

HATE-LESS

Aprovechar la concienciación para acabar con el discurso del odio y la desinformación para lograr una juventud más diversa mediante la alfabetización mediática y la tecnología

El kit de herramientas de formación para trabajadores juveniles, formadores y jóvenes

Erasmus+ Cooperaciones en el ámbito de la juventud
2024-1-DE04-KA220-YOU-000244181

Introducción



03 Estado actual

05 Olukord

- 05 Enfoque general
- 07 Alemania
- 08 Chipre
- 09 Estonia
- 09 Francia
- 10 Luxemburgo
- 11 España

12 **MÓDULO 1**
Comprender a los participantes
y establecer marcos éticos

- 14 **Actividad 1:** Nuestros valores, nuestra voz: crear conjuntamente un código de conducta
- 16 **Actividad 2:** Actividad de caminar y hablar
- 18 **Actividad 3:** Dilemas: ¿qué hariayo?
- 20 **Actividad 4:** Compromiso para el uso ético y responsable de la IA y las redes sociales

22 **MÓDULO 2**
Algoritmos emocionales:
cómo las redes sociales moldean
los sentimientos y la

- 25 **Actividad 1:** Mapas del estado de ánimo y medios de comunicación
- 31 **Actividad 2:** El juego del algoritmo
- 42 **Actividad 3:** Interrumpir el feed
- 48 **Actividad 4:** La máquina de la indignación

57 **MÓDULO 3**
La fase de investigación y
exploración

- 61 **Actividad 1:** Nuestras verdades cotidianas: Introducción a la investigación-acción participativa (IAP)
- 64 **Actividad 2:** Investigación Photovoice dirigida por jóvenes para comprender la PAR
- 66 **Actividad 3:** Cartografía del paisaje sonoro «Voces desde los márgenes» para explorar la PAR
- 68 **Actividad 4:** Lente cívica: exploración de nuestra comunidad a través de Photovoice
- 70 **Actividad 5:** «Rompiendo el marco»: explicaciones animadas dirigidas por jóvenes para investigar las narrativas de los medios de comunicación
- 73 **Actividad 6:** «Ecos en línea»: diarios de audio sobre radicalización y resistencia
- 77 **Actividad 7:** «Escuchar a través de la lente»: laboratorio de entrevistas participativas dirigido por jóvenes
- 79 **Actividad 8:** Descifrar y conectar: explorar los datos a través de historias

81 **MÓDULO 4**
Fundamentos de la acción participativa

- 83 Actividad 1:** ¿Real o robot? ¡Encuentra al bot!
- 85 Actividad 2:** Chatterpix Contraargumento «Si las imágenes pudieran hablar...¡Alza tu voz contra el odio!».
- 87 Actividad 3:** PromptCraft.
- 92 Actividad 4:** Mira quién habla
- 95 Actividad 5:** CheckGPT
- 98 Actividad 6:** Cuestionario sobre apelaciones emocionales: reconocer el sesgo en el discurso de odio y desinformación
- 104 Actividad 7:** Descifrar la persuasión: reconocer el sesgo y la manipulación

109 **MÓDULO 5**
Guía técnica para la creación de un vídeo participativo

- 112 Actividad 1:** Narración visual con fotonovelas
- 114 Actividad 2:** El arte de la entrevista: sonido, imagen y consentimiento
- 117 Actividad 3:** Creación de tu historia: el reto del vídeo de un minuto
- 120 Actividad 4:** Compartir tu historia: redes sociales y seguimiento del impacto
- 123 Actividad 5:** Grabar un vídeo para conocernos

125 **MÓDULO 6**
Aprender de la reflexión

- 127 Actividad 1:** Juego de mesa
- 133 Actividad 2:** Reflexión sobre el mundo de las redes sociales
- 137 Actividad 3:** Fotos de evaluación

140 Fuentes recomendadas para complementar las herramientas y actividades

143 Socios del proyecto



INTRODUCCIÓN

Este conjunto de herramientas de formación forma parte del proyecto más amplio HATE-LESS, desarrollado gracias a la colaboración entre socios de seis países europeos. Se basa en las ideas recopiladas por los grupos consultivos locales y tiene como objetivo tender puentes entre la política, la investigación y la práctica, integrándolas en sus actividades principales. El conjunto de herramientas presenta métodos y herramientas innovadores para apoyar la investigación-acción participativa y la producción de vídeos, transformándolos en contenidos formativos atractivos y actividades de aprendizaje experiencial. Estos están diseñados para empoderar y equipar a los trabajadores juveniles, formadores y jóvenes con la alfabetización digital y mediática. Las habilidades digitales necesarias para combatir el discurso de odio, la desinformación y el racismo, al tiempo que se promueve la inclusión y la diversidad.

Este conjunto de herramientas de formación sirve tanto como recurso educativo como guía práctica para implementar enfoques inclusivos, respaldados por la tecnología y participativos en el trabajo con jóvenes. Está diseñado para empoderar a los jóvenes y a quienes trabajan con ellos para contrarrestar activamente el odio y construir comunidades más resilientes.

Aspectos destacados del conjunto de herramientas:

- Estado actual.
- Seis módulos completos con actividades prácticas.

- **MÓDULO 1**
Comprensión de los participantes: valores europeos y código de conducta.
Explora la dinámica de grupo, los valores compartidos y las expectativas de comportamiento en espacios inclusivos.
- **MÓDULO 2**
Algoritmos emocionales: cómo las redes sociales moldean los sentimientos y la radicalización.
Investiga cómo las plataformas digitales moldean las emociones y contribuyen a la radicalización.
- **MÓDULO 3**
La fase de investigación y exploración.
Ofrece actividades prácticas como el mapeo del paisaje sonoro, la exploración de fotovoz, animaciones dirigidas por jóvenes, diarios de audio y entrevistas participativas. Incluye orientación sobre el mapeo ético y la realización de entrevistas delicadas.

- **MÓDULO 4**
Fundamentos de la acción participativa.
Anima a los jóvenes a alzar la voz contra el odio y a tomar un papel activo en el cambio social.
- **MÓDULO 5**
Guía técnica para la creación de un vídeo participativo.
Proporciona orientación técnica para crear contenidos de vídeo, fotorreportajes y entrevistas impactantes. Abarca las mejores prácticas en materia de sonido, imágenes, consentimiento y difusión en las redes sociales, incluido el seguimiento del impacto.
- **MÓDULO 6**
Aprender de la reflexión.
Incluye herramientas interactivas, como juegos de mesa y actividades de evaluación, para apoyar el aprendizaje reflexivo.



Empoderar a los jóvenes para que cuenten sus historias

El objetivo general de este conjunto de herramientas es dotar a los trabajadores juveniles, formadores y educadores de métodos prácticos para ayudar a los jóvenes a contar sus propias historias a través de la participación. Vídeos educativos y otras herramientas multimedia. En lugar de centrarse únicamente en definir el discurso de odio o el odio, este recurso hace hincapié en el siguiente paso: proporcionar las herramientas, los marcos y los enfoques creativos para que los jóvenes respondan activamente a las narrativas dañinas. Al participar en la creación de narrativas contrarias y alternativas, se anima a los jóvenes a reflexionar críticamente sobre sus experiencias, desarrollar una voz personal fuerte y contribuir a una cultura de inclusión y resiliencia en sus comunidades.

De la comprensión del odio a las herramientas prácticas

Si bien es esencial comprender las formas y los efectos del discurso de odio, la desinformación y los contenidos radicalizantes, el conjunto de herramientas no pretende ofrecer definiciones teóricas exhaustivas. En cambio, adopta un enfoque práctico y orientado a la acción, que sirve de guía a los educadores y los trabajadores juveniles para traducir el conocimiento en actividades tangibles. Al centrarse en la creación de medios participativos, los jóvenes tienen la oportunidad de dar forma a sus propias narrativas, desafiar los estereotipos y contrarrestar los mensajes de odio de formas que sean significativas para ellos. Se hace hincapié en el empoderamiento, la participación y la reflexión, lo que permite a los alumnos pasar de una comprensión pasiva a una participación activa.

Contextualización de los temas en los países socios

El conjunto de herramientas reconoce que las narrativas de odio, las noticias falsas y la desinformación se manifiestan de manera diferente según el contexto social, cultural y político. Se incluye el capítulo «Estado actual» para proporcionar a los trabajadores juveniles y educadores una comprensión más profunda de estos temas tal y como se presentan en todos los países socios. Esto garantiza que los formadores puedan contextualizar los debates y las actividades para sus entornos locales, al tiempo que aprecian las dimensiones europeas y globales más amplias de las cuestiones. Sin embargo, el espíritu del conjunto de herramientas no es detenerse en definiciones estáticas o teorías abstractas, sino utilizar estos conocimientos como base para la expresión creativa y el aprendizaje participativo.

Complementariedad y flexibilidad de las actividades

Algunas actividades del conjunto de herramientas pueden parecer superpuestas, ya que a menudo utilizan herramientas participativas similares, como entrevistas, fotonovelas o narraciones digitales. Esto es intencionado y beneficioso: cada módulo está diseñado para ser complementario, lo que permite a los trabajadores juveniles elegir y adaptar las actividades a las necesidades, intereses y contextos de sus participantes. Las herramientas incluidas no son exhaustivas, lo que da a los formadores la flexibilidad de experimentar, combinar métodos o ampliarlos con recursos relevantes a nivel local. Este enfoque refuerza la idea de que el aprendizaje participativo es dinámico, iterativo y receptivo, en lugar de rígidamente prescriptivo, y se centra en fomentar el énfasis y la sensibilización.

Un espíritu participativo en el centro

En esencia, este conjunto de herramientas tiene como objetivo crear espacios para que los jóvenes encuentren y amplifiquen sus voces. Fomenta la experimentación, la creatividad y el pensamiento crítico, al tiempo que promueve la participación inclusiva. Al combinar conocimientos contextuales, herramientas prácticas y ejercicios de reflexión, los trabajadores juveniles y los educadores están capacitados para facilitar entornos de aprendizaje en los que los jóvenes puedan cuestionar narrativas perjudiciales, construir historias alternativas y contribuir activamente a una cultura de empatía, equidad y cohesión social.



ESTADO ACTUAL

Enfoque general

La sección «Estado actual» sitúa el conjunto de herramientas HATE-LESS en el panorama social, digital y político más amplio que configura las experiencias de los jóvenes en la actualidad. Sintetiza las investigaciones actuales, los debates europeos y las realidades vividas por los jóvenes en los países socios para proporcionar una base contextual para los módulos que siguen.

En lugar de ofrecer definiciones estáticas, esta sección pretende arrojar luz sobre cómo interactúan el discurso del odio, la desinformación y el racismo en el ecosistema digital, y por qué se necesitan urgentemente enfoques centrados en los jóvenes, participativos y con conocimientos sobre los medios de comunicación. Ofrece una perspectiva a través de la cual los formadores y los trabajadores juveniles pueden comprender los retos a los que se enfrentan los jóvenes, al tiempo que reconocen el potencial transformador de la tecnología.

1. Los retos de la era digital

El rápido desarrollo de las redes sociales y las tecnologías digitales ha cambiado la forma en que las personas interactúan, se comunican y se relacionan con la sociedad. Estas plataformas se han convertido en una parte integral de la vida cotidiana, proporcionando oportunidades sin precedentes para el activismo de base, el discurso público y la participación ciudadana. Además, han creado nuevas vulnerabilidades (Wardle y Derakhshan, 2017).

El discurso del odio, las narrativas venenosas y la desinformación coordinada pueden amplificarse mediante los mismos instrumentos que pueden reforzar la democracia. Las redes sociales sirven tanto como plataforma para el empoderamiento como caldo de cultivo para la manipulación, fomentando un ambiente en el que coexisten la desinformación y la verdad, y los grupos marginados, en particular los migrantes, se convierten en blancos fáciles de la animosidad en línea (Consejo de Europa, 2022). Las ventajas y los peligros de la era digital están íntimamente relacionados, como lo demuestra el creciente uso de la desinformación como arma para polarizar a las sociedades y reforzar los prejuicios.



2. Discurso de odio, desinformación y racismo

El racismo, el discurso de odio y la desinformación se combinan para crear una potente trifecta que erosiona la cohesión social y alimenta la animosidad hacia las minorías en toda Europa. Las narrativas falsas legitiman la discriminación y las ideologías racistas apoyan la difusión de información falsa. Estas dinámicas no existen en el vacío, sino que se alimentan unas a otras (Leets, 2002). Las campañas coordinadas de desinformación suponen una amenaza directa para los procesos democráticos y la seguridad de las comunidades afectadas, ya que el Parlamento Europeo (2022) lo ha reconocido en repetidas ocasiones.

La necesidad de tomar precauciones se hace más urgente en un contexto en el que la animosidad en Internet puede en daño en el mundo real. Para preservar los valores democráticos y crear sociedades inclusivas, ahora es imperativo detener la radicalización, combatir la propaganda y hacer frente a la normalización del odio.



3. Migración y percepciones erróneas

En la Europa moderna, la migración sigue siendo uno de los temas más polémicos y malinterpretados. El miedo, las conjeturas y las narrativas sensacionalistas de los medios de comunicación suelen influir en el discurso público más que los hechos. Esta ignorancia fomenta los estereotipos racistas que describen a los migrantes como amenazas en lugar de como personas con historias, habilidades y objetivos matizados (Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea, 2019). Estas ideas erróneas convierten a las personas en caricaturas que promueven objetivos políticos o ideológicos, al tiempo que ocultan las fuerzas estructurales que subyacen a la migración. Para refutar estas narrativas es esencial recurrir a técnicas narrativas alternativas. La desinformación puede disiparse y puede fomentarse una comprensión más fundamentada de la movilidad y la pertenencia mediante puntos de vista humanizadores que hagan hincapié en las experiencias reales, las realidades contextuales y la diversidad dentro de las comunidades migrantes (ACNUR, 2021).

4. Alfabetización mediática y empoderamiento de los jóvenes

La alfabetización mediática y digital se ha convertido en una habilidad crucial para los jóvenes y quienes los apoyan en un entorno digital en el que la información falsa se difunde fácilmente (Bulger y Davison, 2018). Ayudar a los jóvenes participantes a desarrollar las habilidades de pensamiento crítico necesarias para identificar la manipulación, evaluar las fuentes y comprender cómo se difunden los contenidos de odio o racistas en Internet es un reto cada vez mayor para trabajadores juveniles. Dar a los jóvenes la seguridad en sí mismos y los recursos necesarios para desarrollar sus propias contra-narrativas es otro aspecto del empoderamiento que va más allá de los conocimientos técnicos. Los jóvenes pueden recuperar su capacidad de acción e influir en los diálogos que afectan a sus vidas mediante técnicas mediáticas participativas como la narración de historias, la producción de vídeos y la expresión digital creativa (Hobbs, 2017). Mediante utilizar estas estrategias, los jóvenes pueden desafiar activamente las narrativas perjudiciales, al tiempo que mejoran su sentido de identidad y pertenencia.

5. Uso inclusivo de la tecnología

Cuando se utiliza de forma reflexiva e inclusiva, la tecnología puede ser una herramienta potente para fomentar la participación ciudadana, la diversidad y el diálogo. Los jóvenes pueden expresarse, explorar sus identidades y participar en interacciones interculturales a través de herramientas digitales y multimedia. La tecnología, además de ser una herramienta para la educación, también actúa como puente cultural para muchos jóvenes inmigrantes, empoderándolos para participar en la vida democrática y defender a sus comunidades (Comisión Europea, 2022). El trabajo con jóvenes puede aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para promover la inclusión y elevar las voces marginadas, valorando sus experiencias y permitiéndoles tomar la iniciativa. En este sentido, los jóvenes migrantes no son solo beneficiarios de apoyo, sino agentes esenciales de cambio dentro de sus familias, grupos de pares y comunidades en general.

6. Innovación en educación y trabajo con jóvenes

Los trabajadores juveniles y los educadores deben reconsiderar los métodos convencionales a la luz del cambiante panorama social, especialmente cuando trabajan con poblaciones marginadas o de difícil acceso. Los jóvenes cuyas experiencias se salen de los contextos educativos tradicionales suelen tener dificultades para conectar con los métodos convencionales. Por lo tanto, es esencial adoptar enfoques innovadores, inclusivos y participativos (Consejo de Europa, 2020). El trabajo con jóvenes puede abordar las complejas realidades que influyen en la vida de los jóvenes combinando la alfabetización mediática con la educación en derechos humanos, la comunicación intercultural y la expresión artística. Estos métodos promueven la empatía, fomentan el aprendizaje activo y fortalecen los lazos entre las personas y sus comunidades. En definitiva, la innovación en el trabajo con jóvenes consiste en crear entornos en los que todos los jóvenes se sientan vistos, valorados y capaces de contribuir a la cohesión social, y no solo en implementar nuevas herramientas.



Alemania

El marco jurídico alemán para combatir el discurso de odio y los delitos motivados por el odio es uno de los más completos de Europa. La principal base jurídica es el artículo 130 del Strafgesetzbuch (Código Penal), que tipifica como delito la incitación al odio, la violencia o la discriminación contra grupos definidos por su raza, etnia, religión, nacionalidad u orientación sexual, así como la negación del Holocausto y la glorificación del régimen nazi. Los delitos se castigan con penas de prisión de hasta cinco años o con multas (Oficina de la OSCE para las Instituciones Democráticas y los Derechos Humanos, s. f.).

El enfoque de Alemania se vio reforzado por la Ley de aplicación de la red (Netzwerkdurchsetzungsgesetz, 2018), que obliga a las grandes plataformas de redes sociales a eliminar los contenidos «manifiestamente ilegales» en un plazo de 24 horas y otros contenidos ilegales en un plazo de siete días. El incumplimiento puede acarrear multas administrativas de hasta 50 millones de euros. Las enmiendas de 2021 y 2023 ampliaron las obligaciones de transparencia y notificación y armonizaron la ley con la Ley de Servicios Digitales (DSA) de la UE.

Aunque la legislación alemana se considera un modelo europeo, los juristas y los actores de la sociedad civil siguen debatiendo el equilibrio entre la protección de la libertad de expresión y la garantía de una moderación eficaz de los contenidos. Los críticos advierten contra el «bloqueo excesivo», por el que las plataformas eliminan contenidos legales de forma preventiva para evitar sanciones. No obstante, la posición del gobierno alemán, reafirmada en sentencias del Tribunal Federal, es que el discurso de odio socava la dignidad humana y el orden democrático y, por lo tanto, no está protegido por el artículo 5 de la Grundgesetz (Ley Fundamental).

Los datos de la Oficina Federal de Policía Criminal (Bundeskriminalamt [BKA], 2025) muestran que los delitos de odio siguen siendo un problema social importante. En 2024, se registraron más de 12 000 delitos de motivación política con antecedentes extremistas o relacionados con el odio, incluidos 5164 clasificados como delitos de odio, una cifra similar a la del año anterior, pero con un notable aumento de los delitos antisemitas y contra las personas LGBTQ+. Los informes de la BKA identifican el extremismo de derecha como la motivación predominante, seguido del antiislámico y antimigrante (BKA, 2025).

La respuesta de Alemania integra dimensiones jurídicas, tecnológicas y educativas. Iniciativas de la sociedad civil como HateAid (hateaid.org) ofrecen asesoramiento jurídico y litigios estratégicos a las víctimas del odio en línea, mientras que REspect! im Netz (respectimnetz.de), ahora designada como Trusted Flagger en virtud de la DSA, permite la rápida eliminación de contenidos ilegales en todas las plataformas.

El Centro para una Internet más segura de Alemania (klicksafe) y la Fundación Am-deu Antonio promueven la alfabetización digital, la empatía y la resiliencia democrática a través de módulos didácticos de libre acceso, como «Medien in die Schule – Desinformation und Hate Speech» (FSM e.V. et al., 2021).

A nivel de investigación y políticas, Alemania ha puesto en marcha varios programas innovadores que combinan la educación y la tecnología. El programa escolar HateLess – Gemeinsam gegen Hass (www.hateless.de) demostró mejoras cuantificables en la empatía y el comportamiento de respuesta entre los estudiantes.

Proyectos como CYLENCE y Cyber Hate Awareness (Bäumler et al., 2025) están mejorando los flujos de trabajo de denuncia mediante la automatización y herramientas de moderación asistidas por IA. Por su parte, el conjunto de datos GAHD (Goldzycher et al., 2024) contribuye a mejorar la precisión del aprendizaje automático para detectar matices en el discurso de odio en alemán.

En general, la estrategia multinivel de Alemania, basada en una legislación estricta, una aplicación proactiva, el empoderamiento educativo y la innovación tecnológica, ilustra un enfoque holístico para combatir el discurso de odio, al tiempo que se defienden las libertades democráticas y los derechos digitales..





Chipre

En la era digital, Chipre está intensificando la lucha contra el discurso de odio en línea con un enfoque por capas. En el centro de este esfuerzo se encuentra la legislación nacional basada en los marcos jurídicos de la UE: por ejemplo, la Ley 134(I)/2011 «lucha contra determinadas formas y manifestaciones de racismo y xenofobia mediante el Derecho penal» (República de Chipre, 2011) transpuso la Decisión Marco 2008/913/JAI del Consejo al Derecho nacional, tipificando como delito la incitación pública al odio o la violencia contra grupos por motivos de raza, color, religión u origen nacional o étnico.

En 2015, una enmienda (Ley 87(I)/2015) amplió esas protecciones para incluir la incitación al odio dirigida contra personas por su orientación sexual o identidad de género (Friedrich-Ebert-Stiftung [FES], s. f.).

Los tribunales chipriotas tienden a fijar un umbral demasiado alto para los incidentes de incitación al odio, lo que da lugar a que las personas que cometen este delito queden impunes. Según el artículo 47 (1)(b) del Código Penal (capítulo 154), debe tipificarse como delito cualquier acto de discurso de odio que genere conflictos, socave el orden público o cree un desequilibrio injusto de poder entre los ciudadanos. No se permiten comentarios o palabras destinados a causar daño, discriminar y marginar a un grupo de personas. Se debe permitir la libertad de expresión en una comunidad democrática (Comisionado para los Derechos del Niño, s. f.).

Más allá de estas leyes específicas, Chipre se ajusta a la normativa más amplia de la UE. La Ley de Servicios Digitales (DSA), que entró en vigor en 2022, impone a las plataformas en línea la obligación de combatir los contenidos ilegales, incluidos el discurso de odio y la desinformación, reforzando la idea de que lo que es ilegal fuera de Internet también debe abordarse en Internet.

Además, el Código de Conducta reforzado de la UE sobre la lucha contra el discurso de odio ilegal en línea (anunciado en diciembre de 2023) tiene por objeto profundizar la cooperación entre los gobiernos, la sociedad civil y las plataformas en línea (Representación de la Comisión Europea en Chipre, 2023).

En el ámbito institucional y de aplicación de la ley, la policía de Chipre estableció en octubre procedimientos revisados por 2023 (Orden Permanente n.º 3/38) que exige a los agentes reconocer los motivos de discriminación, tratar a las víctimas con sensibilidad y remitir los datos sobre incidentes de odio a la Oficina de Derechos Humanos y Lucha contra la Discriminación (Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos de la OSCE,

2024). Estas mejoras estructurales fueron bien recibidas, aunque organismos de supervisión como la Comisión Europea contra el Racismo y la Intolerancia (ECRI) señalan que siguen existiendo lagunas, especialmente en la recopilación de datos, la distinción entre el discurso de odio y otros delitos y la remisión de casos a los tribunales (Consejo de Europa [CE], 2023).

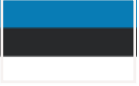
La sociedad civil en Chipre desempeña un papel crucial a la hora de llenar esos vacíos. Por ejemplo, en una conferencia celebrada en junio de 2024 titulada «Reconocimiento y tratamiento contra el discurso de odio» se destacaron iniciativas juveniles dirigidas por ONG como los proyectos «Hate Trackers Into Action» y «Hate Trackers Beyond Borders», que forman a jóvenes y activistas juveniles para identificar el discurso de odio en línea, crear narrativas alternativas y movilizar a sus pares (Comisionado para los Derechos del Niño, s. f.).

Sin embargo, persisten varios retos. La legislación chipriota sigue protegiendo de forma más exhaustiva solo un conjunto limitado de motivos (etnia, religión, raza); los nuevos motivos (identidad de género, discapacidad, edad) están menos cubiertos (FES, s. f.). El odio en Internet sigue sin denunciarse y sin perseguirse lo suficiente, y la sociedad civil señala que, aunque el marco jurídico (identidad de género, discapacidad, edad) están menos cubiertos (FES, s. f.). El odio en línea sigue sin denunciarse y sin ser perseguido, y la sociedad civil señala que, aunque existe el marco legal, muy pocos casos llegan a una condena (CE, 2023).

Por último, las dinámicas migratorias añaden aún más complejidad al ecosistema del odio en línea. Chipre, como país de tránsito y destino para migrantes y solicitantes de asilo, es testigo de narrativas en las redes sociales y las aplicaciones de mensajería que describen a los recién llegados como amenazas para la seguridad o «otros». Estas narrativas alimentan el discurso de odio tanto en línea como fuera de línea. Por lo tanto,

los esfuerzos legislativos, normativos y de la sociedad civil descritos anteriormente son especialmente importantes para contrarrestar las narrativas xenófobas, racistas y desinformativas relacionadas con la migración y la integración. En otras palabras: la tecnología, la ley y la sociedad deben converger si Chipre quiere construir espacios públicos digitales más resilientes e inclusivos que protejan a las minorías, a los recién llegados y al tejido democrático en general.





Estonia

Estonia combate el discurso de odio en línea mediante legislación, normativas de la UE e iniciativas de la sociedad civil. La legislación antidiscriminatoria estonia se basa en el artículo 12 de la Constitución, que prohíbe la discriminación y la incitación al odio étnico, racial, religioso o político. El artículo 151 del Código Penal tipifica como delito la incitación pública al odio, la violencia o la discriminación por motivos de origen étnico, religión, género u orientación sexual si pone en peligro la vida, la salud o la propiedad. La revisión del Código Penal de 2023 amplió esto a las amenazas contra el orden público, y el proyecto de ley busca proteger explícitamente proteger explícitamente la identidad de género y las características sexuales.

Entre los retos se encuentran la dificultad de demostrar el daño y los motivos protegidos limitados, lo que complica la aplicación de la ley. Las iniciativas de la sociedad civil, lideradas por el Centro de Derechos Humanos de Estonia (humanrights.ee), prestan apoyo a las víctimas y abogan por una protección más amplia.

El Centro es socio de la Comisión Europea para la vigilancia de las tendencias de incitación al odio en todas las plataformas de redes sociales (Centro de Derechos Humanos de Estonia, s. f.).

El marco jurídico sobre el discurso de odio que entra dentro del ámbito del derecho penal es muy limitado y rara vez se emprenden acciones penales. Por lo tanto, combatir el odio en Estonia es un reto y resulta difícil. Además, las noticias falsas que se han difundido en los últimos años han contribuido a un aumento del discurso de odio en las redes sociales.

El Centro inició el estudio realizado en el marco del proyecto «Examine. Participate. Change», cuyo objetivo es mejorar la resiliencia y la cohesión e integración sociales mediante el fortalecimiento de medios de comunicación basados en hechos, alfabetización mediática y compromiso cívico y cooperación en el ámbito de la educación, la formación y los intercambios en Estonia (Centro de Derechos Humanos de Estonia, 2022). El proyecto fue financiado por la Embajada de la República Federal de Alemania en Estonia.

