.
- Ayuda a mejorar la capacidad de comunicación.
- Aumenta la capacidad de comprensión e interpretación.
- Da sentido de pertenencia al grupo.
- Enseña que un problema tiene varias soluciones.

Estructura y normas:

- Los temas y grupos que se van a debatir se determinan de antemano y se da tiempo para prepararlos.
- Cada orador tiene el mismo derecho a hablar y el mismo tiempo. En general, el tiempo oscila entre 5 y 10 minutos.

Sesión 2, Paso 3

Determinación del tema del debate. 10 min.

El profesor dice a los alumnos que se seleccionará uno de los temas de debate que se han definido y colgado en la pared y que se utilizará en el debate de la próxima lección, y se elige por votación el tema que los alumnos más desean debatir.

Temas:

- Temas de debate determinados por los estudiantes
- El futuro de la educación: ¿robots en lugar de profesores (p. ej. Japón)? pros/contras, (¿habilidades blandas o duras?)...
- Bioética (vacunación, modificación genética de seres humanos)
- Papel de la tecnología en las comunidades (ciudades inteligentes - pros/contras)
- Materialismo frente a humanismo (¿qué es más importante en la vida, el dinero o las personas/amigos? - pros/contras)
- Apropiación cultural
- Arte callejero / decoración de ciudades (grafitis, murales, pintura de edificios, decoración artística de la ciudad - ¿regulación o libertad?; anuncios y vallas publicitarias que nos inundan)
- Crowdfunding - pro/contras
- Publicidad: ¿personajes populares en la publicidad e imágenes relajantes o problemas sociales importantes? (por ejemplo, la publicidad de la empresa United Colours of Benetton)

Sesión 2, Paso 4

Formación de grupos de debate. Jurado y público. 30 min.

↓ Anexo 2: Reglas de debate

[Video1_Módulo1_Lección2](#)

[Video2_Módulo1_Lección2](#)

[Video3_Módulo1_Lección2](#)

Se determinan los grupos de discusión, el jurado y los miembros del público para el debate que se celebrará en la siguiente lección. Esta elección debe hacerse de forma voluntaria.

El profesor determina los 8 alumnos que quieren participar en el grupo de debate (se formarán dos grupos de 4 + 4), los alumnos que quieren participar en el jurado y los alumnos que serán el público de forma voluntaria.

Según el tema del debate seleccionado en el paso anterior, se determinan los puntos de vista opuestos que defenderán los dos grupos. Por ejemplo: 1er grupo - Los robots deben sustituir a los profesores en la educación del futuro, 2º grupo - Los robots no pueden sustituir a los profesores.

El profesor da las explicaciones necesarias a los alumnos sobre cómo realizar la práctica. Los alumnos acudirán a la siguiente lección realizando los preparativos necesarios de acuerdo con el reparto de tareas. Tras la explicación, se distribuye a otros alumnos la información sobre las reglas del debate que se aplicarán en la Lección 3 (Anexo 2: Reglas del debate).

Se ve y analiza un vídeo de ejemplo de debate. Se destacan los puntos clave del vídeo para que puedan prepararse mejor para el debate de la siguiente lección (3 Vídeos). Además de los vídeos propuestos, el profesor puede encontrar vídeos de debate profesionales para que los alumnos los vean y analicen.

El profesor termina la lección recordando brevemente el trabajo realizado en la lección.

Fin de la Lección 2

Lección 3

Debate en gran grupo

Duración: 50 min.

El objetivo de la Lección 3 es que los alumnos debatan sobre un tema previamente decidido utilizando una técnica de debate específica. Los alumnos tendrán que practicar todos los contenidos que han aprendido a lo largo del Módulo 1.

Sesión 1

Paso 1. Introducción / Calentamiento 5 min.

El entorno del debate debe haberse preparado antes de la clase. El profesor pronuncia el discurso de apertura. Los alumnos ocupan sus puestos.

Paso 2. *Münazara* / Debate 30 min.

El debate se desarrolla de acuerdo con las instrucciones especificadas en el Manual del Profesor.

Paso 3. Evaluación del debate 15 min.

Se evalúa el debate con la participación activa de todos los alumnos. El profesor y los alumnos comparten sus observaciones, conclusiones y los puntos que consideran correctos/incorrectos, verdaderos/falsos, válidos/no válidos, apropiados/inapropiados, etc.

Materiales

Un aula organizada según la técnica de debate

Micrófono

Insignias

Papel / lápiz

Sesión 1, Paso 1

Introducción. 5 min.

Los alumnos ocupan sus puestos en la clase preparada previamente para el debate. El profesor dirige el debate. El profesor les recuerda rápidamente las reglas que deben seguirse en el debate. Tras el breve discurso introductorio del profesor, comienza el debate.

El profesor puede hacer un discurso introductorio como el siguiente:

"Queridos alumnos, en esta lección debatiremos según lo previsto en la lección anterior. Yo dirigiré el debate. Todos habéis llegado a esta lección completando vuestros preparativos. Tened en cuenta que debéis seguir las normas de discusión y debate que aprendisteis en las lecciones anteriores. Haré las advertencias necesarias cuando incumpláis las normas. Es hora de aplicar lo que habéis aprendido hasta este momento. Os deseo lo mejor. Doy la palabra al grupo 1. Nuestro primer alumno puede empezar tomando el micrófono".

Sesión 1, Paso 2

Debate. 30 min.

El debate se celebrará bajo la coordinación del profesor. El profesor debe tomar nota de sus observaciones mientras dirige el debate. Para que el debate se desarrolle de acuerdo con las normas, es importante que el profesor tome las medidas y avise cuando sea necesario. Una vez finalizado el debate, el jurado anunciará el grupo ganador.

El profesor debe prestar atención a los siguientes puntos mientras dirige el debate:

- Debe presentar a los oradores y el tema que defenderán ante el público antes de que empiecen a debatir.
- Debe iniciar el debate.
- Debe crear un ambiente en el que los oradores puedan expresar fácilmente sus opiniones.
- Debe evitar que los oradores se salgan del tema, que éste se prolongue innecesariamente y que se derrame en individualidades.
- Debe conceder el mismo tiempo a todos los oradores, debe ser justo.
- El presidente de debate debe ser imparcial y objetivo.
- Durante el debate, debe advertir a aquellos que actúen fuera de las normas y tener cuidado de no repetirlos.
- Debe hacer breves resúmenes de vez en cuando y resumir el tema.

Sesión 1, Paso 3

Evaluación. 15 min.

El profesor preguntará primero a los alumnos su opinión sobre el debate. Tras la evaluación de los alumnos, el profesor hará su evaluación sobre el debate utilizando las notas que ha recibido. Será útil que el profesor recuerde la verdad indicando los errores cometidos por los alumnos en el debate, y también que destaque los puntos importantes que los alumnos hayan hecho correctamente de acuerdo con las características de la técnica durante el debate.

El profesor puede dar retroalimentación a los alumnos que tengan deficiencias y errores en los siguientes puntos:

- Tener un buen dominio del tema que se defiende
- Ser capaz de refutar las opiniones del otro grupo
- Ser capaz de utilizar el lenguaje de forma correcta y eficaz
- Ofrecer ejemplos sobre el terreno e influir en la audiencia
- Ser capaz de hablar centrándose en el objetivo sin desviarse del tema
- Utilizar correctamente el lenguaje corporal, incluidos los gestos y las expresiones faciales
- Ser capaz de ajustarse al tiempo dado, utilizar el tiempo eficazmente
- Respetar al otro grupo y reflejarlo en sus intervenciones

Fin de la Lección 3

Evaluación del Módulo 1

Criterios de evaluación

Los alumnos son capaces de:

- Identificar qué es realmente un debate
- Reconocer y utilizar diferentes técnicas y métodos de debate.
- Utilizar adecuadamente las normas para debatir y discutir con eficacia.
- Comprender cómo un debate eficaz mejora la capacidad de pensamiento crítico.
- Defender sus propios puntos de vista y creencias ante los demás de forma clara y respetuosa.
- Comunicarse con claridad y confianza en uno mismo
- Escuchar las ideas de los demás con atención y empatía
- Apreciar el valor de los distintos puntos de vista y tesis
- Trabajar en equipo de forma cooperativa
- Analizar y evaluar las distintas formas de resolver un problema
- Utilizar el lenguaje de forma respetuosa y empática

Procedimientos de evaluación (véase la Sección 5 - Evaluación general)

La implementación del Módulo 1 será evaluada tanto por los profesores como por los alumnos, tal y como se describe en la "Sección 5 - Evaluación general" y en el protocolo de evaluación específico elaborado por Collegium Balticum.

Evaluación del profesorado

Se basará en la observación general y en un cuestionario centrado en:

- El desarrollo y los resultados de las actividades de los alumnos
- Su implicación y participación en las actividades
- Su implicación en los procesos de toma de decisiones y pensamiento crítico
- La consecución de los objetivos del módulo

Evaluación de los alumnos.

Se basará en:

- Un portfolio electrónico creado en Padlet.
El alumno incluirá documentación (escrita y gráfica) sobre el desarrollo general de las clases, su propio trabajo, lo que ha aprendido, lo que más le ha impactado, etc. (ver Sección 5 - Evaluación general)
- Satisfacción del alumno con el transcurso de las clases y el tipo de actividad - cuestionario de satisfacción

Referencias

Aldağ, H. (2006). Toulmin Discussion Model. Ç.Ü. Journal of Social Sciences Institute, Volumen 15, Número 1, 2006, p. 13-34

Bozpolat, E. ve Arslan, A. (2018). A Qualitative Study on the Use of Station Technique in Turkish Teaching. Balıkesir University The Journal of Social Sciences Institute. Volumen: 21 - Número: 39

Sarıgöz, O. (2013). The Effect of Classroom and Group Discussion Methods on the Academic Achievement of Vocational School Students. Electronic Journal of Vocational Colleges.

Education World. "Debates in the Classroom". Accedido el 2 de enero de 2021. (https://www.educationworld.com/a_curr/strategy_strategy012.shtml)

Sivas Guidance Research Center. "Warm-up and Fusion Games". Accedido el 13 de febrero de 2021. (<https://sivasram.meb.k12.tr/>)

Teaching Methods. "Circle Technique". Accedido el 5 de marzo de 2021. (<https://ogryontem.wordpress.com/cember-teknigi/>)

MÓDULO 2

TOMA DE DECISIONES Y PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN

Toma de decisiones y pensamiento crítico a través de la gamificación

Democracia y ciudadanía activa

En este módulo se utilizará la gamificación como metodología innovadora para involucrar a los estudiantes en la comprensión de los componentes clave del proceso de toma de decisiones. Crearemos un juego de rol colaborativo utilizando la toma de perspectiva y la toma de decisiones, llevando a los estudiantes a trabajar cooperativamente a través de diversos problemas o decisiones y utilizando los pasos de un marco centrado en el valor para construir una sociedad armoniosa a través del juego.

Objetivos generales

Los objetivos generales del Módulo 2 son desarrollar las capacidades de comunicación y cooperación de los alumnos y aumentar su autoconciencia en el proceso de toma de decisiones, enseñándoles a recopilar información de forma eficaz y a evaluar resoluciones alternativas para tomar decisiones finales más pertinentes.

 **250 min. (4 horas)**

LECCIÓN 1
PENSAMIENTO CRÍTICO
100 min. (2 sesiones)

LECCIÓN 2
PENSAMIENTO DE DECISIÓN - TOMA DE DECISIONES
50 min. (1 sesión)

LECCIÓN 3
TOMA DE DECISIONES EN LA PRÁCTICA
100 min. (2 sesiones)

Material necesario

Un monitor/proyector conectado a un PC/portátil/tableta
Acceso a Internet
Pen drive (si es necesario)
Multimedia
Presentaciones PPT y vídeos
Hojas de papel en blanco
Rotuladores y bolígrafos
Rotafolios
Folletos y fichas de trabajo

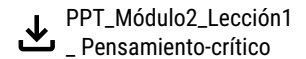

Descarga los recursos



Al final del módulo los participantes serán capaces de:

- Apreciar la necesidad de tomar decisiones informadas y equilibradas para construir una sociedad civil sana.
- Comprender las consecuencias de sus decisiones y acciones.
- Evaluar eficazmente sus decisiones.
- Evaluar con sensatez las soluciones alternativas a un problema.
- Reconocer los puntos de vista, las necesidades y los sentimientos de otras personas en los procesos de toma de decisiones y tenerlos en cuenta.
- Diferenciar entre suposiciones subjetivas, prejuicios, valoraciones y hechos.
- Participar en procesos de resolución de conflictos relacionados con problemas reales de la sociedad civil.
- Aplicar estrategias de comunicación eficaces.
- Aplicar estrategias de cooperación eficaces.
- Construir una sociedad armoniosa a través del juego.
- Trabajar de forma cooperativa comprendiendo los puntos de vista de los demás.

Lesson 1



Pensamiento crítico Duración: 100 min.

El objetivo general de la Lección 1 es mejorar la capacidad de pensamiento crítico de los alumnos. Además, los alumnos experimentarán una visión en profundidad de ámbitos de la vida a los que no prestamos mucha atención a diario, pero que interfieren en la construcción de la sociedad civil.

Sólo si damos un paso atrás y nos fijamos en las distintas desigualdades que existen en la sociedad, así como en nuestras propias actitudes, falsas suposiciones y prejuicios, podremos replantearnos la situación actual de los distintos grupos sociales y lograr un cambio real.

Sesión 1, 45 min.

Paso 1. Introducción. Cuestiones organizativas. 10 min.

Véase el Manual del Profesor.

Paso 2. Juego "Da un paso adelante". 50 min.

Esta lección se desarrolla dentro de un enfoque de aprendizaje basado en la experiencia, lo que significa que no hay introducción a la misma. El profesor comienza con el ejercicio: los alumnos deben sorprenderse con la tarea y no tienen posibilidad de hacer atribuciones de antemano ni de "prepararse" demasiado para la actividad.

El juego se centra en el problema de las desigualdades sociales. A través del aprendizaje experimental los serán provocados a pensar de forma crítica sobre la situación vital de las minorías, las personas desfavorecidas, etc. El escenario y las instrucciones para la actividad están disponibles en el Manual del Profesor.

Sesión 2, 50 min.

Paso 1. Lluvia de ideas. Introducción al tema del pensamiento crítico. 15 min.

El profesor pregunta a los alumnos:

- ¿Qué es, en su opinión, el "pensamiento crítico"?
- ¿Cómo entienden este término?

A continuación, anota todas las respuestas (incluso las sorprendentes o poco convencionales) en la pizarra.

Paso 2. Pensamiento crítico - base teórica. 15 min.

Mediante la presentación PPT_Módulo2_LECCIÓN2 el profesor presenta brevemente los conceptos del pensamiento crítico. En la presentación hay comentarios y sugerencias adicionales en las notas del ponente.

El profesor invita a los alumnos a debatir el contenido de las diapositivas.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Una pizarra y un rotulador para pizarra o rotafolios, una hoja para rotafolios
Rotuladores para rotafolios
Un espacio abierto (un pasillo, una sala grande o al aire libre)

Recursos

[Tarjetas de rol - Hoja_Módulo2_Lección1_tarjetas_de_rol](#)
[Lista de preguntas - Hoja_Módulo2_Lección1_preguntas](#)
[Presentación - PPT_Módulo2_Lección1](#)
[Vídeo1_Módulo2_Lección1](#)

Sesión 1, Paso 1

Introducción. Cuestiones organizativas. 10 min.

¡Importante! La lección se desarrolla dentro del enfoque del aprendizaje experimental, por lo que no hay introducción a la misma. El profesor comienza directamente con el ejercicio: los alumnos deben sorprenderse con la tarea y no tienen posibilidad de hacer atribuciones de antemano ni de "prepararse" demasiado para la actividad.

Sesión 1, Paso 2

Juego "Da un paso adelante". 40 min.

↓ Hoja_Módulo2_Lección1_tarjetas_roles

↓ Hoja_Módulo2_Lección1_preguntas

| | |
|---------------------------------|--|
| <p>Fines y objetivos</p> | <p>Durante el ejercicio, los estudiantes experimentarán una visión en profundidad de ámbitos de la vida a los que no prestamos mucha atención en nuestro día a día, pero que interfieren en la construcción de la sociedad civil. Sólo si damos un paso atrás y nos fijamos en las diversas desigualdades que existen en la sociedad, así como en nuestras propias actitudes, falsas suposiciones, prejuicios, etc. podremos replantearnos la situación actual de los distintos grupos sociales y hacer un cambio real.</p> <p>Otros objetivos de esta actividad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ser consciente de tus propios privilegios en la sociedad: sólo entonces podrás ver con claridad la realidad de la desigualdad social. - Empatizar con la situación de los demás asumiendo roles, - Concienciarse sobre el alcance de la discriminación institucional en sus propias sociedades, - Concienciarse sobre la desigualdad de oportunidades en la sociedad, - Fomentar la comprensión de las posibles consecuencias personales de pertenecer a determinadas minorías sociales o grupos culturales. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de rol (unas cuantas más que el número de alumnos por si algunos piden cambiar la tarjeta de rol que les toque al principio): Hojas_Módulo2_Lección1_tarjetas_rol - Lista de preguntas: Hojas_Module2_Lección1_preguntas - Un espacio abierto (un pasillo, una sala grande o al aire libre). |
| <p>Descripción</p> | <p>El profesor crea un ambiente tranquilo, pide silencio a los alumnos. Reparte las tarjetas de roles al azar, una a cada participante (Hojas_Módulo2_Lección1_tarjetas_de_rol) y les dice que se las guarden para ellos y que no se las enseñen a nadie más. Además, el profesor dice a los alumnos que si el rol que tienen se parece en algo a su situación en la vida real, aunque sea en lo más mínimo, deben informarle y elegir al azar otra tarjeta. Durante el juego, sólo se puede utilizar una tarjeta de rol de un adolescente heterosexual blanco. El profesor invita a los participantes a sentarse (preferiblemente en el suelo) y a leer su tarjeta de rol.</p> <p>El profesor pide a los alumnos que empiecen a meterse en sus papeles. Para ayudar, lee en voz alta algunas de las siguientes preguntas, haciendo una pausa después de cada una, para dar tiempo a los alumnos a reflexionar y construir una imagen de sí mismos y de sus vidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo fue tu infancia? ¿En qué tipo de casa vivías? ¿A qué jugabas? ¿Qué hacían tus padres? - ¿Cómo es tu vida cotidiana ahora? ¿Dónde te relacionas? ¿Qué haces por la mañana, por la tarde, por la noche? - ¿Qué estilo de vida llevas? ¿Dónde vives? ¿Cuánto ganan tus padres? ¿Qué haces en tu tiempo libre? - ¿Qué haces en vacaciones? - ¿Qué te emociona y qué te da miedo? <p>El profesor pide a los participantes que permanezcan en absoluto silencio mientras se colocan en fila unos junto a otros (como en línea de salida) y les dice que va a leer en voz alta una lista de situaciones o acontecimientos. Cada vez que los alumnos puedan responder "sí" a la afirmación, deben dar dos pasos hacia delante; si creen que responderían "más bien sí" o "creo que sí", deben dar un paso hacia delante. En caso contrario, deben quedarse donde están y no moverse.</p> <p>El profesor lee las situaciones de una en una y hace una pausa entre cada enunciado para dar tiempo a los participantes a dar un paso adelante y mirar a su alrededor para tomar nota de sus posiciones respecto a los demás.</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>Al final, el profesor invita a todos a tomar nota de sus posiciones definitivas. A continuación, les da un par de minutos para cambiar de papel antes de la sesión plenaria. El profesor pide a los alumnos que se coloquen donde terminaron la "carrera".</p> <p>De la lista de preguntas (Hojas_Módulo2_Lección1_preguntas), el profesor selecciona unas 15 preguntas, situaciones y acontecimientos para la clase en función de la composición del grupo y del contexto cultural en el que se utilice. También puede formular sus propias preguntas para sustituir los ejemplos proporcionados. El profesor lee las preguntas a los alumnos. Después de leer cada situación, deja un tiempo para que los participantes den un paso adelante y también para que miren hasta dónde han llegado unos respecto a otros.</p> |
| Reflexión y evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - La reflexión y la evaluación de este ejercicio deben realizarse justo después de terminar el ejercicio y no deben posponerse hasta la siguiente lección. Los alumnos deben compartir sus pensamientos y sentimientos con los demás bajo la supervisión del profesor. - La evaluación debe centrarse en si la igualdad de oportunidades en determinadas sociedades depende o no de variables como la raza, el sexo, los ingresos, etc. y los diferentes privilegios que tiene cada uno. El debate debe poner de manifiesto la postura final de los participantes sobre cómo los distintos privilegios o la falta de ellos que tienen determinadas personas como consecuencia del dinero, la influencia y el poder, son en general independientes de los países en los que vivan. |
| Preguntas para la sesión de recapitulación | <p>El profesor empieza preguntando a los participantes qué ha ocurrido y qué opinan de la actividad, para pasar después a hablar de las cuestiones planteadas y de lo que han aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por favor, permanezcan de pie en su sitio y miren a su alrededor. - ¿Cómo se sintieron los alumnos al dar o no un paso adelante? - En el caso de los que dieron un paso al frente con frecuencia, ¿en qué momento empezaron a notar que los demás no avanzaban tan rápido como ellos? - ¿Alguien sintió que había momentos en los que se ignoraban sus derechos humanos básicos? - ¿Pueden los alumnos adivinar los roles de los demás? (Deja que revelen sus papeles durante esta parte del debate) - ¿Fue fácil o difícil representar los distintos papeles? ¿Cómo se imaginaban que era la persona a la que interpretaban? - ¿A qué preguntas fueron incapaces de dar un paso adelante? - ¿Quién lo tiene más fácil en la vida? ¿Qué características tiene? - ¿Quién lo tiene más difícil en la vida? ¿Por qué? ¿Qué características tiene? - ¿Refleja el ejercicio la sociedad de alguna manera? ¿Cómo? - ¿Qué derechos humanos están en juego en cada uno de los papeles? ¿Podría alguien decir que no se respetan sus derechos humanos o que no tiene acceso a ellos? - ¿Qué primeros pasos podrían darse para abordar las desigualdades en la sociedad? - ¿Por qué hemos realizado este ejercicio? <p>Durante la sesión informativa y la evaluación, es importante explorar cómo conocían los alumnos al personaje cuyo papel tenían que representar. ¿Fue a través de la experiencia personal o de otras fuentes de información (noticias, libros y chistes)? ¿Están seguros de que la información y las imágenes que tienen de los personajes son fiables? De este modo, el profesor puede introducir cómo funcionan los estereotipos y los prejuicios.</p> |
| Consejos para profesores | <ul style="list-style-type: none"> - En la fase de imaginación del principio, es posible que algunos participantes digan que saben poco sobre la vida de la persona que tienen que representar. En tal caso, el profesor les dice que eso no importa especialmente y que deben utilizar su imaginación y hacerlo lo mejor que puedan. - El poder de esta actividad radica en el impacto que produce ver cómo aumenta la distancia entre los participantes, especialmente al final, cuando debería haber una gran distancia entre los que dieron un paso al frente a menudo y los que no. Para aumentar el impacto, es importante que el profesor ajuste los papeles para reflejar la realidad de la vida de los participantes. Al hacerlo, el profesor debe asegurarse de adaptar los papeles de modo que sólo un mínimo de alumnos pueda dar un paso adelante (es decir, pueda responder "sí"). Esto también se aplica si el profesor tiene un grupo grande y tiene que idear más roles. |
| Referencias | <p>Practical Guide for ICYE/EVS Trainings in EU & Partner Countries, "Youth in Action Programme".</p> |

Pausa antes de la Sesión 2

Sesión 2, Paso 1

Lluvia de ideas. Introducción al tema del Pensamiento Crítico. 10 min.

El profesor pregunta a los alumnos qué es, en su opinión, el "pensamiento crítico", cómo entienden ellos este término. Anota todas las respuestas (incluso las sorprendentes o poco convencionales) en la pizarra.

Sesión 2, Paso 2

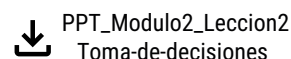
Pensamiento crítico - Antecedentes teóricos. 20 min.

[Video1_Modulo2_Leccion1](#)

Mediante la presentación PPT_Module2_Lesson1, el profesor presenta brevemente el concepto de "pensamiento crítico". En las notas del ponente hay comentarios y sugerencias adicionales para el profesor. El profesor invita a los alumnos a debatir el contenido de las diapositivas. Al final de la presentación, el profesor presenta también un vídeo: [Video1_Modulo2_Leccion1](#).

Fin de la Lección 1

Lección 2



Pensamiento decisorio - Toma de decisiones

Duración: 50 min.

El objetivo general de la Lección 2 es desarrollar la capacidad de los alumnos para tomar decisiones deliberadas, pensar en posibles soluciones a situaciones cotidianas relacionadas con la ciudadanía activa y analizar las consecuencias de las elecciones individuales.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. ¿Decidir o no decidir? Esa es la cuestión. 20 min.

Se utilizará una presentación en Power Point para desencadenar el debate en este paso. [Respuestas orales de los alumnos.]

1. Decisiones en la vida cotidiana - debate oral

Los alumnos hablarán sobre las elecciones y la toma de decisiones basándose en sus experiencias.

2. Sin decisión - debate oral

Los alumnos debatirán en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué las personas que podrían tomar una decisión no lo hacen, o por qué dejan que otros decidan?
- ¿Qué más puede hacer que la gente no tome ninguna decisión? (por ejemplo, falta de información, falta de experiencia, miedo a las consecuencias, miedo a la responsabilidad).
- ¿Cuáles son las ventajas y los inconvenientes de confiar en otras personas o en la opinión de la mayoría (seguir a la multitud) a la hora de tomar decisiones?

- ¿Qué consecuencias tiene esto?
- ¿Qué piensan de las situaciones en las que la gente toma decisiones sin pensar por sí misma sólo porque lo hace la mayoría?
- ¿Cuándo siguen a la multitud?

3. ¿Qué influye en nuestras decisiones?

Análisis de los factores internos y externos que pueden influir en nuestras decisiones mediante una presentación en Power Point y un debate general.

Paso 2. Toma de decisiones: soluciones y consecuencias. 30 min.

Los alumnos reciben casos de situaciones de la vida real. Su tarea consiste en analizar las situaciones y pensar en cuatro posibles decisiones-soluciones que podrían tomarse. Los alumnos escriben también las consecuencias positivas y negativas de cada decisión para los protagonistas y otras personas. A continuación, argumentan qué opción les parece mejor. Las fichas de trabajo están disponibles en el Manual del Profesor.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta

Recursos

[Hoja_Módulo2_Lección2](#)
[Presentación PPT_Módulo2_Lección2](#)

Sesión 1, Paso 1

¿Decidir o no decidir? Esa es la cuestión. 50 min.

1. Decisiones en la vida cotidiana - debate oral

Diga: Hablemos de elecciones y toma de decisiones. La toma de decisiones es el proceso que utilizamos para elegir la mejor solución entre todas las opciones disponibles.

Pregunte a los alumnos: ¿Cuántas elecciones y decisiones crees que tomas a lo largo del día? (Escucha las respuestas).

Pida a los alumnos que enumeren todas las decisiones que han tomado en la última semana en casa, en el colegio, con los amigos. Tal vez decidieron irse a la cama en lugar de levantarse, estudiar para un examen en lugar de almorzar o no leer la lectura asignada para una clase vespertina.

Dales tiempo para que compartan ejemplos. Como profesor, también puedes compartir tus decisiones.

Para resumir las declaraciones de los alumnos, diga: "En realidad hay miles de decisiones y opciones. El hecho de que hoy estés en esta clase también es tu decisión, tu elección. Muchas de estas elecciones son pequeñas, pero con el tiempo se suman para crear tu futuro".

Pregunta a los alumnos: ¿Tenemos, a través de nuestras decisiones y elecciones, alguna influencia en cómo será la sociedad y el mundo que nos rodea?

Pide a los alumnos ejemplos de sus decisiones y elecciones.

2. Sin decisión - debate oral

Pregunte a los alumnos:

- ¿Por qué las personas que podrían tomar una decisión no lo hacen o dejan que otros decidan?
- ¿Qué otras causas pueden llevar a la gente a no tomar decisiones? (por ejemplo, falta de información, falta de experiencia, miedo a las consecuencias, miedo a la responsabilidad).

El profesor puede intentar desarrollar la respuesta del alumno y explicarla de la siguiente manera:

Falta de experiencia en la toma de decisiones: a algunas personas les resulta difícil tomar decisiones por sí mismas. Las opciones pueden resultarles confusas y se frustran cuando tienen que tomar una decisión. Una vez que han tomado una decisión, dudan de sí mismos y se hacen preguntas. Les resulta más fácil confiar en otros para que tomen decisiones por ellos. Si las decisiones se refieren a cosas pequeñas, como elegir una película en el cine o pedir algo de comer, aunque no nos guste la película o no nos guste la comida, ¿tendrá efectos graves en nuestra vida, en nuestro futuro, en nosotros? No es probable.

Pero, ¿y si alguien decide por nosotros a qué colegio ir, de quién ser amigos y de quién no, cómo pasar nuestro tiempo libre? Entonces es peor, porque nos "acostumbra" a no tomar decisiones, nuestro cerebro se acostumbra y entonces, cuando no tenemos a alguien al lado que pueda tomar la decisión por nosotros, nos sentimos paralizados y huimos, para no tener que tomar la decisión nosotros mismos. Dejamos de "poder" decidir.

Falta de información. Si nos enfrentamos a una elección pero no entendemos lo que estamos eligiendo, no tenemos información sobre las posibles opciones, o no tomamos ninguna decisión o elegimos "al azar". Por ejemplo, si tuviera que decidir ahora mismo, supongamos que dispone de un minuto y no tiene acceso a Internet, a quién le gustaría ver actuar en su ciudad: ¿a Norah Jones o a India Arie? Probablemente te costaría decidirte, porque es muy probable que no conozcas a ambas cantantes, que ni siquiera sepas que son cantantes y no, por ejemplo, actrices famosas, etc. Existe la posibilidad de que si empezaras a preguntar a otras personas por su elección, algún nombre saldría más a menudo y entonces elegirías probablemente a una persona/intérprete/cantante más conocida, una persona más reconocible. La cuestión es cuántos de esa mayoría son personas que tienen conocimientos fiables y su decisión es meditada y basada en información, y cuántos de ellos mencionan ese nombre porque a ellos, como a ti, también se lo sugirió la mayoría. Si leen, comprueban, comparan a estos dos artistas, entonces podemos hablar de tomar una decisión meditada. Pero mucha gente, aunque no tenga la información, no quiere buscarla antes de elegir y sigue a la multitud "sin pensar". Esto también ocurre durante las elecciones, cuando tenemos que decidir quién gobernará nuestro país y nos fiamos sólo de lo que oímos y leemos al azar en los medios de comunicación o en Internet, sin conocer siquiera el programa de los candidatos y su visión de cómo debería ser nuestro país.

Miedo a las consecuencias y la responsabilidad. Una razón importante por la que la gente no toma decisiones, o deja que otros las tomen, o cede a lo que -dice la mayoría- es evitar las consecuencias y la responsabilidad. El hecho de que todos tengamos el poder de tomar decisiones sobre los problemas a los que nos enfrentamos es maravilloso, aunque como puedes ver hay algunas personas que no lo aprovechan. Sin embargo, debemos recordar que siempre hay un "después": Si tomas buenas decisiones, pueden ocurrir cosas buenas; si tomas malas decisiones, pueden ocurrir cosas malas.

Subraya: Si hablamos de tomar decisiones, hay consecuencias. Cada uno de nosotros es responsable de todas las decisiones que toma en la vida. Ser responsable significa aceptar las consecuencias de tus actos y de lo que se espera de ti. Y si se espera de nosotros que asumamos las consecuencias, significa que tanto las positivas (por ejemplo, si decidimos dedicar mucho tiempo a prepararnos para la Olimpiada o un concurso de Conocimientos y conseguimos una plaza en la mejor universidad -el efecto de nuestra decisión de dedicar tiempo a estudiar- es muy positivo), pero si, por ejemplo, nos sacamos el carné de conducir y conducimos irreflexivamente o muy rápido, sin tener en cuenta a los demás en la carretera y provocamos un accidente, tendremos que asumir consecuencias negativas.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Se te ocurren situaciones en las que las personas toman decisiones sin pensar por sí mismas, simplemente porque eso es lo que hace la mayoría? ¿Cuándo siguen a la multitud? (por ejemplo, la moda, el tipo de fotos en las redes sociales, la obsesión por la apariencia, etc.).
- Se dice que es muy importante aprender y desarrollar la responsabilidad, especialmente a medida que nos hacemos mayores. ¿Por qué?

3. ¿Qué influye en nuestras decisiones? - análisis de los factores internos y externos que pueden influir en nuestras decisiones

Diga: Imaginemos ahora una situación en la que tenemos 4 personas - 2 chicas, 2 chicos - que están a punto de elegir un centro de enseñanza secundaria. Cada uno de ellos elige ir a un centro diferente.

Pregunte a los alumnos: ¿Por qué cada uno de ellos ha tomado una decisión diferente? (la idea es que los alumnos vean que hay otros factores que influyen en las decisiones). Escriba sus respuestas en la pizarra.

Diga: De este ejemplo se desprende que hay distintos factores que pueden influir en nuestras decisiones. Pueden ser factores internos, que están dentro de nosotros, y factores externos, que están a nuestro alrededor.

Pregunte a los alumnos: ¿Podéis darme algunos ejemplos de factores internos y externos? Analiza con los alumnos por qué y cómo estos factores pueden influir en una decisión.

Factores internos:

Por ejemplo, conocimientos (o falta de ellos), habilidades (o falta de ellas), experiencias, intereses, gustos, valores, emociones, sentimientos, la experiencia de la toma de decisiones en el pasado.

Factores externos:

Por ejemplo, la familia, los amigos, los compañeros, la comunidad, la cultura, los estereotipos, la ley, el tiempo, la información, los medios de comunicación/redes sociales, las personas del entorno, la moda, los acontecimientos nacionales y mundiales, las noticias falsas.

Resumen: Muchos de estos factores son diferentes para cada persona. Cada persona tiene su propia jerarquía de valores y el tipo de valores por los que se rige. Las personas crecen en familias diferentes, tienen padres diferentes, les rodean personas diferentes y viven experiencias diferentes. Es importante recordar que a veces las personas toman decisiones diferentes porque estos factores son diferentes.

Sesión 1, Paso 2

Toma de decisiones - Soluciones y consecuencias. 30 min.

Diga: A menudo pensamos que sólo hay una solución para un problema. Sin embargo, suele haber muchas opciones diferentes entre las que podemos elegir. Algunas de ellas pueden ser más adecuadas que otras.

Pregunte a los alumnos: ¿Por qué es importante analizar muchas soluciones antes de elegir? (Escuche y discuta las respuestas con los alumnos).

Diga: Para tomar realmente las mejores decisiones, es importante evaluar las consecuencias. Esta evaluación de las consecuencias implica considerar cada posibilidad y pensar en los resultados de cada elección: positivos y negativos. Se trata de un paso importante en la resolución de problemas y la toma de decisiones, ya que puede ayudarte a hacer una elección más sensata. Al evaluar las consecuencias debes pensar en cómo te afectarán a ti ahora y en el futuro, a las personas que te rodean, al medio ambiente y a la sociedad.

TAREA: Toma de decisiones deliberada: posibles soluciones y consecuencias.

Puede trabajar con toda la clase, por parejas o en pequeños grupos. Puede elegir sólo algunos de los ejemplos siguientes, en función de la clase, los alumnos, etc. Distribuya las hojas de trabajo a los alumnos: Hojas_Módulo2_Lección2

Instrucciones: Pida a los alumnos que analicen las siguientes situaciones y piensen en cuatro posibles decisiones que podrían tomarse. Los alumnos escriben también las consecuencias positivas y negativas de cada solución y cómo afectará al protagonista de la situación y a otras personas de su entorno. Recuérdeles que sean conscientes de las consecuencias de las decisiones ahora y en el futuro, para la persona que toma la decisión y para otras personas. A continuación, pide a los alumnos que argumenten (oralmente) qué opción les parece más adecuada.