Estonia también aplica la Ley de Servicios Digitales (DSA) de la UE, que exige a las plataformas eliminar rápidamente los contenidos ilegales. Sentencias históricas como Delfi AS contra Estonia (2015) hace hincapié en la responsabilidad de las plataformas por los contenidos de incitación al odio generados por los usuarios. En conjunto, estas medidas tienen por objeto reducir el odio en línea, al tiempo que se salvaguarda la libertad de expresión.



Francia

Francia aborda el discurso de odio en línea mediante una combinación de legislación, supervisión regulatoria y civismo. Iniciativas sociales destinadas a proteger a las personas y los grupos contra la discriminación por motivos de origen étnico, religión, género, orientación sexual o discapacidad, al tiempo que se salvaguarda la libertad de expresión. Este enfoque busca equilibrar la lucha contra los contenidos nocivos con la preservación del debate democrático y los derechos fundamentales en la esfera pública digital.

Entre los marcos jurídicos clave se encuentra la Ley Avia (Légitime, 2020) (Loi visant à lutter contre les contenus haineux sur internet), que inicialmente exigía a las plataformas eliminar los contenidos «manifiestamente ilegales» en un plazo de 24 horas. Aunque algunas partes fueron derogadas por el Consejo Constitucional debido a preocupaciones relacionadas con la libertad de expresión, la ley condujo a la creación de una fiscalía especializada y un Observatorio del Odio en Línea, lo que reforzó la capacidad institucional para supervisar y responder al abuso en línea. La Ley SREN (Légitime, 2024) (Loi visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique) reforzó aún más la seguridad en línea. Los tribunales pueden suspender las cuentas que difundan contenidos ilegales durante un máximo de seis meses, o hasta un año en caso de reincidencia, lo que envía una clara señal disuasoria a los infractores.

A pesar de estas medidas, el discurso de odio racista, xenófobo y basado en el género sigue estando muy extendido en Internet, especialmente en momentos políticamente delicados o en debates públicos. En respuesta a ello, Francia participa activamente en iniciativas a escala de la UE, como la Ley de Servicios Digitales (DSA) y el Código de Conducta reforzado+ (Comisión Europea, 2025), que establecen obligaciones más claras para las plataformas. En el marco de estas iniciativas, empresas como Meta, X, TikTok y YouTube se comprometen a revisar la mayoría de las denuncias de discursos de odio en un plazo de 24 horas, mejorar las evaluaciones de riesgos y aumentar la transparencia mediante la supervisión independiente de terceros.

Las iniciativas de la sociedad civil complementan las medidas legales y normativas centrándose en la prevención, la educación y el apoyo a las víctimas. El proyecto CHASE (symplexis.eu/chase) aborda el odio de género en Internet mediante campañas de alfabetización mediática y programas de formación, mientras que la Semana contra el Discurso de Odio (Consejo de Europa, 2025) sensibiliza al público y promueve la cooperación entre múltiples partes interesadas.

En conjunto, estas iniciativas ponen de relieve la importancia del cambio cultural a largo plazo, la ciudadanía digital y la responsabilidad colectiva para crear espacios en línea más seguros e inclusivos.



Luksemburg

Luxemburgo combate los delitos de incitación al odio y discriminación mediante una combinación de disposiciones penales, instituciones de igualdad y planes de acción temáticos recientes. El artículo 454 del Código Penal define la discriminación en términos generales (origen, color de piel, nacionalidad, ascendencia, sexo, orientación sexual, discapacidad, religión o creencias, etc.), y la ley de 28 de marzo de 2023 establece ahora permite duplicar las sanciones cuando se comete un delito con uno de estos motivos de sesgo, reforzando el tratamiento de los actos motivados por el odio (Arendt y Medernach, 2023; Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos de la OSCE [OIDDH], 2023).

La incitación pública al odio o la violencia, ya sea en línea o fuera de línea, es punible, pero la práctica muestra una brecha: la policía registró 194 casos de «incitación al odio o la violencia» en 2024, pero la fiscalía solo abrió investigaciones en 43 casos, y los datos de la OSCE para 2022 ya mostraban 76 incidentes de delitos de odio sin procesamientos posteriores.

Esto pone de manifiesto las dificultades que existen para recabar pruebas, clasificarlas y que las víctimas las denuncien (Luxembourg Times, 2025; ODIHR, 2022).

La igualdad y el apoyo a las víctimas se canalizan a través del Centro para la Igualdad de Trato, creado por la ley del 28 de noviembre de 2006, que en 2024 tramitó cerca de 200 nuevos casos de discriminación, principalmente en materia de empleo y acceso a los servicios (RTL Today, 2024).

En el ámbito político, Luxemburgo adoptó en 2023 un Plan de Acción Nacional contra el Antisemitismo y, en el marco del «vivre-ensemble interculturel», anunció que las conclusiones del estudio de 2022-23 sobre racismo y discriminación étnico-racial se integrarían en una estrategia antirracista más amplia, que incluiría la sensibilización y la formación a nivel local (Centre d'Etude et de Formation sur les Interventions Sociales, 2023).

Luxemburgo aplica instrumentos de ámbito europeo, como la Ley de Servicios Digitales y la Decisión Marco de 2008, pero actores de la sociedad civil como respect.lu siguen denunciando una creciente polarización en Internet y piden una moderación más rápida de los contenidos y datos más sistemáticos sobre los incidentes de odio (Chronicle.lu, 2025; Parlamento Europeo, 2024).





España

La legislación española sobre delitos de odio, concretamente el artículo 510 del Código Penal, tipifica como delito la incitación pública a la discriminación, el odio o la violencia contra grupos definidos por su raza, etnia, origen nacional, religión o creencias, sexo, orientación sexual o discapacidad, con penas que van de uno a tres años de prisión y multas de seis a doce meses (Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos de la OSCE, s. f.).

Según la Circular 7/2019 de la Fiscalía General del Estado (2019), el discurso de odio en España se persigue en virtud del artículo 510 del Código Penal como delito contra la dignidad humana y la igualdad. El Boletín Oficial del Estado (BOE) aclara que la libertad de expresión no protege el discurso que incita al odio, la discriminación o la hostilidad, y que incluso el daño potencial (no solo el daño real) puede dar lugar a responsabilidad. Por lo tanto, los tribunales españoles siguen sopesando la libertad de expresión dominio de la expresión con sanciones contra la incitación.

Datos recientes ponen de relieve la persistencia del discurso de odio y los delitos de odio en España. Según el Ministerio del Interior, en 2024 se registraron 1955 incidentes de delitos de odio, lo que supone un descenso del 13,8 % con respecto a 2023, pero con aumentos significativos del antisemitismo y la prevalencia continuada de los delitos racistas y xenófobos (La Moncloa, 2025).

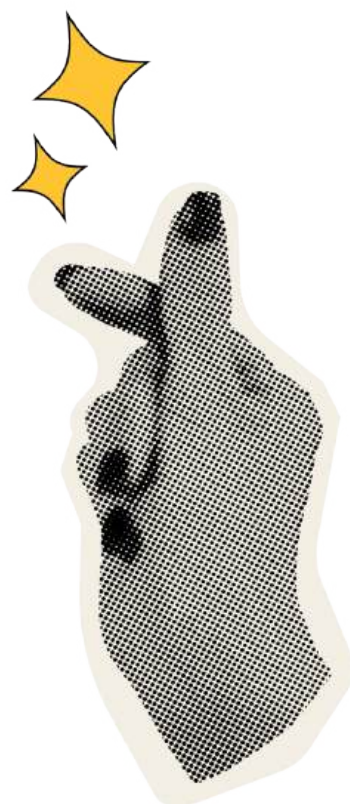
Los delitos de odio racistas y xenófobos siguen siendo los más comunes, con 804 incidentes (aunque un 6 % menos que el año anterior), seguidos de los basados en la orientación sexual y la identidad de género (528 incidentes) y la discriminación por sexo/género (181 incidentes). Por primera vez, el informe también documentó delitos relacionados con la islamofobia (13 casos), en consonancia con las recomendaciones de la Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (fra.europa.eu).

En términos interanuales, los aumentos más pronunciados se registraron en el antisemitismo (un 60,9 % más) y la aporofobia, o odio hacia los pobres (un 33,3 % más), mientras que los incidentes relacionados con la ideología y los prejuicios contra los romaníes disminuyeron un 58,2 % y un 51,3 %, respectivamente. En cuanto a la tipología de los delitos, los más frecuentes fueron las agresiones físicas (385 casos) y las amenazas (358), seguidas de la promoción de la discriminación (217), los tratos degradantes (107) y los insultos (106) (Ministerio del Interior, 2024).

En julio de 2025, España reforzó su respuesta política. El Gobierno puso en marcha el III Plan de Acción contra los Delitos de Odio (2025-2028), dotado con 1,4 millones de euros y 109 medidas para mejorar la prevención, la investigación y el apoyo a las víctimas (Comisión Europea, 2025).

El Observatorio del Racismo y la Xenofobia (Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia, 2025), en colaboración con LaLiga, presentó el sistema FARO, basado en inteligencia artificial, que escanea Facebook, Instagram, TikTok, YouTube y X para detectar discursos de odio. Según un informe del Ministerio de Inclusión (Revista de la Seguridad Social, 2024), FARO identificó más de 2000 casos de discursos de odio durante su primera semana de funcionamiento.

Además, ONG como Accem (www.accem.es) El proyecto CLARA, financiado por la UE, que fomenta la resiliencia de los jóvenes frente al discurso discriminatorio, y los informes de la sociedad civil, como el estudio de Provivienda sobre la discriminación en materia de vivienda en Madrid y Barcelona y las 30 recomendaciones de CEAR para la integración de los refugiados (Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia, 2021), respaldan los esfuerzos más recientes de España para combatir el discurso del odio en las dimensiones legal, digital y social.





MÓDULO 1

**Comprender a los participantes
y establecer marcos éticos**

OBJETIVOS GENERALES



Ejercicios de formación para la empatía, la adopción de perspectivas y el lenguaje contra el odio.

RESULTADOS ESPERADOS



Resultados Principales

- Estatutos redactados en colaboración (por ejemplo, **Código de Conducta**) y **Compromiso Ético**
- Mayor concienciación sobre el comportamiento inclusivo y respetuoso
- Mejora de la dinámica de grupo y responsabilidad compartida en la prevención de conflictos
- Reflexión sobre los valores y necesidades individuales y colectivos
- Establecimiento de protocolos de seguridad y consentimiento informado

Habilidades:

- Cómo responder en determinadas situaciones
- Empatía, conciencia y responsabilidad
- Tácticas para reducir la intensidad de los conflictos

ESTRUCTURA DEL MÓDULO



Actividad 1

Nuestros valores, nuestra voz:
Creación conjunta del código de conducta

Actividad 2

Actividad de caminar y hablar

Actividad 3

Dilemas: ¿Qué haría yo?

Actividad 4

Compromiso para el uso ético y responsable de la IA y las redes sociales



ACTIVIDAD 1

Nuestros valores, nuestra voz: Creación conjunta del código de conducta



OBJETIVOS



- Fomentar el sentido de la responsabilidad y la participación dentro del grupo reflexionando sobre los valores y los protocolos de seguridad.
- Fomentar la apropiación colectiva de los valores y las expectativas de comportamiento

DURACIÓN



40-60 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 1 (PARTE 1)



Reflexión sobre los valores

Método: Lluvia de ideas en silencio + intercambio en parejas o grupos pequeños

- Pregunte a cada participante:

«¿Qué hace que un grupo te haga sentir seguro, justo y respetuoso?».

- Escriba las respuestas en notas adhesivas o herramientas digitales (Jamboard, Padlet)
- Agrupe las respuestas en categorías (por ejemplo, comunicación, límites, equidad, responsabilidad).

PASOS DE LA ACTIVIDAD 1 (PARTE 2)



Co-creación: redacción de los estatutos y del «código de conducta»

Método: Grupos pequeños + síntesis de todo el grupo

- Dividir en grupos de 3 a 5 personas. Cada grupo redacta entre 3 y 5 principios para un comportamiento respetuoso en el grupo
- Preguntas:
 - ¿Cómo debemos tratarnos unos a otros?
 - ¿Cómo resolvemos los conflictos?
 - ¿Qué comportamientos son inaceptables aquí?

- Combinar y debatir todas las contribuciones del grupo.
- Acordar juntos una versión final del Código (puede incluir derechos, responsabilidades y consecuencias).
- Escribir claramente en un póster o documento compartido

Método de propiedad y compromiso:

Afirmación simbólica

- Pida a todos los participantes que firmen el Código (real o digital)
- Opcional: Crear elementos visuales juntos (símbolos, título, iconos)
- Exponerlo de forma visible en la sala o compartirlo digitalmente.



MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Notas adhesivas o herramienta de colaboración digital (por ejemplo, Padlet, Jamboard) Rotuladores, papel o documento digital para el código final

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 1 (PARTE 2)



Debate en grupo (10-15 min)

- ¿Qué fue fácil o difícil al crear las reglas juntos?
- ¿Creemos que estas reglas ayudarán realmente a prevenir los conflictos o el odio?
- ¿Cómo podemos asegurarnos de que este código no se quede solo en palabras

Muro de comentarios o tarjeta de salida

Los participantes dejan un comentario sobre:

- Lo que me ha gustado de la actividad de hoy.
- Una regla que quiero recordar...
- Una sugerencia para mejorar el Código.

ACTIVIDAD 2

Actividad de caminar y hablar



OBJETIVOS



Dar la oportunidad de compartir la propia historia en un entorno confidencial y de confianza. para encontrar soluciones/recomendaciones a problemas personales o generales relacionados con el discurso del odio.

DURACIÓN



40 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 2



El formador explica las reglas de la actividad. Los participantes caminan en parejas, uno de ellos cuenta durante durante 10 minutos su historia sobre su propia experiencia con el discurso de odio. El segundo escucha en silencio. A continuación, el segundo cuenta su historia y el primero permanece en silencio. Después, ambos se hacen preguntas y se dan consejos mutuamente (unos 10 minutos).

Preguntas para la actividad «Caminar y hablar»:

- *¿Has sido víctima del discurso de odio?*
- *¿Tus amigos han sido víctimas de discursos de odio?*
- *Cuenta la historio sobre tu experiencia o la de ellos. Todos los participantes comparten su experiencia sobre la actividad «Caminar y hablars, sus emociones y lo que han aprendido, y cómo se puede utilizar esta actividad en el trabajo con jóvenes.*

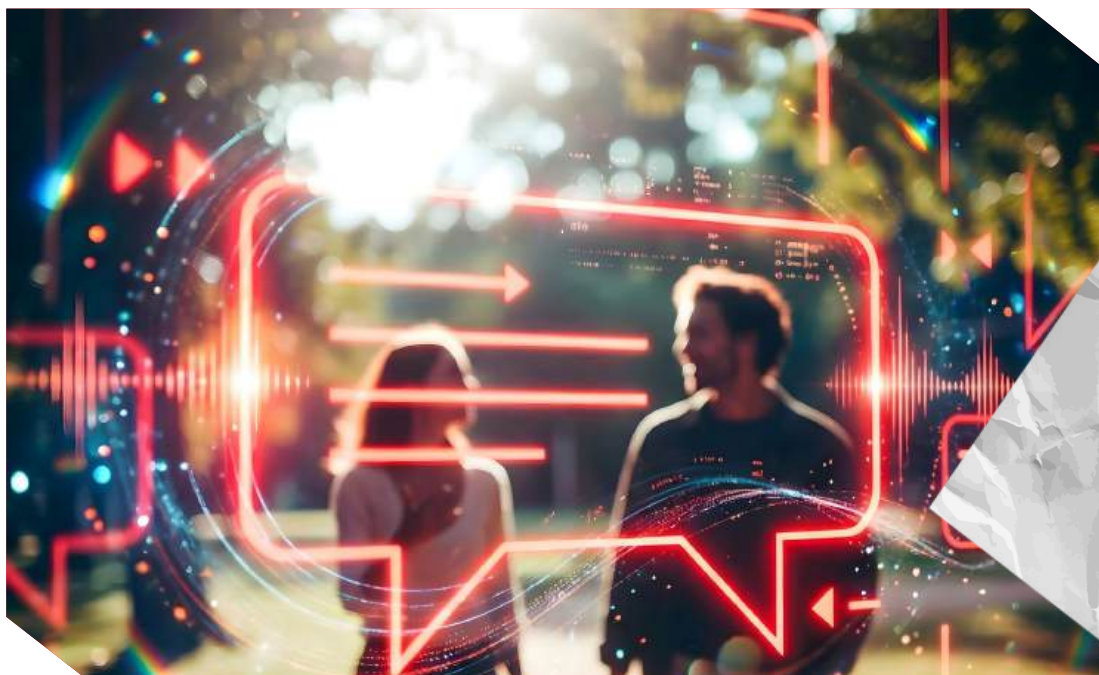
MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Un lugar agradable para caminar (parque, bosque, etc.).

Evaluación personal del aprendizaje (1 = Nada, 5 = Mucho)

Afirmación	1	2	3	4	5
Aprendí sobre el proceso de narración de historias y cómo ser honesto y abierto con respecto a las experiencias de discurso de odio.					
Participé activamente en esta actividad: conté mi historia y escuché la de mis compañeros, hice preguntas y respondí a las que me hicieron.					
I learned more about hate speech and hate-less approach.					
Gané confianza en mí mismo.					
Ahora soy más respetuoso con las historias de los demás.					
Aprecio el entorno seguro de esta actividad.					
He aprendido sobre el poder del análisis conjunto y la retroalimentación entre compañeros.					
Utilizaré este método en mi trabajo con jóvenes.					



ACTIVIDAD 3

Dilemas: ¿Qué haría yo?



OBJETIVOS



- Ayudar a los participantes a examinar sus propios valores, prejuicios y respuestas ante el conflicto, el odio o la exclusión, poniéndose en situaciones reales o hipotéticas.
- Promover la comprensión de la comunicación respetuosa e inclusiva.
- Fortalecer el pensamiento crítico sobre la equidad, la empatía y los límites.

DURACIÓN



40-60 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 3 (PARTE 1)



Debatir «situaciones de la vida real» relacionadas con la discriminación y el discurso de odio.

Método: Estudios de casos/tarjetas con dilemas

- Presentar entre tres y cinco escenarios breves (por ejemplo, alguien a quien se

interrumpe, una broma discriminatoria, el uso de insultos racistas, escalada de conflictos)

- Pregunte: ¿Qué salió mal? ¿Cómo se podría haber evitado? ¿Que norma o valor faltaba?
- Utilizar esto para reflexionar sobre la importancia de los valores compartidos

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Tarjetas con situaciones o ejemplos impresos (se pueden adaptar al grupo de edad o al contexto)

Notas adhesivas o herramienta de colaboración digital (por ejemplo, Padlet, Jamboard)



AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 3 (PARTE 2)



Autorreflexión

Después de debatir los escenarios en pequeños grupos, los participantes completan individualmente una hoja de trabajo de autorreflexión o un diario basado en los dilemas que han explorado.

Ejemplos de preguntas de reflexión

(se pueden revisar o adaptar):

1. Mi primera reacción

- ¿Cuál fue mi reacción instintiva ante el escenario?
- ¿Me sentí enfadado, inseguro, empoderado, indiferente, etc.? ¿Por qué?

2. ¿Qué diría o haría?

- ¿Habría? ¿Apoyaría a alguien? ¿Me quedaría callado?
- ¿Qué podría impedirme actuar? ¿Qué podría animarme?

3. ¿Quién se vio afectado en la situación?

- ¿Los sentimientos o derechos de quién se vieron vulnerados?
- ¿Cómo me sentiría en su lugar?

4. ¿Faltaba alguna norma o valor?

- ¿Cuáles de nuestros valores/estatutos compartidos eran relevantes en este caso?
- ¿Qué podría haber evitado esta situación?

5. ¿Qué podría hacer de manera diferente la próxima vez?

- ¿Se me ocurre alguna forma no violenta y respetuosa de actuar o reaccionar?
- ¿Necesito más herramientas, valor o apoyo para intervenir?

MATERIALES Y RECURSOS DE APRENDIZAJE



Hoja de trabajo
Bolígrafo/papel

ACTIVIDAD 4

Compromiso para el uso ético y responsable de la IA y las redes sociales



OBJETIVOS



- Fomentar la reflexión personal sobre el comportamiento digital y la ética de los medios de comunicación y la IA.
- Fomentar el compromiso con la equidad, el

- respeto y la inclusión en los espacios digitales.
- Promover la concienciación sobre el poder y los riesgos de las redes sociales y las herramientas de inteligencia artificial.
- Reforzar la responsabilidad individual y colectiva para combatir el odio y la desinformación en Internet.

DURACIÓN



45–60 minutos
(Adaptable como una breve sesión de reflexión o un taller creativo ampliado)

PASOS DE LA ACTIVIDAD 4



1. Reflexión personal (10-15 min)

Los participantes reflexionan sobre las actividades anteriores. Utilice las siguientes preguntas para la reflexión y el debate en grupo:

- ¿Cómo quiero que me traten en línea y cómo trato a los demás?
- ¿Cuándo utilizo herramientas de inteligencia artificial o redes sociales de una manera que podría afectar a los demás?
- ¿Alguna vez he actuado de forma impulsiva o he compartido algo de lo que luego me he arrepentido?

Fomente la redacción honesta de diarios o las discusiones tranquilas en pareja.

2. Lluvia de ideas en grupo:

Valores compartidos (10-15 min)

Como grupo, recopilen palabras, ideas o principios para incluir en el compromiso.

Sugerencias:

- ¿Qué es importante para nosotros cuando estamos conectados?

- ¿Qué daños queremos evitar?
 - ¿Qué tipo de mundo online queremos construir?
- Documentan estos puntos de forma visible (pizarra, Jamboard, cartulina, etc.).

3. Redacta el compromiso (10-15 min)

Opción A: Utilizar una plantilla ya preparada y adaptarla

Opción B: Deje que los participantes redacten un compromiso desde cero

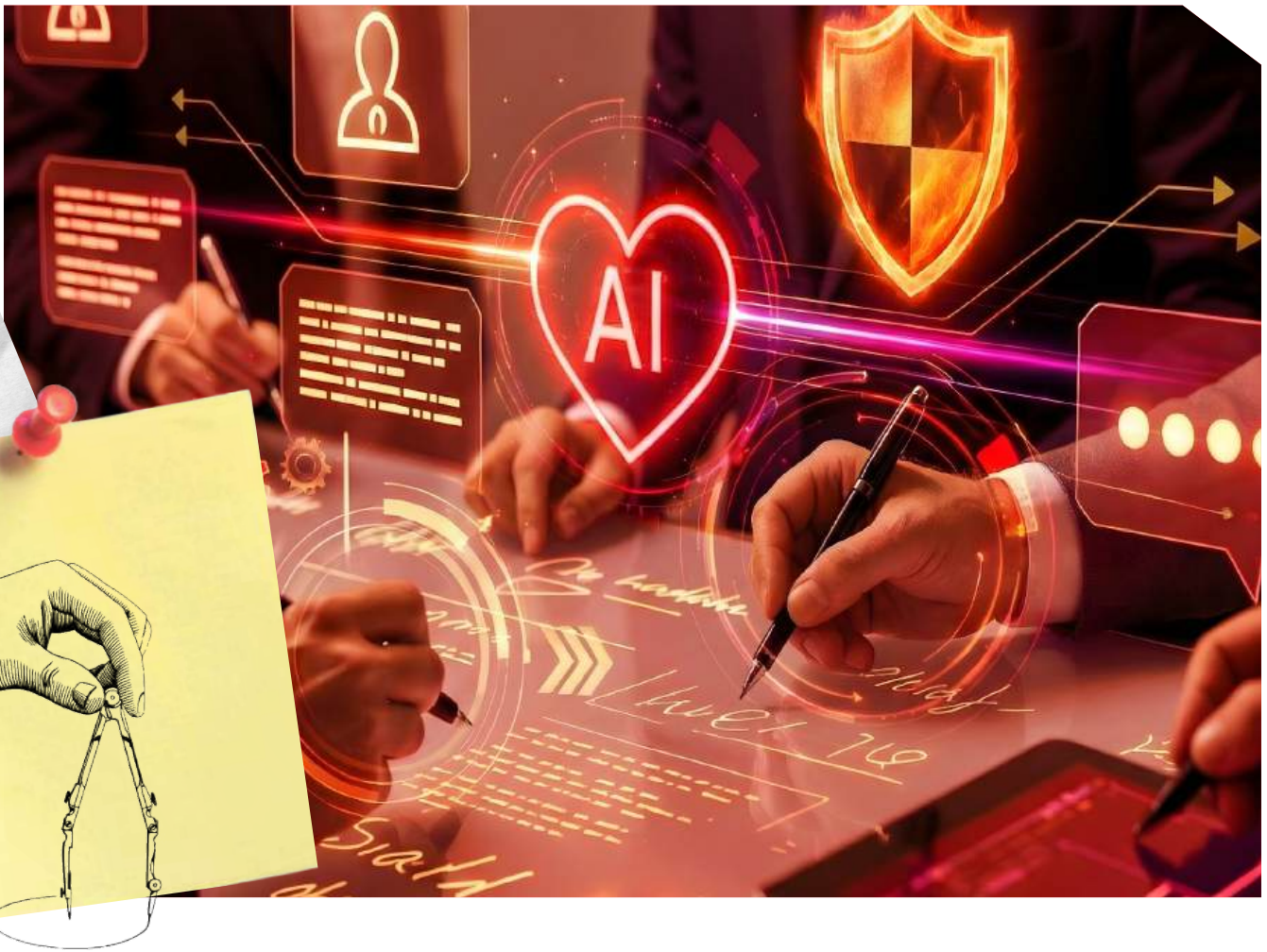
Ejemplo de compromiso: [Compromiso de IA ética: Crear una inteligencia artificial ética y segura](#)

4. Firmar y compartir (5-15 min)

Los participantes firman el compromiso en grupo o individualmente.

Opciones creativas:

- Decorar un póster de pared
- Grabar vídeos cortos con mensajes
- Compartir firmas digitales y avatares
- Publicar el compromiso en el aula, en el espacio juvenil o en línea



MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Rotafolio o pizarra blanca + rotuladores
Plantilla impresa del compromiso
(o papel en blanco para nuevos borradores)

Dispositivos para crear compromisos digitales (opcional)
Ejemplos de compromisos o cartas de proyectos juveniles o campañas de ética en línea, por ejemplo, [Better Internet for Kids Youth Pledge](#)

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 4



Los participantes completan tres indicaciones rápidas (escritas, verbales o notas adhesivas anónimas):

1. ¿Qué me he dado cuenta hoy sobre mi comportamiento en Internet?
2. ¿Qué parte del compromiso me parece más importante? ¿Por qué?
3. ¿Cómo puedo ayudar a los demás a ser más éticos o amables en línea?

Optional emoji-based check-out:

- ☺ Me siento preparado para comprometerme y cumplirlo
- 🤔 Todavía lo estoy pensando
- 😬 Me ha resultado difícil, pero quiero aprender más



MÓDULO 2

Algoritmos emocionales: Cómo las redes sociales moldean los sentimientos y la radicalización

OBJETIVOS GENERALES



- Desarrollar la comprensión del impacto emocional de las plataformas basadas en algoritmos y su papel en el fomento de la radicalización
- Fortalecer la capacidad de los jóvenes para interactuar de forma crítica con los contenidos digitales.
- Promover la agencia en los espacios digitales a través de experiencias de aprendizaje reflexivas y co-creativas.



Los participantes adquirirán los siguientes conocimientos relevantes para el aprendizaje no formal (siguiendo el modelo de nonformal-education.eu):

Conocimiento

Concienciación: Ser consciente de que los algoritmos influyen en las emociones en línea.

Comprensión: Comprender cómo la manipulación emocional se vincula con la radicalización. Aplicación: Aplicar esta comprensión al analizar las publicaciones en redes sociales.

Análisis: Analizar los patrones de las recomendaciones algorítmicas.

Síntesis: Sintetizar los resultados en directrices para una participación más saludable.

Evaluación: Evaluar el impacto de diferentes tipos de contenido.

Transferencia: Transferir los conocimientos a nuevos contextos, como noticias o chats grupales.

Habilidades

Observación: Reconocimiento del tono emocional en el contenido digital (por ejemplo, memes, carretes, titulares, secciones de comentarios).

Exploración: Análisis experimental de las publicaciones y feeds de las redes sociales para identificar patrones algorítmicos y desencadenantes emocionales.

Práctica asistida: Participación guiada en actividades como Mood Maps o Algorithm Game para practicar el compromiso crítico con el contenido.

Práctica independiente: Aplicación de habilidades de análisis de forma individual: distinguir entre contenido manipulador y constructivo en feeds reales.

Práctica rutinaria: Integración de estrategias de desplazamiento consciente en los hábitos digitales cotidianos (por ejemplo, silenciar, dejar de seguir o equilibrar las fuentes).

Resolución de problemas: Desarrollo de estrategias prácticas para contrarrestar ex-

Actitudes

Concienciación: Ser consciente de que las emociones y reacciones en las redes sociales pueden influir tanto en las interacciones online como offline.

Consideración: Reflexionar sobre cómo las reacciones de las personas (me gusta, compartir, comentarios) contribuyen al tono de las redes sociales y a la dinámica de grupo.

Imitación: Adopción de comportamientos respetuosos y constructivos (por ejemplo, escuchar activamente, reconocer las ideas de los demás).

Preferencia: Elegir interactuar con los compañeros y los contenidos digitales de forma que se fomente la empatía, la comprensión y el diálogo positivo.

Autoidentificación: Verse a sí mismo como un ciudadano digital responsable y un miembro solidario del grupo que contribuye a crear entornos seguros y constructivos.

Defensa: Disposición a defender la comunicación respetuosa y a cuestionar las prácticas digitales tóxicas o manipuladoras.

Difusión: Compartir prácticas constructivas más allá del taller, animando a los compañeros y a las comunidades a adoptar interacciones más saludables tanto en línea como fuera de línea.

INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES



- Se anima a los participantes a traer sus dispositivos (teléfonos/ordenadores portátiles/iPads).
- Los participantes están familiarizados con los canales de redes sociales.
- Los participantes deben estar abiertos al análisis y los debates sobre las redes sociales.
- Los talleres siguen un enfoque de aprendizaje no formal: interactivo, reflexivo y co-creativo.
- La participación en los debates y actividades es voluntaria; se animan, pero no son obligatorias.
- Se mantiene un ambiente constructivo: se espera que los participantes muestren respeto, escuchen activamente y participen de manera amistosa y solidaria.
- El debate crítico se centra en el contenido, no en los individuos, lo que garantiza un ambiente seguro e inclusivo.

ESTRUCTURA DEL MÓDULO



- Actividad o herramienta 1: Mapas de estado de ánimo y medios de comunicación**
- Actividad o herramienta 2: El juego del algoritmo**
- Actividad o herramienta 3: Interrumpir el feed**
- Actividad o herramienta 4: Máquina de la indignación**

EVALUACIÓN DEL MÓDULO



Cuestionario de evaluación

El siguiente cuestionario puede ser duplicado y adaptado por el instructor para cada actividad:

Plantilla de Google Docs: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#)Código

Las preguntas que siguen a cada actividad incluyen las siguientes preguntas de sí/no para los alumnos:

1. ¿Has aprendido algo?
2. ¿Esta actividad fue transformadora?
3. ¿Has entendido la información?
4. ¿Contribuye esto a tu misión? / ¿Te sientes empoderado?
5. ¿Este conocimiento/habilidad mejorará tu vida?
6. ¿Disfrutaste de la actividad?
7. ¿Se ha respondido a tu pregunta?

Código QR para la plantilla



El instructor puede crear códigos QR para los formularios de evaluación para que los alumnos respondan en sus teléfonos utilizando el generador gratuito de códigos QR de Canva: <https://www.canva.com/qr-code-generator/>.

ACTIVIDAD 1

Mapas de estado de ánimo y medios de comunicación



OBJETIVOS



Los participantes adquirirán las siguientes habilidades, conocimientos y actitudes:

Conocimientos

Concienciación: Reconocer que el contenido de los medios sociales desencadena emociones que puede influir en el estado de ánimo de las personas.

Comprensión: Comprender las relaciones sencillas entre los patrones de

los feeds (por ejemplo, temas repetidos, tono) y las reacciones emocionales.

Aplicación: Aplicar esta comprensión utilizando un mapa de estados de ánimo para conectar el contenido con las emociones.

Habilidades

Observación: Identificar los tonos emocionales en las publicaciones (humor, indignación, estilo de vida, etc.).

Exploración: Experimentar con el análisis de un feed para ver qué emociones desencadena.

Práctica asistida: Participar en una actividad guiada (mapas de estado de án-

imo, reflexión en grupo) para practicar la identificación de emociones.

Resolución de problemas: Sugerir estrategias pequeñas y prácticas para equilibrar o mejorar el impacto emocional (por ejemplo, silenciar, tomar descansos, seguir cuentas motivadoras).

Actitudes

Concienciación: Tener en cuenta que las emociones en línea también afectan a cómo se sienten las personas fuera de línea.

Consideración: Reflexionar sobre cómo las reacciones (me gusta, compartir, comentarios) dan forma a los espacios digitales.

Preferencia: Empezar a elegir formas más constructivas de interactuar con el contenido y tus compañeros.

Difusión: Compartir un consejo sencillo y constructivo con el grupo o la comunidad.

DURACIÓN



35-60 min

PREPARACIÓN

30 min

SESSION PREPARATION

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Conexión Wi-Fi que funcione
- Dispositivos digitales de los participantes (teléfono, ordenador portátil, iPad)/bolígrafo y papel
- Hoja de trabajo del mapa de estados de ánimo o Miro (<https://miro.com/app/board/uXjVJbz-vwuw=/>) para visualización colectiva
- Proyector/pantalla de televisión grande para publicaciones falsas ([HATE-LESS Module 2 - Activity 1 - Social Media Feed](#))
- Pizarra
- Códigos QR: Genere código QR con <https://www.canva.com/qr-code-generator/> para:
 - Formulario de evaluación: ([Plantilla: HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#))

- [Enlace Miro](#)
- [Recompensa](#)

Extras opcionales:

- Música relajante o energizante para crear un ambiente motivador
- Rotafolios/rotuladores: para la síntesis grupal de patrones.

Bibliografía:

- [Uso de las redes sociales, soledad y angustia emocional entre los jóvenes en Europa](#)
- [El CCI explica: ¿Por qué los niños y adolescentes son vulnerables a las redes sociales?](#)
- [Las redes sociales y la salud mental de los jóvenes: advertencia del Cirujano General de EE. UU. \[Internet\].](#)

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Preparación de materiales:

1. El formador se asegura de que se completen todos los materiales necesarios de MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (arriba).
2. Cree un código [QR de evaluación de forma gratuita](#) ([Plantilla: HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#))
3. Prepare una fuente de medios sociales falsa para la actividad principal:
 - a. Utilice la publicación falsa en redes sociales de HATE-LESS: HATE-LESS Module 2 - Activity 1 - Social Media Feed
 - b. Cree ejemplos de feeds falsos en redes sociales
4. [Prepare Miro para compartir consejos](#)

4. Genere un enlace compartido con acceso de edición para los participantes O introduzca usted mismo las respuestas en el mapa.
5. Opcional: cree un código QR utilizando el generador de códigos QR de Canva que enlace directamente con el marco editable de Miro.

Durante la sesión

(Paso 5 o parte de reflexión):

Antes de la sesión:

1. Abra el enlace compartido de Miro.
2. Cree un nuevo marco titulado «Muro de consejos compartidos» o «Aprendizajes de la comunidad».
3. Añada algunas notas adhesivas de ejemplo para mostrar el formato (por ejemplo, «Tómame pequeños descansos de la pantalla», «Habla con un amigo cuando te sientas estresado»).

1. Muestre el tablero de Miro en la pantalla e invite a los participantes a abrirlo en sus dispositivos utilizando el código QR o el enlace.
2. Explique que cada participante debe añadir un «consejo» o una idea de la actividad, algo que recomendarían a otras personas.
3. Anime a que se utilicen frases breves y prácticas (1 frase como máximo).
4. Lea en voz alta algunos ejemplos para celebrar las ideas de los participantes.

Después de la sesión:

1. Exporte el marco de Miro como PDF o imagen y compártalo con el grupo.
2. Si lo desea, publíquelo en el espacio de trabajo compartido del proyecto o en el chat grupal como «Muro de consejos de expertos».
3. Prepare una recompensa.

Opción de recompensa 1: Lista de consejos de expertos creada por los participantes

Prepare un documento compartido en el que los participantes crearán consejos durante el paso 5 de la actividad y [compártalo mediante un código QR](#). Cómo crear una lista dirigida por los participantes.

Antes de la sesión:

1. Cree un documento online compartido (Google Docs o Padlet) titulado «Consejos de expertos: desplazamiento consciente y conciencia emocional».
2. Inserte una breve introducción en la parte superior: «En esta actividad, recopilaremos nuestras mejores ideas para un uso consciente de las redes sociales y el bienestar emocional. Añade tu consejo a continuación. Que sea breve, claro y personal».
3. Genere un código QR que enlace al documento utilizando el [generador de códigos QR de Canva](#).
4. Pruebe el código QR en un teléfono para asegurarse de que se abre directamente.

Durante la sesión: Muestre el código QR e invite a los participantes a escanearlo.

Después de la sesión:

1. Revise el documento para asegurarse de que sea claro.
2. Exporte o comparta la «Lista de consejos de expertos» completada como recurso de seguimiento para los participantes.

Código QR:



Opción de recompensa 2: Folleto sobre salud mental y redes sociales:

Proporcione un PDF impreso o un código QR - HATE-LESS:

- PDF: [HATE-LESS 5 Mindful Scrolling Tips.pdf](#)

Opción de recompensa 3: Desafío de alimentación positiva: Por ejemplo, «*Durante una semana, sigue una nueva cuenta que te anime y deja de seguir una que te agote. Observa cómo cambia tu mapa del estado de ánimo.*».

5. Configuración de la sala o equipamiento:

- Asientos en círculo o en forma de U: Lo ideal es disponer las sillas en círculo o en forma de U para fomentar el contacto visual, la inclusión y facilitar las transiciones entre grupos pequeños.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Registro y mini actividad energizante (5-7 min):

1. **Preparación:** Reúna al grupo en un círculo, con todos de pie.
2. **Diga:** «*Vamos a hacer un juego rápido con los nombres para conocernos y entrar en calor para nuestro tema*».

Cuando sea el turno de cada persona:

- a. *Todos dicen su nombre.*
- b. *Luego hacemos una breve pose o gesto que a la mayoría de la gente le encanta en las redes sociales».*

3. Ejemplo: «Hola, me llamo [su nombre]. A la mayoría de la gente le encantan los memes graciosos de gatos (pose = risa/pose de gato)».

4. Hagan una ronda (30 segundos por persona): cada persona dice su nombre + gestos.

5. Resumen energizante:

a. Para grupos más pequeños (<15 participantes): Una vez hecho esto, to-

dos repiten el nombre de cada persona y ambas poses, siguiendo el mismo orden alrededor del círculo.

b. Para grupos más grandes (>15 participantes): Pregunte: «De todas las publicaciones compartidas hoy, ¿cuál es la que más gusta a la gente?».

Objetivo: Romper el hielo y garantizar un ambiente divertido para compartir abiertamente sin presión.

PASO 2 DE LA ACTIVIDAD 1: ACTIVIDAD PRINCIPAL TEORÍA/ANTECEDENTES



Teoría/antecedentes de la actividad principal (2-3 min):

1. Diga: «Las redes sociales pueden tener un gran impacto en la vida de las personas y en su salud mental».

2. Comparta los datos. Diga:

a. «Un estudio realizado a escala europea por ECONSTOR reveló que el uso de las redes sociales tiene un impacto negativo en la salud mental de los jóvenes y aumenta su sensación de soledad. Este estudio descubrió que navegar por las redes sociales tiene un impacto negativo y provoca más estrés emocional que enviar mensajes e interactuar con otras personas» ([Fuente](#)).

b. «Otro estudio realizado por el Centro Científico de la UE confirma que el uso de las redes sociales tiene un impacto en el cerebro de las personas, concretamente en la amígdala, la región del cerebro que procesa las emociones y la ansiedad. El uso constante de las redes sociales y las notificaciones pueden aumentar la ansiedad y provocar cambios en la amígdala con el tiempo». ([Fuente](#))

c. «Esto no significa que todo uso de las redes sociales sea perjudicial. Según la Biblioteca Nacional de Medicina, las redes sociales también pueden tener efectos positivos en las personas, ya que proporcionan una comunidad positiva y conexión con otras personas que comparten intereses, identidades y habilidades similares ([Fuente](#)).

d. El objetivo hoy es comprender qué patrones hacen que las personas se sientan peor y cuáles favorecen la conexión, el aprendizaje o la alegría».

Objetivo: Presentar y compartir información respaldada por la ciencia sobre el tema.

PASO 3 DE LA ACTIVIDAD 1: REGISTRO



Paso 3: Verificación (5-7 min):

1. Pregunte: «¿De qué manera afectan las redes sociales a las emociones y los comportamientos de las personas, positiva o negativamente?».

2. Breve debate: Dé la oportunidad de responder a 2-3 voluntarios.

Objetivo: Dar a los participantes la oportunidad de compartir y asegurarse de que se ha comprendido la información presentada.

PASO 4 DE LA ACTIVIDAD 1: ACTIVIDAD PRINCIPAL/ EXPERIENCIA



Paso 4: Actividad principal/experiencia (10-15 min)

1. Configuración de un feed falso en redes sociales: Mostrar un feed falso en redes sociales (desarrollado por el instructor o [HATE-LESS: HATE-LESS Módulo 2 - Actividad 1 - Feed en redes sociales](#)).

2. Configuración: Mostrar y desplazarse por el feed junto con los alumnos o darles la oportunidad de desplazarse por el feed falso en sus propios teléfonos:

- a. **Diga:** «Estas publicaciones se han creado con IA específicamente para esta actividad y están diseñadas para ayudarnos a analizar cómo las diferentes plataformas pueden dar forma al feed de redes sociales de una persona».
- b. **Descargo de responsabilidad. Diga:** «Tened en cuenta que el contenido de estas publicaciones no refleja nuestras opiniones ni las de ninguna persona en particular. Imaginad que esto es lo que aparece en el feed de las redes sociales de una persona».
- c. **Configuración: diga:** «Aseguraos de que todos tengáis algo para tomar notas, ya sea un dispositivo o lápiz y papel»
- d. Comparta un código QR para que los alumnos puedan ver todas las publicaciones en sus propios teléfonos y así puedan desplazarse por ellas a su propio ritmo.
3. **Diga:** «Tomaos vuestro tiempo para revisar cada publicación, intentad responder a las siguientes preguntas sobre el registro del estado de ánimo y anotadlas:»
- ¿Qué tipo de contenido se presenta más (humor, política, estilo de vida, animales, etc.)?
 - ¿Qué tipo de sentimientos puede generar este contenido en la mayoría de las personas? Asigna (o Asignad) hasta tres palabras para describir las posibles emociones.»
4. **Compartir Miro opcional:**
- a. **Configuración:** Muestra el mapa de Miro en un proyector o reparte hojas de papel y bolígrafos. [Enlace de registración de Miro](#) / [Enlace de visualización](#)
- b. **Diga:** «Por favor, escribid y compartid las emociones que os surgen (o que surgen en la mayoría) cuando navegáis por las redes sociales.»
- (La actividad de desplazamiento debe durar unos 10 minutos y la actividad de escritura, 5 minutos).
- Objetivo:** Analizar el contenido de las redes sociales y las reacciones comunes de las personas.

PASO 5 DE LA ACTIVIDAD 1: REFLEXIÓN

Paso 5: Reflexión (10-20 minutos)

Fase 1 - Actividad en grupo (5-10 minutos):

Divida el grupo en grupos de 2-3 personas.

Opción 1: Debate compartido en Miro/Moodboard

1. **Configuración:** Muestre el enlace de Miro View en el proyector o comparte un enlace con los alumnos ([Enlace de visualización](#)).
2. **Pregunte:** «¿Veis todos las emociones y las respuestas? ¿Cuáles creéis que son las emociones más comunes que sienten las personas cuando están en las redes sociales?».
3. Dé a los alumnos la oportunidad de debatir y responder.
4. **Diga:** «Si un experto diera consejos sobre cómo mantenerse informado sin sentirse abrumado, ¿qué hábitos recomendaría? Discutidlo con el resto y anota los consejos».

Opción 2: Reflexión sin Miro/Moodboard

1. **Diga:** «Hablad entre vosotros sobre las emociones que habéis observado anteriormente. Si un experto diera consejos sobre cómo mantenerse informado sin sentirse abrumado, ¿qué hábitos recomendaría? Discutidlo entre vosotros y escribid los consejos».

Fase 2 - Reflexión final (5-10 min):

1. **Diga:** «Ahora, compartamos algunos de los consejos. ¿Cuáles son los consejos más útiles que nos beneficiarían a la mayoría y por qué?»

2. Configuración: opcional para la lista de consejos de expertos de los alumnos

- a. Muestre el código QR e invite a los participantes a escanearlo.
- b. Los alumnos escriben sus consejos.
- c. **Diga:** Anoten estos consejos en un archivo de Google Doc. Más adelante se pueden utilizar como recompensa opcional.

Objetivo: Dar a los participantes la oportunidad de reflexionar sobre cómo funcionan las redes sociales y compartir sus ideas en forma de consejos.



PASO 6 DE LA ACTIVIDAD 1: EVALUACIÓN



Paso 6: Evaluación (3-5 min)

1. **Diga:** «Antes de terminar esta actividad, evalúenla en su conjunto respondiendo Sí o No».
2. **Distribuya la evaluación:**
 - a. Proporcione a los alumnos el código QR creado con <https://www.canva.com/qr-code-generator/>
 - b. Plantilla del formulario de evaluación: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#)

Las preguntas incluyen:

1. ¿Has aprendido algo?
2. ¿Esta actividad fue transformadora?
3. ¿Has entendido la información?
4. ¿Contribuye esto a tu misión? / ¿Te sientes empoderado?

5. ¿Este conocimiento/habilidad mejorará tu vida?
6. ¿Disfrutaste de la actividad?
7. ¿Se ha respondido a tu pregunta?

Objetivo: Comprender el impacto de la actividad.

Opcional: preparar una recompensa. Lista de consejos de expertos por parte de los alumnos.

1. Mientras los alumnos responden al formulario de evaluación, revise el documento para asegurarse de que sea claro.
2. Exporte o comparta la «Lista de consejos de expertos» completada como recurso de seguimiento para los participantes,

PASO 7 DE LA ACTIVIDAD 1: RECOMPENSAS Y RECURSOS



Paso 7: Recompensa y recursos (1-4 min)

1. **Diga:** «La recompensa por participar en la actividad de hoy es esta guía rápida para desplazarse por la pantalla de forma más consciente».
2. **Ofrecer recompensa:** Al final de estas actividades, proporcione a los alumnos una recompensa (preparada en PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD).
 - a. Opción de recompensa 2 de [HATE-LESS: PDF: HATE-LESS 5 Mindful Scrolling Tips.pdf](#)
3. **Fin de la cita. Al comienzo de la cita, diga:** «Me gustaría terminar esta actividad con la siguiente cita de Viktor Frankl, de la Universidad de Minnesota: «Entre el estímulo y la respuesta hay un espacio. En ese espacio está nuestro poder para elegir nuestra respuesta» ([Fuente](#)).

Objetivo: Recompensar a los participantes por su participación y motivarlos a pensar críticamente sobre las redes sociales.

Código QR:



ACTIVIDAD 2

El juego del algoritmo



OBJETIVOS



Los participantes adquirirán las siguientes habilidades, conocimientos y actitudes:

Conocimientos

Concienciación: Reconocer que los algoritmos amplifican el contenido emocional y atractivo.

Comprensión: Comprender cómo funcionan los algoritmos, que rastrean las reacciones de los usuarios (me gusta, compartidos, comentarios, tiempo de visualización) y las utilizan para decidir qué contenido aparece en las fuentes. Esta com-

prensión se evalúa en el cuestionario.

Aplicación: Aplica estos conocimientos en la simulación y en el cuestionario prediciendo cómo se difunden diferentes publicaciones.

Análisis: Identifica cómo los algoritmos refuerzan los patrones emocionales (ira, humor, miedo, curiosidad) y explica estos patrones en el debate del cuestionario.

Habilidades

Observación: Detecta los desencadenantes emocionales en las publicaciones (indignación, humor, miedo, curiosidad).

Exploración: Experimentar con votaciones y debates para comprobar cómo las diferentes reacciones afectan al feed.

Resolución de problemas: Sugerir estrategias prácticas para evitar caer en la indignación

o en las trampas de la desinformación (por ejemplo, verificar los hechos, silenciar, tomarse un tiempo antes de reaccionar).

Pensamiento crítico: Utilizar el razonamiento para responder a las preguntas del cuestionario y reflexionar sobre el impacto de las decisiones de participación.

Actitudes

Toma de conciencia: Observar que las emociones en línea determinan el contenido que se muestra, no solo a uno mismo, sino a grupos enteros.

Consideración: Reflexionar sobre cómo las reacciones colectivas amplifican o disminuyen ciertos tipos de contenido.

Preferencia: Comience a elegir formas equilibradas y constructivas de reaccionar.

Autoidentificación: verse a uno mismo como capaz de influir en las publicaciones mediante reacciones intencionadas. Difusión: compartir una estrategia para una participación más saludable con los compañeros (en el debate o después del cuestionario).

DURACIÓN



60-100 minutos (lo normal es unos 90 minutos)

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Conexión Wi-Fi que funcione
- Dispositivos digitales de los participantes (teléfono, ordenador portátil, iPad)/bolígrafo y papel
- Proyector/pantalla de televisión grande (para mostrar publicaciones simuladas + cuestionario Kahoot)
- Pizarra blanca o rotafolio + rotuladores (para anotar las respuestas: «me gusta», comparaciones, comentarios, ignorados, denuncias)
- Publicaciones falsas/reales en redes sociales: Los instructores pueden utilizar las publicaciones falsas proporcionadas en [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) (páginas 4-10) o crear las suyas propias.
- Cuestionario Kahoot (cómo utilizarlo en la PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD): [Enlace](#)
- Formulario de evaluación: [Cree un código QR de evaluación de forma gratuita con](#) (Plantilla: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#))
- Recompensas:
 - Recompensa general (por ejemplo, folleto) para todos los alumnos
 - Pequeña recompensa para los ganadores del cuestionario (por ejemplo, chocolates)

Extras opcionales:

- Música relajante o energizante para crear un ambiente motivador.
- Rotafolios/rotuladores: Para la síntesis grupal de patrones.

Configuración de la sala

- Los asientos dispuestos en círculo o en forma de U fomentan el intercambio abierto y la visibilidad.
- Prepare una pizarra o un dispositivo para escribir las publicaciones ficticias para el actividad dinamizadora.
- Deje espacio en la parte delantera o en el centro para que el formador dirija el debate.
- Rincón de descanso (opcional) si las discusiones de reflexión se hacen en pequeños grupos.

Bibliografía:

- [Estudio de la Universidad de Iowa sobre los algoritmos de YouTube y el sesgo emocional](#)

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Preparación de materiales:

1. El **instructor** se asegura de que se **completan** todos los materiales necesarios de **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**.
2. **Teoría de la actividad principal/Antecedentes:** [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) (páginas 3-4)
3. **Publicaciones falsas:** [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) (páginas 5-9) o crear nuevas publicaciones falsas.
4. **Cuestionario Kahoot:** Prepare el cuestionario Kahoot antes de comenzar la sesión.

Cómo utilizarlo:

- A. Abra este enlace: Módulo 2 [HATE-LESS Kahoot](#).
- B. Inicie sesión con una cuenta gratuita de Kahoot (o cree una).
- C. Cree un código QR para el cuestionario (<https://www.canva.com/qr-code-generator/>).
- D. Haga clic en «**Play**» elija Teach (juego en directo con participantes) o Assign (a su propio ritmo).
- E. Comparta el PIN o el enlace del juego con los participantes.
- F. Inicie el cuestionario y realice un seguimiento de las respuestas en tiempo real.

Consejo:

- Pruebe el enlace y el código QR del cuestionario Kahoot antes de la actividad.
 - Las diapositivas o imágenes de las publicaciones simuladas están listas para mostrarse (proyector/televisor grande o folletos).
 - Asegúrese de que el wifi y los dispositivos funcionan para todos los participantes.
5. **Prepare el formulario de evaluación:** cree un código QR de evaluación de forma gratuita con <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Plantilla: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#))
 6. **Prepare las recompensas**
Recompensa 1 - Ganador del concurso: Prepare una pequeña recompensa para el ganador del concurso (por ejemplo, chocolate).
Recompensa 2 - Fin de la actividad: Al final de la actividad, se recomienda ofrecer una recompensa. A continuación se ofrecen algunas ideas para las recompensas:

Código QR:



- [HATE-LESS Reward Tips to Beat the Social Media Algorithm.pdf](#): Comparta mediante un código QR o PDF impreso.
- Reto de contenido positivo: Por ejemplo: «Durante una semana, sigue una cuenta nueva que anime a la gente y deja de seguir una que te agote».

PASOS DE LA ACTIVIDAD 2

PASO 1 DE LA ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD DINÁMICA



Paso 1: Registro y mini energizante - «Caos de subtítulos» (10-12 min):

1. **Preparación:** Colóquese en círculo o en forma de U.
2. **Diga:** «Vamos a crear juntos una publicación aleatoria en las redes sociales. Cada persona añade dos palabras y juntos construiremos un titular o un pie de foto. Yo empezaré».
3. **Comience la publicación:** diga dos palabras, por ejemplo: «El gato de Larry...».
4. **Ejemplo de resultado:** «El gato de Larry baila salvajemente en la playa con un flamenco comiendo espaguetis mientras el alcalde aplaude ruidosamente».
5. **Anote las palabras** mientras todos dan sus respuestas.
6. **Comparta** el pie de foto final: **Escriba** el «post» completo en un rotafolio o pizarra. **Léalo** en voz alta de forma dramática para darle un toque de humor.
7. **Pregunte al grupo:**
 - «Si esta publicación apareciera en las redes sociales, ¿cómo reaccionaría la gente? ¿Le darían «me gusta», compartida, comentada o ignorada?».