Una vez terminado el ejercicio, haz un resumen: Evaluar las consecuencias no siempre es fácil. Sobre todo si hay muchas opciones y la situación es nueva para ti. A menudo hay que pensar en las ventajas e inconvenientes de cada opción, sopesarlas y decidir cuál es la mejor. A veces las consecuencias están previstas, pero otras no. Pensar claramente en las consecuencias y el impacto de tus decisiones es una parte fundamental de la toma de decisiones eficaz. Recuerda entrenarte para tomar decisiones deliberadas, porque un gran número de ellas pueden tener un gran impacto tanto en ti como en las personas que te rodean, y en cómo será el mundo que te rodea. Las decisiones deliberadas nos ayudan a abrir los ojos, a mirar a nuestro alrededor, a ver que lo común no es de nadie más que nuestro, y que nuestro significa nuestro. Nuestras decisiones demuestran que se puede hacer algo al respecto. Yo puedo, tú puedes, nosotros podemos. Reunirnos, buscar amigos, apoyo, para crear un mundo mejor a nuestro alrededor.

Fin de la Lección 2

Lección 3

La toma de decisiones en la práctica. Juego "Perdidos en el mar". 100 min.

Los objetivos generales de la Lección 3 son enseñar la eficacia del comportamiento de búsqueda de consenso en los grupos de trabajo mediante experiencias comparativas con la toma de decisiones individual y la toma de decisiones en grupo, tener en cuenta las perspectivas de otras personas a la hora de tomar decisiones y practicar estrategias eficaces de comunicación y cooperación.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Introducción - cuestiones organizativas. 15 min.

El profesor informa a los alumnos de que el objetivo de la lección es aprender sobre la toma de decisiones y experimentarla durante el juego. Las cuestiones organizativas se explican en el Manual del Profesor.

Paso 2. Juego "Perdidos en el mar". 70 min.

Durante el ejercicio, los alumnos pasarán por el proceso de toma de decisiones tanto individualmente como en grupo. Esto les permitirá experimentar las fases del proceso. Hojas de trabajo en el Manual del profesor.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Lápiz
Un rotafolios, dos hojas para rotafolios y rotuladores para rotafolios
Tableros o sillas de escritorio

Recursos

Dos copias de la Hoja de trabajo individual "Perdidos en el mar" para cada alumno: [Hoja_Módulo2_Lección3_individual](#)
Una copia de la Hoja de Trabajo del Grupo de Perdidos en el Mar para cada subgrupo: [Hoja_Módulo2_Lección3_grupo](#)
Una copia de la Hoja de respuestas y razonamientos de Perdidos en el Mar para cada alumno: [Hoja_Módulo2_Lección3_respuestas](#)
Presentación [PPT_Módulo2_Lección3](#)

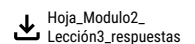
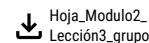
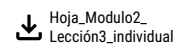
Sesión 1, Paso 1

Introducción. Cuestiones organizativas. 10 min.

El profesor informa a los alumnos de que el objetivo de la Lección 3 es aprender sobre la toma de decisiones y experimentarla durante el juego. Anima a los alumnos a compartir sus ideas sobre qué es un proceso de toma de decisiones y, en función de ello, qué tipo de actividad esperan.

Sesión 1, Paso 2

Juego "Perdidos en el mar". 70 min.



| | |
|---------------------------------|--|
| <p>Fines y objetivos</p> | <p>Durante la actividad, los alumnos pasarán por un proceso de toma de decisiones tanto individualmente como en grupo. Esto les permitirá experimentar las distintas fases del proceso. Otros objetivos de este ejercicio son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enseñar la eficacia del comportamiento de búsqueda de consenso en grupos de trabajo a través de experiencias comparativas tanto con la toma de decisiones individual como en grupo. - Tener en cuenta los puntos de vista de los demás a la hora de tomar decisiones - Practicar estrategias de comunicación eficaces - Practicar estrategias de cooperación eficaces. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Dos copias de la Hoja de trabajo individual "Perdidos en el mar" para cada alumno: Hoja_Módulo2_Lección3_ individual - Una copia de la Hoja de trabajo en grupo "Perdidos en el mar" para cada subgrupo: Hoja_Module2_Lesson3_group - Una copia de la Hoja de respuestas y razonamientos "Perdidos en el mar" para cada alumno: Hoja_Module2_ Lesson3_answer_sheet - Lápices, rotafolios, dos hojas para rotafolios y rotuladores para rotafolios - Presentación en PowerPoint: PPT_Módulo2_Lección3 - Un monitor conectado a un PC/tableta - Las <i>lapboards</i> o las sillas de escritorio son las mejores para la privacidad en el trabajo individual. Se pueden utilizar mesas, pero es probable que la dinámica sea diferente. |
| <p>Descripción</p> | <p>El profesor presenta el ejercicio a los alumnos:</p> <p><i>Te encuentras a la deriva en un yate privado en el Pacífico Sur. Como consecuencia de un incendio de origen desconocido, gran parte del yate y su contenido han quedado destruidos. El yate se hunde lentamente. Su ubicación no está clara debido a la destrucción del equipo de navegación crítico y a que usted y la tripulación estaban distraídos intentando controlar el incendio. Su mejor estimación es que está aproximadamente a mil millas al sur-suroeste de la tierra más cercana. Hay quince artículos que están intactos y sin daños tras el incendio. Además de estos artículos, tienes una balsa salvavidas de goma con remos. La balsa es lo suficientemente grande como para transportarte a ti, a la tripulación y todos los artículos de la siguiente lista. El contenido total de los bolsillos de todos los supervivientes es un paquete de cigarrillos, varias cajas de cerillas y cinco billetes de un dólar. Su tarea consiste en clasificar los quince objetos en función de su importancia para la supervivencia. Coloque el número 1 junto al artículo más importante, el número 2 junto al segundo más importante, y así sucesivamente hasta el número 15, el menos importante.</i></p> <p>El profesor distribuye dos copias de la Hoja de trabajo individual "Perdidos en el mar" (Hoja_Modulo2_Lección3_individual) a cada alumno y pide a cada uno que rellene los formularios por duplicado. Si es necesario, se presentan imágenes de los objetos que se van a clasificar (PPT_Modulo2_Lección3). El profesor explica que los participantes deben trabajar de forma independiente durante esta fase. Después, recoge una copia de cada alumno. La otra copia es para uso del subgrupo. El profesor forma subgrupos (de 5 a 7 alumnos por subgrupo) y los dirige a determinadas zonas de trabajo de la sala. Cada subgrupo recibe una copia de la Hoja de trabajo en grupo "Perdidos en el mar" (Hoja_Módulo2_Lección3_grupo).</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>A continuación, el profesor lee las instrucciones a los subgrupos, haciendo hincapié en que cada miembro de un subgrupo debe estar parcialmente de acuerdo con las elecciones del subgrupo para establecer un consenso, pero que no deben utilizar técnicas como el promedio, la votación por mayoría o el intercambio. Subraya que es deseable que se haga un esfuerzo para lograr el éxito en esta tarea. Mientras los subgrupos realizan su tarea, el profesor puntúa las hojas de clasificación individuales. Es posible que los alumnos puntúen ellos mismos sus hojas de clasificación, pero sólo después de leer la Hoja de Respuestas y Razonamientos de Perdidos en el mar. La puntuación es la suma de las diferencias entre la clasificación "correcta" de cada elemento y su clasificación en la Hoja de trabajo individual (todas las diferencias deben hacerse positivas y sumarse). Las puntuaciones más altas tienen mayores decisiones negativas.</p> <p>El profesor recoge las hojas de trabajo del grupo y las puntúa como hizo anteriormente con las hojas de trabajo individuales, mientras los participantes informan sobre su búsqueda de consenso. Es posible que los alumnos puntúen ellos mismos las Hojas de Grupo después de leer la Hoja de Respuestas y Razonamientos de Perdidos en el Mar. A continuación, el profesor resume las estadísticas, pero de forma que los alumnos no puedan verlo.</p> <p>El profesor presenta la primera parte del debate. Tras la primera parte del debate, el profesor distribuye una copia de la Hoja de Respuestas y Razonamientos "Perdidos en el mar" (Hoja_Modulo2_Lección3_respuestas) a cada alumno. Deja unos minutos a los participantes para que lean las respuestas y los razonamientos. Además, el profesor presenta y rellena el cuadro "Después de la discusión en grupo" y lo explica a los alumnos. Dirige un debate sobre los resultados comparativos de las clasificaciones individuales y las clasificaciones consensuadas de los subgrupos.</p> |
| <p>Reflexión y evaluación</p> | <p>La evaluación debe centrarse en la experiencia personal de los estudiantes, las dificultades que tuvieron que superar y lo que, en su opinión, facilitó el proceso de toma de decisiones.</p> |
| <p>Preguntas para la sesión de recapitulación</p> | <p>Primera parte del debate</p> <p>El profesor empieza preguntando a los alumnos qué ha pasado y qué opinan de la actividad, para pasar después a hablar de las cuestiones planteadas y de lo que han aprendido.</p> <p>Trabajo individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué tuvo en cuenta durante su trabajo individual? - ¿Qué dificultades tuviste al hacer una clasificación? - ¿Qué te ha ayudado a elegir qué elementos son más importantes y útiles que otros? <p>Trabajo en grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Consiguió establecer un rango que todos los miembros de su equipo aceptaran? ¿Cómo te sientes con el resultado final? - ¿Qué comportamientos ayudaron o dificultaron el proceso de búsqueda de consenso? - ¿Cómo consiguió llegar a un consenso? ¿Qué estrategias resultaron eficaces? - ¿Quiénes eran los miembros influyentes y cómo influían? - ¿Cómo descubrió y utilizó el grupo sus recursos de información? ¿Se utilizaron plenamente estos recursos? - ¿Cada miembro de tu equipo pudo compartir libremente sus pensamientos e ideas y fue escuchado? - ¿En qué se diferenciaba la toma de decisiones en tu grupo del trabajo individual? - ¿Puedes distinguir las etapas o fases del proceso de toma de decisiones por las que pasasteis? <p>Segunda parte del debate</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Estás de acuerdo con la solución "correcta"? - ¿Qué información no tenías o no tuviste en cuenta? - ¿Estás satisfecho con tus resultados? - ¿Cuáles son tus conclusiones generales después del juego? |
| <p>Consejos para profesores</p> | <p>La solución "correcta" a la tarea es el rango que hacen los oficiales de la Marina Mercante de Estados Unidos. La comparación de los rangos de los alumnos y de los oficiales se introduce en esta actividad para profundizar en el análisis del proceso de toma de decisiones y sus resultados.</p> <p>Para que el ejercicio resulte más atractivo, el profesor puede recoger y traer los objetos a la clase. Es posible que algunos alumnos no conozcan los elementos o no tengan ni idea de su uso. En tal caso, el profesor debe explicarles todo lo que no les quede claro.</p> |

| | | | | |
|--------------------|---|---|-----------------------|---|
| Folleto | Puntuación - Ejemplo | | | |
| | Item | Clasificación individual /grupo | Rango correcto | Puntuación (diferencia entre la clasificación Correcta y la clasificación en la Hoja de Trabajo Individual/Grupo.) |
| | Sextante | 1 | 15 | 15-1=4 |
| | Espejo de afeitar | 6 | 1 | 6-1=5 |
| | Mosquitera | 2 | 3 | 3-2=1 |
| | Una caja de raciones del ejército de EE.UU. | 12 | 14 | 14-12=2 |
| | ... (para todos los objetos) | ... | ... | ... |
| | SUMA (Las puntuaciones más altas tienen mayores implicaciones negativas) | | | |
| | Cuadro "Después del debate en grupo" | | | |
| | Nombre del grupo | Puntuación por consenso de grupo | | |
| | Ejemplo | 40 | | |
| | A | | | |
| | B | | | |
| Referencias | Biech, E. (2008). The Pfeiffer Book of Successful Team-Building Tools. Best of the Annuals. San Francisco CA: Pfeiffer. | | | |

Fin de la Lección 3

Evaluación del Módulo 2

Criterios de evaluación:

Los alumnos son capaces de:

- Comprender las consecuencias de sus decisiones y acciones.
- Evaluar eficazmente sus decisiones.
- Evaluar soluciones alternativas a un problema con sensatez.
- Reconocer las perspectivas, necesidades y sentimientos de otras personas en el proceso de toma de decisiones.
- Diferenciar entre suposiciones subjetivas, prejuicios, valoraciones y hechos.
- Tener en cuenta los puntos de vista, las necesidades y los sentimientos de los demás a la hora de tomar decisiones.
- Participar en procesos de resolución de conflictos relacionados con problemas reales de la sociedad civil.
- Aplicar estrategias de comunicación eficaces.
- Aplicar estrategias de cooperación eficaces.
- Trabajar de forma cooperativa comprendiendo los puntos de vista de los demás.
- Analizar y evaluar las distintas formas de resolver un problema.
- Utilizar el lenguaje de forma respetuosa y empática.

Procedimientos de evaluación (véase la Sección 5 - Evaluación General)

La realización del Módulo 2 será evaluada tanto por los profesores como por los estudiantes, tal y como se describe en la "Sección 5 - Evaluación General" y en el protocolo de evaluación específico elaborado por Collegium Balticum.

Evaluación del profesor

Se basará en la observación general y en un cuestionario centrado en:

- El desarrollo y los resultados de las actividades de los alumnos
- Su implicación y participación en las actividades
- Su implicación en los procesos de toma de decisiones y pensamiento crítico
- La consecución de los objetivos del módulo

Evaluación del alumno

Se basará en:

- Un portafolio electrónico creado en Padlet. El alumno incluirá documentación (escrita y gráfica) sobre el desarrollo general de las clases, su propio trabajo, lo que ha aprendido, lo que más le ha impactado, etc. (ver Sección 5 - Evaluación General)
- Satisfacción del alumno con el transcurso de las clases y el tipo de actividad - cuestionario de satisfacción

MÓDULO 3

INFORMACIÓN FIABLE Y NO FIABLE EN INTERNET

Información fiable y no fiable en Internet Noticias falsas/Periodismo ético

Objetivos generales

Los objetivos generales del Módulo 3 son ampliar el conocimiento del vocabulario relacionado con las noticias y los medios de comunicación, concienciar a los estudiantes sobre las noticias falsas mediante el debate y la lectura y desarrollar las habilidades de los estudiantes del siglo XXI, incluido el pensamiento crítico, la colaboración y la alfabetización mediática.

 **250 min. (4 horas)**

Material necesario


**Descarga
los recursos**

LECCIÓN 1
NOTICIAS REALES VS. NOTICIAS FALSAS
50 min. (1 sesión)

LECCIÓN 2
FUENTES DE CONFIANZA 1
50 minutos (1 sesión)

LECCIÓN 3
FUENTES DE CONFIANZA 2
50 minutos (1 sesión)

LECCIÓN 4
DERECHOS DE AUTOR, USO LEGÍTIMO Y DOMINIO PÚBLICO
50 min. (1 sesión)

LECCIÓN 5
PROYECTO: "UN PERIÓDICO"
50 min. (1 sesión)

Un monitor/proyector conectado a un PC/portátil /tableta
Acceso a Internet
Pen drive (si es necesario)
Presentaciones PPT y vídeos
Hojas de papel en blanco
Rotuladores y bolígrafos
Toolkit del alumno
Cuaderno de ejercicios del alumno
Tabletas
Rotafolios



Al final del módulo los participantes serán capaces de:

- Considerar la viabilidad y fiabilidad de una fuente.
- Cuestionar el origen de una fuente y analizar si creerla en su totalidad, en parte o no creerla en absoluto.
- Considerar la autenticidad de los artículos y tener en cuenta sus propios prejuicios inconscientes.
- Conocer mejor los sitios web, los proveedores y plataformas.
- Cuestionar cada vez más los sitios web y las redes sociales para comprobar su autenticidad y veracidad.
- Comprender mejor los peligros de compartir y reenviar artículos.
- Reflexionar de forma más exhaustiva sobre afirmaciones que incluyan cifras o datos para encontrar el verdadero significado de una historia.

Lección 1

Noticias reales vs. noticias falsas

Duración: 50 min.

El objetivo general de la lección es enseñar a los alumnos a identificar las noticias falsas, a pensar de forma más crítica sobre lo que ven y oyen en Internet y en las redes sociales, y a considerar la fuente de la información y si la creen o la comparten.

Sesión 1, 45 min.

Paso 1. Introducción. Cuestiones organizativas. 15 min.

La lección comienza con un breve debate sobre las noticias reales y las noticias falsas.

A continuación, se propone a los alumnos que lean dos artículos o páginas web. Una página web muestra información falsa, mientras que la otra se basa en hechos reales. Tras una breve lectura, los alumnos comparan ambas páginas web, utilizando las preguntas de sugerencia para ayudarles a identificar la página web falsa. Como actividad final, los alumnos tendrán que encontrar algunas noticias falsas en Internet y pensar en una forma de advertir a sus amigos/miembros de la comunidad para que no caigan en la trampa (puede ser un meme o un post).

Introducción:

Tras dividir la clase en grupos, el profesor propone realizar una lluvia de ideas sobre la definición de "Fake news". Una vez recopilada la información, los alumnos crean un cartel informativo.

1. Definición de noticias reales / falsas.
2. Se invita a los alumnos a realizar el ejercicio de introducción de vocabulario relacionado con el tema.
3. Creación de cartel informativo.

Paso 2. Lectura. 15 min.

Tras realizar el ejercicio introductorio que ayuda a concentrarse en la lectura crítica, se propone a los alumnos que evalúen dos textos/sitios web.

Lectura/análisis de 2 artículos/sitios web;
Toma de notas.

Paso 3. Descubrir la verdad. Reflexiones de los alumnos. 15 min.

Después de realizar el ejercicio 5 "Preguntas", se anima a los alumnos a debatir y averiguar el artículo "falso".

Evaluación de 2 artículos/sitios web
Toma de notas mientras se buscan pruebas.
Deducir las respuestas/buscar pruebas.

Paso 4. Tarea creativa / Deberes (opcional). 5 min.

Se presentará a los alumnos el Ejercicio 4 "Creación de meme/post" y se les animará a encontrar una (o varias) de las noticias falsas que circulan actualmente por Internet. Los alumnos pueden encontrar un ejemplo de noticia falsa en Internet (<https://www.hoax-slayer.net>).

El profesor sugiere a los alumnos que piensen en una forma de advertir a sus amigos sobre la posibilidad de caer en las noticias falsas. Pueden crear un meme, un post, etc.

Materiales

Ordenador (tabletas) con conexión a Internet y proyector de pantalla
Una pizarra y un rotulador para pizarra

Recursos

Presentación: PPT_Módulo3_Lección1
Lista de preguntas
Observaciones: Lista de comprobación de noticias falsas
5 Preguntas
Video1_Módulo3_Lección1
Video2_Módulo3_Lección1

Sesión 1, Paso 1

Introducción. Cuestiones organizativas. 15 min.

| | |
|---|---|
| Fines y objetivos | Los alumnos se dividirán en grupos, el profesor les propondrá hacer una lluvia de ideas sobre la definición de "Fake news". Una vez recopilada la información, los alumnos crearán un cartel informativo. Otro objetivo de este ejercicio es fomentar la comprensión de lo que son las noticias reales y falsas. |
| Recursos | - Pizarras, rotafolios, bolígrafos - Lista de preguntas |
| Descripción | - Explica la clase el tema de la lección; - Divide la clase en pequeños grupos; - Distribuye las hojas de trabajo y pide que hagan el Ejercicio 1 "Definición"; - Reúne de nuevo a la clase y, según las respuestas de los grupos, define qué significa "noticia falsa"; - Utilizando el rotafolio, anota todas las definiciones y crea un cartel informativo; |
| Reflexión y evaluación | La reflexión y la evaluación de este ejercicio deben tener lugar justo después de terminar el ejercicio y no deben posponerse hasta la siguiente lección. Los alumnos deben compartir sus pensamientos y sentimientos con los demás bajo la supervisión del profesor. |
| Preguntas para la sesión informativa | El profesor puede preguntar a los participantes qué les ha parecido la actividad y luego pasar a hablar de lo que han aprendido. |
| Consejos para los profesores | Puedes utilizar algunas preguntas para ayudar a los alumnos a ser más precisos al escribir las definiciones. Las preguntas podrían ser: ¿Es una mentira completa?, ¿Se hace deliberadamente?, ¿Cómo se difunde?, ¿Dónde solemos encontrarla?, ¿Cuál es su finalidad?, etc.). Ejemplo de explicación: - <i>Noticias falsas: contenidos falsos o engañosos presentados como noticias y comunicados en formatos que abarcan la comunicación oral, escrita, impresa, electrónica y digital. Suele tener como objetivo dañar la reputación de una persona o entidad, o ganar dinero a través de ingresos publicitarios. (Wikipedia)</i> - <i>Noticias falsas: historias falsas que parecen ser noticias, difundidas por Internet o a través de otros medios, normalmente creadas para influir en opiniones políticas o como broma. (Diccionario de Cambridge)</i> |
| Referencias | Wikipedia Diccionario de Cambridge |

Sesión 1, Paso 2

Descubrir la verdad. Reflexiones de los alumnos. 15 min.

↓ Hojas_Módulo3_
Lección1_Observaciones

| | |
|--------------------------|--|
| Fines y objetivos | Los objetivos de este ejercicio son: - recoger datos mediante la observación; - permitir que los alumnos aprendan unos de otros compartiendo sus conclusiones. |
| Recursos | - Ordenadores/tabletas con conexión a Internet; - Rotafolios o papel para escribir, bolígrafos; - Hoja de trabajo " <i>Observaciones: Lista de comprobación de noticias falsas</i> " |

| | |
|---|--|
| Descripción | <ul style="list-style-type: none"> - Distribuya la hoja de ejercicios con el Ejercicio 2 "Observaciones". - Diga a la clase que van a leer por encima 2 artículos de noticias en diferentes páginas web. - Envíe a los alumnos a las páginas web proposal-for-healing-tsar-to-reunite-britain-after-brexit y world-europe-55860540 o entregue las fotocopias de los artículos. - Establezca un límite de tiempo. Supervise y ayude a los alumnos mientras leen los artículos rápidamente, buscando información específica. - Evite que pasen mucho tiempo buscando vocabulario desconocido. <p>A continuación, compruebe brevemente las respuestas.</p> |
| Reflexión y evaluación | La reflexión y la evaluación de este ejercicio deben tener lugar justo después de terminar el ejercicio y no deben posponerse hasta la siguiente lección. Los alumnos deben compartir sus pensamientos y sentimientos con los demás bajo la supervisión del profesor. |
| Preguntas para la sesión de recapitulación | El profesor puede preguntar a los participantes qué les ha parecido la actividad y luego pasar a hablar de lo que han aprendido. |
| Consejos para profesores | Si no hay posibilidad de trabajar en línea, puede imprimir previamente los artículos propuestos. |
| Referencias | "The Guardian", British Council, BBC news |

Sesión 1, Paso 3

Lectura. 15 min.

↓ Hojas_Módulo3_Lección1_5preguntas

- Distribuya la hoja de ejercicios con el Ejercicio 3 "5 preguntas".
- Explique que uno de los artículos era falso.
- Pida a los alumnos que averigüen qué artículo era realmente falso.
- Anímalos a utilizar las pistas/estrategias:
 - **Ve más de cerca**
Comprueba la fuente de la noticia, ¿reconoces el sitio web? ¿Es una fuente creíble o fiable? Comprueba todo el artículo, muchas noticias falsas utilizan titulares sensacionalistas o impactantes para llamar la atención. A menudo, los titulares de las noticias falsas están en mayúsculas y utilizan signos de exclamación.
 - **Consulta otras fuentes**
¿Hay otros medios de comunicación acreditados que informen sobre la noticia? ¿Hay fuentes en la noticia? Si es así, comprueba si son fiables o si existen.
 - **Comprueba los hechos**
Las historias con información falsa suelen contener fechas incorrectas o tiempos alterados. También es buena idea comprobar cuándo se publicó el artículo: ¿es actual o una noticia antigua?
 - **Revisa tus prejuicios**
¿Influyen tus propias opiniones o creencias en tu juicio sobre una noticia o un reportaje?
 - **¿Es una broma?**
Los sitios satíricos son muy populares en Internet y a veces no siempre está claro si una historia es sólo una broma o una parodia... Comprueba el sitio web, ¿es conocido por la sátira o por crear historias divertidas?
- Pida a los alumnos que tomen notas mientras buscan pruebas.
- Por último, obtenga la respuesta y pídales que demuestren su opinión, complementando si es necesario.

Sesión 1, Paso 4

Tarea creativa / Deberes (opcional). 5 min.

- Presente a los alumnos el Ejercicio 4 "Creación de memes/post" concediéndoles un poco de tiempo, anímeles a encontrar una (o varias) de las noticias falsas que circulan actualmente por Internet. Los alumnos pueden encontrar un ejemplo de noticias falsas en Internet en (<https://www.foax-slayer.net>)
- Pide a los alumnos que piensen en una forma de advertir a sus amigos sobre la posibilidad de caer en noticias falsas. (Pueden crear un meme, un post, etc.)

Consejos para el profesor: Opcionalmente se puede sugerir una presentación PPT_Módulo3_LECCIÓN1 para resumir la lección. El PPT se encuentra en este Manual del Profesor. El profesor invita a los alumnos a debatir el contenido de las diapositivas.

Fin de la Lección 1

Lección 2

Fuentes de confianza 1

Duración: 50 min.

Los objetivos generales de la lección son ayudar a los jóvenes a examinar una serie de fuentes y a considerar si les parecen fiables, así como ayudarles a analizar cómo distintas fuentes pueden considerarse fiables en algunas situaciones y menos fiables en otras.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Introducción. Presentación del vocabulario temático. 10 min.

Presentar el vocabulario necesario para comprender mejor el tema.

Paso 2. Calentamiento o actividad de enganche. 10-15 min.

Debatir por qué es importante estar alerta y comprobar las fuentes al explorar en línea.
Animar a los alumnos a elaborar una lista de los factores que, en su opinión, hacen que un sitio web o un artículo sean fiables y hacer que la compartan con la clase - Manual del profesor: Lección2_Hoja2_"List-of-Factors-making-a-website-trustworthy."

Paso 3. Debate 10-15 min.

El profesor dirigirá un debate sobre el tema, basándose en estos temas:

- Cualquiera puede escribir cosas en la web.
- Aunque muchas cosas en la web pueden ser interesantes y correctas, no siempre podemos estar seguros de que todo sea necesariamente cierto.

- No todo el mundo es experto en el tema sobre el que escribe.
- Como no siempre sabemos quién ha escrito la información ni si está cualificado para escribir sobre el tema, debemos estar alerta y comprobar la información antes de fiarnos de ella.

Para evaluar la comprensión del tema por parte de los alumnos, se les invita a realizar el Ejercicio 1 "Verdadero/Falso".

Paso 4. Visionado de un vídeo. 15-20 min.

- El profesor propone a los alumnos que realicen la tarea "Mientras ves" antes de ver un vídeo - Manual del profesor: Lección2_Hoja4_"Mientras-ves".
- Se sugiere a los alumnos que vean un vídeo en el que se dan consejos sobre cómo detectar mentiras buscando fuentes de información y que comprueben los resultados - Manual del profesor: Lección2_Hoja5_"Video".
- Si no hay posibilidad de ver el vídeo, el concepto clave del vídeo para compartir con la clase se puede encontrar en el manual del profesor - Manual del Profesor: Hojas_Lección2_6-"Conceptos clave"
- Se pide a los alumnos que nombren los consejos que escuchan - Manual del profesor: Lección2_Hoja7_"Consejos"

Materiales

Ordenador (tabletas) con conexión a Internet y proyector de pantalla
Una pizarra, un rota-folios y un bolígrafo de pizarra
Papel de escribir

Recursos

Lección2_Hoja1_"Vocabulario-temático"
Lección2_Hoja2_"Lista de factores que hacen que un sitio web sea de confianza"
Lección2_Hoja3_"Verdadero/Falso"
Lección2_Hoja4_"Mientras-ves"
Lección2_Hoja5_"Vídeo"
Lección2_Hoja6_"Conceptos-clave"
Lección2_Hoja7_"Consejos"
Presentación: PPT_Módulo3_Lección2
Video1_Lección1
Video2_Lección2

Sesión 1, Paso 1

Presentación de vocabulario temático. 10 min.

Presente el vocabulario necesario para comprender mejor el tema.

Ejemplo de vocabulario temático

- Exactitud: condición o cualidad de ser verdadero, correcto o exacto; ausencia de error o defecto; precisión o exactitud; corrección.
- Prejuicio: tendencia, inclinación o prejuicio particular.
- Creíble: digno de creencia o confianza; digno de confianza.
- Credenciales: todo aquello que sirve de base para la confianza, la creencia, el crédito, etc.
- Extensión de dominio: el sufijo que aparece al final de una dirección web, como: .com, .org.
- Evaluar: juzgar o determinar la importancia, el valor o la calidad de algo.
- Editor: persona o empresa cuya actividad es la publicación de libros, periódicos, artículos en línea, programas informáticos, etc.
- Pertinencia: relación con el asunto en cuestión.
- Escéptico: persona que cuestiona la validez o autenticidad de algo que parece ser un hecho.
- URL: dirección web que se teclea en un navegador para acceder a un sitio web.

Sesión 1, Paso 2

Calentamiento o actividad de enganche. 10-15 min.

Pregunta a los alumnos: ¿Por qué es importante estar alerta y comprobar las fuentes cuando exploramos en Internet?

Pide a los alumnos que elaboren una lista de los factores que, en su opinión, hacen que una página web o un artículo sean fiables y pídeles que la compartan con la clase.

El profesor anima a los alumnos a elaborar una lista de los factores que, en su opinión, hacen que una página web o un artículo sean fiables y les pide que la compartan con la clase.

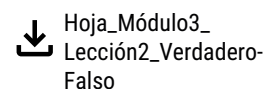
Posibles respuestas para ayudar al profesor

6 maneras de identificar un sitio web creíble:

- Autor - la información que aparece en Internet con un autor es un indicio de que el sitio es creíble. El hecho de que el autor esté dispuesto a respaldar la información presentada (y, en algunos casos, a incluir su información de contacto) es un buen indicio de que la información es fiable.
- Fecha - La fecha de cualquier información de investigación es importante, incluida la información encontrada en Internet. Al incluir una fecha, el sitio web permite a los lectores decidir si esa información es lo suficientemente reciente para sus fines.
- Fuentes - Los sitios web creíbles, como los libros y los artículos académicos, deben citar la fuente de la información presentada.
- Dominio - Algunos dominios como .com, .org y .net pueden ser adquiridos y utilizados por cualquier persona.
- Diseño del sitio - Esto puede ser muy subjetivo, pero un sitio bien diseñado puede ser indicio de una información más fiable. Un buen diseño facilita el acceso a la información.
- Estilo de redacción - La mala ortografía y gramática son un indicio de que el sitio puede no ser creíble. En un esfuerzo por hacer que la información presentada sea fácil de entender, los sitios creíbles vigilan de cerca el estilo de escritura).

Sesión 1, Paso 3

Debate. Reflexiones de los alumnos. 10-15 min.



Dirija un debate sobre el tema, basándose en estos temas de debate:

- Cualquiera puede escribir cosas en Internet.
- Aunque muchas cosas en la web pueden ser interesantes y correctas, no siempre podemos estar seguros de que todo sea necesariamente cierto.
- No todo el mundo es experto en el tema sobre el que escribe.
- Como no siempre sabemos quién ha escrito la información o si está cualificado para escribir sobre el tema, tenemos que estar alerta y comprobar la información antes de fiarnos de ella.

Para evaluar la comprensión del tema por parte de los alumnos, invítelos a realizar el Ejercicio 1 "Verdadero/Falso"

| | |
|---|--|
| Fines y objetivos | Los objetivos de este ejercicio son: <ul style="list-style-type: none"> - evaluar la capacidad del alumno para determinar si una afirmación es correcta, - ayudar al alumno a reflexionar sobre lo que ha aprendido. |
| Recursos | <ul style="list-style-type: none"> - Papel de escribir y bolígrafos - Hoja de trabajo "Verdadero/Falso" |
| Descripción | <p>¿Verdadero o falso?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si puedo encontrarlo en Internet, debe de ser cierto. - Hay una dirección de correo electrónico en el sitio web, así que debe ser una fuente legítima. - En la parte superior de la página aparece el logotipo de la Casa Blanca, así que puedo fiarme. - El sitio web parece realmente oficial. La información que ofrece debe ser cierta. - Hay muchos gráficos y tablas en la página. Toda esta información debe ser cierta. - Está claro quién escribió el contenido porque hay información de contacto y la información parece actual y sin errores. Puedo utilizar con seguridad esta información para mi tarea. - Siempre debo comparar la información que encuentro en Internet con al menos otras 2 fuentes. - Debo ser siempre escéptico en lo que se refiere a la información que encuentro en Internet. - Siempre debo pensar en lo que falta en un sitio web. - Siempre debo revisar las fuentes (o el autor) del sitio web. |
| Reflexión y evaluación | La reflexión y la evaluación de este ejercicio deben tener lugar justo después de terminar el ejercicio y no deben posponerse hasta la siguiente lección. Los alumnos deben compartir sus pensamientos y sentimientos con los demás bajo la supervisión del profesor. |
| Preguntas para la sesión de recapitulación | El profesor puede preguntar a los participantes qué les ha parecido la actividad y luego pasar a hablar de lo que han aprendido. |
| Consejos para los profesores | <p>Respuestas para ayudar al profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si puedo encontrarlo en Internet, debe ser cierto. (F) - Hay una dirección de correo electrónico en el sitio web, por lo que debe ser una fuente legítima. (F) - Hay un logotipo de la Casa Blanca en la parte superior de la página, así que puedo confiar en este sitio web. (F) - El sitio web parece realmente oficial. La información que ofrece debe ser cierta. (F) - Hay muchos gráficos y tablas en la página. Con toda esta información debe de ser cierta. (F) - Está claro quién escribió el contenido porque hay información de contacto y la información parece actual y sin errores. Puedo utilizar con seguridad esta información para mi tarea. (F) - Siempre debo comparar la información que encuentro en Internet con al menos otras 2 fuentes. (V) - Siempre debo ser escéptico cuando se trata de información que encuentro en Internet. (V) - Debería pensar siempre en lo que falta en un sitio web. (V) - Debería revisar siempre las fuentes (o el autor) del sitio web. (V) |
| Referencias | Common Sense Media, Scholastic teachables |

Sesión 1, Paso 4

Visionado. 20 min.

1. Distribuye la hoja de trabajo para la actividad "Mientras ves".
2. Pide a los alumnos que enumeren las pautas para evaluar y confiar en los recursos online que se mencionarán en el vídeo.
3. Invite a los alumnos a ver un vídeo en el que se dan consejos para detectar mentiras en la búsqueda de fuentes de información y para comprobar los resultados. Enlace al vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=fXFbQKz3anw>

Consejos para el profesor: Si no hay posibilidad de ver el vídeo, aquí tienes los conceptos clave del vídeo para compartir con la clase:

- Internet le permite encontrar cualquier información que desee. Sin embargo, que esté en línea no significa que sea cierta.
 - Debes ser escéptico y preguntarte: ¿Cuál es el punto de vista de este sitio web? ¿Qué intentan hacerme creer? ¿Qué opiniones o ideas faltan?
 - También debes investigar la fuente y preguntarte: ¿Quién publica la información?
 - Recuerda que una fuente fiable, como una universidad, tiende a ser más creíble.
- Por último, sigue la regla de tres: compara tres fuentes de información antes de llegar a una conclusión.

4. Pida a los alumnos que nombren los consejos que acaban de escuchar. Entre ellos deben figurar:

- Sé escéptico.
- No te dejes engañar por sitios web atractivos o profesionales.
- Pregúntate cuál es el punto de vista del sitio.
- ¿Qué intentan hacerme creer?
- ¿Qué opiniones o ideas faltan?
- Investiga la fuente.
- Averigua quién ha publicado la información.
- Sigue la "regla del 3": compara 3 fuentes de información. Recuerda incluir una fuente con un punto de vista opuesto.
- Comprueba siempre los datos que encuentres.

5. Pide a los alumnos que enumeren los consejos (en la pizarra o en el rotafolios) para hacer un cartel/recordatorio visual.

6. Intercambia opiniones.

Fin de la Lección 2

Lección 3

Fuentes de confianza 2

Duración: 50 min.

No todas las fuentes escritas son fiables, por muy sólidos que parezcan sus argumentos. Para evaluar la fiabilidad de un escrito, debemos tener en cuenta varias cuestiones relacionadas con el tema y con la persona o editorial que lo presenta. ¿Es actual la información? ¿Está directamente relacionada con el tema que trata? ¿Proporciona fuentes para apoyar las ideas? ¿Son fiables estas fuentes? ¿El objetivo de la información es informar, persuadir, vender o incluso entretener? ¿La información se ha escrito y publicado recientemente? ¿Aparece la fecha de publicación? Por último, ¿quién es el responsable de la información? ¿Se menciona algún autor o editor?

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Identificar la extensión de dominio. 15-20 min.

Los alumnos tienen la tarea de investigar los dominios, comprobar la URL, averiguar cuál es la extensión del dominio y qué significa, así como dar algunos ejemplos.

Poner en común los resultados.

Anotar los ejemplos que aporten los alumnos.

Paso 2. Evaluar páginas web utilizando los consejos de las lecciones anteriores. 15 min.

Los alumnos se dividen en pequeños grupos.

Se sugiere a los alumnos que comprueben 3 Extensiones de Dominio, su credibilidad y que vean si coinciden con el contenido.

Se anima a los alumnos a utilizar los consejos recordados por el profesor. Tras realizar el ejercicio "Lista de comprobación de sitios web", se pide a los alumnos que evalúen 3 sitios web.

Paso 3. Puesta en común de las conclusiones. 5 min.

Paso 4. Informe final de evaluación del sitio web. 15-20 min.

- Los alumnos se dividen en grupos de 4-5. Recomendado: Acceso a Internet para los estudiantes. Alternativa: Imprimir copias de las páginas web de ejemplo para esta actividad.

- Practicar y realizar la primera evaluación de "National Geographic Kids" como ejemplo.

- Redactar un informe final en el que se demuestre la credibilidad/no credibilidad de un sitio web.

Materiales

Ordenador (tabletas) con conexión a Internet y proyector de pantalla
Una pizarra, un rotafolios y un rotulador de pizarra
Papel de escribir

Recursos

Lección3_Hoja1_"Extensiones-de-dominio-comunes"
Lección3_Hoja2_"Consejos-para-identificar-un-sitio-web-creíble"
Lección3_Hoja4_"Vídeo-National-Geographic"
Lección3_Hoja5_"Consejos para ayudar a los estudiantes a redactar un informe final que demuestre la credibilidad/no credibilidad de un sitio web"
Presentación: PPT_Módulo2_Lección3
Vídeo1_Lección1
Video2_Lección3

Sesión 1, Paso 1

Identificación de la extensión de dominio. 15-20 min.

1. Asigne a los alumnos la tarea de investigar los dominios. Su tarea sería: comprobar la URL, intentar averiguar cuál es la extensión del dominio y qué significa, así como dar algunos ejemplos.
2. Establece el tiempo para la búsqueda (5-7 min.).
3. Invite a los alumnos a compartir sus hallazgos.
4. Anote los ejemplos que aporten los alumnos.
5. El profesor resume la investigación de los dominios y da información más detallada, si es necesario.

Ejemplos de las extensiones de dominio más comunes

Algunas extensiones de dominio comunes son .com y .org. Por ejemplo:

- .com representa la palabra "comercial" (a las empresas les gusta esta extensión).
- .org significa "organización" y es la principal opción para sitios web benéficos o sin ánimo de lucro. La extensión se estableció en 1985 y se creó para todo lo que no fuera comercial. Sin embargo, las restricciones se eliminaron en 2019, permitiendo a las empresas con fines de lucro utilizar la extensión.
- La extensión .net es una opción popular que a menudo se recomienda a los compradores siempre que la .com deseada esté ocupada.
- La extensión .edu suele representar sitios educativos.
- .gov representa sitios "gubernamentales".
- .mil para sitios relacionados con el mundo militar
- .info se utiliza para sitios de recursos creíbles
- .biz para sitios de pequeñas empresas

Los países también tienen extensiones de dominio, como:

- .uk (que hace referencia al Reino Unido),
- .lt (que se refiere a Lituania),
- .fr (Francia), etc.

Sesión 1, Paso 2

Evaluación de sitios web. 15 min.

↓ Hoja_Módulo3_
Lección3_Evaluación-web

1. Divida la clase en pequeños grupos.
2. Asigne a los alumnos la tarea de comprobar las Extensiones de Dominio, su credibilidad y ver si coinciden con el contenido.
3. Recuere a los alumnos los consejos aprendidos en las lecciones anteriores y anímales a utilizarlos.

Ejemplo para ayudar al profesor: 6 maneras de ayudarte a identificar un sitio web creíble:

- Autor: la información que aparece en Internet con un autor es un indicio de que el sitio es creíble. El hecho de que el autor esté dispuesto a respaldar la información presentada (y, en algunos casos, a incluir su información de contacto) es un buen indicio de que la información es fiable.
- Fecha - La fecha de cualquier información de investigación es importante, incluida la información encontrada en Internet. Al incluir una fecha, el sitio web permite a los lectores decidir si esa información es lo suficientemente reciente para sus fines.
- Fuentes - Los sitios web creíbles, como los libros y los artículos académicos, deben citar la fuente de la información presentada.
- Dominio - Algunos dominios como .com, .org y .net pueden ser adquiridos y utilizados por cualquier persona.
- Diseño del sitio - Esto puede ser muy subjetivo, pero un sitio bien diseñado puede ser indicio de una información más fiable. Un buen diseño facilita el acceso a la información.
- Estilo de redacción - La mala ortografía y gramática son un indicio de que el sitio puede no ser creíble. En un esfuerzo por hacer que la información presentada sea fácil de entender, los sitios creíbles vigilan de cerca el estilo de escritura).

4. Distribuya la hoja de trabajo "Lista de control para la evaluación de sitios web" y pida a los alumnos que evalúen 3 sitios web.

Páginas web para evaluar:

<https://uhs.umich.edu/>
<http://www.safemedication.com/>
<https://kids.nationalgeographic.com>

Sesión 1, Paso 3

Compartir los resultados. 5 min.

1. Reúne a la clase e instales a compartir sus resultados.
2. Compara la información y saca conclusiones.

Sesión 1, Paso 4

Informe final de evaluación del sitio web. 15 min.

1. Divida a los alumnos en grupos de 4-5. (Recomendado: Acceso a Internet para los alumnos. Alternativa: Imprima copias de las páginas web de ejemplo para esta actividad)
2. Asigne a los alumnos la tarea de redactar un informe final que demuestre la credibilidad/no credibilidad de un sitio web.
3. Proponga utilizar "National Geographic Kids" como ejemplo.

Consejos para el profesor:

Enlace de vídeo: <https://kids.nationalgeographic.com>

Ejemplos de posibles respuestas para evaluar las respuestas de los alumnos:

- Por la extensión del dominio podemos suponer que se trata de una organización sin ánimo de lucro.
- El editor "National Geographic Kids" y el logotipo del sitio web coinciden con el nombre del dominio.
- El contenido está protegido por derechos de autor que se asignan a "National Geographic kids" (parte inferior de la página) y hay información de contacto en la parte inferior de la página que puede verificarse.
- Parece una organización legítima con un sitio web auténtico.
- Podemos ver que "National Geographic Kids" tiene la misión de enseñar hechos asombrosos sobre animales, ciencia, historia y geografía, junto con divertidas competiciones, juegos y mucho más.
- Cuando buscamos "National Geographic Kids" en Internet, nos enteramos por otras fuentes de que esta organización está repleta de datos, se basa en hechos y es fácil de explorar.
- Vemos que promueve la educación, la amplitud de miras y un estilo de vida activo.
- La información del sitio web se presenta de forma equilibrada, y nos gustan las perspectivas que "National Geographic Kids" condensa en sus campañas.

Fin de la Lección 3

Lección 4

Derechos de autor, uso legítimo y dominio público Duración 50 min.

Esta lección está diseñada para enseñar la importancia de la legislación sobre derechos de autor. Proporciona ideas para abrir el aula al debate, dejar que los alumnos expresen sus ideas e inquietudes y guiarlos hacia la comprensión de los límites de la legislación sobre derechos de autor. En esta lección, los alumnos empezarán a explorar el a menudo desconcertante mundo de los derechos de autor definiendo los elementos esenciales de la legislación de la UE sobre derechos de autor.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Definición de derechos de autor, uso legítimo y dominio público. 10-15 min.

Se pregunta a los alumnos qué piensan cuando oyen los términos Copyright, Uso legítimo, Libertad de expresión, Dominio público, Intercambio de archivos, Piratería, Plagio.
El profesor escribe las respuestas de los alumnos en la pizarra o rotafolios, complementando la información si es necesario.
Entre todos crearán un póster que utilizarán como herramienta visual.

Paso 2. Entender los derechos de autor. 15 min.

Se pide a los alumnos que propongan ejemplos de cómo se utilizan en Internet las obras protegidas por derechos de autor.
Posteriormente se escucha la canción "¿Qué son los derechos de autor?"
Se fomentará el intercambio de opiniones sobre cómo ha cambiado o no la percepción de los derechos de autor.
Se considerarán ejemplos más cotidianos, como columnas de periódicos, entradas de blogs, fotos personales en sitios para compartir fotos.

Paso 3. Actividad "Juego de preguntas sobre derechos de autor". 15-20 min.

Se invita a los alumnos a realizar un "cuestionario sobre derechos de autor" para consolidar los conocimientos adquiridos.
La actividad "Cuestionario sobre derechos de autor" puede realizarse en forma de ejercicio de Verdadero/Falso (disponible en la sección de manual del profesor - Manual del profesor: Lección4_Hoja_"Verdadero/Falso") o como un juego - Manual del profesor: Lesson4_Hoja_"A-Copyright-Game".

Materiales

Ordenador (tabletas) con conexión a Internet y proyector de pantalla
Una pizarra, un rotafolios y un rotulador para pizarra
Papel de escribir

Recursos

Lección4_Hoja1_"Posibles-respuestas/definiciones"
Lección4_Hoja2_"Ejemplos-de-artículos-con-derecho-de-autor"
Lección4_Hoja3_"Una-canción-sobre-derecho-de-autor"
Lección4_Hoja4_"Verdadero/Falso"
Lección4_Hoja4_"Un juego sobre derechos de autor"
Presentación: PPT_Módulo2_Lección4
Video1_Lección1
Video2_Lección4

Sesión 1, Paso 1

Definición de derechos de autor, uso legítimo y dominio público. 15-20 min.

Pregunte a los alumnos qué piensan cuando oyen estos términos:

- Derechos de autor
- Uso legítimo
- Libertad de expresión
- Dominio público
- Intercambio de archivos
- Piratería
- Plagio

El objetivo del profesor es fomentar el debate y la lluvia de ideas de los alumnos.

Ejemplo de posibles respuestas / definiciones:

- **Derechos de autor:** es un tipo de propiedad intelectual que otorga a su titular el derecho exclusivo a hacer copias de una obra creativa, normalmente durante un tiempo limitado. La obra creativa puede ser de tipo literario, artístico, educativo o musical. Los derechos de autor pretenden proteger la expresión original de una idea en forma de obra creativa, pero no la idea en sí (Wikipedia).

un libro de texto escrito por un profesor

un informe sobre un libro escrito por un estudiante

Uso legítimo: la doctrina según la cual, en determinadas circunstancias, se pueden citar textualmente breves extractos de material protegido por derechos de autor para fines tales como la crítica, la información periodística, la enseñanza y la investigación, sin necesidad de autorización o pago por parte del titular de los derechos.

utilizar un anuncio de revista en un collage que critique la publicidad (parodia y crítica)

grabar un programa de televisión para verlo más tarde

Dominio público: consiste en toda obra creativa a la que no se aplican derechos exclusivos de propiedad intelectual. Esos derechos pueden haber expirado, haber sido confiscados, haber renunciado expresamente a ellos o ser inaplicables.

- **fotos del espacio tomadas por la NASA**

- **Obras de Shakespeare**

- **hechos**

Piratería: uso o reproducción no autorizados de la obra de otro.

- **Réplicas no autorizadas de cds de música que inundan el mercado en cuanto sale un nuevo lanzamiento.**

- **La piratería de vídeo tiene lugar cuando una película se produce en formato de vídeo sin la debida autorización del titular de los derechos.**

Plagio: práctica consistente en tomar el trabajo o las ideas de otra persona y hacerlos pasar por propios. Compara:

- Estudiante escritor : *Hace mucho tiempo, cuando no existía la historia escrita, estas islas eran el hogar de millones de aves felices; el balneario de cien veces más millones de peces, leones marinos y otras criaturas. Aquí vivían innumerables criaturas.*

- Fuente real: *En épocas de las que no se tiene constancia, estas islas fueron el hogar de millones de pájaros felices, el balneario de cien veces más millones de peces, de leones marinos y de otras criaturas cuyos nombres no son tan comunes.*

2. Escriba las respuestas de los alumnos en la pizarra / rotafolios. Complemente, si es necesario

3. Invite a los alumnos a crear un cartel con sus sugerencias para utilizarlo como herramienta visual.

Sesión 1, Paso 2

Entender los derechos de autor. 15 min.

1. Pide a la clase que proponga ejemplos de cómo se utilizan en Internet las obras protegidas por derechos de autor.
2. Al escuchar las respuestas de los alumnos, añade o dé ejemplos más detallados de elementos protegidos por derechos de autor.

Posibles respuestas para ayudar al profesor:

- Obras literarias.
- Obras musicales.
- Obras dramáticas.
- Pantomimas y obras coreográficas.
- Obras pictóricas, gráficas y escultóricas.
- Películas y otras obras audiovisuales.
- Grabaciones sonoras.
- Recopilaciones.

3. Invita a los alumnos a escuchar la canción "What's copyright? Enlace a la canción: https://www.youtube.com/watch?v=0QiO_H0-ok8
4. Pregunta a los alumnos cómo ha cambiado su percepción de los derechos de autor.
5. Anima a los alumnos a considerar ejemplos aún más cotidianos, como columnas de periódicos, entradas de blogs, fotos personales en sitios para compartir fotos.

Sesión 1, Paso 3

Actividad "Juego de preguntas sobre derechos de autor". 20 min.

Invita a los alumnos a hacer o jugar a una "actividad de preguntas sobre derechos de autor".

Consejos para el profesor: La actividad "Cuestionario sobre derechos de autor" puede realizarse en forma de ejercicio-hoja de ejercicios Verdadero/Falso a modo de juego.

NOTA: Si realiza la enseñanza a distancia, puede utilizar un cuestionario en línea similar. <https://www.csus.edu/indiv/p/peachj/edte230/copyright/quiz.htm>

| | |
|--------------------------|--|
| Fines y objetivos | - Ayudar a los alumnos a aprender una habilidad mientras juegan; - Captar la atención de los alumnos e implicarlos activamente. |
| Recursos | - Un espacio abierto (un pasillo, una habitación grande o al aire libre); - Dos sillas; - Signo "Verdadero", Signo "Falso" |
| Descripción | - Coloque dos sillas frente a los alumnos en la parte delantera de la clase (o en cualquier espacio adecuado) y pídale que se dividan en dos equipos. - Coloca un cartel de "verdadero" en una silla y otro de "falso" en la otra. Tú serás el presentador del juego y formularás las preguntas del cuestionario sobre derechos de autor. - Pide a los dos equipos que formen una fila. - Haz que los alumnos situados al principio de la fila de cada equipo respondan a una pregunta corriendo para sentarse en la silla correcta. El alumno que primero llegue a la silla correcta se queda "dentro" y vuelve a la parte de atrás de la fila de su equipo; el otro alumno se sienta y se cuenta "fuera". - El juego terminará naturalmente cuando los alumnos sean eliminados del juego o cuando se agoten las preguntas del Concurso de Derechos de Autor. |
| Referencias | http://www.bbc.co.uk/http://www.bbc.co.uk/schools/0/ https://fuse.education.vic.gov.au/Resource/LandingPage?ObjectId=380f6fd5-1611-487f-a0e1-71b115744839&SearchScope=Teacher |

Sesión 1, Paso 4

Reflexiones / Feedback. 5 min.

El profesor y los alumnos intercambian comentarios, sentimientos, opiniones, comparten impresiones y hacen críticas, si las hay.

Fin de la Lección 4

Lección 5

Proyecto: Un periódico Duración: 50-90 min.

Esta lección está diseñada para dar instrucciones sobre la creación de un periódico de clase. Permitirá a los alumnos practicar, preparar y finalmente crear su propio periódico con artículos originales, editoriales y viñetas sobre el actual debate legislativo y cultural en torno a los problemas causados por los derechos de autor, la piratería, etc. La maquetación del periódico puede ser menos formal si los alumnos desean producir una versión fotocopiada para repartir a la clase.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Antes de empezar.

Antes de una clase de periodismo, los alumnos deben tener periódicos para leer. Deben tener tiempo para hojearlos y leer lo que les guste. Haga que los alumnos se familiaricen con el periódico yendo a la caza del tesoro. Los alumnos se dividen en grupos para debatir las finalidades de los periódicos. Las ideas se enumeran en la pizarra. Los alumnos buscarán en los periódicos (se necesitarán papel de periódico y tijeras) para encontrar todo lo que se enumera a continuación. Se anima a los alumnos a pasar entre 10 y 15 minutos con sus periódicos. Divídalos en grupos; entregue a cada grupo una lista del tesoro y pídale que encuentren y recorten los elementos de la búsqueda del tesoro en su periódico. El primer grupo que encuentre y localice correctamente todos los elementos puede ganar un premio.

Paso 2. Planificar el periódico de la clase.

El profesor y los alumnos decidirán cómo será su periódico.

Paso 3. Planificador de la producción.

El profesor guía a los alumnos en la elaboración de una versión final del periódico para su publicación. Se sugiere a los alumnos que utilicen una lista de control necesaria para la elaboración de calidad del periódico.

Materiales

Ordenador (tabletas) con conexión a Internet y proyector de pantalla
Una lista de elementos a buscar en el periódico, por ejemplo, un titular, un precio de venta, una tira cómica con niños como protagonistas, un resultado deportivo
Algo para comer
Papel para escribir
El Premio (opcional)

Recursos

Lección5_Hoja1_Consejos-profesor_"Propósitos del periódico"
Lección5_Hoja2_"caza del tesoro".
Lección5_Hoja3_"Planear-un-periódico"
Lección5_Hoja4_"Lista de control para la producción".
Presentación: PPT_Módulo3_Lección5
Video1_Lección1
Video2_Lección5

Sesión 1, Paso 1

Antes de empezar. 10-15 min.

NOTA: Antes de una clase sobre el periódico, los alumnos deben tener periódicos para leer. Deben tener tiempo para hojearlos y leer lo que les guste.

1. Divida a los alumnos en grupos para debatir los objetivos de los periódicos.
2. Enumere las ideas en la pizarra y complémtelas si es necesario.

Ejemplos de respuestas posibles / esperadas:

- Los principales objetivos de los periódicos son informar, interpretar y entretener.
 - Los periódicos ayudan a los lectores a estar informados proporcionándoles datos, estadísticas y columnas de opinión.
 - La mayoría de los periódicos presentan artículos que representan la opinión de la dirección y de los redactores.
 - Otros servicios que ofrece un periódico son los anuncios clasificados, los anuncios de exhibición y los artículos de fondo.
 - La mayoría de los periódicos tienen también una función de entretenimiento, ya que presentan historietas, rompecabezas e historias de humor diseñadas para divertir al lector.
 - Los periódicos pueden publicarse diaria o semanalmente y mantener al lector al día de las noticias locales, nacionales e internacionales.
3. Haga que los alumnos se familiaricen con el periódico yendo a la caza del tesoro.

| | |
|--------------------------|---|
| Fines y objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Ayudar a los alumnos a familiarizarse con la estructura de un periódico; - Aprender y practicar la resolución de problemas de forma tangible; - Captar la atención de los alumnos y hacerles participar activamente; - Aprender y divertirse; |
| Recursos | <ul style="list-style-type: none"> - Periódicos - Un premio (premios para premiar a un equipo / equipos) - opcional. |
| Descripción | <ul style="list-style-type: none"> - Divida a los alumnos en grupos; - Entregue a cada grupo una lista del tesoro y díales que localicen y encierren en un círculo los elementos de la búsqueda del tesoro en su periódico pidiendo que los encuentren: <ol style="list-style-type: none"> 1. Algo a la venta por más de 200.000 Eur 2. Un coche rojo en venta. 3. Un anuncio de trabajo para la construcción. 4. Un anuncio de objetos perdidos. 5. Un anuncio del tiempo con lluvia. 6. Un producto anunciado con descuento. 7. Un error tipográfico u ortográfico. (5 puntos extra) 8. La foto de un deportista. 9. Una historia divertida o un anuncio. 10. Un artículo sobre delincuencia. 11. Un anuncio de un vehículo nuevo de menos de 25.000 euros. 12. Un artículo sobre alguien que logró algo importante. 13. Una receta. 14. Crea un titular "nuevo" mezclando 2 o más titulares. (NOTA: 5 o más puntos extra para el titular nuevo más divertido y conmovedor). 15. Una foto de comida. <ul style="list-style-type: none"> • El primer grupo que localice todos los objetos correctamente puede ganar un premio. |
| Referencias | <p>https://watsonadventures.com/how-it-works/</p> <p>https://www.enchantedlearning.com/scavengerhunt/newspaper</p> |

Sesión 1, Paso 2

Planificación del periódico de clase. 10-15 min.

1. Los alumnos permanecen divididos en grupos;
2. Utilizando la ficha "Planificar un periódico", el profesor y los alumnos deciden cómo será su periódico.

NOTA: Ejemplo de ficha de trabajo para ayudar al profesor:

Planificar un periódico

Al redactor del periódico: Diseñarás el periódico de tu clase.

Tu tarea: Decide cómo será tu periódico. Rellena los espacios en blanco.

- - Nuestro periódico tendrá ____ páginas.
 - Estas personas escribirán historias: _____
 - Estas personas harán dibujos: _____
 - Nuestro periódico estará listo para: _____
 - El nombre de nuestro periódico será _____
- Los grupos de alumnos comparten sus decisiones y entre todos llegan a un nombre definitivo, número de páginas, responsables, etc.

Sesión 1, Paso 3

Planificador de producción. 20 min.

1. El profesor evalúa y, si es necesario, orienta a los alumnos para que elaboren una versión final del periódico para su publicación.
2. El profesor sugiere a los alumnos que utilicen una lista de control necesaria para la producción y entrega cualitativa del periódico. La lista de control podría ser:

1. Prepara tu texto para el periódico

Pon tus historias en forma de columna. Puedes escribir tus historias a mano y reducirlas en una fotocopidora. Puedes escribir tus historias a máquina en columnas. Puedes utilizar un procesador de textos e imprimir tus historias en una impresora.

2. Prepara tu material gráfico para el periódico

Calca los dibujos a lápiz de los artículos o anuncios con un rotulador negro. La mayoría de las fotocopadoras no pueden copiar bien a lápiz.

3. Prepara y pega la portada

Coloca la bandera del periódico en la parte superior de la portada. A continuación, pega las fotos y las historias en la página. Asegúrate de incluir un índice en la portada.

4. Distribuye y pega las páginas interiores del periódico

Coloca primero los anuncios en las demás páginas. Los anuncios siempre empiezan al final de la página. Las noticias, los reportajes y los artículos de opinión van en la parte superior de las páginas. Asegúrate de numerar cada una de las páginas interiores de tu periódico.

5. Imprime el periódico

Copia las páginas pegadas en una fotocopidora. Una vez copiadas todas las páginas, colócalas en el orden correcto. Utiliza una grapadora para unir todas las páginas.

6. Distribuye tu periódico

Entrega el periódico a tus lectores. Asegúrate de incluir a otros profesores, al superintendente del colegio, al director, a los oficinistas y a los empleados de mantenimiento. Llévate un ejemplar del periódico a casa para enseñárselo a tu familia.

Sesión 1, Paso 4

Reflexiones / Feedback. 5 min.

El profesor y los alumnos intercambian comentarios, sentimientos, opiniones, comparten impresiones y hacen críticas, si las hay.

Fin de la Lección 5

Evaluación del Módulo 3

Criterios de evaluación

Los alumnos son capaces de:

- Considerar la viabilidad y fiabilidad de una fuente.
- Cuestionar el origen de una fuente y analizar si creerla entera, en parte o no creerla en absoluto.
- Considerar la autenticidad de los artículos y tener en cuenta sus propios prejuicios inconscientes.
- Comprender mejor los sitios web, los proveedores y las plataformas.
- Cuestionar cada vez más los sitios web y las redes sociales para ver si son genuinos y verdaderos.
- Comprender mejor los peligros de compartir y reenviar artículos.
- Pensar de forma más global sobre afirmaciones que impliquen números o datos para encontrar el verdadero significado detrás de una historia.

Procedimientos de evaluación (véase la Sección 5 - Evaluación general)

La aplicación del Módulo 3 será evaluada tanto por los profesores como por los estudiantes, tal y como se describe en la "Sección 5 - Evaluación general" y en el protocolo de evaluación específico preparado por Collegium Balticum.

Evaluación del profesorado

Se basará en la observación general y en un cuestionario centrado en:

- El desarrollo y los resultados de las actividades de los alumnos
- Su implicación y participación en las actividades
- Su implicación en los procesos de toma de decisiones y pensamiento crítico
- La consecución de los objetivos del módulo

Evaluación de los alumnos.

Se basará en:

- Un portafolio electrónico personal creado en Padlet. El alumno incluirá documentación (escrita y gráfica) sobre el desarrollo general de las clases, su propio trabajo, lo que ha aprendido, lo que más le ha impactado, etc. (ver apartado 5 - Evaluación general)
- Satisfacción del alumno con el transcurso de las clases y el tipo de actividad
- cuestionario de satisfacción

MÓDULO 4

¡PIENSA ANTES DE HABLAR!

¡Piensa antes de hablar!

Este módulo aborda los aspectos controvertidos de la libertad de expresión como derecho fundamental y, en particular, los factores internos y externos del discurso de odio en el contexto de las redes sociales. Las estrategias de pensamiento crítico se enfatizarán en las lecciones a través de diversas dinámicas de pensamiento con el fin de desarrollar un programa multifunción que involucre a los estudiantes en el uso efectivo de su libertad de expresión con prudencia y en la prevención de la incitación al odio, el acoso, el ciberacoso y otros efectos negativos de las redes sociales. Este módulo pretende, por tanto, preparar a los alumnos para el diálogo crítico en torno al equilibrio entre la libertad de expresión y la libertad de no ser ofendido, promoviendo un intercambio constructivo de ideas tanto cara a cara como en entornos virtuales.

Objetivos generales

Los principales objetivos del Módulo 4 son desarrollar la capacidad de los alumnos/as para interpretar, comprender y respetar de forma crítica las opiniones de otras personas, tanto cara a cara como en las redes sociales, evitando la discriminación y la polarización social, considerando que nuestras diferencias son una oportunidad, no un obstáculo. Los objetivos también son desarrollar la capacidad de los alumnos para crear y expresar opiniones de forma crítica pero respetuosa, tanto cara a cara como en las redes sociales, evitando el discurso del odio, el (ciber)acoso y promoviendo la inclusión social.

 **300 min. (5 horas)**

Material necesario


**Descarga
los recursos**

LECCIÓN 1
¿LIBERTAD DE EXPRESIÓN O INCITACIÓN AL ODIOS?
100 min. (2 sesiones)

LECCIÓN 2
EN INTERNET, NADIE SABE QUE ERES UN PERRO
100 min. (2 sesiones)

LECCIÓN 3
¡PAREMOS EL BULLYING / CYBER-BULLYING!
100 min.. (2 sesiones)

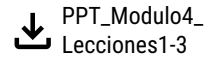
Un monitor/proyector conectado a un PC/
portátil/tableta
Acceso a Internet
Un *pen drive*
Hojas de papel A4 en blanco
Rotuladores y bolígrafos
Pizarra y rotulador o tiza
Material de apoyo (Hojas de trabajo)



Al final del módulo los participantes serán capaces de:

- Identificar la forma en que expresamos nuestros pensamientos y emociones y cómo esto puede influir o ser influido por los demás.
- Saber analizar críticamente puntos de vista opuestos para formarse una opinión propia.
- Comunicarse con claridad, eficacia y confianza en uno mismo.
- Reconocer y respetar las opiniones de los demás.
- Identificar la manipulación y la adicción a las redes sociales.
- Utilizar las redes sociales de forma crítica, prudente y segura.
- Identificar y prevenir la incitación al odio.
- Evaluar las consecuencias de nuestras acciones y discursos.
- Utilizar nuestro derecho a la libertad de expresión para contribuir a mejorar la sociedad.
- Participar en la promoción de la inclusión social.
- Comprender las necesidades y sentimientos de los demás para prevenir situaciones de (ciber)acoso.
- Desarrollar la inteligencia emocional y la empatía.

Lección 1



¿Libertad de expresión o incitación al odio?

Duración: 100 min.

El objetivo general de la Lección 1 es desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas de los alumnos a través de la reflexión sobre el dilema existente entre la libertad de expresión, como derecho fundamental, y lo que hoy se conoce como "discurso del odio", es decir, el lenguaje o las imágenes irrespetuosas utilizadas para desacreditar a otras personas, especialmente a aquellas que piensan de forma diferente o pertenecen a una determinada minoría.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Actividad de CALENTAMIENTO.

Introducción al Módulo 4. 10 min.

1. ¿Qué es el pensamiento crítico?
2. ¿Por qué es tan importante el pensamiento crítico para gestionar nuestra vida cotidiana?
3. La importancia de cuestionarse: "Millones de personas vieron caer la manzana, pero Newton se preguntó POR QUÉ".
4. La necesidad de la reflexión crítica para ejercer la libertad de expresión como acción comunicativa constructiva.
5. Presentación de los objetivos del plan de clase y su relación con los temas del módulo y los objetivos generales.

Paso 2. Actividad PRINCIPAL. "Defender vs. ofender".

Introducción a la libertad de expresión y al discurso del odio. 15 min.

1. La "libertad de expresión" y la "incitación al odio" se analizan mostrando a los alumnos una Presentación introductoria sobre el tema. Los alumnos tienen que tomar notas y escribir de forma concisa sus respuestas a las preguntas que aparecen en los siguientes subapartados: los orígenes y características de la libertad de expresión, ejemplos de la vida real y consecuencias del discurso de odio, así como ejemplos controvertidos en los que existe una tensión real entre la libertad de expresión y el discurso de odio.
2. Breve debate (lluvia de ideas) relacionado con algunas de las cuestiones planteadas en la presentación anterior.

Paso 3. Actividad de REFLEXIÓN. "¿Qué es para ti la Libertad de Expresión?". - Reflexión de los alumnos.

25 min.

1. Los alumnos leerán ejemplos reales de leyes, cláusulas o disposiciones que definen y protegen la libertad de expresión.
2. Los alumnos interpretarán el significado de las disposiciones anteriores analizando 10 situaciones hipotéticas y dirán si el gobierno debe limitar o castigar esa situación.
3. Para resumir lo que los alumnos han aprendido en la sesión, tendrán que responder por escrito a unas preguntas finales.

Sesión 2, 50 min.

Paso 1. RECAPITULACIÓN. "¿Debe limitarse el discurso de odio?" 5 min.

1. Presentación de diferentes ejemplos de discurso de odio en línea ("tweets", etc.) o en la escuela ("experiencias reales de estudiantes").
2. Vídeo a seleccionar entre:

- a) la campaña "No Hate Speech" creada en el contexto del "Movimiento N"o Hate Speech" del Consejo de Europa.
- b) el proyecto NINJA (discurso del odio en línea)

Paso 2. Actividad de CALENTAMIENTO. Encuesta en clase: "¿Es esto cierto?".

10 min.

Para analizar la realidad de la clase se propondrá una breve encuesta utilizando cualquier herramienta en línea o simplemente pidiendo a los alumnos que se levanten si su respuesta es "SÍ, (ESTO ES CIERTO)".

Paso 3. Actividad PRINCIPAL. Dinámica de pensamiento 1. Rutina de pensamiento "Palabra-Frase-Oración".

20 min.

1. Mientras ven el vídeo, los alumnos deben seleccionar:

- Una palabra que haya captado su atención o le haya parecido poderosa.
- Una frase que les haya conmovido, enganchado o provocado.
- Una frase que les haya parecido significativa y que capte la idea central del vídeo.

2. En grupos de 4 a 6 personas, los alumnos deben compartir y anotar sus elecciones, explicando por qué las han seleccionado.

3. Debate.

Paso 4. REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 2. Actividad "Raíces y Ramas" para comprender las causas y efectos del Discurso de Odio. 15 min.

En pequeños grupos, los alumnos reciben una hoja grande de papel (A3) y tienen que dibujar un árbol del "discurso del odio" con sus raíces ("causas") y sus ramas ("consecuencias"). Como tronco del árbol, el profesor escribirá un texto que muestre un ejemplo de discurso de odio publicado en Internet.

A continuación, los grupos presentarán sus resultados y expondrán los árboles por el aula o el centro educativo para que todos puedan verlo.

Materiales

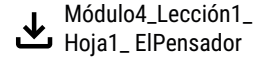
Recursos

Un monitor/proyector conectado a un PC/portátil/tableta
Acceso a Internet
Hojas de papel A4 en blanco (una para cada alumno)
Hojas de papel A3 en blanco (una para cada alumno; opcional si el profesor decide utilizar el Módulo4_Lección1_Hoja5_ Arbol-Discurso-Odio)
Un pen drive (Es aconsejable que el profesor tenga todo el material de apoyo, enlaces, vídeos o presentaciones, etc. en un dispositivo portátil externo por si la conexión a Internet deja de funcionar).
Rotuladores, bolígrafos, lápices, etc.
Pizarra y rotulador o tiza

[Módulo4_Lección1_Hoja1_ElPensador](#) (opcional; una copia para cada alumno)
[Módulo4_Lección1_PPT1/Libertad-de-expresión_discurso-de-odio](#)
[Módulo4_Lección1_Hoja2_Preguntas&Leyes](#) (un ejemplar para cada alumno)
[Módulo4_Lección1_Hoja3_Situaciones](#) (un ejemplar para cada alumno)
[Módulo4_Lección1_Hoja4_Encuesta-de-clase](#) (un ejemplar para cada alumno)
Modulo4_Lección1_Video1_NoHateSpeech - <https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/videos1>
[Módulo4_Lección1_Hoja5_Arbol-Discurso-Odio](#) (un ejemplar para cada alumno; opcional si el profesor decide utilizar hojas en blanco A3)

Sesión 1, Paso 1

Actividad de CALENTAMIENTO . Introducción al Módulo 4. 10 min.