- «¿Qué emociones podría generar: risa, sorpresa, confusión?».

(Dé a los participantes la oportunidad de responder).

8. **Resumen: Diga:** «Este ha sido un ejemplo divertido de cómo las publicaciones aleatorias y emotivas pueden llamar la atención. Pero en la vida real, las redes sociales no se limitan a publicar cosas divertidas o absurdas, sino que deciden lo que la gente ve a continuación basándose en sus reacciones. Para entenderlo mejor, veamos cómo funcionan realmente los algoritmos: qué son, por qué existen y por qué tienden a colocar el contenido más emotivo en la parte superior de los feeds de las personas.»

Objetivo: Establecer un tono ligero para la actividad, que tratará sobre contenido emocional, asegurándose de que los alumnos se involucren y se animen.

PASO 2 DE LA ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD PRINCIPAL TEORÍA/ANTECEDENTES



Paso 2: Actividad principal Teoría/antecedentes (4-6 min)

1. **Opcional - Configuración:** Configure la presentación proporcionada en un proyector PowerPoint para ilustrar la información. Comience a presentar la diapositiva X en el material disponible aquí: [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) (diapositivas 3-4)
2. **Presentar algoritmos**
 - a. **Configuración opcional (presentación):** Presente [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 3
 - b. **Diga:** «Hablemos de los algoritmos de las redes sociales.
 - c. **¿Qué son?** Son un conjunto de reglas que utilizan las plataformas para saber qué contenido mostrar a las personas».
 - d. **Configuración opcional (presentación):** Presentar [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 4
 - e. **Diga:**
 - «¿Por qué existen? Realizan un seguimiento del comportamiento de las personas en línea con el fin de vender atención a los anunciantes. Es una herramienta de marketing. Los creadores de contenido y los influencers también se benefician, ya que ganan dinero a través de las visualizaciones y la participación.
 - ¿Cómo funciona? El algoritmo detecta el contenido al que la gente reacciona con más intensidad y, como resultado, ofrece más contenido relacionado.
 - f. **Diga:** «Una breve nota sobre las noticias: mantenerse informado es importante. El objetivo aquí no es que la gente evite las noticias, sino que se dé cuenta de cómo se enmarcan las historias y cómo las reacciones, como los «me gusta», los comentarios o el tiempo de visualización, pueden impulsar las versiones más cargadas de emoción. Exploraremos formas en las que la gente puede mantenerse informada sin dejarse llevar por la indignación».
 - g. **Lo que realmente importa es que el algoritmo funciona con las reacciones de las personas. Estas reacciones suelen estar vinculadas a emociones negativas.** Según un artículo científico publicado por la Universidad de Iowa titulado «Las recomendaciones de YouTube refuerzan las emociones negativas: auditoría del sesgo algorítmico con marionetas emocionalmente agentivas» ([Fuente](#)).

- Si las personas suelen hacer clic, ver o interactuar de alguna otra manera con contenidos que tienen un tono emocional concreto (por ejemplo, ira, resentimiento, negatividad), el algoritmo detecta esa preferencia.
- Con el tiempo, YouTube tiende a recomendar más contenido con esa carga emocional. Las emociones negativas se amplifican especialmente.
- Incluso las recomendaciones que no se basan en gran medida en el historial de uso de una persona, a menudo se alinean emocionalmente con esa preferencia.
- Este efecto se intensifica cuanto más manifiesta la persona sus preferencias emocionales

Opcional (si no hay presentación de PowerPoint): Escriba en una pizarra: Reacción → Señal del algoritmo → Más contenido similar.

- h. **Ahora la gente podría preguntarse: «Pero, ¿cómo YouTube u otra plataforma de redes sociales captan las emociones de las personas?»**
 - YouTube no «lee los sentimientos de las personas».
 - En su lugar, observa el comportamiento de las personas: en qué hacen clic, cuánto tiempo ve, qué le gusta o qué se salta.
 - Si alguien, por ejemplo, sigue eligiendo vídeos con un cierto tono emocional, como los que transmiten ira o miedo, el algoritmo asume que esa persona prefiere ese tipo de contenido.
 - i. Si una publicación obtiene más «me gusta», compartidos o comentarios (incluso de enfado), el algoritmo la potenciará.
 - j. La ira o el miedo suelen ser las emociones que nos impulsan a compartir contenido más rápidamente. Esto puede conducir a una mayor radicalización.
 - k. Las personas pueden evitar caer en esa trampa siendo conscientes de cómo reaccionan ante el contenido, comprobando las fuentes y manteniéndose informadas sobre la desinformación.
- Objetivo:** Presentar a los participantes cómo funcionan los algoritmos, por qué existen y cómo amplifican el contenido emocional. Proporcionar una base científica para la actividad interactiva posterior

PASO 3 DE LA ACTIVIDAD 2: REGISTRO



Paso 3: Registro (5 min)

1. **Pregunte:** «¿Cambian los feeds de las personas después de que les gusta o comentan un tipo de publicación?».
 2. **Note:** Si los alumnos no saben responder, ponga ejemplos de redes sociales: «Por ejemplo, si alguien que solo ha dado me gusta a vídeos de gatos empieza a dar me gusta a vídeos de cocina, ¿cambiarán sus feeds?».
«La respuesta es sí. El algoritmo lo detecta y le mostrará a esa persona contenido similar sobre cocina».
 - «¿Qué tipo de contenido ve más la gente? ¿Contenido más o menos emotivo?»
 - «Si la gente interactúa con muchas noticias cargadas de emotividad (comentarios, publicaciones con citas, foomscrolling), ¿qué podría hacer el feed durante la próxima semana?».
 3. **Da la oportunidad de responder a 2 o 3 voluntarios.**
 4. **Diga:** «Así es como funciona el algoritmo. Jugaremos a un juego para verlo en acción».
- Objetivo:** Asegurarse de que los participantes entienden el principio básico de que los feeds cambian con la interacción. Despertar la curiosidad antes de pasar a la simulación interactiva.

PASO 4 DE LA ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD/EXPERIENCIA PRINCIPAL



Paso 4: Actividad principal/ experiencia (30-60 min)

1. **Preparación:** Proporcione publicaciones ficticias en redes sociales para mostrarlas y debatirlas con los participantes. Material generado por IA de HATE-LESS disponible aquí: [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositivas 5-9
 2. **Di:** «Ahora veremos publicaciones falsas y reales para comprender mejor cómo funciona el algoritmo de las redes sociales en la práctica».
 3. **Descargo de responsabilidad: si se utilizan imágenes generadas por IA del HATE-LESS Module 2 - Visual Materials**
 - a. «Antes de comenzar este juego interactivo, me gustaría señalar que las imágenes que veremos han sido generadas por IA».
 - b. «Se crearon con la idea de proporcionar contenido provocativo para ver cómo reacciona la gente ante diferentes publicaciones y situaciones, y cómo el algoritmo tiene en cuenta las reacciones de las personas».
 - c. «Estas opiniones y el contenido no reflejan los puntos de vista del consorcio HATE-LESS sobre el tema específico y están aquí para que aprendamos de ellos». Dicho esto, veamos estas publicaciones.
 4. **A los participantes se les muestran publicaciones falsas/reales:** fotos, memes, contenido engañoso, información neutral, carretes, etc. Si las imágenes proporcionadas se utilizan en un proyector ([HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) a partir de la página 5)
 5. **Para cada publicación, pregunte**
 - a. «¿Qué reacción emocional tendría la mayoría de la gente ante esta publicación y por qué?»
 - b. ¿Cómo reaccionará la mayoría de la gente ante la publicación?»
 - c. Votemos».
 6. A continuación, realice la votación.
 7. Si es necesario, lea los pies de foto.
 8. **Recopile las respuestas para cada publicación** (ya sea en un papel/dispositivo o en una pizarra). Las respuestas dependen de la plataforma. Ejemplos:
 - Me gusta: #
 - Compartir/Reenviar: #
 - Repostar: #
 - Comentar: #
 - Ignorar: #
 - Denunciar: #
 - Ocultar: #
 - Leer la publicación y permanecer en ella durante mucho tiempo: #
 - Lea los comentarios: #
- ¿Qué acciones son más importantes en esta plataforma?** (por ejemplo, Toques en las historias frente al tiempo de permanencia; publicaciones con citas frente a reenvíos; tipos de reacciones en Facebook)
- Opcional: uso de publicaciones falsas generadas por IA de HATE-LESS**
1. **Configuración:** A continuación se ofrece una guía paso a paso sobre cómo trabajar con las publicaciones falsas en redes sociales que se proporcionan en [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#), diapositivas 5-9. Si se elige otro material, podría ser útil presentarlo en una pantalla en formato PowerPoint o PDF, o compartir un código QR para que los alumnos puedan ver las publicaciones

Publicación falsa 1: Publicación controvertida en Instagram/meme

1. **Configuración:** Presente [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 5.



2. **Diga:** «El pie de foto de esta publicación de Instagram es «Esto es lo que pasa cuando los padres dejan que las pantallas críen a sus hijos ? #WakeUpWorld #DigitalDisaster»

3. **Pregunte:**

- «¿Qué reacción emocional tendría la mayoría de la gente ante esta publicación y por qué?»
- «¿Cómo reaccionará la mayoría de la gente ante la publicación?»
- «Votemos».

4. **Recopile las respuestas. Pida a los participantes que levanten la mano para cada una de las siguientes opciones:**

- Me gusta: #
- Compartir/Reenviar: #
- Repost: #
- Comentar: #
- Ignorar: #
- Denunciar: #
- Ocultar: #
- Leer la publicación y permanecer en ella durante mucho tiempo: #
- Leer los comentarios: #

Opcional: si no hay muchas respuestas, aportar ideas:

I. Ira/Indignación: Algunas personas pueden sentirse a la defensiva si son padres o enfadarse por la acusación.

II. Empatía/Tristeza: Otros pueden sentir tristeza por el niño.

III. Acuerdo/Validación: Las personas que ya creen que las pantallas son perjudiciales pueden sentirse validadas y estar totalmente de acuerdo.

IV. Humor/Sarcasmo: Algunas personas pueden considerar que la publicación es exagerada y responder con bromas o memes.

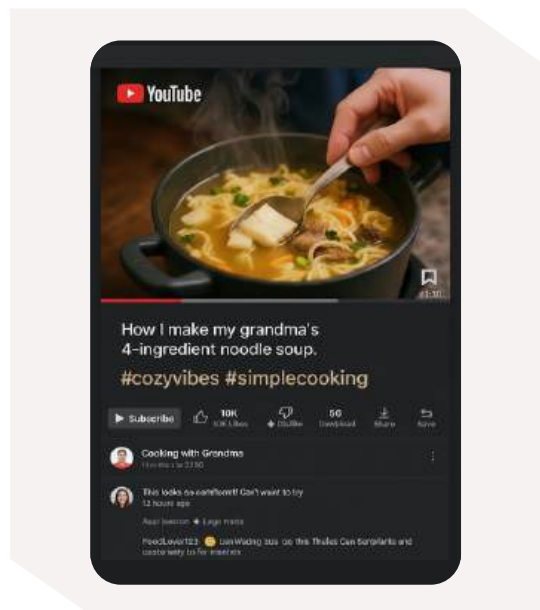
5. **Una vez que se hayan compartido todas las respuestas, revele las consecuencias del algoritmo. Consejo:** Para ahorrar tiempo, es posible centrarse solo en las reacciones por las que los alumnos levantaron la mano.

- Me gusta:** Señal de participación rápida; impulsa publicaciones similares
 - Compartir/Reenviar:** difunde aún más el contenido; amplía el alcance.
 - Repost:** mantiene el contenido en circulación; señal de impulso fuerte.
 - Comentar:** alta interacción; impulsa la publicación independientemente del tono.
 - Ignorar:** Sin señal; reduce el contenido similar con el tiempo.
 - Denunciar:** marca el contenido; la plataforma puede revisarlo o eliminarlo.
 - Ocultar:** Comentario negativo; se muestra menos contenido de este tipo.
 - Leer/permanecer:** un tiempo de visualización prolongado indica un gran interés.
 - Leer comentarios:** el tiempo dedicado indica interés en el debate/drama.
6. **Diga:** «Ahora pensemos en una opción de consumo equilibrado. En lugar de reaccionar de inmediato, podrías: abrir el enlace → leer el artículo completo → revisar la fuente o la sección "quiénes somos" → contrastar con varios medios → guardar o añadir a marcadores para leer más tarde → y, si decides compartirlo, hazlo con un pie de foto neutral».

e →

PUBLICACIÓN 2: Vídeo de YouTube - Vídeo de cocina

1. **Configuración:** Presentar [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 6



2. **Diga:** «El título de este vídeo de YouTube es: "Cómo preparo la sopa de fideos con cuatro ingredientes de mi abuela. #cozyvibes #simplecooking"».

3. Pregunte:

- «¿Qué reacción emocional tendría la mayoría de la gente ante esta publicación y por qué?»
- «¿Cómo reaccionará la mayoría de la gente ante la publicación?»
- «Votemos».

4. Recopila las respuestas. Pide a los participantes que levanten la mano para cada una de las siguientes opciones:

- Me gusta: #
- No me gusta: #
- Comentario: #
- Compartir: #
- Guardar/Descargar: #
- Ignorar/Omitir: #
- Informar: #
- Ver el vídeo un rato y luego salir: #
- Ver el vídeo completo: #
- Leer comentarios: #
- Suscribirse: #

Opcional: Si no hay muchas respuestas, proporcione ideas:

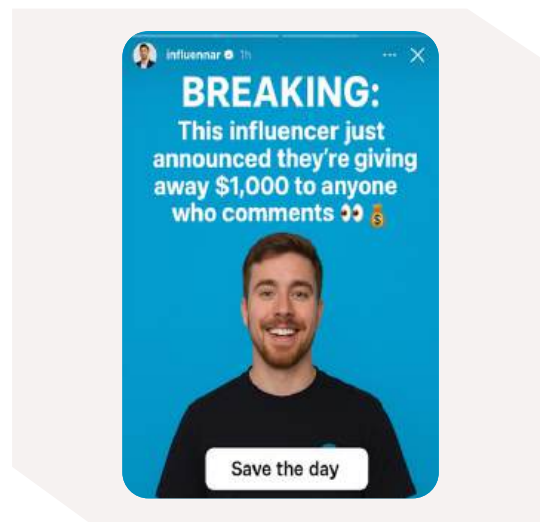
- **Disfrute/Curiosidad:** La gente podría pensar: «Parece delicioso, quiero probarlo».
- **Comodidad/Calidez:** Nostalgia o sensación acogedora de las recetas familiares.
- **Inspiración:** motivación para cocinar o guardar la receta.
- **Neutral/Desinterés:** Algunas personas pueden simplemente pasar de largo porque no es su tipo de contenido.
- **Aversión:** Algunas personas a las que les gusta cocinar pueden estar en desacuerdo con el contenido o la receta.

5. Una vez que se hayan compartido todas las respuestas, revele las consecuencias del algoritmo. Consejo:

- Para ahorrar tiempo, es posible centrarse únicamente en las reacciones que los alumnos han señalado levantando la mano.
- **Me gusta:** señal positiva rápida; potencia contenidos similares sobre cocina/bienestar.
 - **No me gusta:** Comentario negativo, pero sigue habiendo interacción; puede reducir los vídeos similares.
 - **Comentario:** fuerte compromiso; el algoritmo difunde el vídeo más ampliamente.
 - **Compartir:** difunde más el contenido; amplía el alcance en las redes.
 - **Guardar/descargar:** indica valor a largo plazo; el algoritmo potencia recetas/tutoriales similares.
 - **Ignorar/Saltar:** Señal débil/inexistente; es menos probable que el vídeo se vuelva a mostrar.
 - **Informe:** Probablemente no tenga importancia en el caso de vídeos inofensivos; solo es eficaz si hay muchas denuncias.
 - **Ver un poco y luego salir:** señal de compromiso parcial señal de compromiso más débil; reduce el impulso.

- **Ver el vídeo completo:** señal de interés fuerte; el algoritmo recomienda más vídeos de cocina/relajación.
- **Leer comentarios:** el tiempo de permanencia aumenta el compromiso; el algoritmo detecta interés en el vídeo.
- **Suscribirse:** señal de lealtad muy fuerte; se envían más vídeos de este creador al el suscriptor.

PUBLICACIÓN 3: MEME ENGAÑOSO



1. Configuración:

- Presentar [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 7

2. Diga:

- «Esta historia de Instagram dice: "ÚLTIMA HORA: Este influencer acaba de anunciar que regalará 1000 dólares a cualquiera que comente."»

3. Pregunte:

- «¿Qué reacción emocional tendría la mayoría de la gente ante esta publicación y por qué?»
- «¿Cómo reaccionará la mayoría de la gente ante la publicación?»
- «Votemos».

4. Recopile las respuestas. Pida a los participantes que levanten la mano para cada una de las siguientes opciones:

- Pulsar «Me gusta» (reacción rápida en la historia): #
- Comentario: #
- Compartir/Reenviar: #
- Repost (compartir historia): #
- Ignorar/Tocar Pasado: #
- Denunciar: #
- Leer comentarios: #
- Guardar (si es posible): #
- Hacer clic en «Salvar el día»: #

5. Opcional: si no hay muchas respuestas, proporcione ideas:

- **Emoción/Codicia:** La gente podría pensar: «¡Vaya, dinero gratis!»
- **Curiosidad:** La gente también podría reaccionar a esta publicación con curiosidad, preguntándose si es real y si deberían intentarlo.
- **FOMO (miedo a perderse algo):** necesidad de participar rápidamente antes de que sea demasiado tarde.

- **Molestia:** frustración por las tácticas de clickbait.

6. Revelar las consecuencias del algorit-

mo. Consejo: Para ahorrar tiempo, es posible centrarse solo en las reacciones por las que los alumnos levantaron la mano. Decir:

- **Me gusta:** señal de compromiso; el algoritmo impulsa aún más esta historia.
- **Comentario:** Señal muy fuerte; especialmente porque la publicación pide comentarios, lo que dispara aumenta considerablemente la participación y el alcance.
- **Compartir/reenviar:** expande la historia a nuevas audiencias; aumenta la visibilidad.
- **Repost:** Mantiene el contenido circulando ampliamente.
- **Ignorar/Pasar de largo:** Sin interacción; el algoritmo reduce la probabilidad de ver historias similares.
- **Denunciar:** si se señala lo suficiente, la plataforma puede revisar si se trata de spam o estafa.
- **Leer comentarios:** Tiempo de permanencia = el algoritmo cree que los usuarios están interesados, incluso sin comentar.
- **Hacer clic en «Salvar el día» / Guardar:** Se trata como una señal de fuerte interacción; el algoritmo potencia contenidos similares.

PUBLICACIÓN 4: Facebook Angela Merkel - Publicación falsa

1. **Configuración:** Presentar [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 8



2. **Diga:** El pie de foto de esta publicación de Facebook es «Tenemos que eliminar las fronteras por completo. Europa debe pertenecer a todos».

3. Pregunte:

- «¿Qué reacción emocional tendría la mayoría de la gente ante esta publicación y por qué?

- ¿Cómo reaccionará la mayoría de la gente ante la publicación?

- Votemos».

4. Recopile las respuestas. Pida a los participantes que levanten la mano para cada una de las siguientes opciones:

- Me gusta: #
- Otra reacción (Me encanta, Jaja, Guau, Triste, Enfadado): #
- Comentario/respuesta: #
- Compartir/republicar: #
- Etiquetar a un amigo: #
- Guardar: #
- Seguir/Dejar de seguir la página: #
- Ocultar / Silenciar / Eliminar de amigos: #
- Denunciar: #
- Leer: #

5. Opcional: si no hay muchas respuestas, proporcionar ideas:

- **Ira/Indignación:** Molesto por el mensaje o por quién se le atribuye.
- **Acuerdo/Validación:** Se siente confirmado en sus creencias existentes.
- **Miedo/Ansiedad:** Preocupación por el cambio político o social.
- **Desconfianza/Escepticismo:** Pienso que la cita es falsa o manipulada.
- **Humor/Sarcasmo:** Lo trata como algo exagerado o un meme.
- **Polarización:** Divide al público en bandos opuestos.

6. Revele las consecuencias del algoritmo.

Consejo: Para ahorrar tiempo, es posible centrarse únicamente en las reacciones por las que los alumnos levantaron la mano. Diga:

- **Me gusta / Otra reacción:** Todas cuentan como participación → aumenta la visibilidad.
- **Comentario/respuesta:** una participación intensa → se difunde más.
- **Compartir/Repostar/ Etiquetar a un amigo:** Amplía el alcance a un público más amplio.
- **Guardar:** Señal de alto valor → muestra publicaciones similares.
- **Seguir/Dejar de seguir una página:** ajusta la cantidad de contenido que aparece de esta fuente.
- **Ocultar / Silenciar / Eliminar de amigos:** Las señales negativas → reducen este tipo de contenido.
- **Denunciar:** puede desencadenar una verificación de datos o una revisión si muchos usuarios lo hacen.
- **Hacer clic en el enlace:** indica curiosidad → potencia enlaces similares.
- **Ver (parcialmente / completo):** visualización prolongada = señal fuerte; el abandono debilita el impulso.
- **Leer comentarios:** tiempo de permanencia = el algoritmo asume interés → aumenta el contenido.

PUBLICACIÓN 5: X Reposición de artículo de noticias

1. **Configuración:** Presentar [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 9



2. **Diga:** «El pie de foto de esta X reenvió es «El calor extremo provoca una caída récord en la asistencia escolar en el sur de Europa»

3. **Pregunte:**

- ¿Qué reacción emocional tendría la mayoría de la gente ante esta publicación y por qué?
- ¿Cómo reaccionará la mayoría de la gente ante la publicación?
- Votemos».

4. **Recopile las respuestas. Pida a los participantes que levanten la mano para cada uno de los siguientes:**

- Me gusta: #
- Repost: #
- Citar publicación: #
- Comentario (respuesta): #
- Ignorar/Pasar de largo: #
- Denunciar: #
- Marcar como favorito: #
- Hacer clic en el enlace (para leer el artículo completo): #
- Leer comentarios: #
- Desplazarse hacia abajo para leer más: #
- Seguir/Dejar de seguir la página: #

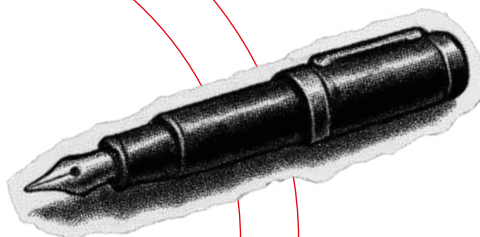
Opcional: si no hay muchas respuestas, proporcione ideas:

- **Preocupación:** Miedo por el cambio climático y el bienestar de los niños.
- **Empatía/compasión:** Solidaridad con los estudiantes y las familias afectados.
- **Ira/frustración:** hacia los gobiernos o la falta de medidas contra el cambio climático.
- **Validación:** Confirma la creencia de que el cambio climático es urgente.
- **Escepticismo:** Duda sobre la veracidad o el enfoque de la noticia.
- **Indiferencia:** lo trata como «otro titular más».

5. **Revela las consecuencias del algoritmo. Consejo:** Para ahorrar tiempo, es posible centrarse únicamente en las reacciones por las que los alumnos levantaron la mano. **Diga:**

- **Me gusta:** Cuenta como participación → el algoritmo muestra más publicaciones como esta.
- **Repost:** Amplificación fuerte → difunde ampliamente la historia.
- **Citar publicación:** Añade comentarios + repost → Señal aún más fuerte, impulsa aún más el contenido.
- **Comentario (respuesta):** La señal de compromiso → ayuda a la tendencia de la publicación, independientemente del tono.
- **Ignorar/Pasar por alto:** Sin señal → menos probabilidades de ver contenido similar.
- **Denunciar:** si un número suficiente de usuarios denuncia, la plataforma puede revisar → y puede reducir su visibilidad.
- **Marcar:** Señal de alto valor → El algoritmo muestra más noticias/ contenido más extenso.
- **Hacer clic en el enlace (para leer el artículo completo):** señal fuerte de interés real aumenta las noticias similares en el feed.
- **Leer comentarios:** El tiempo de permanencia aumenta la importancia de la interacción → El algoritmo considera que la publicación es relevante.
- **Desplazarse hacia abajo para leer más:** El tiempo adicional dedicado indica interés → potencia la categoría de contenido.
- **Seguir/Dejar de seguir una página:** cambia directamente el número de publicaciones de este medio que aparecen en el feed de un usuario.

Objetivo: Simular cómo los diferentes tipos de publicaciones desencadenan emociones y compromiso. Mostrar cómo los algoritmos potencian el contenido basándose en las reacciones, al tiempo que ofrecen alternativas equilibradas para un compromiso consciente.



PASO 5 DE LA ACTIVIDAD 2: REFLEXIÓN



Paso 5: Reflexión (12-15 min)

- 1. Prepare el cuestionario:** Proporcione el siguiente enlace o un código QR a los alumnos: [Final](#)
 - a. Abra este enlace: Módulo 2 [HATE-LESS Kahoot](#).
 - b. Inicie sesión con una cuenta gratuita de Kahoot (o cree una).
 - c. Haga clic en «Jugar» → elija «Enseñar» (juego en vivo con participantes) o «Asignar» (a su propio ritmo).
 - d. Comparta el PIN o el enlace del juego con los participantes.
 - e. Inicie el cuestionario y realice un seguimiento de las respuestas en tiempo real.
 - f. Comparta el nuevo código QR generado para este cuestionario.
- 2. Diga:** *«Ahora, respondan las siguientes preguntas sobre los algoritmos de las redes sociales. Todos deben compartir su nombre real o elegir un nombre ficticio (pero amable). ¡La persona que gane el cuestionario recibirá una recompensa!».*
(Continúe con el cuestionario hasta el final).
- 3. Recompensa al ganador:** Recompense al ganador del concurso. Ofrezca una recompensa sencilla (por ejemplo, chocolates).
- 4. Pregunta:**
 - a. «¿Qué dato sobre los algoritmos de las redes sociales podría sorprender a la mayoría de la gente?».
 - b. «¿Cuánto control tienen las personas sobre su feed y qué herramientas son realmente útiles (silenciar, ocultar, no me interesa, límites de tiempo, listas de seguimiento)?».
 - c. «¿Cuál es una buena estrategia para mantenerse informado sin alimentar la indignación? ¿Ejemplos?».
5. Conceda entre 5 y 10 minutos para responder y debatir. Asegúrese de que el debate sea general y no se convierta en algo provocador o personal.

Objetivo: reforzar las lecciones clave mediante un cuestionario y un debate guiado. Ayu-

PASO 6 DE LA ACTIVIDAD 2: EVALUACIÓN



Paso 6: Evaluación (3-5 min)

- 1. Diga:** *«Antes de terminar esta actividad, evalúenla en su conjunto respondiendo Sí o No».*
 - 2. Distribuya la evaluación:**
 - a. Proporcione a los alumnos el código QR creado con <https://www.canva.com/qr-code-generator/>
 - b. Plantilla del formulario de evaluación: [HATE-LESS Module 2 – Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#)
- Las preguntas incluyen:**
1. ¿Has aprendido algo?
 2. ¿Esta actividad fue transformadora?
 3. ¿Has entendido la información?
 4. ¿Contribuye esto a tu misión? / ¿Te sientes empoderado?
 5. ¿Este conocimiento/habilidad mejorará tu vida?
 6. ¿Disfrutaste de la actividad?
 7. ¿Se ha respondido a tu pregunta?
- Objetivo:** Comprender el impacto de la actividad.