Módulo4_Lección1_ Hoja1_ ElPensador

1. Comience la clase planteando a los alumnos una pregunta general relacionada con el tema del curso en su conjunto: "¿Qué es pensar?". Esta pregunta también puede escribirse en la pizarra (o en la pantalla) si hay una en el aula. Se escuchan y aceptan las respuestas de algunos alumnos (4 ó 5 respuestas deberían ser suficientes). Los alumnos y el profesor escuchan estas respuestas sin hacer ningún comentario ni intercambiar ideas en esta fase inicial. Después de escuchar, se puede proceder como sigue:

Pensar es la base de todo lo que hacemos. Cada acción y cada decisión que tomamos es el resultado de pensar. Pensamos cuando decidimos qué comer en el almuerzo, cómo cumplir el calendario de un proyecto y qué decir durante una conversación. Pensamos cuando montamos en bicicleta o incluso cuando dormimos. Estamos pensando todo el tiempo y, aunque no seamos conscientes de ello, nuestro cerebro está siempre en marcha. ¿Te das cuenta?

2. Introduzca o revise el concepto de "pensamiento crítico", haciendo hincapié en que se trata de un tipo de pensamiento diferente. Puede proceder del siguiente modo:

A lo largo de este curso y de sus tres primeros módulos se te han presentado diferentes aspectos de un modo de pensar muy específico: el pensamiento utilizado para los debates en el Módulo 1, el pensamiento utilizado para resolver problemas o juegos y tomar decisiones en el Módulo 2, el pensamiento utilizado para saber qué información es real y cuál es falsa en el Módulo 3. Y todas esas formas de pensar son ejemplos de lo que se denomina Pensamiento Crítico. Ya deberías saber que el pensamiento crítico es pensar pero de otra manera. Mira a tu alrededor... Observa a tu compañero de clase resolviendo un problema de cálculo o discutiendo sobre la mejor fecha para un examen de Historia. Observa a un niño absorto en un cuento de hadas o a un arquitecto diseñando un rascacielos. ¿Qué están haciendo para que sus caras parezcan tan serias, tan perplejas, tan parecidas a la famosa estatua de Rodin, "El pensador"? ¿La conoces?

Puedes mostrar la imagen de "El pensador" en la pantalla de clase (si es posible), proporcionar a los alumnos el recurso Módulo1_Lección1_Hoja1_ElPensador o realizar tú mismo esa postura corporal; si decides proporcionar a los alumnos la Hoja de Trabajo, elige a un alumno para que lea la información adjunta a la imagen e invita a todos los alumnos a centrarse en las palabras resaltadas: "meditando", "hombre librepensador", "ensimismado". A continuación, puedes proceder de la siguiente manera:

¿Qué está haciendo la estatua? Está "meditando", "perdida en sus pensamientos", pero "perdida" parece una palabra extraña para describir este proceso de pensamiento, ¿no?... Entonces... "¿Qué es el pensamiento crítico?" Muchas personas describen este proceso utilizando términos como "analítico", "cuestionarse", "organizado", "innovador", "socrático", "lógico", "examinar detalles", "fuera de lo común", "científico", etc. Pero, ¿qué significan exactamente? La mayoría estaría de acuerdo en que el pensamiento crítico NO es nuestro pensamiento cotidiano, automático (como las acciones que he mencionado antes... dormir, montar en bici, etc.), sino un proceso que requiere que entiendas una situación, llegues a una conclusión sobre qué hacer y actúes en función de esa conclusión. En resumen, el Pensamiento Crítico es "crear conocimiento en el pensamiento", es "pensar de manera más inteligente", es "pensar mejor".

3. Presente brevemente las ventajas del pensamiento crítico. Puede proceder de la siguiente manera:

Pero os preguntareis, ¿por qué es tan importante el Pensamiento Crítico para gestionar nuestra vida diaria? Todo empieza con la necesidad de plantearse preguntas y encontrar respuestas adecuadas a esas preguntas. Piensa en lo que ocurrió con Newton: Millones de personas vieron caer una manzana, pero Newton se preguntó por qué. Utilizó ese "pensamiento" de forma más inteligente para intentar comprender la realidad que le rodeaba.

Como ves, esta reflexión crítica suele empezar con una pregunta ("¿Por qué esta situación es así?"; "¿Por qué no podría ser diferente?"; "¿Cuál es la otra cara de la moneda?"; "¿Qué piensan otras personas sobre esto?"; "¿Es correcto mi punto de vista?", etc.). Lo importante, sin embargo, no es la conclusión, sino el propio proceso de pensamiento desencadenado por esa pregunta.

¿Y cuáles son los beneficios de ese proceso de pensamiento crítico para tu vida? [Permita que algunos alumnos den sus propias sugerencias en este punto y proceda de la siguiente manera:] Cuando utilizas estrategias de pensamiento crítico puedes tomar decisiones de mejor calidad, idear soluciones más innovadoras o creativas y disfrutar de resultados más rápidos. También obtienes nuevas perspectivas e ideas, lo que evita una imagen distorsionada de la realidad y te proporciona un marco en el que pensar, organizando así tus pensamientos e incorporando el pensamiento de los demás.

Y si miras con atención a tu alrededor, a la sociedad actual en la que estás inmerso, esta capacidad de pensamiento crítico se convierte en una necesidad vital para los ciudadanos del siglo XXI. ¿Por qué? Porque el mundo es cada vez más globalizado, técnico y complejo. Como todo ciudadano necesita tomar innumerables decisiones importantes en su vida, puede parecer obvio que, como sociedad, debemos preocuparnos por la forma en que se toman estas decisiones.

4. Tras esta introducción general al pensamiento crítico, céntrate ahora en el tema específico del Módulo 4 refiriéndote brevemente a la conexión del pensamiento crítico con el lenguaje y el discurso. El profesor puede proceder como sigue:

Cuando prestas mucha atención a cómo piensas, por ejemplo, mientras intentas responder a las preguntas que te hace tu profesor o cuando piensas en la mejor opción para un proyecto medioambiental, puedes ver que tus pensamientos están formados por palabras y frases. ¿Te das cuenta? Esto significa que uno de los elementos clave en este proceso de pensamiento es el uso que hacemos del lenguaje. Utilizamos el lenguaje no sólo para transmitir nuestros pensamientos, sino también para moldearlos.

Y teniendo esto en cuenta, podemos incluso sugerir que el lenguaje puede utilizarse de forma deliberada para moldear el pensamiento de modo que se ajuste a una determinada ideología o punto de vista, algo especialmente peligroso en Internet y las redes sociales.

Pero también parece probable que comprender las formas en que esto ocurre debería ayudarnos a prevenir el tipo de pensamiento automático que acompaña a un enfoque acrítico o negativo de la comunicación. Por ello, necesitamos el pensamiento crítico para ejercer la libertad de expresión como acción comunicativa constructiva, especialmente en la sociedad actual.

5. Mencione los objetivos del Módulo 4 - "¡Piensa antes de hablar!" y el objetivo general de la Lección 1 - "¿Libertad de expresión o discurso de odio"? Por último, pregunte a los alumnos si han comprendido de qué tratará el Módulo 4. Puede proceder de la siguiente manera:

El Módulo 4 "¡Piensa antes de hablar!" se centra en este aspecto específico del proceso de Pensamiento Crítico: La necesidad de pensar críticamente para utilizar tu discurso de forma inteligente y constructiva. De esta manera, podrás prevenir situaciones que pueden causar discriminación a través del lenguaje, como el discurso del odio o el ciberacoso, como iremos viendo a lo largo del módulo. Este módulo consta de 6 sesiones, pero antes de empezar con la Lección 1, me gustaría saber si has entendido de qué va a tratar este módulo... ¿lo has entendido? [Compruebe si los alumnos han comprendido los objetivos y contenidos del módulo y proceda como se indica a continuación]: Este módulo comienza con la Lección 1, titulada "¿Libertad de expresión o discurso al odio?". Su objetivo general es desarrollar tu pensamiento crítico y tus habilidades comunicativas a través de la reflexión sobre el dilema existente entre la "libertad de expresión", como derecho fundamental, y lo que hoy se conoce como "discurso del odio" ... ¿Estás listo para empezar?

Sesión 1, Paso 2

Actividad PRINCIPAL. "Defender vs. ofender".

Introducción a la libertad de expresión y el discurso del odio. 15 min.

↓ Módulo4_Lección1_Hoja2_ Preguntas+Disposiciones

Utilizando la presentación Módulo4_Lección1_PPT1_Libertad-de-expresión_discurso-de-odio, introduce los conceptos de LIBERTAD DE EXPRESIÓN y DISCURSO DE ODIO [Se necesita un monitor/proyector conectado a un PC/portátil/tableta]. En las notas del orador de la presentación puede encontrar comentarios y sugerencias adicionales para el profesor. Invite a los alumnos a prestar atención al contenido de las diapositivas y a tomar notas que puedan proporcionar una breve respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo podrías definir la "libertad de expresión"?
- ¿Qué es el "respeto"? ¿Cómo lo definirías?
- ¿Es el discurso de odio una forma de libertad de expresión?
¿Sí/No? ¿Por qué?
- ¿Se te ocurren otros ejemplos reales de "discurso del odio"?

Estas preguntas aparecen en el recurso Módulo4_Lección1_Hoja2_Preguntas&Leyes, que el profesor debe entregar a los alumnos antes de comenzar con la presentación [Cabe señalar que la Hoja de Trabajo 2 también contiene información necesaria para la actividad del "Paso 3", por lo que los alumnos sólo deben centrarse en las preguntas necesarias para esta actividad]. En esta fase no hay respuestas correctas ni incorrectas. Puede proceder de la siguiente manera:

Ahora verás una presentación para entender mejor a qué nos referimos cuando hablamos de Libertad de Expresión y de Discurso de Odio. Puedes interrumpir siempre que quieras si no entiendes algo o si tienes alguna pregunta sobre las diapositivas. Mientras ves la presentación tendrás que escribir vuestras propias respuestas a las preguntas que tenéis en la Hoja 2 [El profesor entrega la Hoja 2 a cada alumno y lee las preguntas en voz alta]. No hay respuestas correctas o incorrectas, pero es aconsejable que seas muy conciso o esquemático como si estuvieras haciendo una actividad de brainstorming. Una vez terminada la presentación, compartirás tus respuestas con la clase y entablarás un breve debate.

Una vez finalizada la presentación y cuando los alumnos hayan terminado de responder a las preguntas, compartirán sus respuestas con la clase. Se escucharán tres o cuatro respuestas a cada una de las preguntas. Usted actuará como guía intentando encontrar puntos de vista compartidos en relación con las preguntas. Por ejemplo:

- **¿Cómo podrías definir la libertad de expresión?:** "La libertad de expresión es el derecho a buscar, recibir y difundir información e ideas de todo tipo, por cualquier medio", pero NO es "el derecho a decir lo que quieras sobre lo que quieras, cuando quieras". [Puedes escribir en la pizarra esta definición o cualquier otra similar que hayan escrito los alumnos].
- **¿Qué es el respeto?** ¿Cómo lo definirías? "el sentimiento de que algo es correcto o importante y no debes intentar cambiarlo o herirlo"; "el sentimiento que muestras cuando aceptas que otras costumbres o culturas son diferentes a las tuyas y te comportas con ellas de forma que no provoques ofensa". [Puedes escribir esta definición, o cualquier otra similar escrita por los alumnos, en la pizarra].
- **¿Es el "discurso del odio" una forma de libertad de expresión?** ¿Sí/No? ¿Por qué? [Comente brevemente las respuestas de los alumnos, pero dígalas que entenderán mejor la cuestión después de la actividad del "Paso 3"].
- **¿Se te ocurre algún otro ejemplo real de "discurso del odio"?** [Escucha algunos ejemplos y discute brevemente las sugerencias de los alumnos].

Sesión 1, Paso 3

Actividad de REFLEXIÓN -

"¿Qué es para ti la libertad de expresión?"

Reflexión de los alumnos. 20 min.

↓ Lección1_Hoja2_ Preguntas+Leyes

↓ Lección1_Hoja3_ Situaciones

| | |
|---------------------------------|--|
| <p>Fines y objetivos</p> | <p>El objetivo de esta actividad es animar a los alumnos a examinar sus propias suposiciones sobre lo que significa realmente la libertad de expresión, así como aumentar su comprensión de la interpretación actualmente aceptada de los derechos de expresión en virtud de distintas leyes y disposiciones. Esta actividad debe hacer que los alumnos tomen conciencia de la existencia de diferentes formas de interpretar la libertad de expresión. Pero, sobre todo, merece la pena que la clase debata por qué creen que la libertad de expresión es un derecho importante y por qué es especialmente importante en una democracia.</p> <p>Otros objetivos de esta actividad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizar sobre la necesidad de proteger la libertad de expresión. - identificar situaciones en las que no se defiende la libertad de expresión. - Fomentar la empatía y el respeto hacia las diferencias. - Fomentar la capacidad de pensamiento crítico para comprender la realidad. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Modulo4_Lección1_Hoja2_Preguntas&Leyes (una para cada alumno) - Modulo4_Lección1_Hoja3_Situaciones (uno para cada alumno) - Pantalla / Proyector / Ordenador (en caso de que desee mostrar los Documentos 2 y 3 en una pantalla a lo largo de la actividad) - Bolígrafo / lápiz |
| <p>Descripción</p> | <ul style="list-style-type: none"> • (6 min.) Diga a los alumnos que vuelvan a centrarse en el recurso Modulo4_Lección1_Hoja2_Preguntas&Leyes, concretamente en el apartado "¿La libertad de expresión es un derecho humano?". Los alumnos leerán algunos artículos, cláusulas o disposiciones que hagan referencia al derecho a la libertad de expresión, extraídos de diferentes constituciones, cartas de derechos, documentos legales, etc. Elige a uno o dos alumnos para que lean en voz alta cada una de las disposiciones, haciendo una pausa después de cada una y comprobando si comprenden su significado básico [Puedes sugerir a los alumnos que subrayen aquellas palabras clave para la comprensión. Por ejemplo: "libertad de expresión", "libertad de opinión", etc.]. Deje claro que todos esos artículos defienden y protegen el mismo derecho, concienciando a los alumnos de que violar el derecho a la libertad de expresión va en contra de un derecho humano esencial en democracia. Puede proceder de la siguiente manera: <i>Todos estos artículos protegen TU derecho a tener tus propias opiniones y a expresarlas libremente sin injerencias gubernamentales. Esto incluye el derecho a expresar tus opiniones en voz alta (por ejemplo, mediante protestas y manifestaciones públicas) o a través de: artículos publicados, libros o folletos; emisiones de radio o televisión; obras de arte; Internet y redes sociales, etc. La ley también protege tu libertad de recibir información de otras personas, por ejemplo, formando parte de una audiencia o leyendo una revista.</i> <i>Por ejemplo, este derecho es especialmente importante para los periodistas y otras personas que trabajan en los medios de comunicación. Deben tener libertad para criticar al gobierno y a nuestras instituciones públicas sin temor a ser perseguidos: es una característica vital de una sociedad democrática. Pero... ¿Existen restricciones a este derecho? Aunque la libertad de expresión es un derecho, también es un deber comportarse con responsabilidad y respetar los derechos de los demás. ¿Estás de acuerdo?</i> • (14 min.) Di a los alumnos que ahora tienen que leer 10 situaciones hipotéticas relacionadas con la libertad de expresión. Reparte copias del recurso Módulo4_Lección1_Hoja3_Situaciones (o haz que los alumnos den la vuelta a la hoja si has impreso los Documentos 2 y 3 en la misma hoja de papel). En cada situación, los alumnos utilizan una escala de cinco puntos para determinar el grado en que el gobierno debería poder o no limitar o castigar el discurso en cuestión. Cuando los alumnos hayan terminado de considerar las 10 situaciones, deben anotar sus puntuaciones en la parte inferior del impreso y, a continuación, colocarse en fila -desde la interpretación menos restrictiva (puntuación total más baja) hasta la interpretación más restrictiva (puntuación total más alta) de las disposiciones que protegen la expresión- para que puedan ver cómo se compara su interpretación con la de sus compañeros. A continuación, puedes pedir a los alumnos que expliquen su razonamiento. |

| | |
|---------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> (5 min.) Los alumnos tendrán que responder a un par de preguntas finales. Compartirán sus puntos de vista oralmente durante 5 minutos, pero deberás informar a los alumnos que tienen que responder a ambas preguntas de forma más elaborada por escrito como tarea para casa. Al principio de la "Sesión 2", algunos alumnos leerán en voz alta sus respuestas escritas. Servirá tanto como actividad de recapitulación de la Sesión 1 como de introducción a la Sesión 2 sobre "Discurso de odio". Estas dos preguntas de recapitulación son: 1) ¿Por qué la libertad de expresión es un derecho importante?; 2) ¿Cuándo, si es posible, puede limitarse? |
| Reflexión y evaluación | Los alumnos deben compartir sus pensamientos y sentimientos con los demás bajo la supervisión del profesor. La evaluación debe centrarse en si se ha entendido o no la libertad de expresión como un derecho fundamental. Además, el debate debe poner de relieve tanto la importancia de la libertad de expresión para una democracia como la reflexión de aquellas situaciones en las que la libertad de expresión podría verse limitada. |
| Consejos para profesores | La idea es que los alumnos empiecen a concienciarse sobre la necesidad de usar su libertad de expresión de forma respetuosa. La lección no debe pretender prioritariamente que los alumnos defiendan que la libertad de expresión necesita limitarse si las palabras están siendo algo ofensivas o intolerantes (lo que requeriría un análisis filosófico más profundo sobre la intolerancia, la censura, etc.) La idea es que los alumnos adquieran el hábito reflexivo de no llegar al punto de utilizar el discurso del odio y otras actitudes intolerantes en sus comunicaciones cotidianas]. Deberías actuar y orientar en consecuencia. |
| Referencias | https://www.nytimes.com/2018/09/12/learning/lesson-plans/freedom-of-speech-a-lesson-on-understanding-the-protections-and-limits-of-the-first-amendment.html |

Pausa antes de la Sesión 2

Sesión 2, Paso 1

RECAPITULACIÓN. ¿Debe limitarse el "discurso del odio"? 10 min.

- Inicie la sesión invitando a algunos alumnos a leer en voz alta sus respuestas escritas a las preguntas de síntesis utilizadas para resumir la Sesión 1. Después de escuchar algunas respuestas a la primera pregunta ("¿Por qué la libertad de expresión es un derecho importante?"), subraye lo que tienen en común. Puede proceder de la siguiente manera:

Tu voz importa. Tienes derecho a decir lo que piensas, a compartir información y a exigir un mundo mejor. También tienes derecho a estar de acuerdo o en desacuerdo con quienes ostentan el poder, y a expresar estas opiniones pacíficamente. La libertad de expresión es necesaria para que los gobiernos rindan cuentas y también sustenta otros derechos humanos, como el derecho a la libertad de pensamiento, conciencia y religión, y permite que prosperen. Ejercer estos derechos -sin miedo ni injerencias ilegales- es fundamental para vivir en una sociedad abierta y justa, en la que las personas puedan acceder a la justicia y disfrutar de sus derechos humanos.

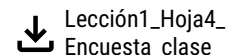
- Invite a algunos alumnos a leer en voz alta sus respuestas escritas a la segunda pregunta de la sesión de recapitulación ("¿Cuándo puede limitarse la libertad de expresión?"). Tras escuchar algunas respuestas, subraye lo que tienen en común. Puede proceder de la siguiente manera:

La mayoría de nuestros derechos tienen que equilibrarse entre sí, lo que significa que una persona no puede reclamar la protección de la libertad de expresión para incitar al odio contra otros o ponerlos en peligro. Por eso, el discurso de odio NO ESTÁ protegido como libertad de expresión. Hay que mantener un equilibrio entre la lucha contra la incitación al odio, por un lado, y la salvaguarda de la libertad de expresión, por otro. Sin embargo, las restricciones al discurso de odio no deben utilizarse indebidamente para silenciar a las minorías y reprimir las críticas a las políticas oficiales, la oposición política o las creencias religiosas.

Recuerda a los alumnos los ejemplos reales de "incitación al odio" que se analizan en la presentación mostrada en la Sesión 1, lo que sirve de introducción a todas las cuestiones relacionadas con el concepto de DISCURSO DE ODIO.

Sesión 2, Paso 2

Actividad de CALENTAMIENTO. Encuesta de clase "¿Es esto cierto?"



Para dar continuidad al debate establecido en la actividad de "recapitulación" anterior, los alumnos analizarán la realidad de la clase participando en una breve encuesta relacionada con sus propias experiencias con situaciones de incitación al odio. Puede poner en práctica esta actividad simplemente entregando a los alumnos el recurso Módulo4_Lección1_Hoja4_Encuesta.Clase y pidiéndoles que se levanten si su respuesta es "SÍ, (ESTO ES CIERTO)". El profesor o los propios alumnos leerán en voz alta cada una de las preguntas. Para que esta encuesta tenga sentido, los alumnos deben expresar brevemente sus ideas o elaborarlas con ejemplos reales de discurso de odio en Internet ("twits", "comentarios en Instagram", etc.) o en la escuela. Puede pedir a algunos alumnos que amplíen oralmente sus respuestas afirmativas. Dependiendo de la pregunta, puede proceder de la siguiente manera:

- - **"¿Alguna vez has presenciado o vivido una situación en la que una persona te dijera cosas detestables a ti o a uno de tus amigos en el instituto?"**. [Dado que la forma más poderosa de que la gente comprenda el impacto del discurso de odio es que las personas afectadas compartan sus experiencias personales, invita a un par de alumnos que se hayan levantado o hayan dicho "Sí (esto es cierto)" a que compartan su experiencia. Sin embargo, debe tener en cuenta que pueden darse situaciones de presión entre iguales dentro del grupo de clase, pasando a la siguiente pregunta si los alumnos se sienten un poco incómodos o parece que no quieren compartir sus experiencias].
- **"¿Has sido personalmente objeto de discursos de odio en la escuela o en Internet?"**. [En caso afirmativo... ¿qué aspecto de tu identidad crees que ha sido objeto? Mi raza, mi etnia, mi religión, mi orientación sexual, ser hombre/mujer, mi clase socioeconómica, ser transgénero o no conforme con el género, mi capacidad física, mi capacidad de aprendizaje, mi aspecto físico, etc. Esta es una buena manera de que los alumnos empiecen a reflexionar sobre las causas que subyacen al uso del discurso de odio, lo que servirá para crear el conocimiento significativo necesario para participar en la Dinámica de Pensamiento 2 - "Raíces y Ramas" al final de la Lección 1].
- **"¿Crees que tú mismo puedes haber utilizado el discurso del odio en el pasado sin darte cuenta?"**. [Se escucharán un par de ejemplos].
- **"¿Has visto, leído o escuchado alguna vez un comentario de odio o una imagen manipulada en las redes sociales (Twitter, Instagram, Tik Tok, etc.)?"** [Se escucharán un par de ejemplos].
- **"¿Alguna vez has escrito un comentario de odio en las redes sociales, incluso como una broma?"**. [Continúa con la siguiente pregunta]

- "**¿Sueles reflexionar sobre las posibles consecuencias antes de publicar o escribir algún comentario de odio en Internet?**". [En caso afirmativo... ¿cuáles son esas posibles consecuencias? El profesor escuchará las ideas de algunos alumnos. Esta es una buena manera de que los alumnos empiecen a reflexionar sobre las consecuencias "potenciales" desencadenadas por el uso del discurso de odio, lo que servirá para crear el conocimiento significativo necesario para participar en la Dinámica de Pensamiento 2 - "Raíces y ramas" al final de la Lección 1. Puede proceder de la siguiente manera: No sólo puede herir sentimientos, sino que puede incitar a la violencia y amenazar la seguridad psicológica y física de las personas. Las investigaciones han demostrado que los grupos más expuestos al discurso del odio tienen más probabilidades de suicidarse, y que provoca lo que los científicos llaman un "efecto de deshumanización" que nos hace más fácil justificar el sufrimiento y el daño causado a otro ser humano.
- "**¿Está empeorando el discurso del odio en las redes sociales?**" [Si la respuesta es afirmativa... ¿por qué? Escucha las ideas de un par de alumnos].
- "**¿Estás de acuerdo con que las empresas borren comentarios, publicaciones, tuits, incluso que cierren cuentas en las Redes Sociales (Twitter, Facebook)?**". [¿Por qué?]
- "**¿Recuerdas haber visto a alguien enfrentarse a un discurso de odio en Internet?**" [En caso afirmativo... ¿qué hizo? Escucha las respuestas de un par de alumnos].
- "**¿Puedes hacer algo para evitar el discurso del odio?**". [Escucha y acepta las respuestas de los alumnos y, sin añadir nada más, continúa con la siguiente actividad].

Sesión 2, Paso 3

Actividad PRINCIPAL. Dinámica de pensamiento 1. "Palabra - Frase - Oración". 20 min.

| | |
|---------------------------------|---|
| <p>Fines y objetivos</p> | <p>Objetivo de la actividad: La finalidad de esta actividad en su conjunto es concienciar sobre la necesidad de prevenir los discursos de odio, construyendo así una democracia más sana y una sociedad cada vez más armónica. Objetivo de la dinámica de pensamiento: Esta actividad anima a los alumnos a utilizar estrategias de pensamiento para analizar lo que realmente significa el "discurso del odio" y sus consecuencias. Esta rutina proporciona estructura para una conversación y puede utilizarse como discurso y como rutina de pensamiento. Ayuda a los alumnos a comprometerse con el texto y a darle sentido, centrándose especialmente en captar la esencia del texto o "aquello que te habla". Sin embargo, el poder de esta rutina reside en el debate sobre por qué una palabra concreta, una frase aislada y una oración destacaron para cada alumno como catalizadores del debate.</p> <p>Otros objetivos de esta actividad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizar estrategias de pensamiento crítico para comprender el concepto de discurso de odio - identificar las acciones de incitación al odio. - conocer algunas campañas contra el discurso del odio en Europa. - fomentar la empatía y el respeto hacia las diferencias. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Modulo4_Lección1_Video1_NoHateSpeech - https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/videos1 • - Pantalla / Proyector / Ordenador / Portátil • - Bolígrafo / lápiz • - Hojas A4 / hojas de papel más pequeñas (uno para cada alumno) |
| <p>Descripción</p> | <ul style="list-style-type: none"> • (2 min.) Diga a los alumnos que una de las cosas que pueden hacer para prevenir el "discurso del odio" es "conocer y entender" lo que hacen otras personas y asociaciones, y mencione la existencia de varios proyectos o campañas europeas que ayudan a resolver el problema del discurso del odio y sus consecuencias. Diles que van a ver el vídeo oficial de la campaña "No Hate Speech" creado en el contexto del Movimiento "No Hate Speech" del Consejo de Europa. [Está disponible en https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/videos1 - Explica en 6,40 minutos los aspectos clave de la campaña aportando ejemplos de discursos de odio en línea y testimonios personales de jóvenes. El vídeo concluye con una breve explicación de las principales características de la plataforma de la campaña. El profesor puede decidir omitir esta parte final, que puede no ser necesaria para la tarea central de la actividad]. • Explique a los alumnos que, mientras ven el vídeo, deben participar en una dinámica de pensamiento denominada "Palabra - Frase - Oración". Explíqueles que deben seleccionar: <ul style="list-style-type: none"> - Una palabra que haya captado su atención o le haya parecido importante. - Una expresión que te haya conmovido, enganchado o provocado. - Una oración que te haya parecido significativa y que capte la idea central del vídeo. <p>Para ello, los alumnos deberán tomar notas en una hoja de papel aparte [puede repartir ahora hojas de papel A4 o pedir a los alumnos que saquen hojas de papel más pequeñas; también pueden utilizar el reverso del Documento 1 utilizado en la Sesión 1]. Dígalos que tienen que escribir tres titulares diferentes: palabra, frase, oración, y recuerda que sólo tienen que escribir UN ejemplo de cada tipo.</p> |

| | |
|---------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • (6 min.) Ponga el vídeo. • (12 min.) Una vez que hayan terminado de ver el vídeo sobre el discurso del odio, los alumnos se reunirán en grupos de 3-4 personas. Los alumnos deben compartir y anotar sus elecciones, explicando por qué las han seleccionado. La puesta en común y el debate deben producirse en rondas, de modo que se facilite la discusión. El primer participante comparte una palabra y explica por qué la ha elegido, invitando a los demás a comentar y debatir. Se anotan las palabras y, a continuación, la siguiente persona las comparte, las anota y las debate hasta que todos han completado su turno. A continuación, el grupo pasa a las frases y, por último, a las oraciones. Una vez que hayan escuchado las elecciones colectivas de palabras, frases y oraciones de su grupo, los alumnos en su conjunto entablarán un breve debate plenario, guiados por el profesor, para analizar los aspectos clave del vídeo basándose en tres preguntas de resumen o recapitulación: <ul style="list-style-type: none"> o ¿Qué temas surgen? o ¿Qué implicaciones o predicciones pueden extraerse? o ¿Hay aspectos del vídeo que no se hayan captado en tus elecciones? <p>Para el debate, cada grupo examina sus respuestas documentadas. Identifican los temas comunes que surgen de estas respuestas y, a continuación, las implicaciones y/o predicciones que sugirieron. Por último, el grupo identifica cualquier aspecto del vídeo que no se haya representado en su elección de oraciones, frases y palabras.</p> |
| Reflexión y evaluación | <p>La reflexión y evaluación de este ejercicio tendrá lugar durante la actividad a través de la observación. La evaluación debe centrarse en si se ha logrado o no una comprensión adecuada del contenido del vídeo, si se han entendido o no los componentes y las consecuencias del "discurso del odio". El profesor también debe invitar a los alumnos a reflexionar sobre cómo el uso de la rutina de pensamiento ha contribuido a su comprensión.</p> |
| Consejos para profesores | <ul style="list-style-type: none"> - Asegúrese de que lo que se selecciona tiene sentido para el lector. - A algunos profesores les gusta cambiar el orden a oración-frase-palabra y no hay problema. - Deje tiempo para analizar las frases, oraciones y palabras elegidas, así como los temas y las implicaciones extraídas. - No es imprescindible completar los tres pasos para lograr el propósito, únicamente con frase y palabra está bien. |
| Referencias | <p>https://www.coe.int/en/web/no-hate-campaign/videos1 https://pz.harvard.edu/thinking-routines</p> |

Sesión 2, Paso 4

Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 2. "Raíces y ramas". 20 min.

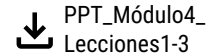
| | |
|---------------------------------|---|
| <p>Fines y objetivos</p> | <p>Objetivo de la actividad: El propósito de esta actividad es profundizar en la comprensión de las causas y efectos del "discurso del odio" utilizando un enfoque de "árbol de problemas". Objetivo de la dinámica de pensamiento: Esta actividad anima a los alumnos a utilizar estrategias de pensamiento para analizar las causas y consecuencias del "discurso del odio". ¿Qué tipo de pensamiento fomenta esta rutina? Esta rutina ayuda a los alumnos a comprometerse con el acto de reflexionar individualmente sobre "por qué" suceden las cosas. Este análisis del árbol de problemas ayuda a encontrar soluciones trazando la anatomía de la causa y el efecto en torno a un problema de forma similar a un mapa mental, pero con más estructura. Algunas ventajas de utilizar esta rutina de pensamiento son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El problema puede dividirse en partes manejables y definibles. - Se comprende mejor el problema y sus causas, a menudo interconectadas e incluso contradictorias. - Puede ayudar a establecer quiénes y cuáles son los actores y procesos en cada etapa. - El proceso de análisis suele ayudar a crear un sentido compartido de comprensión, propósito y acción. <p>Otros objetivos de esta actividad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar estrategias de pensamiento crítico para analizar las conexiones entre la incitación al odio en Internet y el comportamiento fuera de la red. - Explorar formas de abordar el discurso de odio en Internet examinando las raíces del problema. - Fomentar la empatía y el respeto hacia las diferencias. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pantalla / Proyector / Ordenador / Portátil (opcional, para que el profesor muestre ejemplos de árboles de problemas) - Una hoja en blanco A3 o el recurso Módulo4_Lección1_Hoja5_Árbol-Discurso-Odio |
| <p>Descripción</p> | <ul style="list-style-type: none"> • (5 min.) En pequeños grupos (3-4 personas), cada alumno recibe una hoja de papel grande (A3). Diles que, ahora que han visto algunos ejemplos de discurso de odio y tienen una mayor comprensión de lo que es el discurso de odio y sus consecuencias, tienen que dibujar un "árbol del discurso de odio", con sus raíces ("causas") y sus ramas ("consecuencias"). Puede proceder de la siguiente manera: <i>Cuando queremos entender y actuar contra el discurso del odio, tanto online como cara a cara (de hecho, cuando queremos entender cualquier situación o acontecimiento de nuestra realidad), necesitamos verlo como un problema con numerosas conexiones con otras situaciones del mundo real. En particular, cuando tratamos de combatir el discurso de odio, puede ser útil examinar las causas subyacentes y sus posibles efectos. Abordar estas causas suele ser más eficaz que tratar de abordar los casos de incitación al odio en sí.</i> <p>[Como alternativa, el profesor puede dar a los alumnos copias del recurso Módulo4_Lección1_Hoja5_Árbol-Discurso-Odio. Utilizando esta hoja, los alumnos se centrarán en completar las "casillas" o "espacios vacíos" y no en dibujar el árbol ellos mismos, lo que podría suponer una pérdida de tiempo para algunos alumnos y alargar la sesión un poco más].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diga a los alumnos que trabajarán en grupos para identificar algunas de las cosas que conducen al discurso de odio (las "raíces" del árbol) y de sus consecuencias (las "ramas"). El profesor explicará cómo funciona el árbol: Cada casilla que conduce a otra casilla responde a la pregunta "¿por qué?", tanto en las ramas como en las raíces. El profesor podría poner un ejemplo de discurso de odio para ilustrar esto con más detalle (véase "Consejos para profesores" más abajo). • Como tronco del árbol, escriba un texto en la pizarra que muestre un ejemplo de discurso de odio. Dígalos que copien esa frase de ejemplo, o un ejemplo propio, en el "tronco" del árbol y que luego completen tantas ramas y raíces como sean capaces. Pueden imaginar que el texto se ha colgado en Internet. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> - "[El Grupo X] son unos sucios delincuentes. Roban y no deben estar aquí. Hay que hacer que se vayan". [deberías sustituir "Grupo X" por un grupo comúnmente perseguido por la sociedad]. - "Los refugiados son terroristas y vienen a Europa a desatar sangrientos atentados contra nosotros. ¡Hay que echarlos de Europa!" - "Todas las feministas son una basura" - "...feo y gordo con un pelo de mierda... es muy triste ser tú" [El profesor ha de usar aquellos ejemplos que mejor se adapten al contexto del instituto y sus estudiantes, local o nacional"] |

| | |
|---------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • (15 min.) El profesor da a los grupos unos 10 minutos para completar sus árboles. Si los participantes parecen tener problemas para encontrar las causas o los efectos del ejemplo específico de discurso de odio, puedes mencionar la siguiente lista como pistas cuando dibujen sus árboles: Los medios de comunicación, Políticos / figuras públicas, Discurso de odio en la calle, Poca interacción entre el Grupo X y el resto de la sociedad, Presión de grupo, Discriminación en el lugar de trabajo, Factores económicos, Escuelas / educación, etc. • Pida a los grupos que presenten sus resultados e invite a los alumnos a exponer los árboles por el aula para que todos puedan verlos. Los alumnos entablarán un breve debate en el que darán respuestas colectivas a algunas de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Notas alguna diferencia interesante entre los árboles producidos por los grupos? - ¿Tienes alguna pregunta para otros grupos? - ¿Te han resultado fáciles las "raíces" del discurso del odio? - Explica cualquier dificultad o diferencia de opinión dentro de los grupos. - ¿Alguna de tus raíces o ramas se adentra en el mundo "real"? - ¿Qué nos dice esto sobre la incitación al odio en Internet? - ¿Te ha permitido la actividad comprender mejor el problema? - ¿Qué importancia crees que tiene que encontremos formas de detener la propagación del discurso de odio en Internet? - ¿Cómo podrías utilizar tu árbol de problemas para hacer menos probable la incitación al odio en Internet? <p>SEGUIMIENTO - Los "árboles del discurso del odio" de los alumnos pueden exponerse en el aula o en un espacio determinado del centro para que toda la comunidad pueda verlos.</p> |
| Reflexión y evaluación | <p>La reflexión y evaluación de este ejercicio tendrá lugar durante la actividad a través de la observación. La evaluación debe centrarse en si se ha logrado o no una comprensión adecuada del contenido del vídeo, si se han entendido o no los componentes y las consecuencias del "discurso del odio". El profesor también debe invitar a los alumnos a reflexionar sobre cómo el uso de la rutina ha contribuido a su comprensión.</p> |
| Consejos para profesores | <ul style="list-style-type: none"> - Esta actividad puede utilizarse como actividad de REFLEXIÓN de seguimiento o como actividad PRINCIPAL independiente en caso de que los profesores deseen modificar la estructura del módulo. - Un árbol de problemas es una forma muy común de comprender una cuestión determinada a un nivel más profundo. Es más fácil de explicar con un ejemplo, por lo que podría utilizar un enunciado diferente para introducir los árboles, por ejemplo "Los jóvenes son ociosos y egoístas. Hay que ocultarlos de la sociedad hasta que se conviertan en seres humanos normales". - Cuando los participantes desciendan por el árbol, empezando por el propio discurso de odio, estarán explorando respuestas a la pregunta "¿por qué ocurre esto?". Deben completar las "raíces" con tantas razones como sea posible. El profesor puede ilustrarles cómo una "causa" tiene sus propias causas. Por ejemplo, pregúntales por qué "todo el mundo dice cosas negativas" sobre determinados grupos. Pregunte de dónde "aprendemos" las cosas negativas que creemos sobre determinados grupos (por ejemplo, de los medios de comunicación, de personajes públicos, de prejuicios fuertes o de la ignorancia de la sociedad en su conjunto). - Para darle a la actividad un enfoque más práctico, puedes utilizar algunas de las raíces y hacer una lluvia de ideas para abordarlas. Por ejemplo, si los participantes han identificado los "prejuicios" o la "ignorancia del Grupo X" como causa subyacente, pregúntales cómo podría abordarse este problema. - Como ya se ha mencionado, cuando los participantes trabajen en sus propios "árboles", puedes proporcionarles una copia del recurso Módulo4_Lección1_Hoja5_Arbol-discurso-odio o pedirles que dibujen el suyo propio en el papel A3. El segundo método les dará más posibilidades de extender las raíces y las ramas, pero puede parecer más difícil que rellenar un número determinado de casillas. - Asegúrate de que los grupos tengan en cuenta los efectos tanto en los individuos como en la sociedad. |
| Referencias | <p>Esta actividad se basa en una actividad específica utilizada en el manual "Marcadores" para combatir la incitación al odio en línea del Consejo de Europa. Disponible en https://rm.coe.int/168065dac7</p> |

Es posible que los alumnos necesiten ayuda para elaborar sus árboles de "discurso de odio", sobre todo a la hora de idear diferentes conceptos clave que puedan utilizarse eficazmente como causas o consecuencias de la situación específica de discurso de odio seleccionada. Para ello, los profesores pueden considerar útil mostrar algunos ejemplos de un árbol de discurso de odio, pero utilizando una situación diferente de la que tendrán que analizar. A continuación puedes encontrar un par de ejemplos de un árbol general de "discurso de odio" diseñado por alumnos reales:

Fin de la Lección 1

Lección 2



"En Internet, nadie sabe que eres un perro".

Duración: 100 min.

El objetivo general de la LECCIÓN 2 es reflexionar sobre la forma en que los alumnos utilizan las redes sociales, haciendo hincapié en el hecho de que podemos ser fácilmente manipulados por personas anónimas y grandes empresas en general. Se utilizarán estrategias de Pensamiento Crítico para concienciar sobre los peligros de un mal uso de las redes sociales (adicción y/o enfermedades mentales, polarización, aislamiento, ciberacoso, etc.).

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Actividad de CALENTAMIENTO.

Preguntas previas al visionado. 10 min.

1.Lluvia de ideas: tipos de redes sociales que conocen o utilizan (Instagram, Facebook, Twitter, Tik Tok, Youtube, etc.). ¿Cuál es mejor? ¿Por qué? ¿Cómo las utilizan? Los alumnos pueden dar su opinión general sobre las redes sociales. ¿Pros y contras?

2.Reflexión sobre la frase "En Internet, nadie sabe que eres un perro", un modismo popularizado por una viñeta de The New Yorker (1993), que ha venido a ilustrar la forma de entender la privacidad y el anonimato en Internet.

Paso 2. Actividad PRINCIPAL. The Social Dilemma (2020) 1: "LAS DOS CARAS DE UNA MONEDA".

20 min.

- Visionado 1 (10 min.)
- Se pedirá a los alumnos que tomen algunas notas mientras ven el vídeo.
- Los alumnos realizarán una breve rutina de reflexión y/o debate relacionada con los aspectos principales de esta 1ª parte (10 min).

Step 3. Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 3. El Mapa mental del "Dilema de las Redes Sociales".

20 min.

El profesor presenta algunas ideas principales del documental y del debate posterior para que los alumnos creen un sencillo mapa mental en una hoja aparte que contenga la relación entre algunas de esas ideas. (15 min.)

Sesión 2, 50 min.

Paso 1. Actividad de RECAPITULACIÓN. Sesión de recapitulación. 10 min.

Los alumnos entablarán un breve debate en el que darán respuestas colectivas a algunas preguntas de recapitulación relacionadas con los mapas mentales diseñados en la lección anterior.

Paso 2. Actividad PRINCIPAL. The Social Dilemma (2020) 2: "BICICLETAS Y ZOMBIES".

12 min.

- 1.Visionado 2 (unos 10 min.)
- 2.Se pedirá a los alumnos que tomen algunas notas durante el visionado.
- 3.Los alumnos realizarán una breve rutina de pensamiento y/o debate relacionada con los aspectos principales de esta 2ª parte.

Paso 3. Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 4. Videoforum. 25 min.

- 1.Después de ver ese fragmento del documental, los alumnos participarán en una actividad de debate, un foro en el que podrán compartir sus opiniones sobre los vídeos que han visto en las sesiones 1 y 2.
- 2.Los alumnos participarán en una modalidad de debate denominada "Phillips 66": se dividirán en grupos de 6 personas y tendrán que debatir sobre diferentes cuestiones relacionadas con el documental durante SOLO 6 minutos.

Materiales

Un monitor/proyector conectado a un PC/portátil/tableta
Acceso a Internet

Hojas de papel en blanco A4 (una para cada alumno)
Hojas de papel en blanco A3

Un pen drive (Es aconsejable que el profesor tenga todo el material de apoyo, enlaces, vídeos o presentaciones, etc. en un dispositivo portátil externo por si la conexión a Internet deja de funcionar).

Rotuladores, bolígrafos, lápices, etc.
Pizarra y rotulador o tiza

Recursos

Modulo4_Lección2_Video2_DilemaSocial1 (NETFLIX)

Modulo4_Lección2_Video2_DilemaSocial2 (NETFLIX)

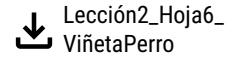
[Modulo4_Lección2_Hoja6_ViñetaPerro](#)

[Modulo4_Lección2_Hoja7_MapaN Mental](#)

[Modulo4_Lección2_Hoja8_VideoForum](#)

Sesión 1, Paso 1

Actividad de CALENTAMIENTO. Preguntas previas al visionado. 10 min.



1. Pregunte a los alumnos (en grupo) qué tipos de redes sociales conocen (Instagram, Facebook, Twitter, Tik Tok, Youtube, etc.). Después, hazles algunas preguntas relacionadas, por ejemplo:

- ¿En cuántas redes sociales tienes cuenta?
- ¿Cuál es mejor? ¿Por qué?
- ¿Cuánto tiempo dedicas al día a las redes sociales?
- ¿Con qué frecuencia publicas en las redes sociales?
- ¿Para qué utilizas las redes sociales?
- ¿Mirar las redes sociales es lo último que haces antes de irte a la cama?''.

Escuche las respuestas de algunos alumnos, pero procure no intervenir ni provocar un debate que prolongaría este paso más de 5 minutos.

2. Diga a los alumnos que en las 2 sesiones siguientes aprenderán y hablarán sobre las "Redes Sociales", sobre sus peligros y efectos negativos, y sobre la necesidad de utilizar las redes sociales de forma crítica, respetuosa y constructiva.

3. Reparte una copia del recurso Módulo4_Lección2_Hoja6_ViñetaPerro a cada alumno, o puedes simplemente mostrar esa imagen en una pantalla si tienes un proyector o una pantalla en el aula. Di a los alumnos que echen un vistazo rápido al dibujo animado y que lean en voz alta el pie de foto: "En Internet, nadie sabe que eres un perro". Pregunte a los alumnos: "¿Qué crees que significa esa frase?". Escuche las respuestas de algunos alumnos y diga que se trata de una frase hecha muy conocida y popularizada por esta viñeta, que apareció en The New Yorker en 1993 y fue creada por Peter Steiner. Diga a los alumnos que es como un viejo meme de Internet que ha venido a ilustrar cómo funcionan la privacidad y el anonimato en Internet. A continuación, puede proceder de la siguiente manera:

Esta viñeta marcó un momento notable en la historia de Internet: simbolizaba la liberación de la propia presencia en Internet de los prejuicios populares... En el mundo virtual, puedes ser quien quieras ser, no tienes que preocuparte por las categorías que te asignan los demás. No miran tu cuerpo ni oyen tu acento y hacen suposiciones. Todo lo que ven son tus palabras... ¿Recuerdas de lecciones anteriores lo importante que era el uso del lenguaje para crear una democracia sana?... así que esta frase puede interpretarse como que el ciberespacio será liberador porque el género, la raza, la edad, la apariencia o incluso el "hecho de ser un perro" están potencialmente ausentes. Sin embargo, podemos fabricar o exagerar las cosas con multitud de fines, tanto legales como ilegales. Además, cada vez dejamos más rastros de nuestro verdadero yo en todas las aplicaciones en las que entramos. En Internet nos revelamos. Pregunta a los alumnos: "¿Alguna vez has dicho algo en Internet que no habrías dicho cara a cara?". [Invita a los alumnos a decir algunos ejemplos] "Si supieras que no puedes ocultar tu identidad, ¿lo harías de todos modos?". [Escucha las respuestas de algunos alumnos].

4. Di a los alumnos que la viñeta puede interpretarse en sentido negativo y positivo, y que ambos pueden percibirse especialmente cuando se utiliza Internet o, en particular, las redes sociales. A continuación, díales que deben pensar brevemente en las cosas buenas y malas de las redes sociales y de Internet en general. Esta debe ser una breve actividad de lluvia de ideas, por lo que los alumnos tendrán que escribir algunas palabras o frases clave en los recuadros de la sección B) del recurso Módulo4_Lección2_Hoja6_ViñetaPerro. Dale un par de minutos para que escriban sus ideas y escucha las respuestas de algunos alumnos. A continuación, continúe con el "Paso 2".

Sesión 1, Paso 2

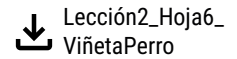
Actividad PRINCIPAL. The Social Dilemma 1. 25 min.

- Diga a los alumnos que van a ver la primera parte de un documental de 2020 titulado *The Social Dilemma* ("El Dilema de las redes sociales"). Pídeles que, mientras lo ven, tomen notas en el reverso de la Hoja de Trabajo 6, prestando especial atención a los efectos negativos que las redes sociales están teniendo en las personas y en la sociedad en general. Díles que anoten sólo las palabras o frases clave, pero asegúrate de que la toma de notas de los alumnos no interfiera con el visionado atento del vídeo.

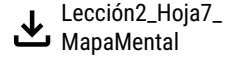
- Reproduce el documental hasta el minuto 21:52.

Sesión 1, Paso 3

Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 3: Mapa mental del "dilema de las redes sociales". 20 min.



Lección2_Hoja6_ViñetaPerro



Lección2_Hoja7_Mapamental

| | |
|---------------------------------|--|
| <p>Fines y objetivos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es fomentar el uso crítico de las redes sociales identificando cómo estas herramientas están afectando a nuestras vidas. - Objetivo de la dinámica de pensamiento: Los alumnos tienen muchas ideas en la cabeza cuando ven un vídeo o leen un texto complejo. Al principio, puede que se limiten a coger una hoja de papel y empezar a tomar notas de forma lineal. Sin embargo, una vez que tienen en sus manos el resultado, esto se vuelve abrumador. Carece de claridad y les resulta difícil hacerse una idea completa del vídeo o del texto de un vistazo y ver lo que falta. En su lugar, es una buena idea aprender a hacer mapas mentales y visualizar sus propios pensamientos. - Los mapas mentales animan a utilizar estrategias de pensamiento visual para analizar la relación entre las ideas. Va más allá de la rutina "Raíces y ramas" aplicada en la sesión anterior porque, en lugar de centrarse únicamente en las causas y consecuencias de una situación determinada, los mapas mentales pueden ayudar a ampliar la imagen y ver toda la jerarquía de ideas y cómo está todo conectado. Algunas de las ventajas de utilizar esta rutina de pensamiento son: <ul style="list-style-type: none"> - amplía nuestra capacidad de pensar de forma lateral y lógica en cualquier situación. - ayuda a tener una visión global del tema estudiado. - mejora la memoria, la retención y la comprensión de la información. - ayuda a organizar la información en trozos fáciles de recordar. - ayuda a hacer frente a la sobrecarga de información. - estimula la imaginación y fomenta la creatividad. - mejora la concentración durante el trabajo o el estudio. - acelera su capacidad para resolver problemas complejos. - ayuda a tener más claros los objetivos, ideas y acciones. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Modulo4_Lección2_Video2_DilemaSocial1 (NETFLIX) • Pantalla / proyector / ordenador / portátil • Bolígrafos / lápices / rotuladores / ceras, etc. • Modulo4_Lección2_Hoja6_ViñetaPerro (y su reverso para tomar notas) • Modulo4_Lección2_Hoja7_Mapamental |
| <p>Descripción</p> | <p>¿Qué es un mapa mental?</p> <p>Un mapa mental es un sencillo diagrama jerárquico radial o de nodos para organizar tus pensamientos en torno a una idea central. Al plasmar lo que tienes en la cabeza, dejas espacio para otros pensamientos. El objetivo de un mapa mental es visualizar claramente todos tus pensamientos e ideas. Los mapas mentales están a punto de convertirse en una herramienta de uso generalizado por parte de académicos, estudiantes y muchas otras personas para gestionar y organizar la información de una forma diferente. Los mapas mentales se están convirtiendo en una herramienta de información visual que está transformando nuestra forma de pensar, trabajar y desarrollar nuestra capacidad de pensamiento visual y divergente. Los mapas mentales combinan la lógica y el pensamiento creativo para ayudarnos a pensar de forma más competente y eficaz sobre el tema que estamos aprendiendo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • (2 min.) Después de que los alumnos hayan visto la primera parte del documental, díles que tienen que crear el Mapa Mental del "Dilema de las Redes Sociales" basándose en las notas que han tomado durante el visionado. Esta actividad será individual. Comprueba si los alumnos saben lo que es un mapa mental y díles que es una forma visual de representar ideas y conceptos, que te ayuda a analizar mejor la información y a generar nuevas ideas. Dídeles que diversos estudios han puesto de manifiesto que nuestra capacidad para pensar con eficacia y rapidez está muy ligada a nuestra imaginación y a nuestra habilidad para crear asociaciones entre diversos fragmentos de información. En un mapa mental, a diferencia de la toma de notas tradicional o de un texto lineal, la información se estructura de una forma que se asemeja mucho más al funcionamiento real del cerebro. • (3 min.) Entrega a cada alumno una copia del Modulo4_Lección2_Hoja7_Mapamental y díles que tienen que crear un mapa mental visualmente atractivo partiendo de la idea central que se muestra en la Hoja de Trabajo: "El dilema de las redes sociales". Para ello, los alumnos deben generar nuevas ramas, nodos, cajas, etc. de ideas centrales y sus sub-ideas relacionadas. Ahora puedes recordar a los alumnos que hay diferentes formas de diseñar mapas mentales, algunas más sencillas y otras más complejas. Recomendamos a los profesores que lean previamente la sección "Consejos para profesores" que aparece al final de esta actividad. Puede mostrarles algunos ejemplos: |



© Pearl Freeman <http://www.mindmappingresources.com>

- Diga a los alumnos que normalmente hay tres formas de crear un mapa mental:
 - Rama por rama: Añadir ramas enteras (con todas sus subramas), una a una.
 - Nivel por nivel: Añadir elementos al mapa, un nivel cada vez. Esto significa que, en primer lugar, se añaden elementos alrededor del tema central (ramas principales). Después, se añaden subramas a esas ramas principales.
 - Free-Flow: Añadir elementos al mapa mental a medida que se te ocurren, sin ningún orden en particular.

| | |
|---|---|
| | <p>- Entonces puede proceder de la siguiente manera: "¿Cuál es el dilema social del que habla el documental?". "¿Cuál es la primera idea que te viene a la cabeza cuando piensas en ese dilema social?". Puedes utilizar las ideas anotadas mientras ves el vídeo y luego trazar una línea (recta o curva) a partir del tema central y anotar esa idea. Después, "¿en qué te hace pensar esta idea central?". "¿Qué está relacionado con ella?". Introdúcelo cerca, conectándolo con líneas más cortas o con una línea de otro color, etc. Sólo tienes que asegurarte de que todo queda ordenado y de que las ideas tienen una conexión clara y lógica. Puedes repetir el proceso tantas veces como necesites para sacar todas tus ideas en torno al dilema central. [En la sección "Consejos para profesores" encontrarás una explicación más detallada de los distintos pasos para crear un mapa mental y otros aspectos útiles].</p> <p>- (15 min.) Los alumnos elaboran sus mapas mentales individualmente. El profesor les da unos 15 minutos para completar sus mapas. Pueden utilizar bolígrafos, lápices, pinturas y todo el material del que dispongan. Diga a los alumnos que pueden haber anotado palabras o frases clave como las siguientes "manipulación", "tú eres el producto", "competir por la atención", "dinero", "adicción", "depresión", "publicidad", "grandes empresas", "democracia en peligro", "capitalismo de vigilancia", "datos", "depresión", "desinformación", "futuros humanos", "engaño", etc. Tendrán que organizar sus mapas mentales utilizando esas ideas anotadas.</p> <p>- En caso de que algunos alumnos no hayan terminado de dibujar sus mapas mentales, díles que pueden continuar en casa, intentando que sea lo más visualmente atractivo y completo posible. Díles que el profesor mostrará algunas creaciones de los alumnos en la siguiente sesión como actividad de recapitulación. Puedes invitar a los alumnos a que hagan una foto de sus creaciones una vez terminadas y envíen las imágenes al profesor o las suban a una carpeta específica en la nube (si está disponible).</p> |
| <p>Reflexión y evaluación</p> | <p>La reflexión y evaluación de este ejercicio tendrá lugar durante la actividad a través de la observación. La evaluación debe centrarse en si se ha logrado o no una comprensión adecuada de los problemas éticos relacionados con las redes sociales. El profesor también debe invitar a los alumnos a reflexionar sobre cómo el uso de esta rutina de pensamiento ha contribuido a su comprensión del problema. Coevaluación: los alumnos utilizarán una rúbrica para evaluar los mapas mentales de sus compañeros.</p> |
| <p>Consejos para el profesor</p> | <p>¿Cómo dibujar un mapa mental?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Empieza en el centro de un folio en blanco en posición horizontal. Empezar en el centro da libertad a tu cerebro para extenderse en todas direcciones y expresarse con mayor libertad y naturalidad. 2. Utiliza colores en todo el texto. Los colores son tan atractivos para el cerebro como las imágenes. El color da vida y vitalidad al mapa mental, aporta una gran energía al pensamiento creativo y es divertido. Sin embargo, no compliques un mapa mental con demasiados colores. Utiliza colores diferentes sólo cuando sean útiles. Realiza siempre un mapa mental sencillo y fácil de seguir. 3. Conecte sus ramas principales a la imagen central y conecte sus ramas de segundo y tercer nivel al primer y segundo nivel, etc. El cerebro funciona por asociación. Le gusta relacionar dos (o tres, o cuatro) cosas. Si conectas las ramas, comprenderás y recordarás mucho más fácilmente. 4. Ordena las ideas en el sentido de las agujas del reloj. 5. Coloca las ideas principales en las ramas más gruesas y las secundarias en las más finas. 6. Las ramas no deben ser rectas, sino curvas. Tener sólo líneas rectas es aburrido para tu cerebro. 7. Utiliza una palabra clave por línea para dar a tu mapa mental más potencia y flexibilidad. 8. Utiliza imágenes o dibujos en todo el mapa. Una imagen vale más que mil palabras. Sin embargo, tener que utilizar imágenes para cada uno de los nodos del mapa mental puede obstaculizar la creatividad al obligar a las personas a las que no les gusta dibujar a inventar un elemento visual. Los mapas mentales sólo de texto están bien y ayudan a conectar conceptos de una manera muy eficaz. 9. Los profesores también pueden poner el siguiente vídeo para que los alumnos tengan una idea más clara de cómo elaborar un mapa mental: https://www.youtube.com/watch?v=brTMbPyhZY0 En caso de que los alumnos deseen crear mapas mentales digitales en lugar de dibujarlos en el folleto proporcionado, pueden utilizar esta útil herramienta en línea: https://www.mindmup.com/ |
| <p>Referencias</p> | <p>http://www.mindmapinspiration.com https://www.mindmapping.com/ https://www.pmi.org/learning/library/mind-mapping-advantage-think-creatively-6554</p> |

Pausa antes de la Sesión 2

Sesión 2, Paso 1

Actividad de RECAPITULACIÓN de la Sesión 1. 10 min.

1. Diga a los alumnos que van a ver un segundo fragmento del documental *The Social Dilemma*, pero que antes verán en la pantalla algunos de los mapas mentales que diseñaron en la lección anterior. [Recuerda que los alumnos deben haber enviado sus mapas mentales al correo electrónico del profesor o haberlos subido a una carpeta específica en la nube que esté disponible. Si no es posible utilizar una pantalla, los alumnos pueden ponerse de pie y mostrar sus hojas de papel mientras describen brevemente el mapa mental. No obstante, este paso puede omitirse y comenzar directamente con el segundo visionado del documental, alargando así la actividad de REFLEXIÓN de esta sesión durante 10 minutos más].

2. Los alumnos entablarán un breve debate dando respuestas colectivas a algunas preguntas de reflexión. Por ejemplo:

- ¿Notas alguna diferencia interesante entre los mapas mentales elaborados por tus compañeros? Por ejemplo:
 - ¿Hay diferencias en la selección de las ideas centrales o más importantes?
 - ¿Siguen un orden lógico o simplemente fluyen libremente?
- ¿Cuál te gusta más? ¿Por qué?
- Explica las dificultades que has encontrado al diseñar tu mapa mental.
- ¿Qué nos dicen estos mapas mentales sobre las redes sociales?
- ¿Te ha permitido la actividad comprender mejor el tema?
- ¿Qué importancia crees que tiene que encontremos formas de utilizar las redes sociales de forma segura y prudente?
- ¿Te ha ayudado la actividad a conseguirlo?
- ¿Cuál es el "dilema social" del que habla el documental?

Dedica unos minutos a escuchar las respuestas de los alumnos a algunas de estas preguntas de recapitulación y continúa con el "Paso 2".

Sesión 2, Paso 2

Actividad PRINCIPAL. *The Social Dilemma* 2. 15 min.

"Bicicletas y zombis" - Manipulación y adicción en las redes sociales

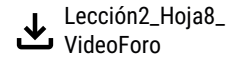
1. Di a los alumnos que van a ver un segundo fragmento del documental "El Dilema de las Redes Sociales". [Este fragmento sólo durará 12 minutos y se centra en los efectos que las redes sociales tienen en los adolescentes, destacando sus peligros en cuanto a "aceptación", "adicción", "dependencia", "manipulación", "vulnerabilidad", etc. El contenido de este fragmento servirá como introducción a la Lección 3, que se centrará en la prevención del (ciber)acoso].

2. Pide a los alumnos que tomen notas mientras ven el vídeo en un folio aparte, prestando especial atención a aquellos efectos negativos que las redes sociales están teniendo en adolescentes como ellos.

3. Reproduce el documental de 29:49 a 42:10.

Sesión 2, Paso 3

Actividad de REFLEXIÓN. Dinámica de pensamiento 4: Video Forum. 25 min.

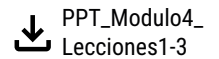


| | |
|---------------------------------|---|
| <p>Fines y objetivos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es fomentar el pensamiento colaborativo sobre el uso y los efectos de las redes sociales. - Objetivo de la dinámica de pensamiento: Las líneas educativas actuales establecen que los profesores deben conseguir que los alumnos fortalezcan su pensamiento crítico y sean capaces de transferir los conocimientos aprendidos a otras situaciones y contextos. Además, ver un vídeo es una experiencia individual, por lo que el objetivo de un videoforo es añadir una nueva capa de reflexión a través del diálogo y el intercambio de ideas. - El principal objetivo de este "Videoforo", por tanto, es hablar en voz alta y compartir las nociones y valores aprendidos del documental, promoviendo la reflexión crítica, la ciudadanía activa, la solidaridad y la inclusión en un foro de clase. Un videoforo se convierte también en una valiosa herramienta de aprendizaje colaborativo para desarrollar competencias sociales y emocionales, porque deja de lado las metodologías expositivas y se centra en la realidad compartida que viven los alumnos. Es una gran herramienta educativa para explorar no sólo nuestra sociedad, sino también a nosotros mismos. <p>Algunas de las ventajas de utilizar esta rutina de pensamiento son</p> <ul style="list-style-type: none"> - ayuda a comprender mejor los aspectos más complejos del vídeo. - fomenta el trabajo en equipo y la tolerancia hacia los puntos de vista ajenos. - ayuda a desarrollar valores como el compromiso, la empatía y el respeto. - fomenta las ideas y los puntos de vista creativos. - mejora la capacidad de adaptación. - ayuda a ver el cine y los documentales como algo más que un producto de consumo o de ocio. - genera hábitos de observación, análisis, síntesis, relación e interpretación. - ayuda a examinar temas desde diferentes perspectivas. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Modulo4_Lección2_Video3_DilemaSocial2 (NETFLIX) • Pantalla / Proyector / Ordenador / Portátil • Bolígrafos / lápices • Hojas de papel A4 o más pequeñas para tomar notas • Modulo4_Lección2_Hoja8_VideoForo |
| <p>Descripción</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Después de ver ese fragmento del documental, diga a los alumnos que van a participar en un foro en el que podrán compartir sus opiniones sobre los vídeos que han visto en las sesiones previas. • Divida a los alumnos en grupos de 6 personas. Deje tiempo para organizar los asientos de la clase en consecuencia. Diles que tendrán que debatir diferentes cuestiones relacionadas con el documental durante SOLO 6 minutos. <p><i>[Esta modalidad de foro de debate se denomina "Phillips 66", que es una dinámica de grupo utilizada para elaborar e intercambiar información mediante una gestión eficaz del tiempo. El gran grupo se divide en subgrupos de 6 participantes para debatir posibles soluciones a un problema identificado y luego informar al gran grupo con una propuesta de solución. Este método es especialmente adecuado para ayudar a los grupos grandes a realizar una lluvia de ideas más eficaz y da a todos los participantes el espacio y la libertad para expresarse por igual, garantizando así que el mayor número posible de voces creativas contribuyan a resolver el problema en cuestión. A través de un intercambio interactivo entre los participantes, se relacionan experiencias diversas, surgen similitudes y diferencias, y se pueden explorar opiniones contrarias para generar nuevas ideas].</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El equipo elige a un portavoz que grabará y presentará las ideas y pensamientos del equipo. • Reparte copias del Modulo4_Lección2_Hoja8_VideoForo a todos los alumnos y diles que tienen que anotar sus ideas o respuestas a las 6 cuestiones y preguntas propuestas. • Comienza el debate de 6 minutos. • Cada equipo evalúa sus ideas, las edita y las presenta al portavoz. • Cada grupo expondrá sus ideas al resto de los alumnos. A continuación, se debaten todas las ideas y se exponen en forma de póster por la sala. • Puedes poner fin al foro sugiriendo una reflexión final y/o una pregunta que dé paso a la Lección 3. |

| | |
|---|---|
| <p>Reflexión y evaluación</p> | <ul style="list-style-type: none"> - La reflexión y evaluación de este ejercicio tendrán lugar durante la actividad a través de la observación. - La evaluación debe centrarse en si se ha logrado una comprensión adecuada del contenido del vídeo analizando las respuestas de los alumnos. El profesor también debe invitar a los alumnos a reflexionar sobre cómo ha contribuido a su comprensión del problema el uso de la rutina del videoforo. - También podría evaluar el trabajo en equipo, el interés, el compromiso y la solidaridad de los alumnos en los subgrupos. Todos los alumnos deberían participar y se puede hacer una última reflexión sobre si les ha ayudado a escuchar opiniones diferentes para elaborar la suya propia, si ese intercambio de opiniones es enriquecedor o si ha podido influir en mayor o menor medida en lo que ha escuchado para cambiar su propia opinión. |
| <p>Consejos para el profesor</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Un Videoforo debe desarrollarse en un ambiente de clase tranquilo y relajado, ideal para el compromiso personal y el intercambio de experiencias. - No se trata de una actividad de ocio. Los participantes deben ser conscientes de que necesitan implicarse en sus grupos, tener una actitud positiva y estar dispuestos a escuchar a sus compañeros y reflexionar sobre sus respuestas a las preguntas. - El profesor debe intervenir de vez en cuando para destacar los elementos importantes de las preguntas, animando a todos los alumnos a participar en los debates de grupo. |

Fin de la Lección 2

Lección 3



¡Detengamos el (ciber)acoso! Duración: 100 min.

El objetivo general de la Lección 1 es desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas de los alumnos a través de la reflexión sobre el dilema existente entre la libertad de expresión, como derecho fundamental, y lo que hoy se conoce como "discurso del odio", es decir, el lenguaje o las imágenes irrespetuosas utilizadas para desacreditar a otras personas, especialmente a aquellas que piensan de forma diferente o pertenecen a una determinada minoría.

Sesión 1, 50 min.

Etap 1. Actividad de CALENTAMIENTO. Role Play 1. 10 min.

La sesión comenzará con un breve *Role Play* basado en una situación específica leída por el profesor (véase el Manual del Profesor). Se invitará a voluntarios a representar la situación delante de la clase. Necesitará unos 6 voluntarios (David, John, Sarah y 3 espectadores). Deles dos minutos para preparar e improvisar la actuación. Los alumnos representan la situación. Tras la representación, los participantes compartirán sus reacciones.

Paso 2. Actividad PRINCIPAL. Introducción al Bullying y al Ciberacoso. 10 min.

Los alumnos conocerán los conceptos de BULLYING y CIBERBULLYING. En la presentación se pueden incluir un par de vídeos. Una vez finalizada la presentación, los alumnos debatirán brevemente sobre algunas preguntas de recapitulación (el profesor las leerá en voz alta). Por ejemplo ¿Has sido testigo alguna vez de ciberacoso?, ¿Son más acosadas las personas con discapacidad o pertenecientes a una minoría?, ¿Cuáles crees que son las causas del acoso y el ciberacoso?. Se pueden leer en voz alta algunas respuestas y experiencias reales.

Paso 3. Actividad de REFLEXIÓN. ¡TARJETA ROJA a los (ciber)acosadores! 30 min.

El profesor entregará a los alumnos cuatro tarjetas de cuatro colores diferentes, o cada una con una frase o palabra escrita que signifique cómo afrontar una situación concreta de ciberacoso. Las tarjetas deben decir: No hacer nada (color negro),

Responder al acosador bloqueando, respondiendo, ... (color rojo), Informar a un adulto: contarlo (color verde); Hacer algo diferente (color blanco). El profesor presenta diferentes situaciones y los alumnos levantan la tarjeta elegida.

Sesión 2, 50 min.

Paso 1. Actividad PRINCIPAL. Role Play 2. Representa el cambio 30 min.

El objetivo de esta actividad es que los alumnos comprendan cómo funciona el acoso y se pongan en la piel de las diferentes personas implicadas en situaciones de acoso / ciberacoso. Los alumnos van a reproducir el escenario sugerido al principio de la Sesión 1, pero tienen que conseguir un resultado diferente y mejor para David. El gran grupo se dividirá en subgrupos de 5 ó 6 personas. Se pedirá a cada grupo que realice una breve representación para el resto del grupo (no más de 3 minutos).

Paso 2. Actividad de REFLEXIÓN. Un decálogo para la acción. 10 min.

Después de participar en el debate suscitado por las preguntas del *role play*, los alumnos realizarán una última actividad de reflexión individual. Explícales que ahora tienen que resumir todo lo que tienen en la cabeza después de estas 6 sesiones en un "Decálogo para la acción". Tienen que pensar y escribir 10 acciones o sugerencias o consejos o pensamientos destinados a producir un cambio en la vida de los jóvenes. Por supuesto, las 10 ideas deben estar relacionadas con los temas tratados en el Módulo 4.

Paso 3. Actividad de EVALUACIÓN. 10 min.

Materiales

Un monitor/proyector conectado a un PC/portátil/tableta
Acceso a Internet
Hojas de papel en blanco A4 (una para cada alumno)
Hojas de papel en blanco A3
Un pen drive
Rotuladores, bolígrafos, lápices, etc.
Pizarra y rotulador o tiza

Recursos

[Modulo4_Lección3_PP2_Acoso&Ciberacoso](#)
[Modulo4_Lección3_Hoja9_Situaciones-de-acoso](#)
[Modulo4_Lección3_Hoja10_EscenarioPlay-the-Change](#)

Sesión 1, Paso 1

Actividad de CALENTAMIENTO. Role Play 1. 10 min.

1. Diga a los alumnos que la sesión comenzará con un breve juego de rol. Lea en voz alta una de las siguientes situaciones:

"David es visto como un poco 'diferente' por sus compañeros de clase. No se ajusta a los estereotipos sexuales y algunos compañeros le insultan a menudo en la cafetería y en el patio del colegio. No tiene muchos amigos y a menudo le preocupa que no caiga bien a los demás de la clase. No es muy bueno para hacer deporte, pero le encanta dibujar y contar chistes. A veces sus compañeros le dicen que haga el tonto para hacer reír a los demás niños, pero él no sabe si se ríen de él o de sus bromas. Después de una clase en la que había hecho reír mucho a toda la clase, se le acercaron a la salida John y Sarah, dos de los alumnos más populares de la clase. Los dos empezaron a reírse de su comportamiento en clase y le llamaron "maricón" y "friki". Agacha la cabeza y sigue su camino a casa. Otros compañeros estaban allí pero no dijeron nada. David siente que todo el mundo le ignora, y sufre este aislamiento".

2. Invite a voluntarios a representar la situación delante de la clase. Necesitará unos 6 voluntarios (David, John, Sarah y 3 espectadores). Deles dos minutos para preparar e improvisar. Los alumnos representan la situación.

3. Tras la representación, pregunte a los participantes por sus reacciones. Si es necesario, hágales algunas preguntas, por ejemplo:

- "¿Crees que el escenario es realista?"
- "¿Qué te parece el comportamiento de David?"
- "¿Qué te parece el comportamiento de Juan y Sara? ¿Y de los demás compañeros?"
- "¿Cómo crees que se habrá sentido David?"

4. Invite a los participantes a pensar en cómo se habrían comportado si hubieran estado en la situación de David y continúe con el Paso 2.

Sesión 1, Paso 2

Actividad PRINCIPAL. Introducción al bullying y al ciberacoso. 10 min.