PASO 7 DE LA ACTIVIDAD 2: RECOMPENSAS Y RECURSOS



Paso 7: Recompensa y recursos (1-4 min)

- 1. Diga:** *«Las emociones y la atención de las personas son poderosas. Las plataformas de redes sociales, los algoritmos y los creadores de contenido saben cómo utilizarlas. Si las personas no son conscientes de cómo se desencadenan sus respuestas emocionales en línea, se vuelven más vulnerables a la manipulación, la desinformación y la radicalización.»*
- 2. Ofrezca una recompensa:** al final de estas actividades, entregue un premio a los alumnos.
Si se selecciona [HATE-LESS Reward Tips to Beat the Social Media Algorithm.pdf](#), compártalo mediante un código QR o un PDF impreso.
- 3. Fin de la cita. Diga:** *«¡Muchas gracias por participar en las actividades de hoy! Me gustaría terminar esta sesión con tres citas:*
 - *«Nuestra atención es la moneda más valiosa que tenemos». - Tim Wu (profesor de Derecho, Universidad de Columbia.)*
 - *«Las emociones no son obstáculos para la razón, sino señales esenciales que nos guían por la vida». - Antonio Damasio (neurocientífico)*
 - *«Hasta que no hagas consciente lo inconsciente, este dirigirá tu vida y lo llamarás destino». - Carl Gustav Jung*

Objetivo: Proporcionar a los participantes consejos prácticos (sugerencias, listas de verificación, retos positivos) y terminar con una nota motivadora que destaque la capacidad de acción y la concienciación.



ACTIVIDAD 3

Interrumpe la transmisión



OBJETIVOS



Los participantes adquirirán las siguientes habilidades, conocimientos y actitudes:

Conocimientos

Concienciación: Reconocer que los memes y el contenido en línea suelen utilizar ganchos emocionales (miedo, culpa, indignación, humor).

Comprensión: Comprender cómo reformular una publicación puede cambiar su impacto emocional sin alterar la información esencial.

Aplicación: Aplicar técnicas de contra-narrativa para convertir publicaciones dañinas o polarizantes en constructivas y emocionalmente inteligentes.

Habilidades

Observación: Identificar elementos tóxicos en los memes (alarmismo, búsqueda de chivos expiatorios, estereotipos).

Exploración: Experimentar con herramientas creativas (edición de pies de foto, humor, hechos, esperanza) para «alterar» el feed.

Colaboración: Trabajar en grupos para rediseñar las publicaciones y compartir narrativas reformuladas.

Pensamiento crítico: Evaluar si el meme reformulado equilibra la inteligencia emocional con la precisión factual.

Actitudes

Realización: Observe cómo pequeños cambios en el encuadre pueden transformar las emociones negativas en constructivas.

Reflexión: Reflexione sobre la responsabilidad de los creadores de contenido en la configuración de los espacios digitales.

Preferencia: Empiece a elegir participar en o crear contenidos que promuevan la esperanza, el humor o la solidaridad en lugar de la división.

Difusión: Comparta narrativas positivas contrarias dentro y fuera del taller.

DURACIÓN



65-75 min

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Conexión Wi-Fi que funcione
- Dispositivos digitales de los participantes (teléfono, ordenador portátil, iPad)/bolígrafo y papel
- Proyector/pantalla de televisión grande (para mostrar memes y ejemplos)
- Pizarra blanca/rotafolio + rotuladores (para anotar «ganchos emocionales» y «ganchos positivos»)
- Folletos con «memes tóxicos» preimpresos (uno por grupo): [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - diapositivas 11-15
- Crea una falsa superioridad moral
- Fomenta la desconfianza sin hechos

- Formulario de evaluación: Cree un código QR de evaluación de forma gratuita con <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Plantilla: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#))
- Recompensa

Configuración de la sala

- Asientos dispuestos en círculo o en forma de U para facilitar el debate y la visibilidad
- Rincón/mesas para trabajo en grupo
- Proyector/pantalla de televisión visible para todos

Documentación:

[Redes sociales y coraje moral](#)
[- El laboratorio de decisiones](#)

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Preparación de materiales:

1. El formador se asegura de que se completen todos los materiales necesarios de MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (arriba) estén completos.
2. Preparación de los folletos sobre memes tóxicos [HATELESS Module 2 - Visual Materials](#): diapositivas 11-15 (o desarrollo de nuevos memes tóxicos).
3. Asegúrese de que el proyector o la pantalla grande estén instalados y sean visibles para todos.
4. Opcional: documentos compartidos de Google Docs donde los alumnos puedan escribir sus emojis favoritos, o chat compartido.
5. **Prepare el formulario de evaluación:** cree un código QR de evaluación de forma gratuita con <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Plantilla: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#)).

Configuración de la sala y los dispositivos:

1. Compruebe la conexión Wi-Fi y confirme que los participantes pueden acceder a ella.

2. Compruebe que todos los participantes tengan sus dispositivos digitales (o lápiz y papel si trabajan sin conexión).
3. Precargue/distribuya ejemplos de «memes tóxicos» (alarmismo, búsqueda de chivos expiatorios, estereotipos, conspiraciones, culpar de forma simplista) - [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - diapositivas 12-15
4. Prepare aplicaciones de edición de imágenes (Canva, Meme Generator) o tenga a mano plantillas de memes impresas.
5. Prepare la recompensa: Las siguientes son ideas para recompensas:
 - a. Impresión de reformulaciones positivas creadas por los alumnos (si hay impresora disponible).
 - b. Consejos para crear contenido positivo
 - c. Reto de contenido positivo: Por ejemplo: «Durante una semana, sigue una cuenta nueva que te anime y deja de seguir una que te desanime. Observa cómo cambia tu mapa del estado de ánimo».
6. Organice los asientos en círculo o en forma de U para facilitar la visibilidad durante el debate, con rincones o mesas preparados para el trabajo en grupo.

PASO 1 DE LA ACTIVIDAD 3: ENERGIZANTE



- 1. Configuración: Diga:** «Los emojis son como el lenguaje universal de las redes sociales: pequeños símbolos rápidos que muestran cómo se sienten las personas o lo que quieren decir. Vamos a calentar con un juego rápido de emojis».
- 2. Diga:** «Pensad en los emojis que más utiliza la gente. ¿Cuál es el emoji favorito de la mayoría?».
- Cada persona comparte en voz alta el emoji que ha elegido (pueden decirlo, mostrarlo en su teléfono o incluso dibujarlo en un papel).
 - a. Presencial:** Los alumnos pueden compartir los emojis describiéndolos o escribiéndolos en un documento compartido de Google (u otro documento compartido).

Paso 1: Registro y mini energizante: juego de emojis (7-10 min)

Como alternativa, todos los alumnos podrían conectarse a un chat grupal (WhatsApp), por ejemplo, y escribir allí sus emojis.

- b. Adaptación en línea:** si la actividad se realiza en línea, los participantes pueden compartir sus emojis en el chat

4. Opcional: Después de que todos hayan compartido, pregunte:

- a. «¿Por qué es tan popular este emoji?».
- b. «¿Qué dice sobre el estado de ánimo que la gente quiere expresar en línea?».

Objetivo: Crear un ambiente ligero y divertido, al tiempo que se destaca la variedad de expresiones emocionales en los espacios digitales. Esto sienta las bases para reflexionar sobre cómo las redes sociales comunican los sentimientos.

PASO 2 DE LA ACTIVIDAD 3: ACTIVIDAD PRINCIPAL TEORÍA/ANTECEDENTES



- 1. Diga:**
 - a. «Los algoritmos premian las reacciones emocionales de las personas. Un artículo de Decision Lab destaca que las emociones fuertes tienden a recibir más interacción» (comentarios, compartidos, reacciones).
 - b. Estudios como «Amplificación de las emociones en las redes sociales», realizado por la Harvard Business School, revelaron que los algoritmos «detectan» esto y suelen potenciar ese tipo de contenido, ya que un alto nivel de interacción indica que una publicación es «interesante». (Fuente).
 - c. «Las publicaciones que provocan ira, mie-

Paso 2: Teoría de la actividad principal/antecedentes (3-5 min)

do o malestar suelen tener más éxito (se difunden más) que el contenido neutro» (Fuente).

- d. «Pero los mismos mecanismos emocionales también se pueden utilizar de forma positiva, a través de la esperanza, el humor, la solidaridad o la curiosidad».
- e. «Eso es lo que pretenden hacer las contra-narrativas. Dado que las emociones son importantes para el algoritmo, también podemos utilizarlas para el bien. Las contra-narrativas desafían el odio y la polarización cambiando la historia. Veamos cómo».

Objetivo: presentar cómo funciona el encuadre perjudicial en los memes y explicar la idea de las contra-narrativas.

PASO 3 DE LA ACTIVIDAD 3: COMPROBACIÓN



- 1. Pregunta:**
 - a. «Cuando la gente ve memes dañinos o manipuladores en Internet, ¿cuáles son las reacciones más comunes: ignorarlos, reaccionar, compartirlos, denunciarlos? ¿Cuál de estas reacciones podría ayudar o perjudicar su difusión?».
 - b. «¿Podría cambiar la respuesta del público si se modificara el mensaje?».

Paso 3: Comprobación (3-4 min)

2. Deje que respondan 2 o 3 voluntarios. Esto prepara a los participantes para la tarea de remezcla creativa.

Objetivo: Fomentar el debate sobre las percepciones iniciales de toxicidad en las publicaciones manipuladoras y prepararse para el trabajo en grupo. percepciones iniciales de las publicaciones tóxicas y manipuladoras y prepara para el trabajo en grupo.

PASO 4 DE LA ACTIVIDAD 3: ACTIVIDAD PRINCIPAL/ EXPERIENCIA



Paso 4: Actividad principal/ experiencia (25-30 min)

Fase 1: Preparación (5 min)

1. Divida a los participantes en 4-5 grupos (dependiendo del número de estudiantes, ya que cada grupo recibirá un meme).
2. **Diga:** «Ahora, cada grupo recibirá un meme tóxico. El objetivo es hacer sugerencias sobre cómo reformular el pie de foto para que el mensaje sea positivo. Si la única forma de reformular la publicación es cambiar también la imagen, por favor, propongan nuevas sugerencias de imágenes».
3. **Asigne a cada grupo un «meme tóxico» precargado** (alarmista, que busca chivos expiatorios, estereotipado, conspirativo, culpabilizador y simplista). Proporcione un meme a cada grupo (ya sea a través de un enlace en línea o impreso) del Módulo 2 [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositivas 11-15.

1. Diga:

- a. «Cada grupo tiene una misión: remezclar este meme. Mantén el formato visual, pero cambia el mensaje por algo constructivo, positivo o que despierte la conciencia».
 - b. «Piensa en lo siguiente: ¿Cuál es el gancho emocional? ¿A quién va dirigido? ¿Qué nuevos sentimientos podría generar la nueva publicación reformulada?».
 - c. «Todos los grupos también pueden editar con Canva/Meme Generator, o simplemente volver a escribir el pie de foto en papel».
2. Ayude a cada grupo a comprender su tarea. [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositivas 11-15

Fase 2: Reestructuración

1. Duración: **Dele** a los alumnos entre 20 y 25 minutos para reformular las publicaciones falsas que se les han asignado.
2. Consejo: Recorra el aula y ayude a los alumnos a comprender el meme o dé pistas, si es necesario.

Grupo 1 - Memes tóxicos 1. Alarmismo + Bode expiatorio (fotos con licencia Creative Commons)

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) -

Diapositiva 11

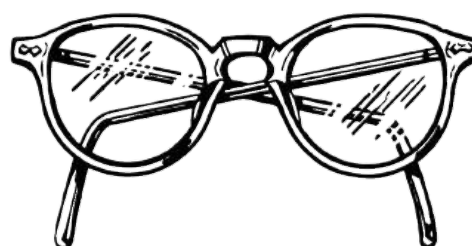
Grupo 2 - Meme tóxico 2. «Sentido común» falso

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) -

Diapositiva 12



- Instagram Reel Pie de foto: «Si yo lo he conseguido por mí mismo, tú también puedes. No hay excusas».
- Qué hace:
- Promueve el individualismo
- Ignora las desigualdades estructurales
- Manipulación emocional a través de la culpa
- Ejemplo: Indicación de Reimagine el mensaje: Use la misma caricatura, pero cambie la etiqueta del paraguas a, por ejemplo, «Sistemas de apoyo, comunidad, privilegio».
- Añadir: «Asegurémonos de que todo el mundo tenga un paraguas».



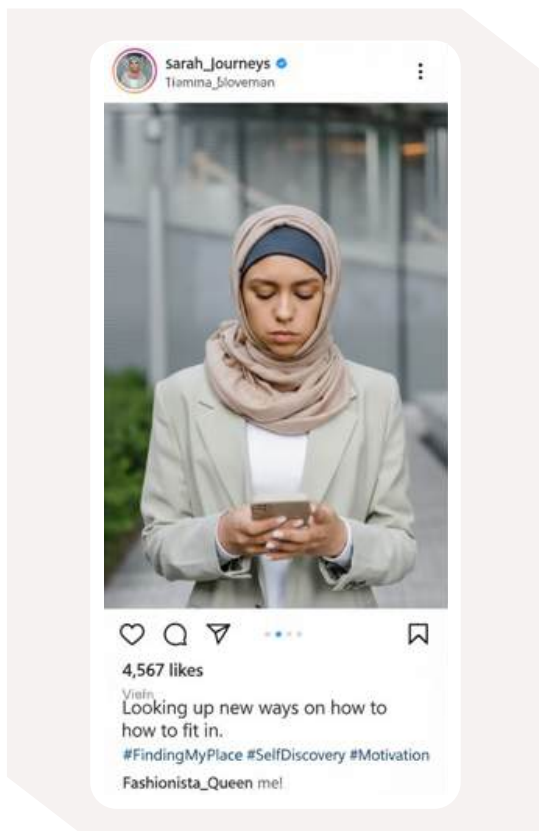
Grupo 3 - Enmarcado de la conspiración

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 13



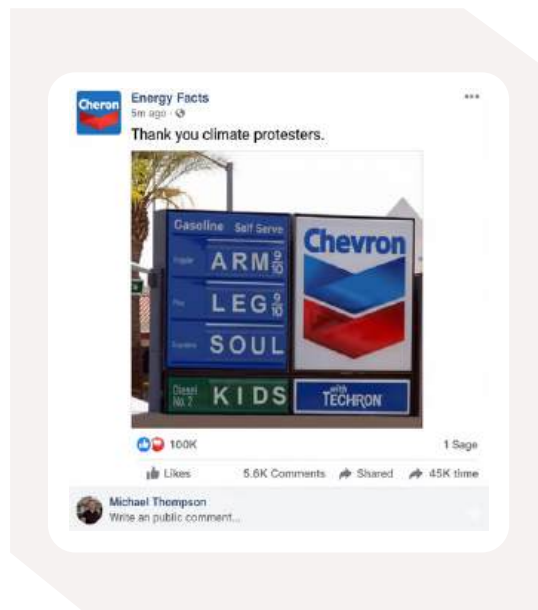
- X Leyenda: «Despierta. ¡Los medios te están mintiendo!».
- Qué hace:
 - Nosotros contra ellos
 - Crea una falsa superioridad moral
 - Fomenta la desconfianza sin hechos
- Ejemplo: Reimagina la sugerencia: mantenga el estilo, pero cambie el texto por, por ejemplo, «Ser crítico no significa rechazar todo. Significa hacer mejores preguntas».
- En su lugar, lee varias fuentes.

Grupo 4: Estereotipos a través del humor [Módulo HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#): Diapositiva 14



- Pie de foto de Instagram: «Buscando nuevas formas de conquistar nuestra sociedad».
- Qué hace:
 - Humor racista
 - Estereotipos de género y culturales
 - Deshumaniza
- Ejemplo: Reimagina la sugerencia: misma foto, nuevo pie de foto, por ejemplo, «Enviando mensajes a tus amigas sobre la fiesta a la que no te invitaron» o «Mi Uber me ha rechazado otra vez».

Grupo 5 - Culpa simplificada en exceso [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 15



- Pie de foto de Facebook: «Gracias, manifestantes por el clima».
- Qué hace:
 - Manipula a través de la culpa
 - Desvía la atención de las causas fundamentales
 - Fomenta el odio hacia los activistas
- Sugerencia para reimaginar: La misma imagen, nuevo pie de foto, por ejemplo: «Quizás hoy ire al colegio en tren hoy».
- Añade estadísticas sobre subvenciones o costes climáticos.

Objetivo: Los alumnos practicarán la identificación de encuadres perjudiciales en memes online y desarrollarán habilidades para reformular mensajes en narrativas constructivas e inclusivas.

PASO 6 DE LA ACTIVIDAD 3: EVALUACIÓN



Paso 6: Evaluación (3-5 minutos)

1. Diga: «Antes de terminar esta actividad, evalúenla en su conjunto respondiendo Sí o No».

2. Distribuya la evaluación:

Proporcione a los alumnos el código QR creado con <https://www.canva.com/qr-code-generator/>. Plantilla del formulario de evaluación: [HATE-LESS Module 2 – Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#)).

Las preguntas incluyen:

1. ¿Has aprendido algo?
2. ¿Esta actividad fue transformadora?
3. ¿Has entendido la información?
4. ¿Contribuye esto a tu misión? / ¿Te sientes empoderado?
5. ¿Este conocimiento/habilidad mejorará tu vida?
6. ¿Disfrutaste de la actividad?
7. ¿Se ha respondido a tu pregunta?

Objetivo: Comprender el impacto de la actividad.

PASO 7 DE LA ACTIVIDAD 3: RECOMPENSAS Y RECURSOS



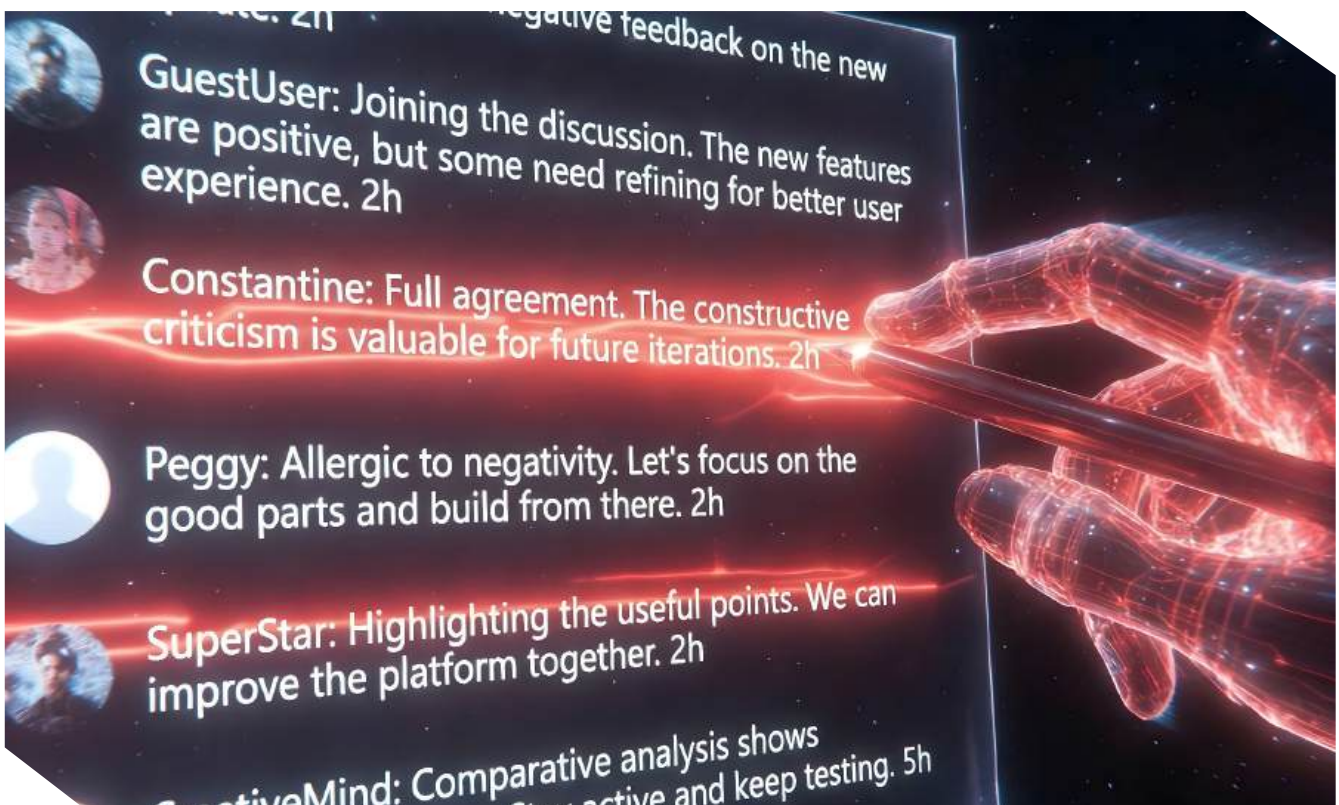
Paso 7: Recompensas y recursos (2-3 minutos)

1. Resumen: «Acabamos de ver cómo una misma imagen puede contar historias completamente diferentes dependiendo del encuadre. Ese es el poder de las contra-narrativas».

2. Ofrecer una recompensa: Al final de estas actividades, entregue un premio a los alumnos.

3. Fin de la cita. Diga: «Me gustaría terminar esta sesión con esta cita de Lawrence Nault: Cuando los algoritmos premian la indignación, la compasión se convierte en una forma de resistencia».

Objetivo: Recompensar a los participantes por su participación y motivarlos a pensar críticamente sobre las redes sociales.



ACTIVIDAD 4

Máquina de la indignación



OBJETIVOS



Conocimiento

Concienciación: Reconocer que las pequeñas reacciones emocionales (me gusta, compartir, tiempo de visualización) se amplifican mediante algoritmos.

Comprensión: Comprender cómo la exposición repetida a contenidos emocionales puede empujar a los usuarios hacia narrativas extremas.

Aplicación: Aplicar este conocimiento simulando un algoritmo en la actividad y analizando cómo cambian los feeds.

Análisis: Analizar las tácticas de manipulación (búfalos, exageración, causalidad falsa) utilizadas en los memes tóxicos.

Habilidades

Observación: Detectar los desencadenantes emocionales y la manipulación en las publicaciones (miedo, repugnancia, ira, orgullo).

Exploración: Experimentar con la creación de contenido y la votación de algoritmos para ver cómo el compromiso impulsa la difusión.

Resolución de problemas: Sugerir opciones de participación más saludables para contrarrestar las provocaciones.

Colaboración: Trabajar en grupos para descifrar publicaciones, resolver acertijos y crear tokens de claridad.

Pensamiento crítico: Comparar diferentes feeds de personas y evaluar las perspectivas que faltan (burbujas de filtro).

Actitudes

Toma de conciencia: Observar la rapidez con la que los espacios neutrales pueden convertirse en cámaras de eco.

Consideración: Reflexionar sobre la responsabilidad de hacer una pausa antes de reaccionar en línea.

Preferencia: Elige formas constructivas en lugar de reactivas de interactuar con el contenido.

Autoidentificación: Considerarse capaz de resistir la manipulación y apoyar contenidos más saludables.

Defensa: Estar dispuesto a denunciar las prácticas manipuladoras o tóxicas en Internet.

Difusión: Compartir estrategias y consejos positivos (por ejemplo, desplazarse por las redes sociales de forma consciente, verificar los hechos) más allá del taller.

DURACIÓN



1h 45 min - 2h 15 min

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Proyector Material necesario

- Conexión Wi-Fi operativa
- Dispositivos digitales de los participantes (teléfono, ordenador portátil, iPad)/bolígrafo y papel
- Proyector/pantalla de televisión grande (para publicaciones falsas, memes, concursos, acertijos) - alternativa, impresiones para todos los alumnos
- Ejemplos de memes tóxicos y publicaciones falsas preimpresos/proyectados: HATE-LESS [HATE-LESS Module 2 – Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#) - Comenzando en la diapositiva 17 (el formador también puede desarrollar sus propias publicaciones falsas)
- Formulario de evaluación: Crea un código QR de evaluación de forma gratuita con <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Plantilla: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#))
- Recompensa

Extras opcionales:

- Fichas de claridad: Proporcione un archivo compartido en el que los participantes escriban una breve reflexión de cada rompecabezas antes de continuar, por ejemplo: [Puzzle 1: Clarity Token](#)
- Aplicaciones de edición de imágenes (Canva, Meme Generator, Lovart AI) para remezclar memes

- Pizarra/rotafolio + rotuladores (para anotar puntos en la simulación, notas del grupo)
- Documento compartido
- Tarjetas de roles (por ejemplo, usuario neutral, creador de contenido, algoritmo) para hacer la simulación más dinámica
- Música de fondo para las fases del rompecabezas con el fin de crear un ambiente divertido

Configuración de la sala:

- Asientos dispuestos en círculo o en forma de U para debates en grupo
- Rincón para resolver rompecabezas en pequeños equipos
- Espacio en la parte delantera/central para que el formador actúe como «algoritmo»

Bibliografía recomendada:

- [The Decision Lab - Redes sociales e indignación moral](#)
 - [Estudio de la Universidad de Iowa sobre los algoritmos de YouTube y el sesgo emocional](#)
 - [EU Science Hub: Por qué los niños y adolescentes son vulnerables a las redes sociales](#)
 - [La lucha por la atención humana: entre el abuso de las redes sociales](#)
- las redes sociales y el bienestar digital

CONFIGURACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Preparación

1. El formador se asegura de que se completen todos los materiales necesarios de **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS** (arriba) estén completos.
2. Busque o invente 5 titulares breves de redes sociales (algunos neutros, otros negativos y otros positivos).
3. Prepare y comparta un documento en el que cada grupo pueda colocar los memes que haya creado (recomendación: cree un archivo de Google Docs independiente para cada grupo y envíelo por correo electrónico).
4. **Prepara los rompecabezas:** Dependiendo del tiempo, decide qué cuestionarios realizarán los alumnos. HATE-LESS ofrece

4 cuestionarios que durarán aproximadamente 2 horas y 15 minutos. Si no dispone de tanto tiempo, decida qué cuestionarios se realizarán y ajuste la actividad.

- **Prepara los rompecabezas:** Crea publicaciones o utiliza [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - A partir de la diapositiva 17
- **Prepara el rompecabezas 1:** [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 17
 - 3 publicaciones falsas para el cuestionario 1 (las opciones también se proporcionan en el material)
- **Prepara el Puzzle 2:** ([HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) diapositivas 21-39) - Imprimir, compartir en línea o en una pantalla.

- **Cuestionario Mentimeter:** <https://www.mentimeter.com/app/presentation/al6pj2dfwidrmuzakqs2hxq6gz9ts-2nf/view?question=km73g24qzupm>
 - Cómo registrarse y comenzar un cuestionario: <https://help.mentimeter.com/en/articles/4305015-how-to-host-the-quiz-competition> - Es posible utilizar el cuestionario una vez creada la cuenta.
 - Código QR para estudiantes disponible disponible aquí: [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Página 40
- 6. Opcional: preparar fichas de claridad.** Para que el aprendizaje sea más divertido y para que los grupos compartan los puntos principales que han aprendido, podría ser beneficioso crear un archivo de fichas de claridad para cada rompecabezas, como en el siguiente ejemplo: [Puzzle 1: Clarity Token](#) (ejemplo 1)
- 7. Prepare la recompensa:**
- a. Opción 1: HATE-LESS Escape the Outrage Machine - Quick Guide.pdf:** imprímala en formato PDF o proporcione un código QR.
PDF: [HATE-LESS Escape the Outrage Machine - Quick Guide.pdf](#)



- Prepare el rompecabezas 3: ([HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#), diapositivas 41-48) - Imprima, imprima, o imprima en línea o en una pantalla.
- 5. Prepare el formulario de evaluación:** Cree un código QR de evaluación de forma gratuita con <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Plantilla: [HATE-LESS Module 2 - Emotional Algorithms - Evaluation Form Template](#))
- b. Opción 2: Tarjeta del reto «Feed positivo»:**
«Durante una semana, sigue una cuenta que te anime y deja de seguir una que te agote. Observa cómo cambia tu feed»
- c. Opción 3: Ficha de reflexión:** Una tarjeta o pegatina simbólica con la inscripción «Ficha de claridad» que los participantes pueden conservar como recordatorio de que siempre pueden «salir de la máquina».

PASOS DE LA ACTIVIDAD 4

PASO 1 DE LA ACTIVIDAD 4: ENERGIZANTE



Paso 1: Registro y mini energizante

- 1. Diga:** «La gente ve mucho contenido en las redes sociales todos los días. Ahora compartiré algunas posibles líneas imaginarias para publicaciones. Son ejemplos ficticios. ¿Qué reacción emocional tendría la mayoría de la gente a cada una de estas publicaciones?»
- 2. Comparta los titulares ficticios.**
Ejemplos posibles:
 - a. La ciudad de [ciudad local] añade un nuevo banco a la plaza del pueblo». (Dé a los alumnos un minuto para reaccionar).

Paso 1: Registro y mini actividad dinamizadora (2-3 min)

- b. «¿Se han visto extraterrestres en McDonald's!». (Deje que los alumnos reaccionen durante un minuto).
- c. «¡Mi gato me ha preparado el café esta mañana!». (Deja que los alumnos reaccionen durante un minuto).
- d. «¡No me gustan los animales malos!». (Deje que los alumnos reaccionen durante un minuto).

Objetivos: Este energizante hace reír a todo el mundo y destaca cómo el contenido extravagante provoca reacciones más intensas.

PASO 2 DE LA ACTIVIDAD 4 - ACTIVIDAD PRINCIPAL TEORÍA/ANTECEDENTES

Paso 2: Actividad principal Teoría/Antecedentes

- 1. Diga:** «Las redes sociales funcionan como un mercado, pero en lugar de dinero, la moneda de cambio es la atención de las personas. Las publicaciones escandalosas son como los artistas callejeros más ruidosos: atraen a las multitudes más numerosas».
- 2. Explique el contexto:** «Las investigaciones demuestran que las plataformas digitales están diseñadas para captar y comercializar la atención de las personas como un recurso. Un estudio sobre la atención sanitaria realizado en 2020 explica que esta «economía de la atención»

Paso 2: Actividad principal Teoría/antecedentes (2-3 min)

no no compite por los clics, sino que amplifica deliberadamente el contenido emocional y provocativo, porque las emociones nos mantienen enganchados y desplazándonos por la pantalla ([Fuente](#)).

- 3. Diga:** «La indignación y el miedo se amplifican, pero también lo pueden hacer el humor, la solidaridad o la curiosidad. La clave está en darse cuenta de lo que atrae a las personas y preguntarse: ¿se trata de información o de manipulación?».
- 4. Configuración:** «Hoy simularemos la rapidez con la que esta economía de la atención puede convertir una fuente neutral en una dominada por la indignación.»

PASO 3 DE LA ACTIVIDAD 4: COMPROBACIÓN



Paso 3: Comprobación (2-3 min)

- 1. Pregunte:** «¿La mayoría de las personas reaccionan a las publicaciones que les provocan? ¿Qué tipo de emo-

ciones podrían empujarlas a reaccionar?».

- 2.** Conceda 2-3 minutos para que respondan voluntariamente.

Objetivo: Los participantes reflexionan sobre cómo las emociones influyen en general en las reacciones de las personas ante las publicaciones, sin hacer referencia a sus propias experiencias personales.

PASO 4 DE LA ACTIVIDAD 4: ACTIVIDAD PRINCIPAL/ EXPERIENCIA



Parte 1: Creación de contenido (10-12 min)

- 1. Organizar 4 grupos:**
 - a. Divida a los participantes en 4 grupos (si hay menos alumnos, menos grupos).
 - b. Si los alumnos trabajan con sus ordenadores portátiles/dispositivos, comparta un código QR o un archivo de Google Docs donde puedan editar y crear los memes falsos.
- 2. Diga:** «Ahora, cada grupo se convertirá en creador de contenido. Por favor, hagan lo siguiente:
 - a. Dedicar unos 5 minutos a acordar dos breves pies de foto o memes emotivos con el objetivo de provocar emociones específicas, como miedo, asco, ira u orgullo».
- 3. Aclare además:** «Cada grupo tiene una emoción que al menos una de las dos publicaciones debe provocar. La otra publicación también puede crearse para emociones positivas»:
 - a. Grupo 1: Miedo
 - b. Grupo 2: Asco
 - c. Grupo 3: Ira
 - d. Grupo 4: Orgullo
- 4. Opcional: motive a los alumnos a crear una imagen para la publicación falsa (si hay tiempo):**

Paso 4: Actividad principal/experiencia (40-45 min)

«Cada grupo también puede utilizar una aplicación generadora de imágenes (Lovart: <https://www.lovart.ai/>, ChatGPT o Gemini) para crear una publicación falsa».

- 5. Establezca las reglas. Diga:** «Todos los grupos deben seguir estas reglas al crear las publicaciones»:
 - a. «Las publicaciones deben ser solo ejemplos ficticios e imaginarios».
 - b. «Los pies de foto deben ser breves y sencillos (1-2 frases como máximo)».
 - c. «Solo nombres y escenarios falsos: no se deben incluir nombres reales, organizaciones reales ni personas identificables».
 - d. «Evita detalles gráficos, violentos o traumáticos».
 - e. «El contenido debe centrarse en el tono y el desencadenante emocional (por ejemplo, miedo, orgullo, humor, curiosidad), en lugar de en material sensible o perjudicial».
 - f. «Las publicaciones deben estar diseñadas para resaltar cómo los algoritmos amplifican las emociones, no para promover o respaldar los mensajes en sí mismos».
- 6. Los alumnos comparten memes/publicaciones falsas: Después de unos 8 minutos, pida a los participantes que compartan sus memes.**

Parte 2: Simulación del algoritmo (25-30 min)

- 1. Preparación:** Escribir en la pizarra o en una hoja de papel
 - a. Me gusta = 1 punto
 - b. Compartir = 2 puntos
 - c. Comentar = 3 puntos
 - d. Ignorar = 0 puntos
 - e. Permanecer en la publicación durante mucho tiempo = 3 puntos
- 2. Diga:** «Ahora que cada grupo ha creado sus memes, comencemos con el grupo 1, que presentará sus memes. A continuación, todos votarán para reflejar cómo reaccionaría la mayoría de la gente ante estos memes y publicaciones. Yo (o el segundo formador, si procede) seré el algoritmo y anotaré las reacciones».
- 3. Preparación:** Prepárese para anotar el número de «me gusta», compartidos, comentarios e ignorados. Si hay un segundo formador, ellos le ayudarán con este proceso.
- 4. Diga:** «Empecemos: presentemos el pie de foto 1».
- 5. Cada grupo presenta los subtítulos (8 en total en esta variante).**
- 6. Mantenga el tiempo en unos 3-4 minutos por grupo. Lo ideal es que, si hay un segundo formador, este sume las reacciones de cada subtítulo, por ejemplo:**
 - a. Me gusta = 1 punto: 4 alumnos levantan la mano
 - b. Compartir = 2 puntos: 2 alumnos levantan la mano
 - c. Comentario = 3 puntos = ningún alumno levanta la mano
 - d. Ignorar = 0 puntos = 10 alumnos levantan la mano
 - e. Permanecer en el puesto durante mucho tiempo = 3 puntos = 3 alumnos levantan la mano
 - i. Resultado: esta leyenda tiene 17 puntos.
- 7. Una vez hecho esto, sume los números y explica. Diga:** «Acabamos de representar cómo interactúan los creadores de contenido, el algoritmo y los usuarios de las redes sociales. Todos los miembros del grupo representaban a los creadores de contenido y a los usuarios, y yo era/nosotros éramos (en el caso de varios formadores colaborando) el algoritmo. Hemos llevado un registro, igual que lo hace el algoritmo».
- 8. Concluya:** «Cuanta más gente interactúe con el contenido, más se mostrará en línea. Poco a poco, los usuarios neutrales empiezan a ver solo contenido extremo o contenido relacionado con sus reacciones. Ahora, compartiré qué publicación tuvo la mayor reacción emocional».
- 9. Presente la leyenda con las reacciones emocionales más intensas.**
- 10. Opcional:** Explique cómo calcula el algoritmo:
 - a. Me gusta = 1 punto
 - b. Compartir = 2 puntos

- c. Comentario = 3 puntos
- d. Ignorar = 0 puntos
- e. Permanecer en la publicación durante mucho tiempo = 3 puntos

Objetivo: Los participantes entran en un escenario ficticio donde están atrapados en una cámara de eco digital. Su misión es descodificar los activadores emocionales e identificar las tácticas de manipulación y «escapar» colaborando y cuestionando sus propias suposiciones.

Parte 3: Rompecabezas del escenario de la cámara de eco (49-64 min)

- 1. Resumen:** Los alumnos resolverán ahora cuatro rompecabezas para salir de la «cámara de eco de las redes sociales».
- 2. Diga:** «Estas son publicaciones ficticias creadas para la formación. Pueden parecer intensas, pero recuerden que estamos analizando tácticas, no respaldando contenidos».
- 3. Imaginemos la escena:** «Imaginemos a Leo, un usuario neutral de las redes sociales. Se despierta en un scroll infinito y resplandeciente. Su feed es perfecto... demasiado perfecto. Todo el mundo está de acuerdo con él. Todas las noticias confirman lo que él cree. Pero algo no cuadra. Está atrapado en una cámara de eco emocional. ¿La única salida? Tiene que hacer preguntas y pensar de forma crítica».

Rompecabezas 1: detecta la manipulación (15-18 min)

Descripción general del rompecabezas

Objetivo: Identificar publicaciones emocionalmente manipuladoras.

- 1. Preparación:** Asegúrate de que todo lo siguiente esté preparado antes de empezar:
 - **Materiales:** 3 «publicaciones» falsas (memes, titulares de noticias)
 - **Grupo:** Divida a los participantes en equipos de 2-3 personas.
 - Proporcione a los equipos 3 publicaciones falsas (HATE-LESS o creadas por el formador). - [HATE-LESS Posts HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - a partir de la página 18 o creadas por el formador)
- 2.** Cada equipo debe resolver 4 acertijos. Por cada acertijo que resuelvan, ganan una «Ficha de claridad». Si se reúnen las 4 fichas, se escapa. Después de cada acertijo, cada grupo rellena una fila de la tabla ([Puzzle 1: Clarity Token](#)).
- 3.** Comparta el documento con los participantes o escriba sus entradas manualmente.
- 4. Diga:** «Ahora todos los grupos resolverán cuatro acertijos. Añadan su ficha de claridad al documento compartido, una breve idea de su equipo». Cree una experiencia similar a un juego. La primera entrada es solo un ejemplo. Enlace a la tabla: [Puzzle 1: Clarity Token](#).
- 5. Diga:** «Ahora, dentro de cada grupo, buscad un momento para hablar y escribid lo siguiente:
 - ¿Qué emoción podría despertar esta publicación en las personas?

- ¿Qué táctica se utiliza (chivo expiatorio, causalidad falsa, exageración emocional)?
- ¿A quién beneficia que se comparta esto?
- Pregunta adicional: ¿Por qué esta publicación es eficaz para despertar emociones?

6. Opcional: Escriba en la pizarra:

- Emoción(es) provocada(s):
- Táctica utilizada:
- ¿Quién se beneficia?

7. Los alumnos completan el rompecabezas 1: Los alumnos completan el rompecabezas 1 en grupos (14-15 min).

Explicación detallada de los ejemplos de HATE-LESS ([HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - a partir de la página 18):

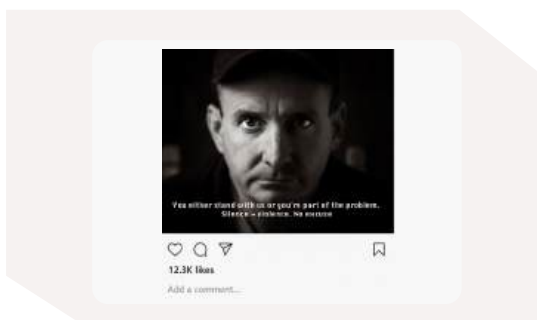
PUBLICACIÓN FALSA 1 - Publicación X [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 18



- **Texto:** «ELLOS están quemando nuestras ciudades otra vez. Y los medios de comunicación permanecen en silencio...». ¿Cuánto tiempo vamos a tolerar esta locura? #Despierta #NoticiasReales
- **Comentarios (muestra):**
 - «Está pasando en todas partes. Abran los ojos».
 - «Es evidente que el Gobierno está detrás de esto».
 - «Los medios de comunicación vuelven a mentir. Compárrtelo antes de que lo borren»

Posibles respuestas:

- Emoción desencadenada: miedo, ira
- Técnica de manipulación: búsqueda de chivos expiatorios, exageración emocional
- ¿Quién se beneficia?: Influencers polarizadores o traficantes de conspiraciones que monetizan la indignación



PUBLICACIÓN FALSA 2 - Publicación de Instagram [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 19

- **Texto:** «O estás con nosotros o eres parte del problema. Silencio = violencia. No hay excusa»

Posibles respuestas:

- **Emoción provocada:** culpa, vergüenza, presión moral
- **Técnica de manipulación:** Enmarcado binario, presión de grupo
- **¿Quién se beneficia?:** Los encargados de hacer cumplir las normas del grupo, que exigen lealtad y castigan los matices

PUBLICACIÓN FALSA 3 - Facebook [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 20



- **Texto:** «Un nuevo «estudio» muestra que el 22 % de los niños con este genoma, expuestos a una vida activa, acaban siendo mentalmente inestables. Pero nadie habla de ello. ¿Por qué lo ocultan?»
- **Hashtags:** #PiensaEnLosNiños #NoEsOdioSonHechos

Posibles respuestas:

- Emoción desencadenada: pánico moral, repugnancia
 - Técnica de manipulación: Ciencia falsa, lenguaje tendencioso
 - ¿Quién se beneficia?: Grupos ideológicos que promueven una agenda moral
- 7. Consejo:** Recorra la sala y ayude a los alumnos a comprender las publicaciones o a responder a las preguntas, si es necesario.
- 8. Mini-reflexión:** Una vez que los alumnos hayan terminado de debatir las tres publicaciones, cada grupo comparte sus respuestas. Diga: «Ahora, cada grupo compartirá rápidamente sus respuestas. Una vez hecho esto, cada grupo recibirá una «ficha de claridad» para pasar al rompecabezas 2»

Rompecabezas 2: La prueba de la burbuja (18-23 min) Objetivo: Reconocer las burbujas de filtro Paso 1: Preparación (2-3 min)

- 1. Divida a los participantes en equipos:** si no se completó el rompecabezas 1, divida a los participantes en equipos de 3-4 personas.
- 2. Asignar personajes:** cada equipo asume un personaje que reacciona de manera diferente a las publicaciones, por ejemplo:
 - a. «Conspiracy Alex»: le encantan las teorías conspirativas.

- b. «*Mia la saludable*»: le encanta leer sobre todo lo relacionado con el bienestar y le interesan los contenidos sobre yoga y cocina saludable.
- c. «*Tom el político*»: se emociona con todos los debates políticos.
- d. Asegúrate de que cada equipo tenga papel y bolígrafos o una hoja de trabajo digital para anotar sus respuestas y un dispositivo digital.
- e. Reparta o proyecte diferentes «noticias falsas» para cada personaje (por ejemplo, Alex el conspirador, Mia la saludable, Tom el político).
- f. Folleto proporcionado por [HATE-LESS: HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - pp. 22-39

Paso 2 - Perfil de persona (6-8 min)

1. Diga: «A cada equipo se le ha asignado un perfil falso diferente en las redes sociales. Estos perfiles representan el tipo de publicaciones que alguien podría ver en Internet en función de sus intereses y comportamiento. Ahora, cada grupo tiene la tarea de compararlos, detectar lo que falta y ver cómo podrían influir en la visión del mundo de una persona».

2. Los alumnos revisan el feed de su personaje e identifican:

- a. Comparar las publicaciones
- b. ¿Qué falta?
- c. ¿Cómo podrían estas publicaciones influir en la visión del mundo de las personas?

3. Comprobación (2-3 min): «¿Qué ha observado cada grupo al revisar estas publicaciones?».

Dé la palabra a cada grupo, asegurándose de que las intervenciones sean breves

Paso 3: Publicaciones falsas + Comentarios (10-12 min)

- 1. Diga:** «Ahora veremos una publicación falsa con diferentes comentarios.
- a. Para cada comentario, decidid:
 - ¿Cuál es constructivo y abierto al debate?
 - ¿Cuáles son manipuladores, tóxicos o engañosos?
 - b. A continuación, empareja cada comentario tóxico con la táctica de manipulación utilizada.

2. Presenta el cuestionario:

«Ahora exploraremos cómo reacciona la gente dentro de su burbuja. Verás una publicación falsa seguida de varios comentarios. Tu tarea consiste en decidir qué comentarios son constructivos y cuáles utilizan tácticas manipuladoras o tóxicas».

3. Configuración:

- a. Inicie el cuestionario Mentimeter (instrucciones sobre cómo iniciarlo: <https://help.mentimeter.com/en/articles/4305015-how-to-host-the-quiz-competition>).



- b. Comparta el enlace de Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/app/presentation/al-6pj2dfwidrmuzakqs2hxq6gz9ts2nf/edit?source=share-modal>) o el código QR en pantalla (primera diapositiva del cuestionario)
- c. Código QR disponible aquí: [HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Página 40
- d. Diga: «Por favor, participen en el cuestionario desde sus teléfonos».

4. Explique cómo participar:

- a. **Diga:** «Cada pregunta muestra una de las publicaciones falsas y varios comentarios. Ahora responderemos en tiempo real».
- b. **Instrucciones:** «Tengan en cuenta que todas las respuestas se enviarán de forma individual. Las respuestas colectivas aparecerán en directo en la pantalla, para que podamos ver los patrones y las emociones que surgen».

Consejo: Fomente un debate breve y abierto antes de pasar a la siguiente diapositiva.

Resuma después de la última pregunta basándose en los resultados.

Rompecabezas 3: La trampa del pensamiento grupal (15-20 min)

Objetivo: Mostrar la influencia de la presión de grupo en la formación de opiniones.

Paso 1: Preparación:

1. Diga: «Imagínate lo siguiente: un influencer con 20 millones de seguidores publica una conspiración dañina. Todos en la sección de comentarios están de acuerdo con ella. Los seguidores no saben qué pensar. ¿Qué haría la mayoría de la gente?».

2. Tarea para el equipo. Diga: «Votad cómo reaccionaría la mayoría de los seguidores:

- Hablar
- Ignorar
- Volver a publicar
- Verificar los hechos y enviar un mensaje directo al creador

1. Seguimiento: Después de la votación, pregunte a los equipos:

- a. «¿Cómo se recibiría emocionalmente cada respuesta?».
- b. «¿Qué presiones impiden que las personas cuestionen al grupo?».

Paso 2 - Cuestionario sobre memes virales:

- 1. Diga:** «Ahora veamos tres memes virales. Para cada uno, identifique:
- a. ¿Qué emoción se está provocando?
 - b. ¿Qué mensaje oculto o sesgo hay?
 - c. ¿Cuál sería la mejor respuesta crítica?».

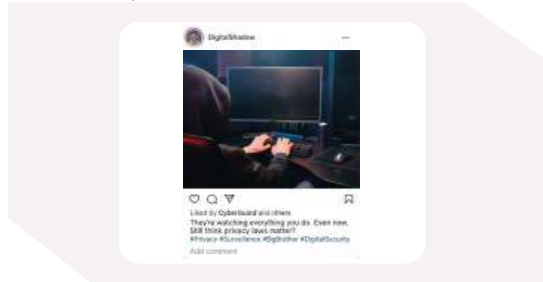
2. Proporcione memes

1. Proyecte o reparta cada meme (imágenes o texto). - Memes HATE-LESS: [HATELESS Module 2 - Visual Materials - Puzzle 3: Group-think Trap](#) - a partir de la diapositiva 41.
2. Lea las preguntas y las opciones en voz alta.
3. Los equipos debaten durante 2 minutos por meme y dicen/marcan sus respuestas.

Memes ficticios:

Meme 1 (Miedo)

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 42



Texto de la publicación de Instagram:

«Están vigilando todo lo que haces. Incluso ahora.
¿Sigues pensando que las leyes de privacidad son importantes?».

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 43

Pregunte:

¿Qué emoción se está provocando aquí?

- Miedo ✓
- Alegría
- Orgullo
- Confusión

¿Cuál es el mensaje oculto?

- Las leyes no protegen a las personas, por lo que no se puede confiar en las instituciones. ✓
- Las plataformas deberían estar más reguladas
- Las personas deben utilizar contraseñas más seguras
- Compartir pantalla con más frecuencia es una buena idea

¿Cuál sería una buena respuesta?

- Añadir otra teoría conspirativa en los comentarios



- Investigar la afirmación y verificar los hechos ✓
- Compartirla para advertir a los demás
- Ignorarla sin pensarlo

Meme 2 (Indignación)

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) -

X Texto de la publicación: «Observando prácticas de salud persistentes. ¿Qué opinas sobre los enfoques actuales de la comunidad?».

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 45

Pregunta:

¿Qué emoción se utiliza para provocar una reacción?

- Curiosidad ✓
- Humor
- Indignación
- Compasión

¿Qué táctica se utiliza?

- Avergonzar y burlarse
- Fomentar el debate ✓
- Explicar los hechos
- Celebrar la diversidad

¿Cómo responder de forma crítica?

- Reaccionar con ira
- Comprobar quién lo hizo y por qué ✓
- Compartir con personas que estarán de acuerdo
- Bloquear inmediatamente al autor

Meme 3 (Pertenencia + Manipulación)

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 46



X Pie de foto: «¡Nunca dejaremos de luchar por nuestros hijos!»

[HATE-LESS Módulo 2 - Materias visuales](#) - Diapositiva 47

¿Qué emoción se utiliza aquí?

- Envidia
- Miedo ✓
- Nostalgia
- Odio

¿Cuál es el truco de manipulación?

- Hacer que la gente sienta más miedo por su futuro común ✓
- Usar el humor para el bien
- Inspirar el pensamiento crítico
- Explicar los algoritmos

[HATE-LESS Module 2 - Visual Materials](#) - Diapositiva 48

- «¿De qué manera la aprobación o desaprobación del grupo dificulta que las personas cuestionen contenidos perjudiciales?».
 - «¿Qué estrategias recomendaría un especialista para ayudar a las personas resistirse al pensamiento grupal en línea?».
2. Dé a todos los alumnos voluntarios la oportunidad de responder.

Meme	Emotion	Tactic	Critical Action
1	Fear	Distrust institutions	Research it ✓
2	Curiosity	Spark conversation	Check source ✓
3	Belonging	Peer pressure	Name the tactic ✓

Rompecabezas 4: Adivinanza sobre algoritmos (1-3 min)

Objetivo: Los participantes aprenderán a descodificar tonos tóxicos, a detectar la manipulación emocional y a reconocer cuándo un comentario tiene como fin dividir en lugar de debatir.

1. Diga: «Ahora te voy a proponer un acertijo: Veo lo que le gusta a la gente, muestro lo que comparten. Oculto lo que temen, pero sé que está ahí. Alimento la alegría de las personas, avivo su ira. Aprendo de ellos y les construyo una jaula.

¿Quién soy?».

2. Deje que los participantes propongan posibles respuestas.

3. A continuación, compare la respuesta correcta.

Diga: «Yo soy el algoritmo»

PASO 6 DE LA ACTIVIDAD 4: EVALUACIÓN



Paso 6: Evaluación

- 3. Diga:** «Antes de terminar esta actividad, evalúenla en su conjunto respondiendo Sí o No».
4. Distribuir la evaluación:
- Proporcione el código QR creado con <https://www.canva.com/qr-code-generator/> a los alumnos
 - Plantilla del formulario de evaluación: HATELESS Module 2 – Emotional Algorithms - Evaluation Form Template)

Paso 6: Evaluación (3-5 min)

Las preguntas incluyen:

- ¿Has aprendido algo?
- ¿Esta actividad fue transformadora?
- ¿Has entendido la información?
- ¿Contribuye esto a tu misión? / ¿Te sientes empoderado?
- ¿Este conocimiento/habilidad mejorará tu vida?
- ¿Disfrutaste de la actividad?
- ¿Se ha respondido a tu pregunta?

Objetivo: Comprender el impacto de la actividad.

PASO 7 DE LA ACTIVIDAD 4: RECOMPENSA Y RECURSOS



Paso 7: Recompensa y recursos

- 1. Resumen. Diga:** «¡Enhorabuena! ¡Todos han salido airosos de la Máquina de la Indignación! Todos hemos visto lo rápido que un contenido neutral puede convertirse en un contenido emocionalmente manipulador, y la gran presión que se ejerce sobre las personas para que reaccionen. Lo más poderoso que pueden hacer las personas es darse cuenta de cuándo está ocurriendo esto y elegir sus respuestas de forma consciente».
- 2. Ofrecer una recompensa:** Al final de estas actividades, entregue un premio a los alumnos. A continuación se ofrecen algunas ideas para las recompensas:

Paso 7: Recompensa y recursos (2-3 min)



- PDF: [HATE-LESS Escape the Outrage Machine - Quick Guide.pdf](#)
 - Código QR
- 3. Fin de la cita. Diga:** «Me gustaría terminar esta sesión con esta cita de Alice Walker: "La forma más común en que las personas renuncian a su poder es pensando que no tienen ninguno"».



MÓDULO 3

La fase de investigación y exploración

OBJETIVOS GENERALES



El módulo 3 tiene como objetivo sumergir a los jóvenes en un viaje de investigación experiencial y dirigido por ellos mismos que los transforme de consumidores pasivos de medios de comunicación en creadores activos de conocimiento y narradores de historias. A través de métodos participativos, creativos y basados en la investigación, como la fotovoz, la cartografía del paisaje sonoro, los diarios de audio y el vídeo participativo, el módulo sienta las bases para la conciencia crítica, la reflexión colectiva y el compromiso cívico.