1. Utilizando la presentación Modulo4_Lección3_PP2_Acoso&Ciberacoso, introduzca los conceptos de ACOSO y CIBERACOSO [Se necesita un monitor/proyector conectado a un PC/portátil/tableta]. En las notas del ponente de la presentación puede encontrar comentarios y sugerencias adicionales para el profesor. En la presentación se destacará el hecho de que el acoso NO es sólo una cuestión de color de piel, orientación sexual o discapacidad, sino también insultar a alguien por su aspecto físico ("gordo", "delgado", etc.), su personalidad ("tímido", "introvertido", "olvidadizo", "torpe", etc.), sus capacidades de aprendizaje, su contexto socio-económico, etc.; la presentación también hará referencia al ciberacoso y a cómo las redes sociales facilitan la propagación del discurso del odio; por último, también introducirá los conceptos de "círculo del acoso" y "efecto espectador"]. Puede proceder de la siguiente manera:

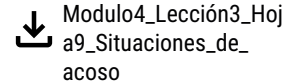
Ahora verás una presentación para entender mejor a qué nos referimos cuando hablamos de Bullying y Cyberbullying. Puedes interrumpir siempre que puedas si no entiendes algo o si tienes alguna pregunta sobre las diapositivas. No es necesario que tomes notas mientras ves la presentación.

2. Una vez terminada la presentación, invite a los alumnos a debatir brevemente las siguientes preguntas (el profesor las leerá en voz alta). No hay respuestas correctas ni incorrectas. Por ejemplo:

- ¿Qué es el "bullying"? [Escucha las respuestas de algunos alumnos] "El bullying es un comportamiento agresivo no deseado entre niños en edad escolar que implica un desequilibrio de poder real o percibido. El comportamiento se repite, o tiene el potencial de repetirse, a lo largo del tiempo. Tanto los niños que son acosados como los que acosan a otros pueden tener problemas graves y duraderos."
- ¿Has sido testigo alguna vez de acoso escolar o ciberacoso? [Escucha algunos ejemplos]
- En tu opinión, ¿las personas con discapacidad o pertenecientes a una minoría sufren más acoso?
- ¿Se te ocurren diferentes formas de intimidar a los demás?
- ¿Cuáles crees que son las causas del acoso y el ciberacoso?

Sesión 1, Paso 3

Actividad de REFLEXIÓN. Tarjeta roja a los (ciber)acosadores. 25 min.



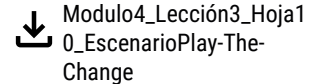
| | |
|---|--|
| <p>Fines y objetivos</p> | <p>Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es que los alumnos identifiquen situaciones de acoso y ciberacoso, comprendan sus consecuencias y se conciencien sobre la necesidad de prevenir actitudes acríicas, intolerantes y violentas contra otras personas.</p> <p>Otros objetivos de esta actividad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorar formas de luchar contra el acoso y el ciberacoso analizando diferentes escenarios. - fomentar la empatía y el respeto hacia las diferencias. |
| <p>Recursos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de actividades - Bolígrafo / lápiz / rotuladores - Modulo4_Lección3_Hoja9_Situaciones_de_acoso (para el profesor) |
| <p>Descripción</p> | <ol style="list-style-type: none"> Proporcione a los alumnos cuatro tarjetas de cuatro colores diferentes o, alternativamente, una frase o palabra escrita que signifique cómo enfrentarse a una situación específica de (ciber)acoso. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> • No hacer nada (color negro) • Responder al acosador bloqueando, respondiendo, entablando una discusión... (color rojo) • Informar a un adulto: avisar a un profesor, a los padres, etc. (color verde) • Hacer una cosa diferente (color blanco) [los alumnos darían sus propias ideas]. Explique que leerá en voz alta una serie de situaciones diferentes. Los alumnos deberán elegir cuál de las opciones mencionadas se ajusta mejor a lo que ellos harían. Explique que, tras la lectura de cada escenario, los participantes deberán levantar la tarjeta de actividad que más se acerque a la forma en que probablemente responderían. Dígales que sean sinceros sobre lo que creen que harían. Lee en voz alta las diferentes situaciones utilizando el recurso Módulo4_Lección3_Hoja9_Escenarios. Debes dar tiempo a los participantes para que seleccionen su tarjeta. Una vez seleccionada, pide a algunos alumnos que expliquen por qué han elegido esa respuesta. Continúa hasta que consideres que se han discutido suficientes casos. Los alumnos entablarán un breve debate en el que darán respuestas colectivas a algunas de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo te sentiste durante la actividad? - ¿Fue difícil responder a algunas de las escenas? ¿Cuáles y por qué? - ¿Te has enfrentado alguna vez al ciberacoso, como víctima o como espectador? - ¿Necesitan ayuda y apoyo las personas que sufren acoso? ¿Por qué? - ¿Cuáles son algunas de las razones por las que la gente acosa a los demás? ¿Son justas? - ¿Es algún tipo de acoso más aceptado por niños y adultos? ¿Por qué sí o por qué no? - ¿Qué se puede hacer para ayudar a los agresores a cambiar su comportamiento? - ¿Qué ocurre si nadie detiene a los acosadores? ¿Qué le sucede al acosador? ¿A la comunidad? - ¿Tiene alguien derecho a acosar a otra persona? ¿Por qué sí o por qué no? - ¿Qué derechos humanos se pueden violar cuando se intimida a alguien? - ¿Qué soluciones creativas (tarjeta blanca) te han gustado? - ¿Qué puedes decir sobre la relación entre el acoso cara a cara y el ciberacoso? ¿Hay diferencias importantes? - ¿Te ha hecho la actividad ver el acoso / ciberacoso de una manera diferente? - ¿Te ha hecho pensar que podrías responder de otra manera en el futuro? - ¿Qué puedes hacer contra el ciberacoso? - ¿Cuál debería ser el papel de los medios de comunicación, los proveedores de servicios, la policía, los padres, las autoridades escolares, etc.? - (...) |
| <p>Consejos para el profesor</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Es posible que los participantes quieran elegir más de una opción, por ejemplo, responder al acosador y denunciar los abusos. Si esto ocurre, dígales que elijan la tarjeta que les parezca más importante y, a continuación, déles la oportunidad de explicar su postura. - Ten en cuenta que algunos participantes pueden estar sufriendo acoso, quizás por parte de otros miembros del grupo. Tendrás que ser sensible a las distintas necesidades o conflictos personales y no presionar a nadie para que responda si no parece dispuesto a hacerlo. |

| | |
|--------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Si hay participantes que sufren acoso, la actividad puede hacer que afloren sus preocupaciones y que reconozcan que necesitan más apoyo. Deberá dejar claro que puede ofrecer ese apoyo -de forma confidencial- o que dispone de sistemas de apoyo alternativos a los que puede remitirles. - Si los participantes no parecen reconocer su naturaleza perjudicial, puedes utilizar parte de la información de fondo para concienciarlos tanto sobre el problema como sobre los enfoques que otras personas han utilizado. Cuando sea pertinente, deben establecerse los vínculos entre el discurso de odio y el acoso (especialmente cuando el acoso se combina con la incitación al odio). - La actividad podría simplificarse, con sólo dos opciones a elegir por los participantes: "No hacer nada" o "Hacer algo". - Como variación, se pueden utilizar diferentes carteles en la clase en lugar de tarjetas y pedir a los alumnos que se pongan de pie y se desplacen al lugar de la clase donde se encuentra su hipotética respuesta. |
| <p>Referencia</p> | <p>www.coe.int/compass</p> |

Pausa antes de la Sesión 2

Sesión 2, Paso 1

Actividad PRINCIPAL. *Role Play 2*. "¡Representa el cambio!". 30 min.



| | |
|----------------------------------|--|
| Fines y objetivos | <p>Objetivo de la actividad: El objetivo de esta actividad es que los alumnos comprendan cómo funciona el acoso y se pongan en la piel de las diferentes personas implicadas en situaciones de acoso / ciberacoso. Objetivo de esta dinámica de pensamiento colaborativo: este segundo role play pretende desarrollar una mayor implicación con los temas y conocimientos en los que se centra el Módulo 4. Proporciona la oportunidad para practicar en lo que es un entorno más seguro donde los errores no tienen consecuencias en el mundo real. También se utiliza para ayudar a comprender a los demás y las posiciones de los demás. Otros objetivos de esta actividad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animar a los participantes a actuar contra el acoso y el discurso de odio fuera y dentro de Internet. - Fomentar la empatía y el respeto hacia las diferencias. - Desarrollar actitudes de pensamiento crítico para luchar contra el discurso de odio, el acoso y el ciberacoso. |
| Recursos | <ul style="list-style-type: none"> • Modulo4_Lección3_Hoja10_EscenarioPlay-the-Change • Bolígrafo / lápiz / rotuladores / hojas en blanco para la preparación del <i>role play</i>. • Todos los accesorios que los alumnos deseen para interpretar la situación. |
| Descripción | <ol style="list-style-type: none"> 1. Diga a los alumnos que van a representar el escenario sugerido al principio de la Sesión 1, pero que tienen que conseguir un resultado diferente y mejor para David. 2. Divida el gran grupo en subgrupos de 5 ó 6 personas. Se pedirá a cada grupo que realice una breve representación para el resto del grupo (no más de 3 minutos). 3. Entrégales copias del escenario que aparece en el recurso Módulo4_Lección3_Hoja10_EscenarioPlayChange para que puedan prepararse de antemano. Ayúdales a empezar si es necesario. 4. De a los grupos unos 10 minutos para que preparen su interpretación. Deben elegir personajes, escribir diálogos breves (si es necesario) y hablar sobre cómo quieren desarrollar la escena. 5. Después del tiempo de preparación, cada grupo representará sus situaciones. 6. Los alumnos entablarán un breve debate en el que darán respuestas colectivas a algunas de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué te ha parecido la actividad? - ¿Cuál fue el personaje más difícil de interpretar? ¿Por qué? - ¿Es importante el papel de los compañeros? ¿Por qué? - ¿Qué se puede hacer para ayudar a las personas que acosan a cambiar su comportamiento? - ¿Qué ocurre si nadie detiene a los acosadores? ¿Qué le sucede al acosador? ¿A la comunidad? - ¿La actividad te ha hecho ver el acoso o el ciberacoso de otra manera? - ¿Te ha hecho pensar que podrías responder de otra manera en el futuro? - ¿Qué puedes hacer contra el ciberacoso? |
| Reflexión y evaluación | <p>La reflexión y la evaluación de este ejercicio tendrán lugar durante la actividad mediante la observación de las representaciones y el análisis de sus respuestas a las preguntas de resumen propuestas. Los <i>role plays</i> también permiten evaluar hasta qué punto los alumnos comprenden y pueden aplicar lo aprendido, como indica su comportamiento. El profesor también debe invitar a los alumnos a reflexionar sobre cómo ha contribuido el uso de esta rutina de representación a su concienciación sobre el problema.</p> |
| Consejos para el profesor | <ul style="list-style-type: none"> - Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para el <i>role play</i>. - Asegúrate de que eres consciente de las posibles tensiones en el grupo antes de llevar a cabo la actividad. Es posible que tengas que modificar el escenario para que no refleje ninguna actitud negativa hacia las personas del grupo. En particular, puedes cambiar la nacionalidad de Ahmed o los comentarios de Albert, etc. |

| | |
|--------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Tenga en cuenta que algunos alumnos no encontrarán seguro el ambiente creado por los <i>role plays</i>. Si las representaciones despiertan emociones fuertes entre los participantes, puede ser útil realizar otra actividad breve antes de las preguntas de recapitulación para permitirles distanciarse de sus papeles. - Procura no emitir tu propio juicio sobre ninguno de los comportamientos de los escenarios creados: en su lugar, utiliza preguntas para hacer ver a los participantes un punto de vista diferente. Es importante que los participantes se sientan libres para hablar con sinceridad sobre sus propias actitudes o comportamientos, incluidas las dificultades que puedan sentir en relación con la presión de grupo. |
| Referencias | Esta actividad se basa en una actividad específica "Play it Again" utilizada en el manual "Bookmarks" para combatir la incitación al odio en línea del Consejo de Europa. |

Sesión 2, Paso 2

Actividad de REFLEXIÓN. Un decálogo para la acción. 10 min.

- Después de participar en el debate suscitado por las preguntas del *role play*, y antes de que los alumnos empiecen con la actividad de evaluación del Módulo, sería estupendo que realizaran una actividad de reflexión final individual.
- Diles que a lo largo del Módulo 4 han aprendido muchas cosas (qué es la libertad de expresión y la incitación al odio, el problema o dilema con las redes sociales, o cómo afrontar el acoso escolar y el ciberacoso, etc.) y han participado en diferentes actividades y dinámicas de pensamiento. Explícales que ahora tienen que resumir todo lo que tienen en la cabeza después de estas 6 sesiones en un "Decálogo para la acción".
- Diles que tienen que pensar y escribir 10 acciones o sugerencias o consejos o pensamientos que tengan como objetivo producir un cambio en la vida de los jóvenes. Por supuesto, las 10 ideas deben estar relacionadas con los temas tratados en el módulo.

Sesión 2, Paso 3

Actividad de EVALUACIÓN. 10 min.

Fin de la Lección 3

Seguimiento

MINI-PROYECTO. Campaña "¡Piensa antes de hablar!"

| | |
|----------------------|---|
| Tarea | <ul style="list-style-type: none"> - Idea una campaña "Piensa antes de hablar" para informar a la comunidad escolar sobre las cosas que has aprendido en el Módulo 4 y que consideras más importantes. - La campaña puede ser un vídeo corto, un cartel grande, una infografía para subir a las redes sociales o incluso un producto más creativo como una canción, un cómic, un poema, etc. |
| ¿Qué incluir? | <ul style="list-style-type: none"> • Eslóganes positivos, dibujos, imágenes, citas, gráficos, testimonios, etc. que resuman las ideas que te gustaría que la gente conociera. • Puede seleccionar el tema relacionado con el Módulo 4 por el que le gustaría hacer campaña. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Campaña contra el "discurso del odio" ○ Campaña contra el "Bullying" y/o el "Cyberbullying". ○ Campaña sobre el uso seguro y prudente de las Redes Sociales. ○ Campaña sobre el uso de la libertad de expresión como derecho humano. <p>Puedes incluir (o inspirarte en) algunas de las actividades que creaste durante el módulo (Árboles de discursos de odio, Mapas mentales, etc.)</p> |
| ¿Cómo? | <ul style="list-style-type: none"> - Individual o en grupos de 2/3 personas - No seas tímido y demuestra tu creatividad. Esta es tu campaña. Tienes que concienciar a la gente sobre la realidad social de la que te gustaría hablar. |
| Evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - Coevaluación (rúbrica para los alumnos) - Rúbrica del profesor |

Evaluación del Módulo 4

Criterios de evaluación

Los alumnos son capaces de:

- Identificar las diferentes formas en que expresamos nuestros pensamientos y emociones y cómo esto puede influir o ser influido por los demás.
- Analizar críticamente puntos de vista opuestos para formarse una opinión propia.
- Comunicarse con claridad, eficacia y confianza en uno mismo.
- Reconocer y respetar las opiniones de los demás.
- Identificar la manipulación de las redes sociales.
- Utilizar las redes sociales de forma crítica, prudente y segura.
- Identificar y prevenir la incitación al odio.
- Evaluar las consecuencias de nuestras acciones y discursos.
- Utilizar el derecho a la libertad de expresión de forma respetuosa y constructiva.
- Promover la inclusión social en la vida cotidiana.
- Comprender las necesidades y sentimientos de los demás para prevenir situaciones de (ciber)acoso.
- Desarrollar la inteligencia emocional y la empatía.
- Aplicar rutinas de pensamiento crítico para analizar la realidad y resolver problemas.

Procedimientos de evaluación (véase la Sección 5 - Evaluación General)

La aplicación del Módulo 4 será evaluada tanto por los profesores como por los alumnos, tal y como se describe en la "Sección 5 - Evaluación General" y en el protocolo de evaluación específico preparado por Collegium Balticum.

Evaluación del profesorado

Se basará en la observación general y en un cuestionario centrado en:

- El desarrollo y los resultados de las actividades de los alumnos.
- Su implicación y participación en las actividades.
- Su implicación en los procesos de toma de decisiones y pensamiento crítico.
- La consecución de los objetivos del módulo.

Evaluación de los alumnos

Se basará en:

- Un portafolio digital personal creado en Padlet. El alumno incluirá documentación (escrita y gráfica) sobre el desarrollo general de las clases, su propio trabajo, lo que ha aprendido, lo que más le ha impactado, etc. (ver Sección 5 - Evaluación General)
- Satisfacción del alumno con el transcurso de las clases y el tipo de actividades - cuestionario de satisfacción

MÓDULO 5

CONCIENCIACIÓN SOBRE LA SOSTENIBILIDAD A TRAVÉS DE LA NARRACIÓN DIGITAL

Concienciación sobre la sostenibilidad a través de la narración digital

La narración de historias (*storytelling*) se utilizará como metodología innovadora para que los alumnos comprendan la importancia de la sostenibilidad.

Utilizaremos mapas mentales, vídeos y plataformas para impartir conocimientos sobre sostenibilidad al tiempo que ponemos en práctica la estructura de la narración historias.

Objetivos generales

Los objetivos generales del Módulo 5 son desarrollar la concienciación de los estudiantes respecto a la sostenibilidad para que sean capaces de tomar decisiones más ecológicas tanto para ellos mismos como para el entorno en el que viven, así como permitir a los estudiantes adquirir competencias en la narrativa digital para que sean capaces de crear sus propias historias digitales.

 250 min. (5 horas)

Material necesario



Descarga
los recursos

LECCIÓN 1
PISANDO EN VERDE
50 min. (1 sesión)

LECCIÓN 2
¿QUÉ PODEMOS HACER... Y CÓMO?
50 min. (1 sesión)

LECCIÓN 3
QUE EMPIECE LA HISTORIA
50 min. (1 sesión)

LECCIÓN 4 É
ÉRASE UNA VEZ...
50 min. (1 sesión)

LECCIÓN 5
¡LA OBRA MAESTRA!
50 min. (1 sesión)

Un monitor/proyector conectado a un PC/portátil/tableta
Acceso a Internet
Pen drive (si es necesario)
Presentaciones PPT y vídeos
Hojas de papel en blanco
Rotuladores y bolígrafos
Rotafolios
Toolkit del alumno
Cuaderno de ejercicios del alumno
Tabletas



Al final del módulo los participantes serán capaces de:

- Identificar los principales problemas relacionados con la sostenibilidad en la Europa actual.
- Apreciar la necesidad de adoptar hábitos y acciones sostenibles.
- Aplicar correctamente los elementos del *storytelling* a sus propias historias digitales.
- Trabajar de forma cooperativa respetando las opiniones de los demás.
- Diferenciar qué aspectos de la vida pueden considerarse sostenibles o no.
- Comprometerse a vivir de una manera más sostenible de acuerdo con las competencias y conocimientos adquiridos.
- Comprender la importancia de nuestras decisiones y acciones.
- Evaluar las propias decisiones con la conciencia adquirida.

Lección 1

Pisando en verde Duración: 50 min.

En esta lección vamos a adentrarnos en el tema de la sostenibilidad dando los primeros conocimientos y fomentando el debate.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Introducción / Calentamiento. 5 min.

Introducción a la primera lección. Preparación para el cálculo de la huella de carbono rellenando cuestionarios en páginas web. Por el momento, no se ofrece ninguna información adicional sobre lo que es la huella de carbono, ni sobre la sostenibilidad en sí.

Paso 2. Cálculo de la huella de carbono y debate. 20 min.

Cada participante responde a un cuestionario online (<https://www.footprintcalculator.org/> o <https://footprint.wwf.org.uk/#/>) sobre su estilo de vida. La sinceridad es crucial, así que cada uno ha de hacerlo por su cuenta. Se pueden presentar los resultados, pero no es obligatorio. Debate sobre los resultados del cuestionario. ¿Cómo te hace sentir? ¿Te sorprende? ¿Esperabas este resultado?

Paso 3. ¿En qué consiste la narración de historias? 10 min.

Breve explicación de qué es la narración (*storytelling*) digital utilizando presentaciones de PowerPoint y vídeos como ejemplo de narración digital centrada en diversos temas. (Se puede utilizar cualquier vídeo relacionado con el *storytelling*).

Paso 4. ¿Qué es la sostenibilidad? 10 min.

Marco teórico de la sostenibilidad mediante presentaciones en PowerPoint y vídeos sobre la sostenibilidad.

Paso 5. Debate final. 5 min.

Debate general sobre el mundo que nos rodea (¿cuál es el comportamiento con respecto al medio ambiente en tu familia, escuela, grupo de amigos?)

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Una pizarra o rotafolios, hojas y rotuladores para el rotafolios
Ordenadores para todos los participantes
Mesa redonda/sala para estar en círculo

Recursos

[Video 1](#)

Sesión 1, Paso 1

Introducción. Calentamiento. Cuestiones organizativas. 5 min.

El profesor pide a los alumnos que accedan a una página web para realizar el cuestionario (véase "Información general"). El profesor también realiza el cuestionario para marcar el ritmo de respuestas y para tener sus propios resultados que mostrar al final.

Sesión 1, Paso 2

Cálculo de la huella de carbono y debate. 20 min.

| | |
|---|--|
| Fines y objetivos | Los objetivos de esta actividad son concienciar sobre el propio estilo de vida y fomentar la comprensión de posibles soluciones. Cada participante responde a un cuestionario en línea (https://www.footprintcalculator.org/ o https://footprint.wwf.org.uk/#/) sobre su estilo de vida. Tras este ejercicio, el profesor dirige el debate. |
| Recursos | Ordenadores para todos los participantes |
| Descripción | Cada participante realiza un cuestionario sobre su estilo de vida sostenible. El profesor pide a los alumnos que introduzcan la dirección web en sus teléfonos u ordenadores: (www.footprintcalculator.org/ or https://footprint.wwf.org.uk/#/) La sinceridad es crucial, por lo que cada uno realiza el cuestionario de forma individual. Los resultados pueden presentarse o no. El profesor tutoriza a sus alumnos manteniéndose al margen. Es muy importante inducir una atmósfera de autorreflexión. El profesor debe estar disponible para responder a las preguntas que puedan plantear los alumnos. El profesor dirige la sesión, dando el tiempo adecuado para cada pregunta (es importante no extenderse demasiado para evitar el riesgo de dar respuestas más "cómodas"). Al final de los cuestionarios, el profesor puede investigar las emociones de los alumnos con la ayuda de estas preguntas: - ¿Cómo te sientes? - ¿Te sorprende? - ¿Esperabas este resultado? |
| Reflexión y evaluación | La reflexión sobre este ejercicio debe tener lugar justo después de terminar el ejercicio y no debe posponerse hasta la siguiente lección. Los alumnos deben compartir sus pensamientos y sentimientos con los demás bajo la supervisión del profesor. El debate pretende sacar a relucir cuáles son los hábitos de los estudiantes, qué acostumbran a hacer los alumnos en sus casas en relación con el consumo de energía, el desperdicio de alimentos, el reciclaje, etc. |
| Preguntas para la sesión de recapitulación | El objetivo de este paso es analizar el cuestionario y dar todas las respuestas de forma autónoma. El debate sobre los resultados vendrá después. |
| Consejos para profesores | - En este primer ejercicio se pide a los alumnos que escriban honestamente cuáles son sus hábitos familiares sobre un tema muy común y discutido como es la huella de carbono. Esto podría causar una especie de malestar en los alumnos. El profesor podría ser de gran ayuda hablando de sus propios hábitos. Mostrar también que los adultos pueden hacerlo mal o que tienen mucho que mejorar podría animar a los alumnos a escribir sobre sus propias situaciones. - A pesar de la seriedad del asunto, el profesor debe intentar que haya un ambiente relajado para que los alumnos se sientan cómodos y cooperen para un mejor resultado de la actividad. |

Sesión 1, Paso 3

¿Qué es la narración de historias o storytelling? 10 min.

El profesor ofrece una breve explicación de lo que es la narración digital. Ejemplo:

Desde que existen las personas, existen las historias. Desde las pinturas de las antiguas cuevas de Lascaux (¡puedes buscarlo en Google!) hasta las cuentos que de leen a los niños pequeños a la hora de dormir, las historias conforman nuestra historia y guían nuestro futuro.

Todos los días estamos rodeados de historias. Las noticias de la televisión, la radio y el periódico no son más que historias. Los libros religiosos están llenos de historias. Las lecciones que dan los profesores en la escuela suelen ser cuentos. Las canciones cuentan historias. Las imágenes cuentan historias. Las películas cuentan historias. Los cómicos hacen sus números con historias. Cuando le cuentas a un amigo algo que te ha pasado, le estás contando una historia. ¿Te acuerdas de la última historia que has escuchado? Piénsalo bien: ¡puede ser algo que acabas de oír hace unos minutos!

Algunas historias han durado cientos e incluso miles de años y se siguen contando. Las historias comenzaron con la tradición oral, es decir, se transmitían escuchándolas y volviéndolas a contar. Más tarde se empezaron a escribir, pero todavía nos gusta oírlas en voz alta. Los cuentos son poderosos. Pueden enseñar moral, es decir, los valores que el autor de la historia cree que la gente debería seguir.

Pueden enseñar historia. Pueden entretenernos. Pueden hacernos reflexionar sobre cosas que nunca antes habíamos pensado. Pueden hacernos reír. Pueden hacernos llorar. Contar historias es gran parte de lo que hace que las personas estén conectadas entre sí.

Las historias forman parte de todas las culturas. Las historias sobre nuestro país y su historia nos ayudan a sentirnos orgullosos (o no) de nuestra nación. Las historias sobre nuestros antepasados nos enseñan de dónde venimos y las cosas que tenemos en común con otras personas de nuestro entorno.

Seguro que tú también tienes tus historias favoritas. Tal vez sean historias sobre tu familia que te cuentan tus abuelos. Tal vez sean libros que has leído una y otra vez. ¿Cuál es tu historia favorita?

Un hombre llamado Robert Moss decía que los aborígenes australianos piensan que las historias importantes siempre buscan a la persona adecuada para contarlas, buscando al narrador como un animal que caza a su presa. ¿Crees que puede haber una historia buscándote a ti?

A continuación, deja un par de minutos para que los niños hablen acerca de ello, intervengan y conversen con el profesor.

Sesión 1, Paso 4

¿Qué es la sostenibilidad? 15 min.

En esta sección, el profesor debe dar una idea general del tema. Esto se hará mediante una primera explicación y, a continuación, un vídeo eficaz muy breve. Este vídeo intuitivo ayudará a los alumnos a fijar los contenidos previamente explicados por el profesor.

Qué se puede decir a los alumnos:

Sostenibilidad significa que un proceso o estado puede mantenerse a un determinado nivel durante el tiempo que se desee. El estudio de la ecología considera que la sostenibilidad se consigue mediante el equilibrio de las especies y los recursos de su entorno. Para mantener este equilibrio, los recursos disponibles no deben agotarse más rápido de lo que se generan de forma natural. Los ecosistemas y entornos sanos son necesarios para la supervivencia de los seres humanos y otros organismos. Las formas de reducir el impacto humano negativo son la ingeniería química respetuosa con el medio ambiente, la gestión de los recursos medioambientales y la protección del medio ambiente. Se obtiene información valiosa de la informática ecológica, la química ecológica, las ciencias de la tierra, las ciencias medioambientales y la biología de la conservación. Además, la economía ecológica estudia los campos de la investigación académica cuyo objetivo es abordar las economías humanas y los ecosistemas naturales.

Los modos de vida más sostenibles pueden adoptar muchas formas, desde la reorganización de las condiciones de vida (por ejemplo, ecoaldeas, ecomunicipios y ciudades sostenibles), la revalorización de los sectores económicos (permacultura, construcción ecológica, agricultura sostenible) o las prácticas laborales (arquitectura sostenible), utilizando la ciencia para desarrollar nuevas tecnologías (tecnologías verdes, energías renovables y energía de fisión y fusión sostenible), o diseñar sistemas de forma flexible y reversible, ajustando los estilos de vida individuales para conservar los recursos naturales. A pesar de la creciente popularidad del uso del término "sostenibilidad", se ha cuestionado y se sigue cuestionando la posibilidad de que las sociedades humanas alcancen la sostenibilidad medioambiental, a la luz de la degradación medioambiental, el cambio climático, el consumo excesivo, el crecimiento demográfico y la búsqueda por parte de las sociedades de un crecimiento económico ilimitado en un sistema cerrado.

Tras esta explicación, el profesor puede dedicar un par de minutos a recoger las impresiones de los alumnos.

Cuando haya terminado, se reproducirá este vídeo: <https://study.com/academy/lesson/what-is-sustainability-lesson-for-kids.html>

Sesión 1, Paso 5

Debate final. 5-10 min.

Se entablará un debate general sobre el mundo que nos rodea. El profesor puede inspirarse en las preguntas siguientes o simplemente dejar que el debate entre los alumnos surja espontáneamente.

- *¿Cuál es el comportamiento respecto al medio ambiente en tu... familia, escuela, grupo de amigos?*
- *¿Qué acciones harías de forma diferente?*
- *¿Por qué no lo has hecho todavía?*
- *¿Qué mundo -entorno- imaginas tener a tu alrededor? ¿Cómo trabajarías para tenerlo?*
- *¿Qué crees que vale o no vale la pena hacer?*
- *¿Por qué?*

Fin de la Lección 1

Lección 2

¿Qué podemos hacer... y cómo?

Duración: 50 min.

En esta lección profundizaremos en el tema e intentaremos afianzar los conocimientos adquiridos previamente.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Introducción. 5 min.

Introducción a la segunda lección, preguntando brevemente a los alumnos si pueden nombrar algunos retos en términos de sostenibilidad o si saben qué es la Estrategia 2030 de la UE.

Paso 2. Los retos actuales de la sostenibilidad. 10 min.

Marco teórico sobre los mayores desafíos a los que nos enfrentamos, una breve explicación de los objetivos de la Estrategia de la UE para 2030 (que se explicarán más adelante con un juego) mediante presentaciones en PowerPoint y vídeos basados en la narración de historias: "¿Qué es el desarrollo sostenible?" como primer vídeo, para señalar por qué es importante este tema; "El ciclo de vida de una camiseta" como segundo vídeo-relato sobre la ropa y su impacto en el medio ambiente y la sostenibilidad.

Paso 3. Juego Go Goals! 10 min.

Juego de mesa disponible gratuitamente en <https://games4sustainability.org/gamepedia/go-goals/>. Pueden jugar hasta 10 alumnos y se necesita un moderador (profesor). El juego de mesa "Go-Goals!" ayuda a los niños a comprender los Objetivos de Desarrollo Sostenible, cómo afectan a sus vidas estos desafíos y qué pueden hacer cada día para ayudar a alcanzar los 17 Objetivos para 2030.

Paso 4. Narración digital. ¡El plan! 25 min.

Explique la estructura de una historia utilizando la hoja en blanco que se ofrece a continuación. Divida la clase en diferentes grupos: cada grupo va a elaborar una historia sobre temas de sostenibilidad. Han de elegir un "escritor" (que toma notas) y un "orador" (que se relaciona con los profesores y los demás equipos). Todos los participantes del equipo actúan también "cuentacuentos" que aportan y recogen ideas durante esta primera fase.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Una pizarra o rotafolios, hojas y rotuladores para el rotafolios
Juego de mesa impreso en la versión más grande posible
Tarjetas impresas
1 Dado
Fichas para cada jugador
Mesa redonda/sala para estar en círculo

Recursos

[Video 2](#)
[Plataforma de juego](#)

Sesión 1, Paso 1

Introducción. Cuestiones organizativas. 5 min.

En esta lección profundizaremos en el tema e intentaremos afianzar los conocimientos adquiridos previamente. El profesor preguntará brevemente a los alumnos si pueden nombrar algunos retos en materia de sostenibilidad o si saben qué es la Estrategia 2030 de la UE.

Sesión 1, Paso 2

Los retos actuales de la sostenibilidad. 10 min.

El profesor proporcionará una base teórica sobre los mayores desafíos a los que nos enfrentamos y una breve explicación de los objetivos de la Estrategia 2030 de la UE. Esta breve introducción puede ser la siguiente:

El desarrollo sostenible lleva mucho tiempo en el centro de la política europea. La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y sus 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) representan metas comunes sobre importantes cuestiones de desarrollo: la lucha contra la pobreza, la erradicación del hambre y la lucha contra el cambio climático, por nombrar algunos.

"Objetivos comunes" significa que conciernen a todos los países y a todas las personas: nadie queda excluido ni debe quedarse atrás en el camino necesario para conducir al mundo por la senda de la sostenibilidad.

El profesor anotará los objetivos principales en el rotafolios para que los objetivos estén a la vista de todos los alumnos. Los objetivos son:

- No a la pobreza
- Hambre cero
- Salud y bienestar
- Educación de calidad
- Igualdad de género
- Agua limpia y saneamiento
- Energía asequible y no contaminante
- Trabajo digno y crecimiento económico
- Industria, innovación e infraestructura
- Reducción de las desigualdades
- Ciudades y comunidades sostenibles
- Consumo y producción responsables
- Acción por el clima
- Vida submarina
- Vida de ecosistemas terrestres
- Paz, justicia e instituciones sólidas
- Alianzas para lograr los objetivos

Le sugerimos que reproduzca este vídeo corto para explicar la sostenibilidad desde otra perspectiva: "¿Qué es el desarrollo sostenible?" <https://www.youtube.com/watch?v=7V8oFI4GYMY>

Sesión 1, Paso 3

¡Vamos goles! 15 min.

| | |
|--|---|
| <p>Fines y objetivos</p> | <p>Mientras se introduce el tema, los alumnos pueden jugar al juego de mesa disponible gratuitamente en https://games4sustainability.org/gamepedia/go-goals/</p> <p>Pueden jugar con el apoyo de un moderador (profesor). El juego de mesa "Go-Goals!" ayuda a los niños a comprender los Objetivos de Desarrollo Sostenible, cómo afectan a sus vidas estas metas globales y qué pueden hacer cada día para ayudar a alcanzar los 17 Objetivos para 2030.</p> <p>Otros objetivos de este ejercicio son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sensibilizar sobre la sostenibilidad - trabajar en equipo con los compañeros de clase - fomentar la comprensión de posibles soluciones |
| <p>Recursos</p> | <p>Juego de mesa, dados, fichas (el propio juego de mesa, los dados y las fichas deberán estar disponibles al comienzo de la clase).</p> |
| <p>Descripción</p> | <p>Los profesores tendrán que dividir la clase en grupos y asignar distintos papeles, en función del número de alumnos que haya en el aula. La sugerencia es crear tres grupos pequeños en los que cada alumno, al azar, participe activamente en el juego. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El grupo de los jugadores (en el que cada participante, uno tras otro, lanzará los dados) - El grupo cuyos participantes tienen las cartas y hacen preguntas - El grupo cuyos participantes responderán a las preguntas <p>Una vez establecidos los grupos, el juego es muy intuitivo:</p> <p>Hay 63 espacios en el tablero de juego. Los jugadores avanzan el número de casillas determinado tirando un solo dado. Cada jugador coloca su ficha en el campo de inicio. Por turnos, los jugadores tiran los dados y mueven sus fichas hacia adelante el número de espacios indicado en los dados. Si un jugador cae al final de una escalera, puede subir inmediatamente a la parte superior. Si un jugador cae en la parte superior de un tobogán de agua, se desplaza inmediatamente a la parte inferior del tobogán. Si un jugador cae en el campo de un Objetivo de Desarrollo Sostenible (1-17), puede robar una carta correspondiente al número del objetivo. Otro jugador debe leer la pregunta de la tarjeta. Una respuesta correcta del extractor de tarjetas permitirá al jugador volver a tirar los dados.</p> <p>El primer jugador que llegue al campo "2030" ¡es el ganador! Si un jugador tira el número requerido, debe dar un paso adelante hacia el campo '2030' y luego retroceder el número de espacios sobrante.</p> |
| <p>Reflexión y evaluación</p> | <p>El profesor tomará nota de la discusión que surja durante el juego, así como de las respuestas de los alumnos, para utilizarlas más tarde en un debate posterior. La implicación de los alumnos será un indicador de éxito, más que tener un alto índice de respuestas correctas.</p> |
| <p>Consejos para profesores</p> | <p>Los profesores deben dejar que el ambiente sea lúdico, para que los alumnos se identifiquen en el papel de jugadores (y ya no de estudiantes) y se impliquen en el juego. Una buena participación también ayudará al debate y llevará a los alumnos a hacer una lluvia de ideas, formar equipos, fomentar sus relaciones y mejorar su capacidad de pensamiento crítico.</p> |

Sesión 1, Paso 4

Narración digital. ¡El plan! 20 min.