Los objetivos generales de este módulo son:

- Capacitar a los jóvenes participantes para identificar, investigar y representar la realidades sociales y las cuestiones que les importan, especialmente aquellas relacionadas con el discurso de odio, la desinformación, la pertenencia y la discriminación.
- Desarrollar la comprensión de la investigación-acción participativa como un proceso colaborativo, basada en los derechos y reflexiva en la que los jóvenes co-crean conocimiento en lugar de ser meros sujetos de estudio.
- Cultivar la sensibilidad hacia la ética, el consentimiento y la representación al recopilar o compartir historias, imágenes o sonidos de sus comunidades.
- Fortalecer la capacidad de los jóvenes para analizar críticamente cómo los medios de comunicación moldean las percepciones de uno mismo y de los demás, al tiempo que aprenden a utilizar herramientas digitales y creativas de forma responsable para documentar y narrar historias.
- Anime a los participantes a relacionar sus experiencias vividas con cuestiones sociales más amplias como el discurso de odio, el racismo, la migración o la exclusión social, profundizando la empatía y el entendimiento mutuo.
- Utilizar el diálogo en grupo, la producción creativa y la retroalimentación entre pares como vehículos para reflexionar sobre cómo se construyen las narrativas, cómo opera el poder y cómo los jóvenes pueden contribuir a las contranarrativas.
- Generar ideas y materiales creativos (por ejemplo, vídeos cortos, recopilaciones de fotovoz, diarios de audio) que servirán de base para módulos posteriores centrados en el activismo, la producción de medios y la difusión.

RESULTADOS ESPERADOS



Los participantes adquirirán los siguientes conocimientos relevantes para el aprendizaje no formal (basados en el modelo de nonformal-education.eu):

Conocimientos

- Al finalizar el módulo 3, los participantes:
- Comprender los principios y el propósito de la investigación-acción participativa (IAP) y en qué se diferencia de la investigación tradicional.
 - Reconocer el poder de los medios de comunicación, el sonido y la narración visual como herramientas para explorar y comunicar experiencias vividas.
 - Comprender las normas éticas en la investigación, incluyendo el consentimiento, la confidencialidad, la representación y el uso responsable de los medios digitales.
 - Identificar cómo el discurso de odio, la desinformación y las narrativas excluyentes operan en los entornos mediáticos cotidianos y en los contextos comunitarios.
 - Tomar conciencia de la interconexión entre las historias personales y cuestiones estructurales como la discriminación, la migración y la desigualdad social.

Habilidades

A través de las actividades experienciales y creativas de este módulo, los participantes serán capaces de:

- Diseñar y llevar a cabo investigaciones participativas, incluyendo la selección de temas, la formulación de preguntas y recopilar datos mediante métodos visuales, auditivos y narrativos.
- Utilizar herramientas digitales y multimedia (por ejemplo, aplicaciones de vídeo, grabadoras de audio, plataformas de edición de fotos, guiones gráficos, herramientas de mapeo) para documentar e interpretar experiencias.
- Practicar la narración ética: obtener el consentimiento, proteger la información confidencial y garantizar una representación respetuosa de los participantes y las comunidades.
- Colaborar eficazmente en la exploración, la toma de decisiones y análisis colectivo.
- Analizar críticamente las narrativas de los medios de comunicación y reconocer los sesgos, el encuadre y la manipulación emocional en los contenidos digitales.
- Sintetizar y comunicar los hallazgos a través de formatos creativos (galerías fotográficas, paisajes sonoros, vídeos participativos o exposiciones digitales).
- Reflexionar sobre su papel como jóvenes investigadores, narradores y agentes de cambio, capaces de contribuir a las contra-narrativas y a la cohesión social.

INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES



Se anima a los participantes a participar activamente con ejemplos de la vida real y experiencias mediáticas cotidianas a lo largo de este módulo. Los participantes traen sus teléfonos móviles o tabletas para documentar, fotografiar, grabar sonidos, o explorar contenidos de las redes sociales relacionados con los temas tratados. El taller está diseñado para ser interactivo, creativo y colaborativo, con actividades que se basan en el aprendizaje entre iguales y la co-creación. Se recomienda encarecidamente la participación en los debates, la narración de historias y los ejercicios digitales, pero nunca es obligatoria: cada persona elige su nivel de comodidad y contribución. El respeto por las experiencias, la privacidad y las perspectivas de los demás es esencial para mantener un espacio de aprendizaje seguro e inclusivo.

Nota para el facilitador

Antes de comenzar las actividades, explique claramente la naturaleza participativa y voluntaria del módulo. Haga hincapié en que el objetivo es la exploración y el aprendiza-

je compartido, no el rendimiento ni el juicio. Anime a los participantes a contribuir solo con lo que les resulte seguro y auténtico, y recuérdelos que el consentimiento y los límites emocionales deben respetarse. Se respeten las normas, tanto las propias como las ajenas. Crear un ambiente de confianza, confidencialidad y atención, dando ejemplo de franqueza, escucha activa y empatía a lo largo de las sesiones.





ESTRUCTURA DEL MÓDULO



Actividad 1: Nuestras verdades cotidianas. Introducción a la investigación-acción participativa (IAP)

Actividad 2: Investigación fotovoz dirigida por jóvenes para comprender la IAP

Actividad 3: «Voces desde los márgenes»: mapeo del paisaje sonoro para explorar la IAP

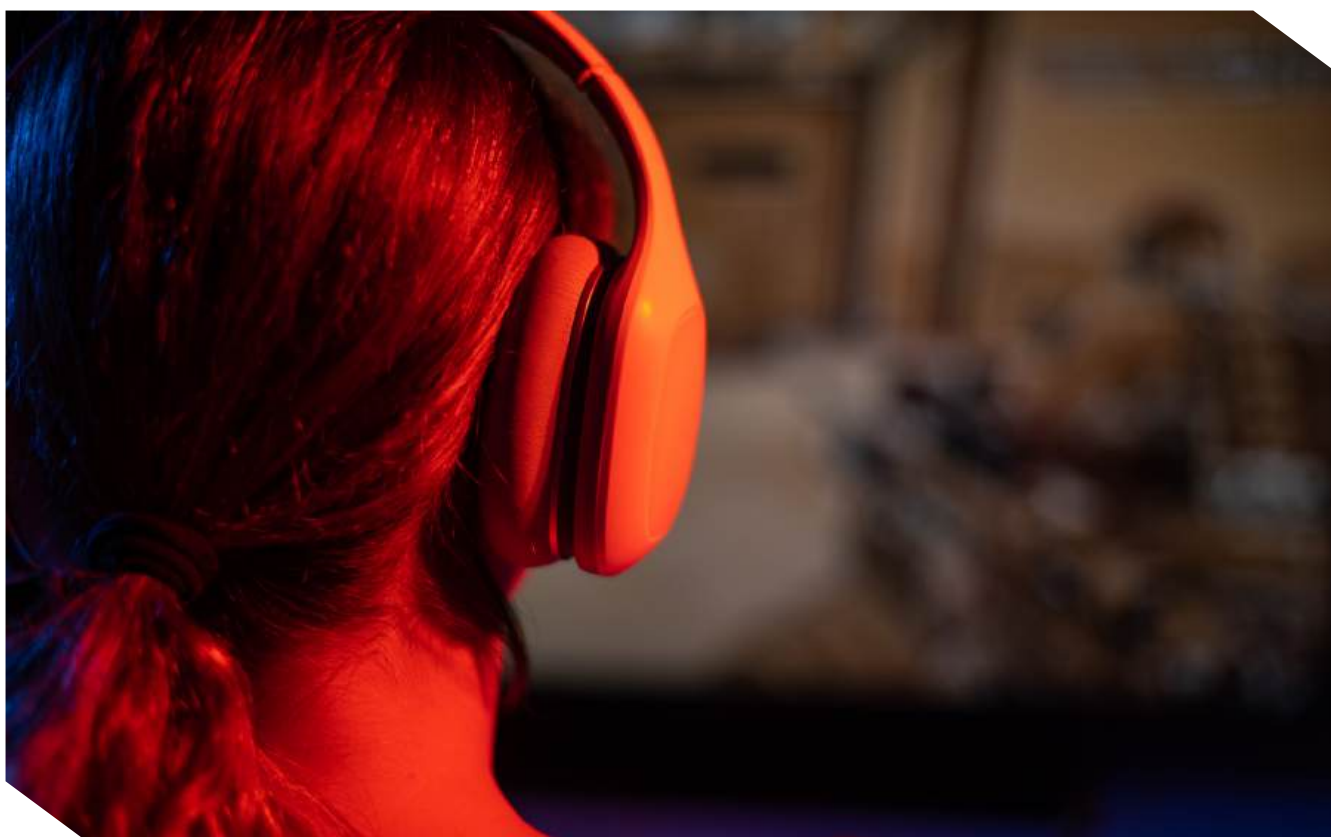
Actividad 4: Lente cívica: exploración de nuestra comunidad a través de fotovoz

Actividad 5: «Rompiendo el marco» Animaciones explicativas dirigidas por jóvenes para investigar las narrativas de los medios de comunicación

Actividad 6: «Ecos en línea» Diarios de audio sobre radicalización y resistencia

Actividad 7: «Escuchar a través de la lente» Laboratorio de entrevistas participativas dirigidas por jóvenes

Actividad 8: «Decodificar y conectar: explorar los datos a través de historias»



ACTIVIDAD 1

Nuestras verdades cotidianas Introducción a la acción participativa (IAP)



OBJETIVOS



Esta actividad tiene como objetivo iniciar un proceso de investigación-acción participativa liderado por jóvenes mediante la toma de decisiones conjuntas sobre un tema relevante, la puesta en práctica de métodos de investigación colaborativos y el uso de la narración participativa en vídeo para explorar, documentar y reflexionar sobre realidades vividas.

Resultados del aprendizaje:

- Los jóvenes deciden conjuntamente un tema de investigación.
- Los participantes adquieren habilidades básicas de investigación-acción participativa.
- Las historias se desarrollan a través de la reflexión autoetnográfica y la creación de guiones gráficos.
- Los jóvenes producen y comparten vídeos participativos que destacan experiencias personales y colectivas relacionadas con la identidad, la exclusión y la desinformación.
- Se fomenta la reflexión crítica y el aprendizaje entre pares.

DURACIÓN



4 sesiones de 90 minutos cada una (adaptables)

PASOS DE LA ACTIVIDAD 1



Sesión 1: Decisión conjunta del tema (90 min)

- 1. Creación de confianza y círculo de historias:** compartir breves experiencias personales relacionadas a los medios de comunicación o la identidad. (15 min)
- 2. Introducción a la PAR:** explicar la investigación participativa y la propiedad compartida. (15 min)
- 3. Lluvia de ideas temáticas:** ¿Qué realidades cotidianas suelen ser malinterpretadas, invisibles o distorsionadas? (30 min)
- 4. Consenso y enmarcado:** votar y seleccionar un tema para la investigación (por ejemplo, desinformación, pertenencia, estereotipos). (30 min)

Sesión 2: Creación del guion gráfico de nuestras verdades (90 min)

- 1. Autoetnografía:** reflexionar sobre una verdad personal o un recuerdo relacionado con el tema elegido. (30 min)
- 2. Creación del guion gráfico:** convertir las ideas de la historia en un guion visual utilizando plantillas de 4 a 6 viñetas. (40 min)
- 3. Comentarios del grupo:** intercambio entre compañeros y apoyo para lograr claridad y coherencia. (20 min)

Sesión 3: Producción y planificación de vídeos (90 min)

- 1. Principios del vídeo participativo:** ver ejemplos y debatir sobre el papel del vídeo como herramienta de investigación (20 min).

2. **Práctica con herramientas digitales:** prueba la edición básica utilizando aplicaciones seleccionadas (Cap-Cut, KineMaster). (30 min)
3. **Plan de rodaje:** definir funciones, plazos y consideraciones éticas. Elaborar un calendario de producción. (40 min)

Sesión 4: Compartir y reflexionar (90 min)

1. **Proyección de vídeos:** se comparten todos los vídeos finales con el grupo (en persona o en línea). (30-40 min)
2. **Círculo de reflexión:** utilice preguntas creativas para fomentar una reflexión profunda:

- «¿Qué historia te ha emocionado más?».
- «¿Qué verdades se revelaron en estas historias?».
- «¿Cómo te sentiste al hacerte responsable de tu propia narrativa?».
- «¿Qué te sorprendió del proceso?» (30 min)

3. **Diálogo en grupo:** explorar cómo los vídeos pueden orientar acciones futuras, sensibilizar al público o compararse con audiencias más amplias (por ejemplo, en exposiciones, eventos escolares o redes sociales). (20 min)

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Materiales/herramientas necesarios para llevar a cabo la actividad:

- Teléfonos inteligentes o cámaras de vídeo
- TPlantillas de guion gráfico
- TNotas adhesivas, rotuladores, papel de rotafolio
- TGrabadoras de audio (opcional)
- TSoftware de edición: CapCut, Kine-Master, WeVideo o Adobe

Preparación del espacio:

- Proyector/pantalla o plataforma en línea para compartir los vídeos finales
- Preguntas para la reflexión (impresas o digitales)

Herramientas digitales/multimedia que puede utilizar:

- Producción de vídeos participativos
- StoryboardThat o guiones gráficos imprimibles
- CapCut, KineMaster, WeVideo
- Google Drive o Padlet para la colaboración
- Opcional: VoiceThread o YouTube no listado para compartir

Notas adicionales/Referencias:

- Inspirado en HATE-LESS Methodological Guidelines for Participatory Actions, en particular del:
 - Capítulo 4.2 (Story Circles),
 - 4.3 (Digital Storytelling & Self-narration),
 - Capítulo 5.1 (Participatory Video),
 - y los principios éticos de facilitación del capítulo 3.
- Refleja los valores de la PAR basados en los derechos: inclusión, reflexividad y autoría juvenil.
- Se alinea con los temas de HATE-LESS: alfabetización mediática, discurso de odio, agencia juvenil.

Recursos de aprendizaje:

- Para que los facilitadores y los jóvenes participantes profundicen su comprensión del vídeo participativo, la narración de historias y la investigación dirigida por jóvenes:
- Vídeo participativo y narración de historias: InsightShare – Manual de vídeo participativo: <https://insightshare.org/resources/>
- Una guía práctica paso a paso para llevar a cabo proyectos de vídeo participativo.
- «Participatory Video: A Practical Approach to Using Video Creatively in Group Development Work», por Nick y Chris Lunch (InsightShare)
- Kit de herramientas de vídeo: «Participatory Video and Most Significant Change»
- StoryCenter – Narración digital para el cambio social: <https://www.storycenter.org>

Autoetnografía y reflexión:

- Guía breve sobre autoetnografía (por Adams, Holman Jones y Ellis) – extractos accesibles: <https://qual-page.com/tag/autoethnography/>
- Youth Lens: An Autoethnographic Video Methodology for Educators – from Learning to Teach for Social Justice, de Cochran-Smith et al.

Herramientas gratuitas y accesibles para la creación de vídeos:

- Canva Video (web y aplicación): para una edición intuitiva de arrastrar y soltar: <https://www.canva.com/video-editor/>
- WeVideo (web): edición de vídeo colaborativa basada en navegador: <https://www.wevideo.com>
- InShot (móvil): editor de vídeo fácil de usar para teléfonos inteligentes
- Storyboard That: herramienta para crear guiones gráficos digitales: <https://www.storyboardthat.com>



Esta sección tiene como objetivo animar a los participantes a reflexionar sobre su experiencia durante el proceso de vídeo participativo, identificar áreas de crecimiento personal y reconocer su papel como jóvenes investigadores y narradores.

Instrucciones:

Los participantes deben completar esta autoevaluación al final de la sesión 4, después de compartir y reflexionar sobre sus vídeos. Pueden responder individualmente por escrito o mediante un debate moderado.

Parte A: Preguntas para la reflexión (abiertas)

1. ¿Cuál fue la verdad más importante que compartiste o escuchaste durante esta actividad? ¿Por qué?
2. ¿Qué parte del proceso de vídeo participativo disfrutaste más? ¿Qué fue lo más difícil?
3. ¿Cómo te sentiste al decidir conjuntamente el tema y dar forma a tu historia con los demás?
4. ¿Qué aprendiste sobre tu comunidad o tus compañeros a través de este proceso?
5. ¿Cómo podría tu historia o vídeo contribuir a un cambio positivo en tu colegio, barrio o espacios online? ¿Cómo ayuda a combatir el odio y/o la desinformación?

Parte B: Evaluación de confianza y habilidades (Califica de 1 = No tengo confianza a 5 = Tengo mucha)

Entiendo lo que es la investigación-acción participativa (IAP).					
Me siento seguro identificando temas sociales que me importan.					
Contribuí a elegir el tema de investigación de nuestro grupo.					
Desarrollé y comuniqué una historia personal mediante un vídeo.					
Utilicé herramientas digitales (por ejemplo, guion gráfico, aplicaciones de vídeo) para contar mi historia de forma eficaz.					
Escuché con respeto y di mi opinión a los demás.					
Soy más consciente de cómo los medios de comunicación pueden moldear las opiniones y las identidades de las personas.					
Creo que las voces de los jóvenes como la mía pueden influir en el cambio.					

TEGEVDAD 2

Investigación fotográfica dirigida por jóvenes para comprender la PAR



OBJETIVOS



Esta actividad tiene como objetivo introducir a los jóvenes en la práctica de la Investigación-Acción Participativa (IAP) mediante la decisión conjunta del tema de investigación a través del diálogo guiado y la cartografía colaborativa, y posteriormente utilizando fotovoz para explorar experiencias vividas relacionadas con ese tema.

Resultados del aprendizaje:

- Comprender y practicar los fundamentos de la Investigación-Acción Participativa.
- Decidir conjuntamente un tema significativo y formular preguntas de investigación.
- Utilizar la fotografía digital para contar historias personales y comunitarias.
- Reflexionar colectivamente sobre el impacto de las narrativas visuales.

DURACIÓN



2 sesiones de 90 minutos
(más tiempo para recoger fotos entre sesiones)

PASOS DE LA ACTIVIDAD 2



Sesión 1: Decidir conjuntamente el enfoque de la investigación (90 minutos) Instrucciones paso a paso:

1. Bienvenida e introducción al PAR (15 min):

Explique brevemente qué es la investigación participativa y cómo sitúa a los jóvenes en el centro del cambio. Utilice elementos visuales sencillos (línea de tiempo, roles, ejemplos). Haga hincapié en su papel como coinvestigadores, no como participantes.

2. Muro «Lo que nos importa» (20 min):

Pida a los participantes que reflexionen individualmente sobre los problemas a los que se enfrentan o de los que son testigos en su escuela/comunidad (especialmente en relación con el odio, la exclusión, la desinformación, etc.).

○ Escribir o dibujar estos temas en notas adhesivas (reales o virtuales).

○ Pegarlas en una pared o en un tablero compartido de Jamboard/Miro.

3. Agrupación temática (15 min):

En grupo, los participantes agrupan las ideas por temas (por ejemplo, odio en línea, espacios inseguros, estereotipos, voz de los jóvenes, noticias falsas, acoso escolar, pertenencia).

4. Votación y priorización (10 min):

Entregue pegatinas a los participantes o utilice una encuesta digital para que voten qué tema consideran más urgente o interesante de explorar.

5. Preguntas de investigación 5W1H (20 min):

En pequeños grupos, se aplica el método 5W1H al tema elegido para crear preguntas de investigación orientativas (qué, quién, dónde, por qué, cuándo, cómo).

6. Cierre y tarea (10 min):

Explique que en la próxima sesión se utilizará la fotografía para explorar experiencias vividas en relación con el tema elegido. Pídeles que empiecen a reflexionar sobre las imágenes que les gustaría tomar.

Discuta la ética, el consentimiento y el respeto.

Sesión 2: Investigación con Fotovoz (90 minutos)

Instrucciones paso a paso:

- 1. Resumen y sesión informativa sobre fotovoz (10 min):** Recuerde a los participantes el tema y las preguntas de investigación seleccionados conjuntamente. Presente fotovoz como un método para expresar sus experiencias de forma visual.
- 2. Planificación fotográfica (10 min):** Los jóvenes hacen una lluvia de ideas: «¿Qué imágenes de tu vida cotidiana reflejan este tema? Cread un mini guion gráfico o un plan fotográfico.»
- 3. Tarea fotográfica (flexible, entre sesiones):** Los jóvenes recopilan entre 3 y 5 imágenes

durante 2 o 3 días utilizando teléfonos móviles o cámaras digitales. Opcionalmente, pueden añadirles anotaciones utilizando Snapseed o Google Photos.

- 4. Compartir fotos y reflexión (40 min):** Los jóvenes suben las imágenes a Padlet o Miro. En círculo, cada participante presenta 1-2 fotos y comparte por qué las ha elegido y qué historia cuentan.
- 5. Redacción de pies de foto (10 min):** Los participantes escriben una leyenda de 1 o 2 frases para cada foto.
- 6. Descubrimiento del tema (10 min):** Debate: ¿Cuáles son los temas o emociones recurrentes? ¿Qué dicen estas historias sobre el tema que hemos elegido? ¿Qué nos ha sorprendido?

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Materiales/herramientas necesarios para llevar a cabo la actividad:

- Notas adhesivas, bolígrafos/rotuladores
○ Miro/Jamboard
- Teléfonos móviles o cámaras
- Acceso a Internet
- Padlet, Miro o Google Drive para subir archivos
- Opcional: Snapseed o Google Photos
Para los facilitadores y los jóvenes participantes: Habilidades de apoyo en fotovoz, narración de historias e investigación-acción participativa (IAP):

Metodología Fotovoz

- Wang, C. & Burris, M. (1997). Photovoice: Concept, Methodology, and Use for Participatory Needs Assessment. Health Education & Behavior. [Artículo resumen](#)
- PhotoVoice UK: recursos para jóvenes y educadores: <https://photovoice.org/>

Ofrece guías e historias de proyectos globales de fotovoz.

- UNICEF: Directrices para la participación de los jóvenes (adaptadas para la participación de los jóvenes):
○ <https://www.unicef.org/media/73296/file/adap-guidelines-for-participation.pdf>

Herramientas para contar historias y expresarse

- Plantilla para mapear la empatía: útil para identificar las perspectivas de otros y enmarcar historias fotográficas <https://www.nn-group.com/articles/empathy-mapping/>
- **Canva Photo Editor** (gratuito, en línea): úsalo para crear pies de foto y narraciones visuales <https://www.canva.com/photo-editor/>
- **Adobe Express**: herramienta en línea fácil de usar para jóvenes, para crear collages de fotos o tarjetas con citas
○ <https://express.adobe.com/>

Transición opcional a vídeo:

- Enfoque fotovoz-to-Vídeo de InsightShare: <https://insightshare.org>
- Capítulos 4 y 5 de HATE-LESS Methodological Guidelines for Participatory Actions – Recomienda combinar fotovoz con la narración visual y el vídeo como herramientas para la defensa y la autorrepresentación.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 2



Preguntas para la reflexión (diario o grupo)

1. Which photo dypes?1. ¿Qué foto elegiste como la más impactante? ¿Por qué?
2. ¿Qué historia o mensaje transmite tu foto sobre tu realidad cotidiana?
3. ¿Cómo ha influido o cambiado tu perspectiva la colaboración con otras personas?
4. ¿Descubriste algo nuevo sobre tu comunidad a través de las fotos de los demás?
5. ¿Cómo podrían estas historias fotográficas inspirar acciones o desafiar estereotipos?

ACTIVIDAD 3

Mapeo del paisaje «Voces desde los márgenes» sonoro para explorar el PAR



OBJETIVOS



Esta actividad pretende concienciar sobre las dimensiones emocionales y medioambientales de la marginación, haciendo que los jóvenes creen conjuntamente un «mapa sonoro de su comunidad que revele cómo el odio, los prejuicios o la exclusión pueden manifestarse en la vida cotidiana».

DURACIÓN



60-75 min (más el tiempo de grabación al aire libre)

PASOS DE LA ACTIVIDAD 3



Instrucciones paso a paso:

1. Introducción y exploración de herramientas (10 min): Presente brevemente los paisajes sonoros. Reproduzca algunas muestras de audio. Demuestre cómo grabar clips de sonido cortos con aplicaciones móviles de notas de voz o utilizando herramientas en línea como Soundtrap.
2. Sugerencias y planificación (10 min): Pida a los jóvenes que piensen en lugares donde experimentan o presencian exclusión, tensión o resiliencia (por ejemplo, el patio del colegio, la estación de metro, una cafetería). ¿Qué sonidos representan estos espacios?
3. Recopilación de sonidos (flexible flexible: 1 día o en el momento): Los jóvenes graban sonidos ambientales cortos (20-40 segundos) en 2-3 lugares diferentes. También pueden grabar su propia voz narrando lo que representa el espacio.
4. Creación de un mapa sonoro en grupo (20-30 min): Subir los clips a una plataforma compartida (Soundtrap, Google Slides con audio incrustado o ThingLink). Colócalos en un mapa digital (utilizando Google Maps o Miro) donde se capturó el sonido.

5. Reflexión y conexión PAR (20 min):

En parejas, debatan:

- «¿Qué historias cuentan estos sonidos?»
- «¿Qué áreas están «silenciosas» o infrarrepresentadas?»
- «¿Cómo pueden estas ideas orientar el enfoque de nuestra investigación?»

Resumir en grupo y generar preguntas preliminares para la investigación.

Materiales/herramientas necesarios para llevar a cabo la actividad:

- Teléfonos inteligentes con aplicaciones de notas de voz o Soundtrap
 - Google Slides, ThingLink o Soundcloud para subir archivos
 - Miro o Google Maps para la cartografía digital
- Recursos recomendados para jóvenes y facilitadores para apoyar la narración de historias en audio, el mapeo sonoro y la alfabetización mediática crítica:

Paisajes sonoros y métodos de audio participativos

- Centro para Paisajes Sonoros Globales – Sección de herramientas: ofree herramientas abiertas para gestionar, analizar grabaciones de paisajes sonoros de campo, útiles para la investigación participativa en audio y la participación comunitaria

○ <https://centerforglobalsound-scapes.org/tool/>

Herramientas digitales gratuitas para la grabación y edición de audio

- Aplicación Voice Memos / Easy Voice Recorder (Android/iOS):
Herramientas básicas de grabación móvil.
- Audacity: editor de audio gratuito y de código abierto para Windows/Mac/Linux
- <https://www.audacityteam.org/>
- Soundtrap de Spotify para Educación:
DAW colaborativo en línea para edición de audio apto para jóvenes
- <https://www.soundtrap.com/edu/>

Alfabetización mediática y escucha crítica

- Listen In: un conjunto de herramientas para la escucha profunda y la narración de historias en audio – Centro para estrategias basadas en historias
- <https://www.storybasedstrategy.org/>
- Guía de alfabetización sobre desinformación de la UE (jóvenes): comprender la desinformación a través del análisis de los medios de comunicación
- <https://ec.europa.eu/info/sites/de-fault/files/di-sinformation-toolkit-youth.pdf>

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD



A. Preguntas para la reflexión (diario o intercambio en grupo)

1. ¿Cuál fue el sonido más significativo que grabaste? ¿Por qué?
2. ¿Qué historia o problema oculto revela este sonido sobre tu comunidad o tu entorno?
3. ¿Esta actividad cambió la forma en que escuchas tu entorno o a los demás?
4. ¿Cómo se puede utilizar el sonido para luchar contra los estereotipos, la discriminación o el discurso de odio?
5. ¿Cómo influyó la colaboración en tus decisiones durante el proceso de creación del paisaje sonoro?