En esta sección la clase se mantendrá en grupos - cada grupo va a elaborar la estructura de una historia sobre temas de sostenibilidad. Que elijan a un "escritor" (que tome notas) y a un "orador" (que se relacione con los profesores y los demás equipos). Todos los participantes del equipo actuarán también como "cuentacuentos". Deberán hacer una lluvia de ideas y acumular ideas durante esta primera fase. El profesor puede inspirar a los alumnos con las siguientes preguntas.

Propuesta:

- ¿Quiénes son los personajes principales de tu historia? ¿Qué edad tiene el protagonista? ¿Cuál es el trasfondo de tu personaje?
- ¿A qué retos se enfrenta? ¿Con qué luchan?
- ¿A qué opciones se enfrentan? ¿Cómo deciden?
- ¿Qué deciden hacer? ¿Por qué? ¿Cuál será la causa?
- ¿Qué podrían sacar otros de la historia? ¿Cuál es el significado de la historia? ¿Cuáles son las principales lecciones o moralejas? ¿Qué mensaje quieres transmitir?

En este paso, los alumnos tendrán que hacerse una idea general de su historia y de su estructura. La profundización vendrá después.

Ejemplo de historia:

David es un niño que vive en un tranquilo pueblecito rural del centro de Italia. Es alumno de 5º curso en su escuela. Un día, su clase tiene que ir a casa e iniciar una conversación familiar sobre medio ambiente, sostenibilidad y, en general, la salud del planeta, y volver al colegio al día siguiente para debatirlo con sus compañeros y profesores. David está muy contento de ir a casa con esta tarea y preguntar a sus padres qué saben, qué piensan. Esa noche, durante la cena, la discusión es muy intensa. David tiene muchas preguntas para sus padres, y ellos le dan muchas buenas aportaciones sobre cómo vivir de forma más sencilla en este planeta. Parte de la discusión se centra en el ahorro de agua, la agricultura intensiva y también la contaminación por basura. David se va a dormir con muchas ideas sobre cómo ser más amable y se queda dormido soñando con distintas acciones posibles. De camino al colegio, al día siguiente, David está muy entusiasmado y espera a ir al colegio para discutir con sus amigos. Por el camino, al mirar sus pasos, David se da cuenta de que está pisando colillas de cigarrillos, tapones de botellas, trozos de papel y de envoltorios de plástico... ¡¡¡¡caramba!!! la basura está por todas partes. Ese día en el colegio David no sólo cuenta la discusión que tuvo con su familia sino que, antes de que suene el timbre, levanta las manos y dice: "¡Profesor! ¿Qué tal si creamos un grupo para recoger la basura de la calle? Hay mucha por todas nuestras calles, ¿te has dado cuenta?". En ese momento, Lily levanta las manos tímidamente y dice: "David, siempre he querido hacer esto, ¡creo que deberíamos intentarlo!".

Suena el timbre, algunos de los compañeros dudan si salir o no del aula, ¡les gusta la idea de David y quieren participar! El profesor está muy contento y agradecido por este resultado y decide ayudarles y guiarles por el pueblo para sus "saqueos de basura".

Fin de la Lección 2

Lección 3

¡Que empiece la historia!

Duración: 50 min.

En esta lección conoceremos la estructura, el objetivo y el núcleo de la narración de historias.

Sesión 1, 50 min.

Paso 1. Introducción. 5 min.

Breve introducción a la tercera lección, en la que se explica el término de "buenas prácticas" y se pide un ejemplo de buenas prácticas en el tema de la sostenibilidad.

Paso 2. Buenas prácticas en sostenibilidad. 10 min.

En primer lugar, deben presentarse algunos antecedentes teóricos sobre el tema de las buenas prácticas (utilizando PowerPoint). Los ejemplos de buenas prácticas deben ser de todo el mundo, pero también cercanos a los alumnos (su ciudad, país, ...). La narración de historias de esta lección se centra en la "sostenibilidad alimentaria" como la forma más sencilla de adquirir comportamientos sostenibles para este grupo de edad. La narración se realizará a través de dos vídeos (que pueden sustituirse): "Narración digital: ¿qué comes?"

como primer vídeo, para que los alumnos comprendan este término; y "¿Qué hace falta para tener tu comida favorita en el plato?" como segundo para despertar su interés y añadir algo de emoción.

Paso 3. Mapa mental y debate. 15 min.

Crear un mapa mental consistente en los beneficios de la sostenibilidad como un estilo de vida. Se realizará de forma conjunta por el grupo, utilizando <https://bubbl.us/> (se trata de una especie de lluvia de ideas): "¿Qué es?, cómo ser más sostenible, cómo cambiar tu vida cotidiana para ayudar a la Tierra," etc. En este momento, se diseñará un mapa mental compuesto por todas las ideas que cada alumno haya contribuido.

Paso 4. La historia adquiere consistencia 20 min.

Continúa el proceso de narración, los alumnos añaden detalles, contenidos, dibujos a su historia.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Mesa redonda/sala para estar en círculo

Recursos

[Creador de mapas mentales](#)
[Video](#)

Sesión 1, Paso 1

Introducción. Cuestiones organizativas. 5 min.

Breve introducción a la tercera lección, en la que se explica el término de buenas prácticas/mejores prácticas:

Una "mejor práctica" puede describirse así: un método de trabajo o conjunto de métodos de trabajo que se acepta oficialmente como el mejor para utilizar en una empresa o industria concreta, y que suele describirse formalmente y con detalle. Es el mejor ejemplo en el que inspirarse, es el mejor modelo a seguir o el mejor desarrollo de una idea o un proyecto.

Sesión 1, Paso 2

Buenas prácticas de sostenibilidad. 10 min.

En esta sección, el objetivo del profesor es adentrar a los alumnos en el tema de la "sostenibilidad alimentaria". El profesor puede introducir el tema así:

Para ser sostenible, la agricultura debe satisfacer las necesidades de las generaciones presentes y futuras, garantizando al mismo tiempo los beneficios, la salud medioambiental y la equidad social y económica. La alimentación y la agricultura sostenibles contribuyen a los cuatro pilares de la seguridad alimentaria -disponibilidad, acceso, utilización y estabilidad- y a las dimensiones de la sostenibilidad (medioambiental, social y económica).

Esta breve introducción dará paso a un debate, un momento teórico de lluvia e intercambio de ideas, en el que los alumnos podrán plantear preguntas y dar respuestas sobre su comprensión del tema.

A continuación se reproduce este vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=DJx7MySikZI>

El profesor anima ahora el debate entre los alumnos formulando preguntas. Ejemplos de preguntas:

- ¿Cómo podemos avanzar hacia un sistema alimentario más sostenible?
- ¿Qué harías en la práctica para mejorar la situación del suministro de alimentos en tu país?

Las posibles respuestas o puntos de atención son:

- Mejores conocimientos técnicos sobre el impacto medioambiental de los alimentos
- Estimular la producción sostenible de alimentos
- Fomento del consumo sostenible de alimentos
- Reducción del desperdicio y las pérdidas de alimentos
- Mejorar la coherencia de la política alimentaria
- Impulsar el suministro de km cero
- Impulsar la concienciación sobre la estacionalidad

Sesión 1, Paso 3

Mapa mental y debate. 15 min.

Todos los estudiantes utilizarán <https://bubbl.us/> para contribuir a crear un mapa mental. El monitor del ordenador del profesor se proyectará en una pantalla más amplia para que los alumnos puedan ver el mapa. El profesor será el único que escriba en la aplicación del mapa mental, ya que el único esfuerzo que se pide a los alumnos es que aportan ideas para crearlo y rellenarlo.

El profesor apoyará y dirigirá la creación del mapa formulando preguntas específicas.

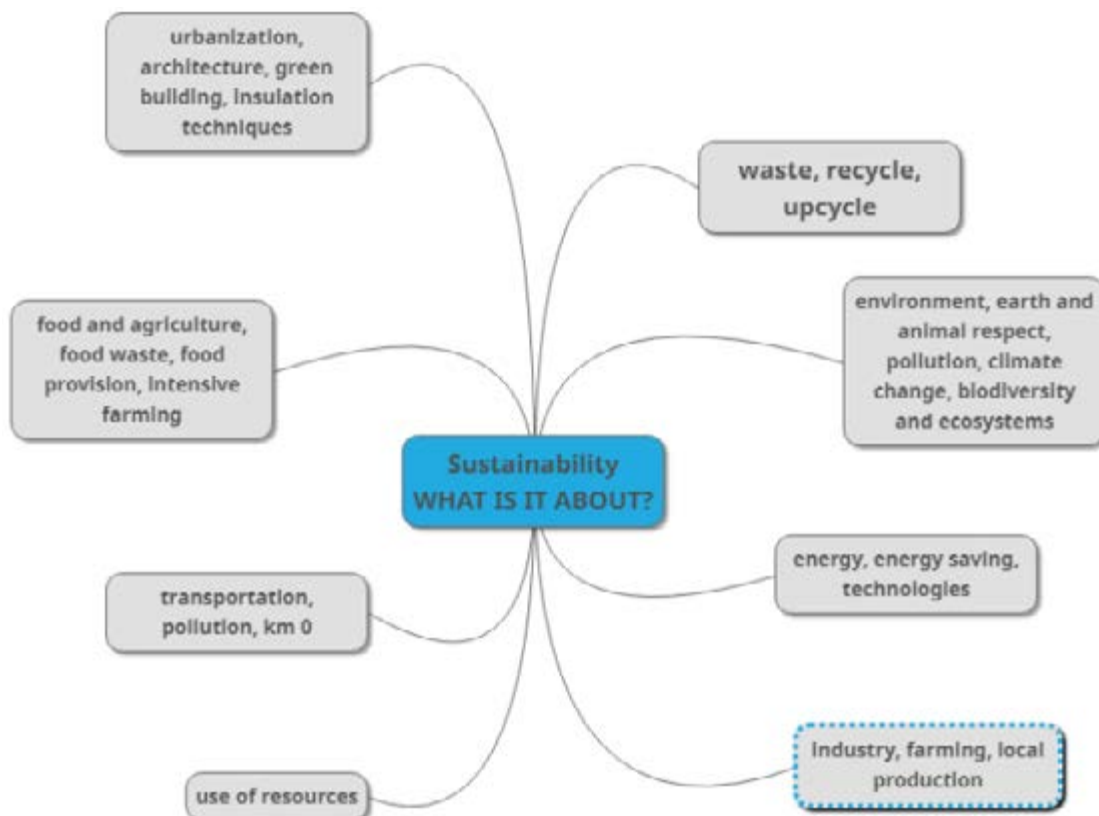
Las primeras "respuestas de salida" para las ramas tendrán que ser redirigidas a categorías específicas de respuestas, como se muestra en el mapa mental de abajo. Cualquier otra salida de respuestas será el resultado de la lluvia de ideas y reflexiones de los alumnos (no se hará en esta sesión).

PREGUNTA 1 – punto central: **SOSTENIBILIDAD, ¿DE QUÉ SE TRATA?**

Respuestas por categorías, primeras ramas: alimentación y agricultura, medio ambiente, contaminación, transportes, uso de recursos, industria, energía, urbanización.

En esta primera sesión, nuestro objetivo es crear sólo el primer conjunto de ramas. El trabajo posterior se hará más adelante.

Ejemplos de mapas mentales:





Sesión 1, Paso 2

La historia gana consistencia. 20 min.

Después de haber colocado el mapa mental a un lado y de haber trabajado y refrescado los principales focos de sostenibilidad, los alumnos volverán a reunirse en grupos para avanzar con el proceso de narración/creación de su historia. En esta sesión los alumnos añaden detalles, contenidos y dibujos a su historia.

El profesor puede ayudarles con preguntas adicionales como las siguientes:

- ¿Qué es lo que más asusta al protagonista?
- ¿Cuál es el concepto o línea central?
- ¿En qué mundo vive el héroe al principio?
- ¿Dónde comienza la historia?
- ¿Cuál es el final de mi historia?
- ¿Quiero impactar a la gente con esta historia?
- ¿Quiero inspirar a la gente?
- ¿Cómo puedo poner más de mí y de mis experiencias vitales en esta historia?

Fin de la Lección 3

Lección 4

Érase una vez... Duración: 55 min.

En esta lección transformaremos la teoría en práctica creando nuestra historia digital sobre la sostenibilidad.

Sesión 1, 55 min.

Paso 1. Finalización del mapa mental. 10 min.

Esta vez los alumnos completarán su mapa mental y darán su contribución final al mismo. El profesor repasará todo el mapa, haciendo hincapié en los conceptos principales.

Paso 2. Antes de volverse digital... ¡contémosla! 20 min.

Las historias están casi terminadas. Los oradores mostrarán a otros grupos sus resultados, contando la historia que han creado.

Paso 3. Transformación del texto escrito en relato digital. Parte 1. 25 min.

Creación de una historia digital a partir de un guión previamente elaborado en sitios web específicos, lo que ofrece la posibilidad de crear narraciones digitales, por ejemplo <https://www.storyjumper.com/> o <https://www.storyboardthat.com/>. Los alumnos trabajan juntos con la ayuda de su profesor (podrían elegir todo para la historia, pero hacer que el profesor incluya todo en la página web si tienen problemas).

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Pizarra o rotafolios, hojas y rotuladores para rotafolios
Ordenadores para los alumnos
Mesa redonda/sala para estar en círculo

Recursos

Plataforma
Hoja de trabajo para el formador
Mapa mental

Sesión 1, Paso 1

Finalización del mapa mental. 15 min.

Esta vez los alumnos completarán su mapa mental y harán una aportación final al mismo. Al igual que antes, el profesor será quien escriba el mapa proyectado en la pantalla, los alumnos serán protagonistas del mismo aportando ideas, adaptando las de sus compañeros, haciendo lluvia de ideas y cooperando para la finalización del mapa.

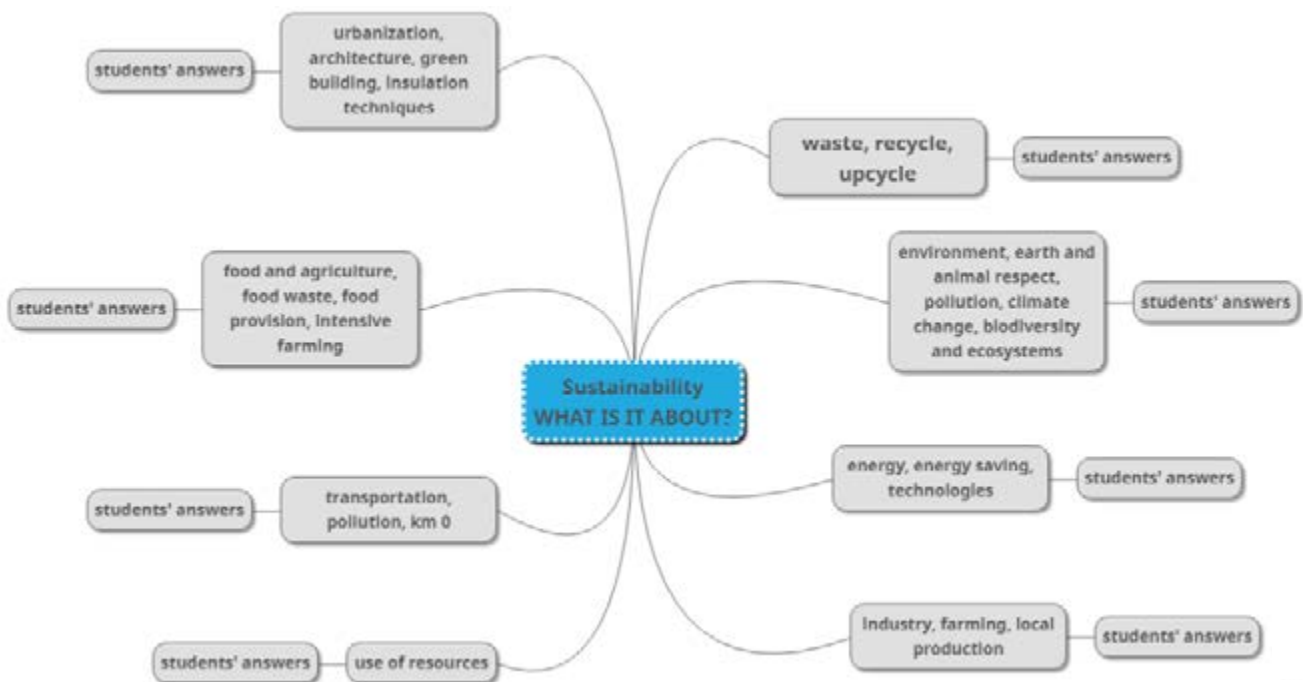
Después, el profesor repasará todo el mapa, haciendo hincapié en los conceptos principales.

Utilizando el mapa realizado previamente, en este punto el debate y la lluvia de ideas serán fomentados por el profesor, que utilizará preguntas aleatorias para estimular la creatividad y el pensamiento crítico de los alumnos con el fin de profundizar cada rama en sub-ramas.

- ¿Cómo podemos ser más sostenibles?
- ¿Cómo cambiarías tu vida cotidiana para ayudar a la Tierra?
- ¿Dónde compras tus alimentos? ¿Cómo vas al colegio?
- ¿Dónde compras tu ropa?
- ¿Con qué frecuencia te conectas? ¿Cuánta comida desperdiciáis tú y tu familia a la semana?

Nota para el profesor: En esta sesión, la lluvia de ideas es el principal objetivo y también la principal fuente de ideas. El profesor quiere que los alumnos discutan, comparen ideas y se hagan preguntas y respuestas. De este modo, los alumnos proporcionarán espontáneamente a los profesores las mejores aportaciones para el mapa mental..

Resultado del mapa mental:



Sesión 1, Paso 2

Antes de volverse digital... ¡Contémosla! 15 min.

En este punto, las historias están casi completas. El aula se convertirá ahora en una especie de escenario en el que, de forma aleatoria, los oradores mostrarán a otros grupos su resultado, contando la historia que han creado. En este momento es muy importante que los alumnos escuchen atentamente las historias de sus compañeros y, posiblemente, den sugerencias y pistas. Mientras escuchan las historias de los demás, los alumnos tendrán la oportunidad de repensar sus historias y corregir algunas incoherencias, si las hubiera. Esta sesión es muy importante porque muestra a los alumnos lo crucial que es escuchar a los demás, también para nosotros mismos.

Otros objetivos de esta actividad:

- Generar confianza y respeto. La escucha activa demuestra a la otra persona que te importa y te interesa lo que dice.
- Entender que las habilidades de comunicación no verbal, como el contacto visual, inclinarse o asentir con la cabeza, permiten a la otra persona saber que estás atento y escuchando de verdad. Esto permite a la persona ser más sincera y comunicativa. Es más probable que la gente hable abiertamente si se siente escuchada.
- Tener más posibilidades de comprender realmente la situación y poder hacer comentarios apropiados o críticas constructivas.
- Comprender que escuchando atentamente a los demás aprenderás, en lugar de suponer, lo que otros piensan y sienten.

Sesión 1, Paso 3

Transformación del texto escrito en relato digital. Parte 1. 20 minutos.

Creación de una historia digital a partir de un guión previamente elaborado en sitios web específicos, lo que ofrece la posibilidad de crear narraciones digitales, por ejemplo en <https://www.storyjumper.com/> o <https://www.storyboardthat.com/>. Los alumnos trabajan juntos con la ayuda de su profesor. Cada grupo tendrá un ordenador donde trabajar para crear la historia.

Como alternativa, los alumnos pueden crear una historia con herramientas más tradicionales, como fotos, presentaciones, vídeos, aplicaciones para móviles y dibujos de los que puedan hacer un vídeo. (Ejemplo: picmonkey, KineMatser)

Fin de la Lección 4

Lección 5

La obra maestra Duración: 50 min.

En esta lección, los alumnos disfrutarán de sus historias y escucharán los comentarios de sus compañeros.

Session 1, 50 min.

Paso 1. Transformación del texto escrito en relato digital. Paso 2. 20 min.

Los alumnos seguirán trabajando en los sitios web utilizados anteriormente para finalizar sus historias digitales.

Paso. La obra. 25 min.

Los alumnos tienen tiempo para ver sus obras maestras.

Paso 3. Intercambio de opiniones entre los alumnos. 5 min.

Los estudiantes intercambian críticas, comentarios y sugerencias para mejorar.

Materiales

Un monitor conectado a un PC/tableta
Pizarra o rotafolios, hojas y rotuladores para rotafolios
Ordenadores para los alumnos
Mesa redonda/sala para estar en círculo

Recursos

Plataforma

Sesión 1, Paso 1

Transformación del texto escrito en relato digital. Parte 2. 20 minutos.

Los alumnos seguirán trabajando en los sitios web utilizados anteriormente para finalizar sus historias digitales. El profesor seguirá orientándoles y apoyándoles cuando sea necesario. También es el momento de realizar los ajustes o correcciones finales.

Sesión 1, Paso 2

La obra. 20 min.

Los estudiantes tienen tiempo para ver sus obras maestras.

Como ya ocurrió anteriormente de forma no digital, los alumnos mostrarán ahora a sus compañeros sus resultados.

También en esta sesión se requiere la misma capacidad de escucha. Se pide a los alumnos que ayuden a sus compañeros en caso de que algo haya ido mal al subir el archivo.

Sesión 1, Paso 3

Intercambio de opiniones entre los estudiantes. 10 min.

Los alumnos intercambian críticas, comentarios y sugerencias de mejora. Debe ser un momento positivo y constructivo para intercambiar ideas y críticas.

El profesor mantiene el papel de mentor y guía a los alumnos en la conversación. Se pueden utilizar algunas preguntas para fomentar el debate. Ejemplos de preguntas:

- ¿Te ha gustado la historia?
- ¿Te imaginabas que acabaría así?
- ¿Es adecuado el protagonista?
- ¿Cambiarías algo en ella?
- ¿Cuáles son sus puntos fuertes? ¿Cuáles son sus puntos débiles?
- ¿Son adecuadas las imágenes?
- ¿La extensión y el lenguaje utilizados son apropiados?
- ¿Te imaginas la continuación de esta historia? ¿Cómo?

Fin de la Lección 5

Evaluación del Módulo 5

Criterios de evaluación

Los alumnos son capaces de:

- Identificar los principales problemas relacionados con la sostenibilidad.
- Comprender la importancia de un estilo de vida sostenible.
- Comprender el impacto de sus elecciones.
- Comprender el impacto humano en el planeta.
- Reconocer los comportamientos positivos y constructivos.
- Pensar en soluciones sostenibles.
- Evaluar los puntos de vista de los demás y tenerlos en cuenta.
- Escuchar las ideas de los demás con atención y empatía,
- Apreciar el valor de los distintos puntos de vista y tesis.
- Comunicarse con claridad y confianza en uno mismo.
- Trabajar eficazmente en equipo y cooperar.
- Utilizar estrategias de narración (digital) para analizar las distintas formas de resolver un problema.
- Utilizar el lenguaje de forma respetuosa y empática.

Procedimientos de evaluación (véase la Sección 5 - Evaluación general)

La aplicación del Módulo 5 será evaluada tanto por los profesores como por los alumnos, tal y como se describe en la "Sección 5 - Evaluación general" y en el protocolo de evaluación específico preparado por Collegium Balticum.

Evaluación del profesorado

Se basará en la observación general y en un cuestionario centrado en:

- Desarrollo y resultados de las actividades de los estudiantes.

- Su implicación y participación en las actividades
- Su implicación en los procesos de toma de decisiones y de pensamiento crítico.
- La consecución de los objetivos del módulo.

Evaluación de los alumnos.

Se basará en:

- Un portafolio electrónico personal creado en Padlet. El alumno incluirá documentación (escrita y gráfica) sobre el desarrollo general de las clases, su propio trabajo, lo que ha aprendido, lo que más le ha impactado, etc. (ver Sección 5 - Evaluación general)
- Satisfacción del alumno con el transcurso de las clases y el tipo de actividad - cuestionario de satisfacción

RECURSOS Y FICHAS DE TRABAJO

Fichas_Módulo2_Lección1_tarjetas-rol

Adolescente heterosexual blanco

Un chico discapacitado de 15 años que sólo puede moverse en silla de ruedas

Hija del director del banco local

Joven refugiado de Afganistán que quiere ser científico

Niña romaní (gitana) de 17 años que nunca terminó la escuela primaria

Hijo de madre soltera en paro

Hijo de maestra en paro en un país cuya nueva lengua oficial no dominas

Adolescente con esquizofrenia

Inmigrante ilegal de Malí

Adolescente con depresión

Una adolescente cuya piel, debido a la enfermedad genética, es demasiado oscura en determinadas zonas del cuerpo. También se le ven manchas oscuras en la cara

Adolescente seropositivo

Hija del propietario de una exitosa empresa de importación y exportación

Adolescente sorda

Modelo de origen africano

Adolescente ciego

Hijo del presidente de una organización juvenil política, cuyo partido "madre" está ahora en el poder

Hijo de un inmigrante chino que regenta un exitoso negocio de comida rápida

Hija del embajador americano en el país donde vives ahora

Niña árabe musulmana que vive con sus padres, devotos religiosos.

Niña criada por dos hombres homosexuales

Lesbiana de 18 años

Novia de un joven artista adicto a la heroína

Chico de 15 años internado en un correccional

Un chico de 16 años que vive en una casa de acogida porque ambos padres han muerto

Estudiante afroamericano

Una niña de 15 años, cuyo padre es adicto al alcohol

Joven de familia pobre, que tiene siete hermanos y hermanas

Joven sin hogar

Una chica de 18 años que acaba de salir de un centro de acogida

Un hijo de 19 años de un granjero de un pueblo remoto en las montañas

Fichas_Módulo2_Lección1_preguntas

Preguntas*, situaciones y acontecimientos que se leerán en voz alta durante la actividad "Da un paso adelante".

1. ¿Puedes tomarse vacaciones en su país de origen?
2. ¿Recibirías un trato justo de la policía durante la investigación de un robo?
3. ¿Puedes planificar formar una familia?
4. ¿Puedes acudir a un dentista para recibir tratamiento?
5. ¿Te sentirías seguro en la calle al anochecer?
6. ¿Puedes esperar recibir simpatía y apoyo de tu familia?
7. ¿Puedes hacerse socio del club de tenis de su localidad?
8. Pueden tus padres votar en las elecciones locales?
9. ¿Pueden tus padres pedir ayuda a tu casero si tu vecino monta jaleo todas las noches?
10. ¿Pueden tus padres inscribirte en un colegio?
11. ¿Puedes viajar libremente por los países de la UE?
12. ¿Puedes moverte libremente por la calle sin que nadie se te acerque o te acose?
13. ¿Puedes invitar a amigos a cenar a casa?
14. ¿Puedes decir que tu familia nunca ha tenido dificultades económicas graves?
15. ¿Dispone de una vivienda digna con ordenador (incluido el acceso a Internet) y televisión?
16. ¿Siente que tu lengua, religión y cultura son respetadas en la sociedad en la que vive?
17. ¿Sientes que tu opinión sobre cuestiones sociales y políticas importa, y que tus puntos de vista son escuchados?
18. ¿Otras personas te consultan sobre distintos temas?
19. ¿Sabes dónde acudir para pedir consejo y ayuda si los necesitas?
20. ¿Puedes decir que nunca te has sentido discriminado por su origen?
21. ¿Puedes decir que nunca te ha sentido discriminado por su religión?
22. ¿Puedes decir que nunca te ha sentido discriminado por razón de sexo?
23. ¿Dispones de una protección social y médica adecuada a sus necesidades?
24. ¿Puedes decir que tienes una vida interesante?
25. ¿Puedes decir que tienes una visión positiva de tu futuro?
26. ¿Sientes que puedes estudiar y seguir la profesión que elijas?
27. ¿Puedes celebrar las fiestas religiosas más importantes con tus familiares y amigos íntimos?
28. ¿Puedes ir al cine o al teatro al menos una vez a la semana?
29. ¿Puedes comprar ropa nueva al menos una vez cada tres meses?
30. ¿Sientes que tu competencia es apreciada y respetada en la escuela y en la sociedad donde vives?
31. ¿Puedes utilizar y sacar provecho de Internet?
32. ¿Puedes utilizar el transporte público?
33. ¿Puede entrar y utilizar las instalaciones públicas?
34. ¿Te sientes cómodo/a cogiendo de la mano a tu pareja/ besándola en público?
35. ¿Sientes que los demás te escuchan de verdad?
36. ¿Crees que tendrías la oportunidad de ser elegido presidente del consejo escolar o líder de tu comunidad local?
37. ¿Te sientes seguro en la escuela?
38. ¿Sientes que si tienes problemas recibirás apoyo de los profesores o de otros adultos que conoces?
39. ¿Sientes que si tienes problemas recibirás apoyo de tus amigos o de otras personas?
40. ¿Crees que te resulta fácil hacer nuevos amigos?
41. ¿Encuentras fácilmente en las redes sociales personas que te representen?
42. ¿Te sería posible entrenar al fútbol?

***Se trata de una amplia selección de preguntas que pueden leerse en voz alta. El profesor selecciona unas 15 para la clase en función de la composición del grupo y del contexto cultural en el que se utilice. El profesor también puede formular sus propias preguntas en sustitución de los ejemplos anteriores.**

Fichas_Módulo2_Lección2_Situaciones

Instrucción:

Analiza las siguientes situaciones y piensa en cuatro posibles soluciones - decisiones que podrían tomarse en cada situación. Escribe las consecuencias positivas y negativas de cada solución: su impacto en los protagonistas y en las personas de su entorno. Recuerda las consecuencias de las decisiones ahora y en el futuro, para la persona que toma la decisión y para otras personas de su entorno. Argumenta y explica qué opción crees que sería la mejor.

| Situación 1 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| Martyna acaba de mudarse a una nueva ciudad. No conoce ni a la gente ni la zona. Acaba de ver un cartel en el que se informa de que una organización local busca personas dispuestas a organizar un acto benéfico para una niña enferma. Martyna duda en ofrecerse voluntaria porque no recibirá dinero por ello. | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Situación 2 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|--|---------------------|---|
| Mientras caminas hacia el colegio te das cuenta de que en la parada del autobús un chico que no te gusta ha sido abofeteado en la cara por otro chico. Le ves sangre en la cara. ¿Qué haces? | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Situación 3 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|--|---------------------|---|
| <p>La prima de Anna, que le cae muy bien, está en silla de ruedas. Anna le invita a una fiesta de cumpleaños en la que también estarán presentes todos sus amigos. Pronto se entera de que su amigo Kamil quiere llevar a la fiesta a otro chico que le gusta mucho a Anna. A Anna le gustaría mucho que él también estuviera en su fiesta de cumpleaños, pero está preocupada porque ha oído a Kamil y a sus amigos burlarse de una chica discapacitada delante del colegio. Se pregunta qué hacer.</p> | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Situación 4 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| <p>Martin tiene 15 años y decide reciclar su ropa y comprar prendas en tiendas de segunda mano porque quiere ser responsable con el planeta y con las personas explotadas en las fábricas de ropa. Cuando sus amigos ven lo que hace y dónde se viste, empiezan a limitar su contacto con él. Martin se pregunta qué debería hacer, ya que ve que sus compañeros no hacen nada para proteger el planeta y se pregunta si él mismo puede hacer algo.</p> | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Tus notas:

| Situación 5 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|--|---------------------|---|
| Vas corriendo hacia el autobús, pero al salir del colegio ves una mochila tirada en el césped. ¿Qué haces? | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Situación 6 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| Al volver de la tienda ves a un anciano que apenas puede llevar una bolsa de la compra. ¿Qué haces? | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Tus notas:

| Situación 7 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| <p>Mónica ya no quiere ver sólo caras bonitas en Facebook o Instagram, así que a ella y a sus amigos les gustaría que sus publicaciones tuvieran valor para los demás. Se preguntan qué pueden hacer.</p> | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Situation 8 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|--|---------------------|---|
| <p>Ves a un alumno nuevo de tu clase sentado solo en el pasillo durante un recreo.</p> | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Tus notas:

| Situación 9 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| <p>Un amigo le pregunta a Jacob si le gustaría ayudar a recaudar fondos para el refugio de animales el fin de semana porque una persona de su equipo está enferma. Jacob ha prometido a sus abuelos que irá a visitarles el fin de semana. Jacob se pregunta qué hacer.</p> | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Situación 10 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| <p>A Patrick no le gusta su nuevo colegio. En su opinión, allí no pasa nada, no hay clubes de interés, ni actividades deportivas para los alumnos, y las excursiones se organizan poco. En el colegio, después de las clases, hay elecciones para el consejo escolar, pero Patrick quiere irse pronto a casa.</p> | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Tus notas:

| Situación 11 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| María se da cuenta de que en su casa se tira mucha comida. Se pregunta cómo cambiar esta situación. | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Situación 12 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| Alex tiene que hacer un gran proyecto para el final de la semana y algunos deberes para mañana. Al mismo tiempo, le gustaría ir esta noche a un partido de baloncesto con sus amigos, pero no está seguro de tener tiempo suficiente para terminar el proyecto. | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Tus notas:

| Situación 13 | Decisiones posibles | Consecuencias- incluyendo +/- impacto en el personaje principal y en los demás a su alrededor |
|---|---------------------|---|
| <p>A Maja le asignan un proyecto de clase. Ella puede elegir con quién quiere hacer el proyecto. Kamila se ofrece para hacerlo con ella, pero la última vez que trabajaron juntas no hizo la parte de la que era responsable. Maja se pregunta qué hacer.</p> | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Sus notas:

Fichas_Módulo2_Lección3_PerdidosMar_individual

Ficha de trabajo individual "Perdidos en el mar"

Nombre:

Grupo:

Se encuentra a la deriva en un yate privado en el Pacífico Sur. Como consecuencia de un incendio de origen desconocido, gran parte del yate y su contenido han quedado destruidos. El yate se hunde lentamente. Su ubicación no está clara debido a la destrucción del equipo de navegación crítico y a que usted y la tripulación estaban distraídos intentando controlar el incendio. Su mejor estimación es que se encuentra aproximadamente a mil millas al sur-suroeste de la tierra más cercana. A continuación encontrará una lista de quince artículos que están intactos y sin daños tras el incendio. Además de estos artículos, tienes una balsa salvavidas de goma con remos. La balsa es lo suficientemente grande como para transportarte a ti, a la tripulación y todos los artículos de la siguiente lista. El contenido total de los bolsillos de todos los supervivientes es un paquete de cigarrillos, varias cajas de cerillas y cinco billetes de un dólar. Su tarea consiste en clasificar los quince artículos siguientes en función de su importancia para la supervivencia. Coloque el número 1 junto al artículo más importante, el número 2 junto al segundo más importante, y así sucesivamente hasta el número 15, el menos importante.

| | |
|---|--|
| Sextante | |
| Espejo de afeitarse | |
| Bidón de unos 15 litros de agua | |
| Mosquitera | |
| Una caja de raciones de comida del ejército de EE.UU. | |
| Mapas del Océano Pacífico | |
| Cojín de asiento (dispositivo de flotación aprobado por la Guardia Costera) | |
| Lata de 6 litros de mezcla de aceite y gas | |
| Pequeña radio transistor | |
| Repelente de tiburones | |
| Seis metros cuadrados de plástico opaco | |
| Un litro de ron puertorriqueño de 80 grados | |
| Cinco metros de cuerda de nylon | |
| Dos paquetes de tabletas de chocolate | |
| Kit de pesca | |

Fichas_Módulo2_Lección3_PerdidosMar_grupo

Ficha de trabajo en grupo "Perdidos en el mar"

Grupo:

En tu subgrupo, clasifica los quince elementos siguientes en función de su importancia para la supervivencia. Cada miembro del subgrupo debe ponerse de acuerdo sobre la predicción de cada uno de los quince elementos de supervivencia antes de que forme parte de la decisión del subgrupo. El consenso es difícil de alcanzar. Por lo tanto, no todas las clasificaciones contarán con la aprobación total de todos. Como subgrupo, intente que todos los miembros del subgrupo estén al menos parcialmente de acuerdo con cada clasificación.

Aquí tienes algunas guías para alcanzar el consenso:

- Evita argumentar a favor de sus propios juicios individuales. Aborda la tarea basándote en la lógica.
- Evita cambiar de opinión si es sólo para llegar a un acuerdo y evitar conflictos. Apoya sólo las soluciones con las que puedes estar de acuerdo al menos en parte.
- Evita las técnicas "reductoras de conflictos", como el voto por mayoría, el promedio o el intercambio, a la hora de tomar una decisión.
- Considera las diferencias de opinión como una ayuda más que como un obstáculo en la toma de decisiones.

| | |
|---|--|
| Sextante | |
| Espejo de afeitar | |
| Bidón de 15 litros de agua | |
| Mosquitera | |
| Una caja de raciones de comida del ejército de EE.UU. | |
| Mapas del Océano Pacífico | |
| Cojín de asiento (dispositivo de flotación aprobado por la Guardia Costera) | |
| Lata de 5 litros de mezcla de aceite y gas | |
| Pequeña radio transistor | |
| Repelente de tiburones | |
| Seis metros cuadrados de plástico opaco | |
| Un litro de ron puertorriqueño de 80 grados | |
| Cinco metros de cuerda de nylon | |
| Dos paquetes de tabletas de chocolate | |
| Kit de pesca | |

Fichas_Módulo2_Lección3_hoja-respuestas

"Perdidos en el mar" - Hoja de respuestas y razonamientos.

Según los "expertos", los suministros básicos necesarios cuando una persona queda varada en medio del océano son artículos para llamar la atención y artículos para ayudar a la supervivencia hasta que lleguen los rescatadores. Los artículos para la navegación tienen poca importancia: incluso si una pequeña balsa salvavidas fuera capaz de llegar a tierra, sería imposible almacenar suficiente comida y agua para subsistir durante ese periodo de tiempo. Por lo tanto, de primordial importancia son el espejo de afeitarse y la lata de 5 litros de mezcla de aceite y gas. Estos artículos podrían utilizarse para la señalización de salvamento marítimo aéreo. De importancia secundaria son artículos como el agua y la comida, por ejemplo, el caso de las raciones C del Ejército de EEUU.

La clasificación de cada elemento se explica brevemente. Obviamente, estas breves explicaciones no representan todos los usos potenciales de los artículos especificados, sino más bien la importancia primaria de cada uno de ellos.

1. Espejo de afeitarse: fundamental para la señalización del rescate aéreo-marítimo.
2. La mezcla de aceite y gas flotará en el agua y puede encenderse con un billete de un dólar y una cerilla (obviamente, fuera de la balsa).
3. Bidón de 15 litros de agua - necesario para reponer la pérdida por transpiración, etc.
4. Una caja de raciones C del Ejército de los Estados Unidos - proporciona la ingesta básica de alimentos
5. Veinte metros cuadrados de plástico opaco - utilizado para recoger el agua de lluvia y proporcionar refugio ante los elementos.
6. Dos paquetes de tabletas de chocolate - una reserva de alimentos.
7. Kit de pesca - de menor rango que las chocolatinas porque "más vale pájaro en mano que ciento volando". No hay seguridad de que vayas a pescar nada.
8. Cinco metros de nylon - puede utilizarse para amarrar el equipo y evitar que se caiga por la borda.
9. Cojín de asiento flotante - si alguien cayera por la borda, podría funcionar como salvavidas.
10. Repelente de tiburones - es obvio.
11. Un litro de ron puertorriqueño que contiene un 80% de alcohol, suficiente para usarlo como posible antiséptico en caso de heridas; por lo demás, tiene poco valor; causará deshidratación si se ingiere.
12. Pequeña radio de transistores - de poco valor porque no hay transmisor (desafortunadamente, estás fuera del alcance de tus emisoras de radio favoritas).
13. Mapas del Océano Pacífico - inútiles sin un equipo de navegación adicional; en realidad no importa dónde estás, sino dónde están los rescatadores.
14. Mosquitera - no hay mosquitos en el Océano Pacífico.
15. Sextante - sin tablas y un cronómetro, relativamente inútil.

La razón fundamental para situar los dispositivos de señalización por encima de los artículos vitales (comida y agua) es que sin dispositivos de señalización casi no hay posibilidades de ser localizado y rescatado. Además, la mayoría de los rescates se producen durante las primeras treinta y seis horas, y se puede sobrevivir sin comida ni agua durante este periodo.

Observaciones: Lista de comprobación de noticias falsas

Escriba Sí/No en las líneas de puntos

Titular

- ¿Usa excesiva puntuación o mayúsculas? (No = Bueno)
- ¿Tiene alguna afirmación sobre un secreto que "tienes que descubrir"? (No = Bueno)

Búsqueda inversa de imágenes

- ... ¿Las imágenes de tu ejemplo son auténticas (fuentes que no han sido alteradas o tomadas de otro contexto)? (Sí = bueno)

Preguntas sobre el editor/autor

- ¿Está el nombre del autor unido al recurso? ¿Cuál es la biografía del autor? ¿Tiene buenas referencias? (Sí = bueno)
- Lea la página "Quiénes somos". ¿Cómo se describe el recurso a sí mismo?
- ¿Existen datos de contacto y el recurso incluye una dirección de correo electrónico que coincida con el dominio? (Sí = bueno)

Compartibilidad

- ¿El recurso está diseñado para compartirse fácilmente, como un meme? (No = Bueno)

Hallazgo

- ¿Cómo dio con este recurso? ¿Se promocionaba en un sitio web? ¿Se anunciaba en Google? (Publicidad = tendencioso/sesgado)
- ¿Apareció en una red social? ¿Se lo envió alguien que conoce? (conocido = tendencioso/sesgado)?

Enlaces

- ¿El ejemplo enlaza o cita diversas fuentes, incluidas fuentes oficiales y de expertos? (Sí = Bien)
- ¿Aparece la información que proporciona este recurso en informes de sitios web de noticias? (Sí = Bien)

Autoridad de dominio

- ¿Qué institución publica este documento? (Consejo: utilice la "Búsqueda avanzada de Google" para limitar la búsqueda omitiendo palabras específicas o búsqueda exacta en sitios web fiables)

Actualizado

- ¿Tiene el recurso una fecha de publicación actual? (Sí = Bueno)
- ¿Hay enlaces rotos? (No = Bueno)

Más recursos

- ¿Comprobó más de una fuente y afirman los mismos hechos?

Fase emocional

- ¿Cuál es tu reacción emocional ante el recurso? ¿Es fuerte? ¿Estás enfadado? ¿Esperas que la información resulte ser cierta o falsa? (Sin reacción = Bien)

5 preguntas

1. ¿De DÓNDE procede la información?

Observa la URL. ¿Le resulta familiar o creíble?

CONSEJOS

- Los sitios web con estas URL suelen ser legítimos: .com, .org, .net, .edu, .gov
- Los sitios web falsos suelen tener URL que terminan en: .lo, .com, .co
- Por otra parte, las URL falsas están incompletas. Los sitios web falsos tienen nombres similares a los auténticos, por ejemplo Sky Newz (en lugar de Sky News).

2. ¿CUÁNDO se publicó el post?

¿Cuál es la fecha de publicación del post? ¿Es una fecha real? ¿Es reciente?

CONSEJOS

- Las noticias falsas suelen publicarse en fechas que no existen (por ejemplo, el 30 de febrero) o el 28 de diciembre (Día de los Inocentes - o 1 de abril, *April Fool's Day* en países anglosajones).
- Compruebe siempre la fecha.
- A veces las noticias se publicaron hace años, pero siguen circulando como "noticias".

3. ¿QUIÉN creó la información?

¿Quién escribió el artículo? ¿Quién hizo la foto?

CONSEJOS

- Las fotos reales siempre deben indicar el nombre de la persona que las sacó (o explicar de dónde proceden).
- Observa las fotos con atención. ¿Podrían haber sido retocadas con Photoshop?
- Comprueba las fotos sospechosas haciendo una búsqueda inversa de imágenes en Google. Otros sitios web pueden haber utilizado la misma foto para noticias diferentes.

4. ¿QUÉ aspecto tiene el post o la página web?

- Fíjate en el diseño. ¿Está bien presentado y organizado?
- Fíjate en el titular. ¿Es sensacionalista?
- ¿Hay una sección "Quiénes somos" con información de contacto? ¿Se indican las fuentes de la información? ¿Es correcta la ortografía y la gramática?

CONSEJOS

- Los sitios web auténticos suelen tener un aspecto profesional. Suelen contener una sección "Quiénes somos", información de contacto, fuentes y enlaces a más información.
- Compruebe la ortografía y la gramática. Los sitios web falsos suelen contener errores, tanto en inglés como en español.

5. ¿CÓMO sabes con certeza que es real?

Comprueba de nuevo el contenido. ¿Alguna información parece inverosímil? ¿Demasiado buena (o demasiado sorprendente) para ser verdad?

CONSEJOS

- Las noticias reales deberían aparecer en varios medios de comunicación, no sólo en el que estás consultando.
- Cruza la información con un sitio web creíble para ver si encuentras la misma noticia.

Tus notas:

Lista de control para la evaluación de páginas web

Respuesta Sí/No

Autoridad

¿Está claro quién ha escrito el contenido?

¿Es el autor un experto en el tema? ¿Tiene buena reputación? ¿Existe información de contacto que pueda verificarse?

¿Coincide la extensión del dominio con el contenido?

Precisión

¿Crees que el contenido es verdadero?

¿Usa la información una gramática, ortografía y estructura de frases correctas?

¿Son reales las fotos, si las hay?

Objetividad

¿Se presenta la información de forma equilibrada?

¿Se incluye toda la información?

Si hay anuncios, ¿coinciden con el contenido de la página?

Vigencia

¿Hay alguna fecha que indique cuándo se creó el contenido?

¿Hay alguna fecha que indique cuándo se actualizó el contenido por última vez?

¿Funcionan todos los enlaces?

Cobertura

¿Se trata el tema en profundidad?

¿Puedes encontrar la información que busca?

¿Los enlaces de la página conducen a otra información útil?

¿Son útiles las imágenes de la página?

Ficha de trabajo "CUESTIONARIO sobre derechos de autor"

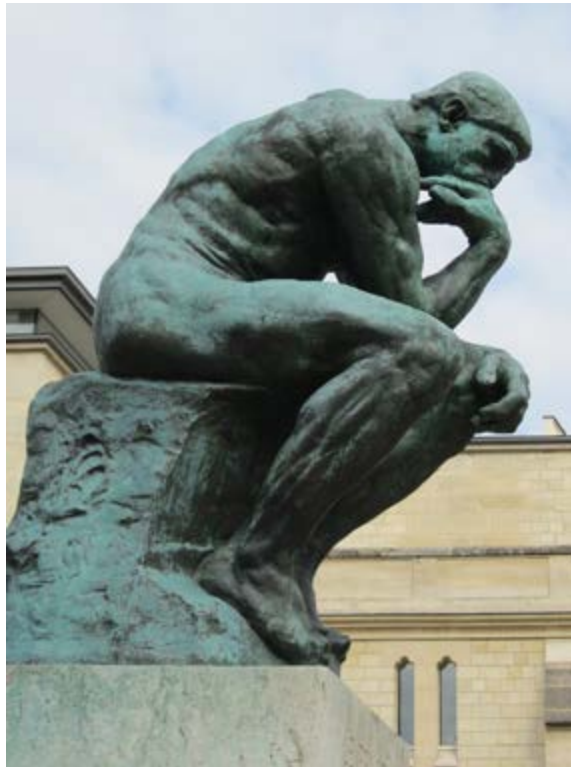
Escribe Verdadero/Falso junto a cada frase

1. Los derechos de autor sólo se conceden a autores y cineastas conocidos.
2. La *Motion Picture Association of America* tiene perros rastreadores antipiratería.
3. Sam compra el CD de un grupo nuevo pero decide que no le gusta el cantante, así que lo revende en eBay. Eso es legal.
4. El único propósito de los derechos de autor es hacer ganar dinero a los autores y protegerlos de que les roben sus obras.
5. Amy le cuenta a Daniel sus vacaciones de verano y él le dice que le encantaría ver sus fotos. Amy utiliza un programa de intercambio de archivos *peer-to-peer* (P2P) para subir las fotos que hizo en el campamento y que él pueda descargárselas. Eso es una infracción de los derechos de autor.
6. Amy le dice a Daniel que los archivos están disponibles. Daniel utiliza el mismo programa de intercambio de archivos P2P para descargar las fotos del campamento de Amy. Eso es violación de los derechos de autor.
7. Jason copia todo el último capítulo del último libro de Harry Potter en su blog comercial sin ningún comentario adicional. Dado que sólo utilizó una parte de la obra, Jason estaría protegido por un uso legítimo.
8. Kathy se ha descargado unas cuantas fotos de granjas ecológicas locales del fondo de Creative Commons (CC) de Flickr.com. Sigue las normas de la licencia CC específica del fotógrafo y las utiliza en su vídeo digital sobre agricultura sostenible. No hay problema.
9. Dwight encuentra una red *peer-to-peer* (P2P) que ofrece descargas gratuitas de música. Posee todos los CD de su grupo favorito menos uno, y encuentra ese CD en concreto en la red. Es demasiado tacaño para comprarlo, así que descarga las canciones. No está infringiendo los derechos de autor.
10. Paula lee un artículo interesante sobre el rodaje de la película *Titanic* y quiere utilizar una breve cita en su trabajo de crítica cinematográfica para la clase de periodismo. Eso es infringir los derechos de autor.
11. El Dominio Público es una estación de investigación polar en la Antártida.
12. Adam grabó un vídeo para su canal de YouTube sobre las próximas elecciones al Senado e incluye una foto oficial tomada por un empleado del gobierno y cuatro proyectos de ley de autoría del titular que Adam encontró en el sitio web del Senado. Eso es violación de derechos de autor.
13. Justin descargó el clásico de terror en blanco y negro *La noche de los muertos vivientes* de *Internet Archive* y decidió mezclar una muestra de audio de la película en una de sus canciones originales. Eso es violación de los derechos de autor.
14. Como Richard olvidó registrar su guión antes de enviarlo a los agentes para que lo revisaran, ya no tiene derecho a registrarlo como protegido por derechos de autor.

Ficha de trabajo "CUESTIONARIO sobre derechos de autor" - Respuestas y comentarios

- Los derechos de autor sólo se conceden a autores y cineastas conocidos.
Falso. Los derechos de autor se conceden a cualquier persona que registre una obra creativa original en una forma fija y tangible.
- La *Motion Picture Association of America* tiene perros rastreadores antipiratería.
Verdadero. Según la MPAA, han adiestrado a dos labradores negros llamados "Lucky" y "Flo" para que olfateen la piratería de los DVD.
- Sam compra el CD de un grupo nuevo pero decide que no le gusta el cantante, así que lo revende en eBay. Eso es legal.
Verdadero. Revender un CD que has comprado es legal según la "Doctrina de la Primera Venta".
- El único propósito de los derechos de autor es hacer ganar dinero a los autores y protegerlos de que les roben sus obras.
Falso. Los derechos de autor se establecieron para fomentar el crecimiento de la ciencia, la educación y las artes.
- Amy le cuenta a Daniel sus vacaciones de verano y él le dice que le encantaría ver sus fotos. Amy utiliza un programa de intercambio de archivos *peer-to-peer* (P2P) para subir las fotografías que hizo en el campamento y que él pueda descargárselas. Eso es violación de los derechos de autor.
Falso. Compartir tu propio trabajo original utilizando tecnología de intercambio de archivos P2P es legal.
- Amy le dice a Daniel que los archivos están disponibles. Daniel utiliza el mismo programa de intercambio de archivos P2P para descargar las fotos del campamento de Amy. Eso es una infracción de los derechos de autor.
Falso. Amy hizo las fotos, por lo que ella es la titular de los derechos de autor, y le ha dado permiso a Daniel para descargarlas.
- Jason copia todo el último capítulo del último libro de Harry Potter en su blog comercial sin ningún comentario adicional. Dado que sólo utilizó una parte de la obra, Jason estaría protegido por un uso legítimo.
Falso. Dada la cantidad y la importancia de la parte que Jason ha tomado, el beneficio comercial que recibiría y el probable perjuicio para el mercado del libro de Harry Potter, es poco probable que un tribunal considere su uso como un uso legítimo.
- Kathy ha descargado unas cuantas fotos de granjas ecológicas locales del fondo de Creative Commons (CC) de Flickr.com. Sigue las normas de la licencia CC específica del fotógrafo y las utiliza en su vídeo digital sobre agricultura sostenible. No pasa nada.
Verdadero. Kathy puede utilizar las fotos legalmente siempre que siga las normas de la licencia.
- Dwight encuentra una red *peer-to-peer* (P2P) que ofrece descargas gratuitas de música. Tiene todos los CD de su grupo favorito menos uno, y encuentra ese CD en concreto en la red. Es demasiado tacaño para comprarlo, así que descarga las canciones. No está infringiendo los derechos de autor.
Falso. A menos que Dwight tenga permiso de los titulares de los derechos de autor (grupo/editor/compositor, etc.), estaría infringiendo los derechos de autor.
- Paula ha leído un artículo interesante sobre el rodaje de la película Titanic y quiere utilizar una breve cita en su trabajo de crítica cinematográfica para la clase de periodismo. Eso es una infracción de los derechos de autor.
Falso. Puesto que está utilizando una cita corta con el propósito de hacer un comentario académico, sería uso legítimo.
- El Dominio Público es una estación de investigación polar en la Antártida.
Falso. El dominio público se refiere a obras que no están sujetas a restricciones de derechos de autor, por lo que su uso es libre. El material de dominio público puede incluir obras que no están sujetas a derechos de autor, que el creador ha designado para el acceso público libre e ilimitado, o que ya no están protegidas por la ley de derechos de autor porque el estatus de derechos de autor ha expirado o ha sido perdido por el propietario.
- Adam grabó un vídeo para su canal de YouTube sobre las próximas elecciones al Senado e incluye una foto oficial tomada por un empleado del gobierno y cuatro proyectos de ley de la autoría del titular que Adam encontró en la página web del Senado. Eso es una infracción de los derechos de autor.
Falso. Las obras producidas por el gobierno de EE.UU., o por cualquier agencia gubernamental de EE.UU., son de dominio público. Los textos de casos legales y estatutos producidos por el gobierno federal también son de dominio público.
- Justin se descargó el clásico de terror en blanco y negro *La noche de los muertos vivientes* de *Internet Archive* y decidió mezclar una muestra de audio de la película en una de sus canciones originales. Eso es una infracción de los derechos de autor.
Falso. Los derechos de autor de *La noche de los muertos vivientes* forman parte de la maravillosa riqueza del dominio público. Justin es libre de ser tan creativo como quiera con el material de dominio público.
- Como Richard se olvidó de registrar su guión antes de enviarlo a los agentes para su revisión, ya no puede optar a los derechos de autor.
Falso. La protección de los derechos de autor es automática una vez que la obra original está en una forma fija y tangible.

Módulo4_Lección1_Ficha1_ElPensador



El Pensador (The Thinker) - 1903 por Auguste Rodin (1840 -1917)
Medio: Escultura de bronce
Lugar: Musée Rodin (París)

"Cuando se concibió en 1880 en su tamaño original (aprox. 70 cm) [...] El Pensador se titulaba El Poeta. Representaba a Dante, autor de la Divina Comedia, inclinado hacia delante para observar los círculos del Infierno, mientras meditaba sobre su obra. El Pensador era, pues, inicialmente a la vez un ser con un cuerpo torturado, casi un alma condenada, y un hombre librepensador, decidido a trascender su sufrimiento a través de la poesía [...].

Ampliada en 1904, su versión colosal resultó aún más popular: esta imagen de un hombre perdido en sus pensamientos, pero cuyo poderoso cuerpo sugiere una gran capacidad de acción, se ha convertido en una de las esculturas más célebres jamás conocidas."

<http://www.musee-rodin.fr/en/collections/sculptures/thinker-0>

Módulo4_Lección1_Ficha2_Preguntas&Leyes

Sigue la presentación del profesor y escribe tus respuestas a las preguntas siguientes. Sé lo más conciso posible.

¿Cómo podrías definir la "libertad de expresión"?

¿Qué es el "respeto"? ¿Cómo lo definirías?

¿Es el "discurso de odio" una forma de libertad de expresión? ¿Sí/No? ¿Por qué?

¿Se te ocurre algún otro ejemplo real de "discurso de odio"?

Lee las siguientes cláusulas, artículos o disposiciones que definen y protegen el derecho a la libertad de expresión y sigue las instrucciones del profesor.

- Artículo 19 de la Declaración Universal de Derechos Humanos: "Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión."
- Artículo 11 de la Carta de los Derechos Fundamentales de la UE: "1. Toda persona tiene derecho a la libertad de expresión. (...) 2. Se respetan la libertad y el pluralismo de los medios de comunicación."
- Artículo 20 de la Constitución Española: "a) El derecho a expresar y difundir libremente los pensamientos, ideas y opiniones mediante la palabra, el escrito o cualquier otro medio de reproducción."
- Primera Enmienda de la Constitución estadounidense: "El Congreso no aprobará ninguna ley que respete el establecimiento de una religión, o que prohíba el libre ejercicio de la misma; o que coarte la libertad de expresión, o de prensa; o el derecho del pueblo a reunirse pacíficamente, ..."

¡La libertad de expresión es un derecho humano!

Módulo4_Lección1_Ficha3_Situaciones

Lee cada una de las siguientes situaciones hipotéticas y decide si el gobierno puede o no limitar o castigar el discurso contenido en la situación. Marque con una "X" la casilla que mejor corresponda a la medida en que, en su opinión, el gobierno puede limitar el discurso en función de estos criterios:

1 = el gobierno **no puede** limitar ni castigar el discurso.

2 = el gobierno **puede** limitar o castigar la expresión **en raras ocasiones**.

3 = **no estás seguro** de cuándo y cómo el gobierno puede limitar o castigar la expresión, pero cree que puede haber buenos argumentos en ambos lados.

4 = el gobierno **normalmente puede limitar** o castigar este tipo de discurso.

5 = el gobierno **siempre puede** limitar y castigar este tipo de discurso.

| Situación hipotética | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Una persona quema una bandera nacional en protesta por las políticas del gobierno. | | | | | |
| Una persona crea un sitio web en el que pide a la gente que apoye un programa contra la guerra. | | | | | |
| Una persona escribe y publica un ensayo sobre la superioridad de su raza. | | | | | |
| Una persona critica al presidente o al primer ministro de su país en un blog sobre política pública. | | | | | |
| Una persona difunde mentiras malintencionadas sobre un candidato político durante unas elecciones | | | | | |
| Un alumno de un colegio público critica al director y a los profesores en las redes sociales. | | | | | |
| Un alumno de un colegio crea un sitio web para que los alumnos digan cosas odiosas sobre otros alumnos. | | | | | |
| Un estudiante amenaza con la violencia contra su escuela en las redes sociales en forma de poema o canción. | | | | | |
| Una persona publica en Internet que alguien debería asesinar a los jueces del Tribunal Supremo. | | | | | |
| Un conferenciante da una conferencia diciendo que los homosexuales están enfermos. | | | | | |

Esta ficha es una adaptación del impreso creado por "The Learning Network" para la actividad introductoria que aparece en la lección sobre Libertad de expresión en <https://nytimes.com/2018/09/12/learning/lesson-plans/freedom-of-speech-a-lesson-on-understanding-the-protections-and-limits-of-the-first-amendment.html>

Módulo4_Lección1_Ficha4_EncuestaClase

Lee cada una de las siguientes preguntas y responde según lo que sea cierto para ti. Reflexiona sobre tus propias experiencias. Si tu respuesta es "Sí", intenta elaborar esa experiencia y sigue las instrucciones de tu profesor.

Reflexiona:

SÍ (Esto es cierto)

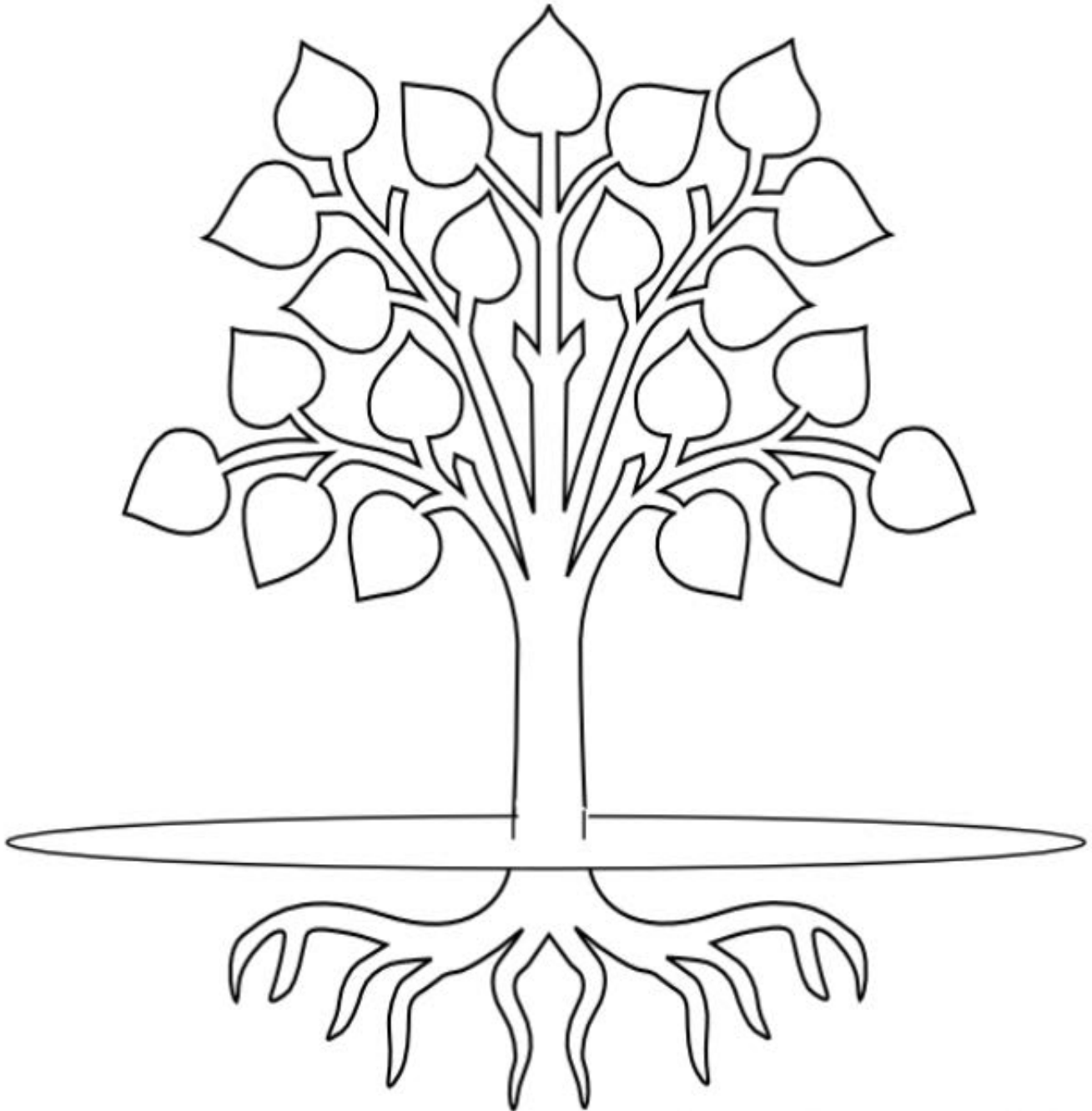
NO (Esto no es cierto)

REALMENTE NO LO SÉ

| Preguntas | Mis respuestas |
|---|----------------|
| ¿Alguna vez has presenciado o vivido una situación en la que una persona te dijera cosas detestables a ti o a uno de tus amigos en el colegio? | |
| ¿Has sido personalmente objeto de un discurso de odio en la escuela o en Internet? | |
| ¿Crees que tú mismo has utilizado en el pasado expresiones de odio sin darte cuenta? | |
| ¿Has visto, leído u oído alguna vez un comentario odioso o una imagen manipulada en las redes sociales (Twitter, Instagram, Tik Tok, etc.)? | |
| ¿Alguna vez has pronunciado discursos de odio en las redes sociales, aunque fuera en broma? | |
| ¿Está empeorando la incitación al odio en las redes sociales? | |
| ¿Está de acuerdo con que las empresas eliminen comentarios, publicaciones, tuits e incluso cierren cuentas en las redes sociales (Twitter, Facebook)? | |
| ¿Sueles reflexionar sobre las posibles consecuencias antes de publicar o escribir algo odioso en Internet? | |
| ¿Recuerdas haber visto a alguien enfrentarse al discurso de odio en Internet? | |
| ¿Puedes hacer algo para evitar el "discurso de odio"? | |

"Conducta de odio": No puedes promover la violencia contra otras personas ni atacarlas o amenazarlas directamente por motivos de raza, etnia, origen nacional, casta, orientación sexual, género, identidad de género, afiliación religiosa, edad, discapacidad o enfermedad grave. Tampoco permitimos cuentas cuyo objetivo principal sea incitar a hacer daño a otras personas basándose en estas categorías". (Política de conducta de odio de Twitter)

Módulo4_Lección1_Ficha5_ÁrbolDiscursoOdio



Módulo4_Lección2_Ficha6_ViñetaPerro



Ventajas de las redes sociales

Desventajas de las redes sociales

Módulo4_Lección2_Ficha7_Mapamental

El dilema de
las redes
sociales

Módulo4_Lección2_Ficha8_VideoForo

INDICACIONES

Indicación 1: "Una imagen vale más que mil palabras"

Elige y escribe una imagen o escena que te haya causado un gran impacto y explica las razones de tu elección.

Indicación 2: "No sólo una perspectiva"

Los alumnos elegirán y escribirán una idea para su análisis desde al menos dos puntos de vista diferentes: una perspectiva optimista, una perspectiva neutra, una perspectiva pesimista, etc.

Indicación 3: "Estoy de acuerdo... / No estoy de acuerdo..."

Los alumnos escribirán una idea con la que estén de acuerdo y otra con la que no, y deberán explicar por qué

- ¿Qué sentiste después de ver el documental? ("miedo", "alivio", "sorpresa", "rabia", etc.)
- ¿Cómo han influido en tu vida los temas tratados en el documental? ¿En la vida de tus amigos?
- ¿Qué te parecería tomarte un descanso de las redes sociales?
- Si pudieras agitar una varita mágica y cambiar las redes sociales, ¿cómo sería ese cambio y cómo mejoraría el mundo?
- ¿Has aprendido algo de este documental? Si es así, ¿qué aprendiste?
- ¿Cuál es el mensaje de esta película? ¿Estás de acuerdo o en desacuerdo?

Estas breves pistas de reflexión son opcionales y pueden utilizarse o no, a discreción del profesor. No hay problema en utilizar sólo las "preguntas de debate" para la actividad del "videoforo".

Módulo4_Lección3_Ficha9_SituacionesBullying (para el profesor)

Ciberacoso

1. Llevas varios días recibiendo mensajes de WhatsApp amenazantes de un número de teléfono que no conoces... ¿Qué harías?
2. Ana sube una foto a Instagram. Varios usuarios publican comentarios burlándose de que lleva aparato para los dientes... ¿Qué harías?
3. Unas personas de tu colegio han editado unas fotos tuyas y las han colgado en Internet con comentarios desagradables. Crees saber de quién se trata... ¿Qué harías?
4. Alguien ha compartido una foto íntima de un alumno en el chat de grupo de la clase. El jefe de estudios está investigando lo sucedido, la alumna ha dejado de ir a clase por las burlas de sus compañeros. Crees saber quién ha empezado... ¿qué harías?
5. Un grupo de niños de tu clase ha difundido un rumor hiriente sobre ti en las redes sociales. Ahora muchos niños no quieren jugar contigo ni hablarte. Incluso tus amigos empiezan a pensar que los rumores pueden ser ciertos... ¿Qué harías?
6. Se ha creado un grupo de WhatsApp para los cumpleaños de la clase. El administrador del grupo (el delegado de clase) se niega a que Adrián forme parte del grupo porque es muy introvertido y carece de habilidades comunicativas... ¿Qué harías tú?

Bullying / Acoso escolar

1. Tim es nuevo en tu colegio. Tus amigos empiezan a reírse de él por su forma de vestir y le han puesto un apodo horrible. La cosa va a peor, le roban el bocadillo, le ponen zancadillas entre clase y clase, e incluso le han dicho que le esperarán a la salida del colegio para reírse de su comportamiento... ¿Qué harías?
2. Una alumna de origen extranjero es tu nueva compañera de clase. Nadie parece haberse dado cuenta de que no tiene amigos. Después de los primeros quince días de clase, sigue estando sola durante los recreos. En clase de lengua, varios compañeros se ríen de ella cuando tiene que leer. Incluso han empezado a contar chistes racistas sobre su persona... ¿Qué harías tú?
3. Un compañero de clase es muy desafiante con los profesores y con varios compañeros introvertidos pero inteligentes. Les llama "empollones" y suele gastar bromas muy pesadas a uno de ellos, llegando a dañar su ropa. El ambiente de la clase parece muy enrarecido... ¿Qué harías?
4. Hay un grupo de alumnos de 2º que siempre están en el pasillo entre clase y clase para empujar y reírse de un alumno de 1º que tiene problemas de aprendizaje. Es pequeño de estatura y no parece poder defenderse. Algunos de esos niños son tus amigos... ¿Qué harías?
5. El profesor cuenta a la clase que un niño está siendo muy acosado y que fue atacado cuando volvía del colegio. Pide a quien sepa algo que hable con ella en privado después de la clase. Tú crees saber quién ha sido, pero tienes miedo porque has recibido muchos mensajes de texto advirtiéndote de que no digas nada... ¿Qué haces?

Módulo4_Lección3_Ficha10_EscenarioCambio

John y Sarah - chicos populares en la escuela. Ellos empiezan el acoso.

David - un chico acosado que tiene problemas para hacer amigos.

Compañeros de clase

"David es visto como un poco 'diferente' por sus compañeros de clase. No se ajusta a los estereotipos sexuales y algunos compañeros le insultan a menudo en la cafetería y en el patio del colegio. No tiene muchos amigos y a menudo le preocupa que no caiga bien a los demás de la clase. No es muy bueno haciendo deporte, pero le encanta dibujar y contar chistes. A veces sus compañeros le dicen que haga el tonto para hacer reír a los demás, pero él no sabe si se ríen de él o de sus bromas. Después de una clase en la que había hecho reír mucho a todos sus compañeros, se le acercaron a la salida John y Sarah, dos de los alumnos más populares de la clase. Los dos empezaron a reírse de su comportamiento en clase y le llamaron "maricón" y "friki". David agacha la cabeza y sigue su camino a casa. Otros compañeros estaban allí pero no dijeron nada. David siente que todo el mundo le ignora, y sufre este aislamiento".

Este escenario puede ser modificado por el profesor en función de la idiosincrasia específica del grupo, el contexto, la presión de los compañeros, etc.