B. Evaluación personal del aprendizaje (1 = Nada, 5 = Mucho)

Aprendí qué es un paisaje sonoro y cómo crearlo.					
Participé activamente en la grabación de sonidos o entrevistas.					
Reflexioné sobre cómo los diferentes sonidos representan mi realidad y la de los demás.					
Contribuí a la creación conjunta del paisaje sonoro de nuestro grupo.					
Escuché con atención y respeto las elecciones sonoras de los demás.					
Aprendí a utilizar al menos una nueva herramienta o aplicación de audio.					
Soy más consciente de cómo se pueden utilizar los medios de comunicación y el sonido para contar historias y promover el cambio social.					

ACTIVIDAD 4

Lente cívica: Explorando nuestra comunidad a través de Photovoice



OBJETIVOS



- Fomentar la concienciación sobre los problemas cívicos locales a través de la narración visual.
- Fomentar el pensamiento crítico y el diálogo democrático entre los jóvenes.
- Capacitar a los participantes para identificar áreas de participación cívica
- Promover la expresión inclusiva a través de los medios digitales

DURACIÓN



2,5 horas en total
(30 minutos de introducción y planificación, 60 minutos de paseo fotográfico, 30 minutos de reflexión, 30 minutos de intercambio/debate en la galería).

PASOS DE LA ACTIVIDAD 4



1. Introducción (30 minutos):

- Explique a los participantes el concepto de Photovoice como herramienta para la exploración cívica y expresión democrática.
- Discuta ejemplos de temas cívicos (por ejemplo, accesibilidad, uso del espacio público, representación, injusticia).
- Pregunte: «¿Cómo se manifiesta la ciudadanía activa en su vecindario?»
- Comparta las pautas de seguridad digital, privacidad y consentimiento.

2. Paseo fotográfico (60 min):

- Los participantes salen individualmente o en parejas para fotografiar imágenes que representen la participación cívica o la falta de ella en su entorno (por ejemplo, carteles electorales, espacios públicos abandonados, pancartas de protesta, eventos culturales).

- Fomentar el uso de aplicaciones móviles gratuitas para editar fotos, como Snapseed, Canva o las cámaras integradas en los teléfonos.

3. Círculo de reflexión (30 min):

- Regresen y reflexionen sobre las fotos seleccionadas en grupos pequeños.
- Preguntas orientativas:
 - «¿Qué historia cuenta tu foto?»
 - «¿Qué problema o oportunidad cívica destaca?»
 - «¿Cómo se relaciona esto con la participación democrática?»

4. Galería, intercambio y diálogo (30 min):

- Crea una galería virtual utilizando Padlet, Miro o Jamboard.
- Cada participante sube y titula 1-2 imágenes clave.
- Facilite un diálogo en grupo sobre patrones, sorpresas y llamadas a la acción.

MATERIALES



Materiales necesarios para llevar a cabo la actividad:

- Sección teórica del kit de herramientas y selección de HATE-LESS Methodological Guidelines for Participatory Actions (especialmente los capítulos 3-5)
- Teléfonos inteligentes con cámara
- Aplicaciones gratuitas de edición de fotos (Snap-seed, Canva mobile)
- Plataformas de galerías digitales: Pad-let / Jamboard / Miro
- Opcional: folleto impreso sobre conceptos de participación cívica

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 4



- ¿Qué cuestiones cívicas he identificado en mi comunidad?
- ¿Cómo cambió o reforzó la actividad mi comprensión de la ciudadanía activa?
- ¿Qué papel puedo desempeñar para abordar uno de los problemas que fotografié?



ACTIVIDAD 5

«Romper el marco»
Explicaciones animadas dirigidas por jóvenes para investigar las narrativas



OBJETIVOS



- Desmontar las narrativas mediáticas e identificar las técnicas utilizadas en contenidos radicales o polarizantes (por ejemplo, chivos expiatorios, apelaciones emocionales).
- Crear explicaciones animadas breves, producidas por jóvenes, utilizando herramientas gratuitas para descifrar y contrarrestar la desinformación y la propaganda.

DURACIÓN



Total: 3 sesiones (90-120 minutos cada una)

- Sesión 1: Desconstrucción narrativa y guion gráfico
- Sesión 2: Guionización y animación
- Sesión 3: Proyección y revisión por pares

PASOS DE LA ACTIVIDAD 5



Sesión 1: Comprender y deconstruir narrativas

1. Calentamiento: Ver un breve vídeo de estilo propagandístico (por ejemplo, TikTok con un encuadre radical).
2. Desmontar utilizando un mapa narrativo de los medios de comunicación (adaptado de las herramientas del Proyecto Look Sharp o de la Red de Concienciación sobre la Radicalización).
3. Debate: «¿Qué técnicas de encuadre se utilizan? ¿Qué emociones se desencadenan? ¿Quién es el «enemigo»?»
4. En pequeños grupos, elijan una narrativa a la que quieran oponerse y comiencen a redactar guiones gráficos.

Sesión 2: Guionización y animación

1. Utiliza herramientas gratuitas como Canva Animation o Animaker para crear un vídeo explicativo animado de 1-2 minutos.
2. El guion se somete a revisión por pares antes de comenzar la animación.
3. Los grupos producen el vídeo, incorporando información precisa, lenguaje inclusivo y técnicas narrativas de contrarrestar el discurso.

Sesión 3: Proyección y comentarios de los compañeros

1. Cada grupo presenta su vídeo explicativo.
2. Utilice una guía de reflexión: «¿Qué ha funcionado? ¿Qué mensaje se ha transmitido?»
3. Debate sobre las posibilidades de difusión: redes sociales, campañas



Materiales necesarios

- Ejemplos de publicaciones radicales o polarizantes en los medios (vídeos cortos o clips de noticias)
- Hoja de trabajo del mapa narrativo de los medios de comunicación
- Canva (cuenta gratuita), Animaker o Powtoon
- Ejemplos de explicaciones animadas (por ejemplo, [Kurzgesagt](#) o explicaciones de Tik-Tok)

Los facilitadores pueden utilizar el folleto que figura a continuación para facilitar la sesión 1: MAPA NARRATIVO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN – FOLLETO

Utiliza este mapa para desglosar y analizar un medio de comunicación, ya sea un vídeo, una publicación, un meme o un artículo. Esto ayudará a tu grupo a identificar las técnicas utilizadas en el mensaje y guiará la creación de tu explicador animado.

1. ¿Cuál es el mensaje?

- ¿Cuál es la idea principal o el mensaje de este contenido multimedia?
 - Escribe el titular o el mensaje principal con tus propias palabras:

2. ¿Quién es el público objetivo?

- ¿A quién va dirigido este contenido?
 - Jóvenes
 - Los padres
 - Votantes
 - Grupos marginados
 - Grupos nacionalistas
 - Otros _____
- ¿Qué emociones o temores intenta provocar los medios de comunicación?
 - Ira
 - Miedo
 - Orgullo
 - Pertenencia
 - Culpa
 - Empatía
 - Esperanza

3. Técnicas narrativas

- Marca las técnicas utilizadas en los medios que estás analizando:
 - Culpar a una persona/grupo por un problema social
 - Retratar a alguien como fundamentalmente diferente/inferior

- Utilizar amenazas o peligros para transmitir un mensaje
 - Simplificar en exceso un tema complejo
 - Mostrar solo hechos o imágenes seleccionados
 - Crear personajes claramente «buenos» y «malos»
 - División de las personas en bandos polarizados
- Anotar palabras o imágenes específicas utilizadas en los medios de comunicación para 1 o 2 de las técnicas anteriores:

4. ¿Quién se beneficia de esta narrativa?

- ¿Quién puede obtener poder, atención o dinero con este mensaje?
- ¿Quién podría verse perjudicado, excluido o tergiversado?

5. ¿Qué falta?

- ¿Qué voces, hechos o perspectivas se han omitido en este medio de comunicación?
- ¿Qué preguntas debería plantearse un espectador crítico después de ver esto?

6. Lluvia de ideas sobre la contra-narrativa Ahora piensa:

- ¿Cómo responderías TÚ a esta narrativa?
- ¿Qué nuevo mensaje quieres compartir?
- ¿Qué formato funciona mejor?
 - Vídeo animado
 - Meme
 - Clip de audio
 - Publicación con historia
- ¿Qué emociones quieres que sienta tu público?
 - Empoderamiento
 - Solidaridad
 - Curiosidad
 - Pensamiento crítico

Consejo final:

Sé un decodificador, no una esponja.

Los medios de comunicación nunca son neutrales.

Aprende a preguntarte: ¿Quién ha creado esto?

¿Por qué? ¿Quién se beneficia? ¿Quién falta?

Esta herramienta es una adaptación de:

- Project Look Sharp: <https://www.projectlook-sharp.org> – Estrategias de decodificación de los medios de comunicación para educadores.
- RAN (Red de Concienciación sobre la Radicalización) Grupo de Trabajo sobre Comunicación y Narrativas – Directrices sobre «Counter Narratives and Alternative Narratives» para identificar y cuestionar los mecanismos de radicalización.
- HATE-LESS Methodological Guidelines for Participatory Actions – Capítulos 4 y 5 sobre análisis de medios, construcción narrativa y métodos participativos para jóvenes.



AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 5



La autoevaluación puede realizarse durante la sesión 3. Los facilitadores pueden utilizar la siguiente guía para apoyar la autoevaluación de los participantes.

Parte 1: Reflexión individual (15-20 minutos)

Dele a los participantes un tiempo de silencio para reflexionar y escribir utilizando este formato de diario individual. Puede proporcionar copias impresas de este formato o utilizar un documento digital compartido (por ejemplo, Google Forms o Jamboard).

1. Comprender las narrativas de los medios de comunicación

- ¿Qué descubrí sobre cómo se construye el contenido radical o basado en el odio de los medios de comunicación?
- ¿Hubo algo que me sorprendiera o me resultara nuevo?

2. Reacciones emocionales

- ¿Cómo me sentí al analizar el contenido de los medios de comunicación? (por ejemplo, enfadado, confundido, empoderado, entumecido, inspirado)
- ¿Qué emociones intentaban provocar los medios originales? ¿Me dejé llevar por ellas en algún momento?

3. Decisiones creativas

- ¿Qué mensaje quería que comunicara mi explicador animado? ¿Por qué?
- ¿Qué decisiones narrativas (voz, tono, elementos visuales, personajes) tomé y cómo desafían o reformulan la narrativa original?

4. Proceso y contribución del grupo

- ¿Qué papel desempeñé en mi grupo? (por ejemplo, generador de

ideas, artista, editor, investigador)

- ¿Cómo fue nuestra colaboración y qué aprendí sobre trabajar con otros en temas delicados?

5. Crecimiento personal

- ¿Qué he aprendido sobre mis propias creencias o suposiciones?
- ¿Qué habilidades adquirí o reforcé a través de este proceso?
- Pensamiento crítico sobre los medios de comunicación
 - Narrativa
 - Herramientas de animación
 - Facilitación de grupos
 - Investigación
 - Empatía
 - Alfabetización visual
 - Expresión/activismo

Parte 2: Intercambio en grupos pequeños (15-20 minutos) Los facilitadores dirigen un círculo de reflexión.

Sugerencias

Temas de debate sugeridos:

1. «¿Cuál fue el momento más revelador para ti durante este proyecto?»
2. «¿Hubo algo difícil o frustrante en la creación de la contra-narrativa?»
3. «¿Cómo crees que tu animación explicativa puede influir en los demás?»
4. «¿Qué consejo le darías a otras personas que intentan descifrar las narrativas de los medios de comunicación?»
5. «¿Qué significa para ti ahora contar historias de forma responsable?»

Opcional: Cierre la sesión con un ritual creativo (por ejemplo, un muro de garabatos en grupo, un collage digital o un «buzón de reflexiones» anónimo).

ACTIVIDAD 6

«Ecos en línea» Diarios de audio sobre radicalización y resistencia



OBJETIVOS



- Trazar un mapa de cómo se propagan las narrativas de odio y división a través de encuentros digitales cotidianos.
- Desarrollar la alfabetización mediática crítica y la empatía mediante la recopilación y edición de historias de audio o paisajes sonoros

DURACIÓN



2 sesiones (90 minutos cada una)
+ apoyo opcional para la edición

PASOS DE LA ACTIVIDAD 3A



Sesión 1: Recopilación de ecos

1. Introducción a la etnografía digital y los métodos autoetnográficos.
2. Los jóvenes hacen una lluvia de ideas sobre situaciones cotidianas en las que se encuentran con odio/desinformación (por ejemplo, chats de videojuegos, páginas de memes, grupos de WhatsApp).
3. Cada participante graba un breve diario de audio sobre una experiencia personal de encuentro o resistencia a contenidos de odio en línea (puede ser anónimo). Para apoyar la grabación, los participantes pueden utilizar el **Diario de reflexión para diarios de audio Reflexión contextual** (Anexo) como apoyo para la narración de historias, la reflexión ética y la introspección personal.

Entre sesiones:

- Los participantes editan su audio (utilizando herramientas como [Audacity](#) o [Spotify](#) for Creators) y pueden añadir música, sonido ambiental o citas para enriquecer la narración.

Sesión 2: Escucha y debate

1. Crear un «círculo de escucha» en el que se reproduzcan piezas seleccionadas (con consentimiento).
2. El grupo analiza cómo las narrativas de odio aparecen de manera sutil.
3. Debatir: «¿Qué nos dicen estos «ecos» sobre nuestros mundos digitales?»

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Materiales necesarios para llevar a cabo la actividad:

- Teléfonos móviles o computadoras portátiles con capacidad de grabación
- Audacity, [Spotify for Creators](#) o GarageBand
- Directrices éticas para la narración digital y el anonimato de los datos
- Muestras de diarios de audio o clips de estilo podcast producidos por jóvenes

Recursos sobre etnografía digital y métodos autoetnográficos

Estos recursos ayudarán a los jóvenes y a los facilitadores a profundizar su comprensión de la narración personal, la voz como dato y el uso ético de los espacios digitales para la investigación y las narrativas de resistencia.

Recurso	Descripción	Enlace/Acceso
Centro de Investigación en Etnografía Digital (DERC) – Universidad RMIT	Ofrece guías prácticas y estudios de casos sobre la realización de etnografía digital, especialmente relevante para la cultura, el activismo y la voz de los jóvenes en línea. Abarca temas como la narración digital, la observación de las redes sociales y la ética en los espacios digitales.	https://digital-ethnography.net
Autoethnography as Youth Inquiry, por Stacy Holman Jones et al.	Un libro fundamental y un conjunto de ejercicios que enmarcan la autoetnografía como método para que los jóvenes conecten sus experiencias vividas con fenómenos sociales más amplios (como la radicalización, la identidad y la resistencia). Especialmente útil para educadores y trabajadores juveniles.	ISBN del libro: 9780367335353 – Disponible en bibliotecas o extractos en https://www.routledge.com

Herramientas y recursos digitales:

Plataformas de edición de audio y narración de historias

Estas herramientas se recomiendan para planificar, grabar, editar

Herramienta	Finalidad	Acceso/Notas
Soundtrap by Spotify	Grabación y edición colaborativa de audio (música, podcasts, voz)	Basado en web, versión gratuita disponible para educación: https://www.soundtrap.com/edu
Audacity Anchor by Spotify	Software gratuito y de código abierto para la edición de audio multipista Creación de diarios de audio y publicación de podcasts	Ideal para uso sin conexión: https://www.audacityteam.org/ Aplicación móvil/web; fácil de usar; https://creators.spotify.com/
StoryCorps DIY	Kit de herramientas de historia oral/narración de audio para comunidades	Guía online gratuita: https://storycorps.org/participate/story-corps-diy/
SpeakPipe	Grabadora de voz en línea para recopilar mensajes de voz o reflexiones	Basada en la web; sin descarga: https://www.speakpipe.com/voice-recorder

Métodos e inspiraciones participativos de audio

Utilícelos para orientar la facilitación ética, potenciar la diversidad de opiniones y garantizar una investigación significativa dirigida por jóvenes:

- **«Youth-Led Podcasting Guide», de Radio-Active Youth Media**

Guía práctica para empoderar a los jóvenes para que creen podcasts narrativos sobre identidad, justicia y voz.

- **«Storytelling and Audio Diaries as Resistance», RAN (Red de Concienciación sobre la Radiocalización)**

(Conceptos para utilizar la voz y la historia personales en el trabajo de contra-narrativa.

- **Kit de herramientas para podcasting ético (Transom)**

Centrado en contenidos sensibles, entrevistas informadas sobre el trauma en entrevistas informadas sobre el trauma y en la amplificación de perspectivas marginadas. <https://transom.org/tools/>

- **Serie de audios de Youth for Human Rights**

Breves ejemplos en formato podcast de narraciones y resistencia relacionados con los derechos humanos. <https://www.youthforhumanrights.org>

Alfabetización crítica y concienciación sobre la radicalización

- **Project Look Sharp: recursos de alfabetización mediática**

Incluye estudios de casos, herramientas de análisis narrativo herramientas

de análisis narrativo y deconstrucción de la propaganda para jóvenes.

<https://www.projectlooksharp.org>

- **«Cómo funciona la propaganda»: kit de herramientas para jóvenes de**

MediaSmarts Enseña a detectar la manipulación y la desinformación. <https://mediasmarts.ca/>

- **«Diarios de desinformación» de Tactical Tech**

Historias digitales interactivas y en audio sobre el impacto personal de la desinformación. <https://ourdataourselves.tacticaltech.org/>

Ética y consentimiento

- Proporcione a los participantes un formulario de autorización de audio adaptado a su edad y necesidades de privacidad.

- Ofrezca la opción de utilizar seudónimos o grabaciones de voz moduladas.

- Revise las Directrices metodológicas de Hate-Less para acciones participativas: Cap. 3.2 - Ethics, Facilitation, and Sensitive Topics antes de iniciar la actividad.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 6



- Exploré y describí un momento digital que me impactó personalmente.
- Utilicé el sonido/audio como herramienta para contar historias y reflexionar.

- He adquirido una mejor comprensión de cómo los mensajes radicales aparecen en las plataformas cotidianas.
- He colaborado con otras personas para analizar y comprender las narrativas en línea.



ANEXO

Diario de reflexión para diarios de audio Reflexión contextual

1. ¿Dónde encontraste por primera vez el contenido que incita al odio radicalizante? (por ejemplo, redes sociales, un foro, un meme, una sección de comentarios)
2. ¿Cuál fue tu reacción inicial, tanto emocional como mental, cuando lo encontraste?
3. ¿Te sentiste aludido, o creíste que se refería a alguien que conoces o a un grupo con el que te identificas?
4. ¿Qué te hizo detenerte o cuestionar lo que viste u oíste?

Conciencia crítica

5. ¿Cómo reconociste que este contenido era odioso o manipulador?
6. ¿Hubo algún momento en el que no estuvieras seguro de cómo sentirte al respecto? ¿Por qué?
7. ¿Quién o qué influyó en tu interpretación de este contenido? (por ejemplo, amigos, escuela, creadores de contenido en línea, comunidad)

Afrontamiento y resistencia

8. ¿Qué medidas tomaste en respuesta? ¿Lo denunciaste, lo ignoraste, respondiste, lo compartiste o hablaste con alguien?

9. ¿Te sentiste empoderado o impotente en ese momento? ¿Por qué?
10. ¿Qué estrategias te han ayudado a lidiar de manera crítica con el odio en línea desde entonces?

Perspectiva personal

11. ¿Cómo ha cambiado esta experiencia tu forma de interactuar con los medios de comunicación?
12. ¿Qué le dirías a alguien que hoy en día está expuesto a contenidos similares?
13. Si pudieras resumir esta historia en una sola frase, ¿cuál sería?

Conexión con temas más amplios

14. ¿Ves patrones o repeticiones en este tipo de contenido en línea?
15. ¿Qué dice esta historia sobre la plataforma o la comunidad en la que se produjo?
16. ¿De qué manera tu historia personal forma parte de un problema social más amplio?



ACTIVIDAD 7

«Escuchar a través de la lente» Laboratorio de entrevistas participativas dirigidas por jóvenes



OBJETIVOS



En este laboratorio experiencial de tres sesiones, los jóvenes coinvestigadores practican la realización de entrevistas informadas sobre el trauma y conscientes del poder utilizando vídeos participativos. Comenzando con círculos para compartir historias y preparación enca, pasan a simulaciones de entrevistas basadas en juegos de rol y luego graban entrevistas breves utilizando teléfonos móviles o tabletas. El objetivo es comprender el peso emocional y la responsabilidad de escuchar, preguntar compartir historias de forma ética, especialmente cuando se aborda el odio, la exclusión o el daño en línea.

Resultados del aprendizaje:

- Comprender y aplicar los principios informados sobre el trauma en las entrevistas
- Practicar el consentimiento informado y el cuestionamiento ético
- Reconocer y reducir las asimetrías de poder en la narración de historias
- Adquirir habilidades en entrevistas en video, edición y reflexión.

DURACIÓN



3 sesiones (90-120 minutos cada una)

PASOS DE LA ACTIVIDAD 7



Sesión 1: Preparando el terreno: poder, consentimiento y ética

- Duración: 90 min
- Actividades
 - Introducir las dinámicas de poder en la narración de historias y lo que significa ser un entrevistador informado sobre el trauma
 - Explorar el consentimiento informado utilizando un enfoque basado en los derechos
 - Realizar un «laboratorio de consentimiento»: juegos de rol en grupos pequeños con escenarios de consentimiento escritos y en vídeo
 - Crear conjuntamente normas de grupo y un plan de seguridad para las entrevistas

Sesión 2: Práctica de entrevistas: juego de roles y reflexividad

- Duración: 120 min
- Actividades:

- Calentamiento: «Entrevístate como...» (práctica basada en juegos de rol)
- Los jóvenes elaboran su propio conjunto de preguntas éticas para la entrevista utilizando el «método 3L - Listen, Learn, Lean In» (escuchar, aprender, inclinarse).
- Cada joven realiza una entrevista simulada, practicando las señales verbales y no verbales
- Reflexión en grupo: «¿Qué te ha parecido seguro, arriesgado o empoderador?»

Sesión 3: Historias reales: entrevistas participativas ante la cámara

- Duración: 90 min
- Actividades:
 - Los jóvenes se agrupan por parejas y realizan breves entrevistas participativas en vídeo con consentimiento.
 - Utiliza herramientas digitales para capturar, editar y subtítular un breve «momento narrativo» de un minuto de duración.
 - Cada pareja reflexiona: ¿Qué dilemas éticos o emociones surgieron? ¿Qué aprendiste sobre el poder y la vulnerabilidad?

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



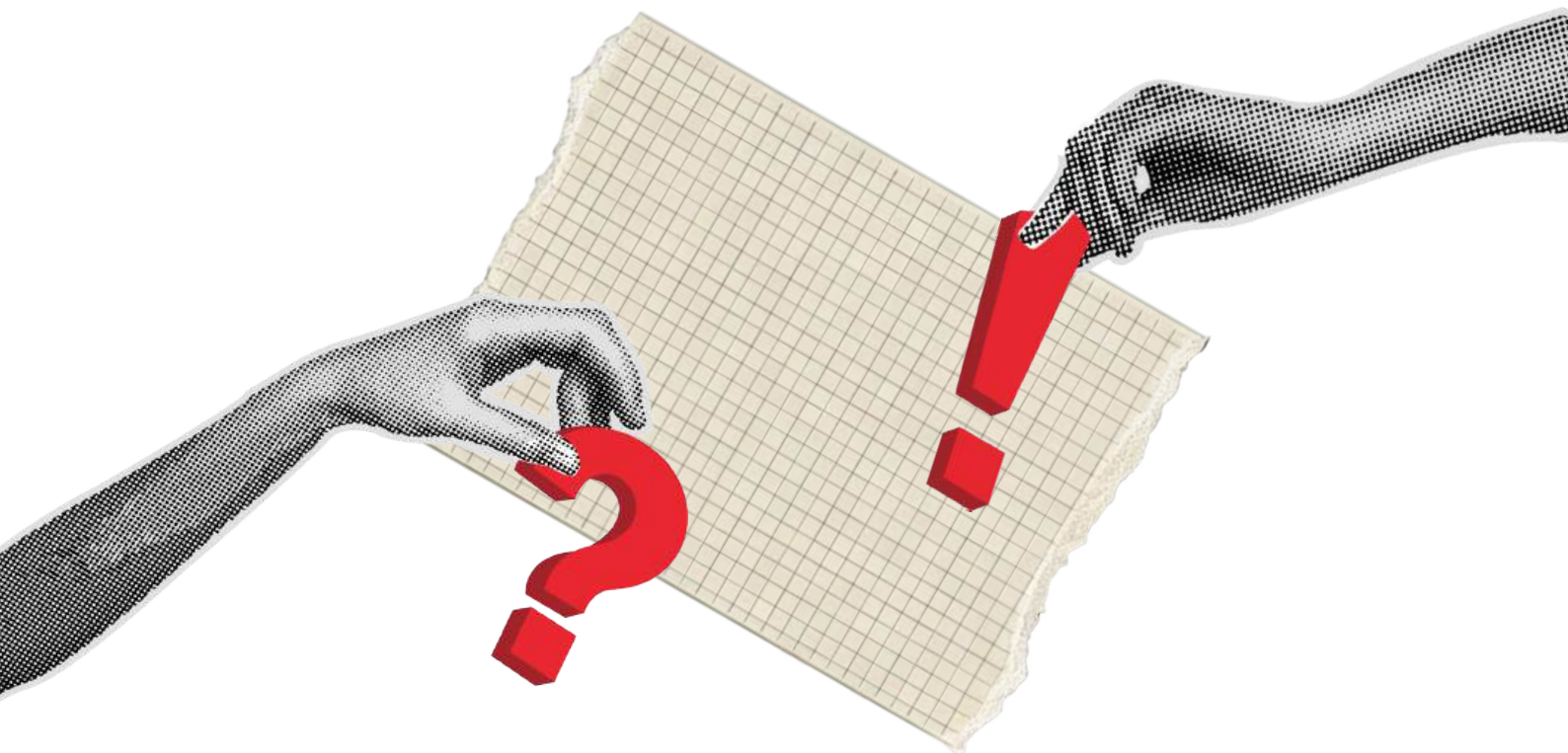
Recursos de apoyo:

- Guía «Ethical Storytelling» de StoryCenter: <https://www.storycenter.org/ethical-practice>
- Narrativa digital para el cambio social (kit de herramientas InsightShare): <https://insightshare.org/resources/category/guide/>
- Directrices de RAN YF&C para contrarrestar el extremismo: [Radicalisation Awareness Network Toolkit]
- Descript (transcripción con IA y edición de vídeo): <https://www.descript.com>
- Aplicación de edición móvil KineMaster: <https://www.kinemaster.com/>

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 7



- ¿Cómo gestioné los momentos incómodos durante las entrevistas?
- ¿Me aseguré de que la historia de mi entrevistado no fuera forzado?
- ¿Qué técnicas me ayudaron a mantener un ambiente seguro y de confianza?
- ¿Qué emociones surgieron mientras escuchaba? ¿Por qué?
- ¿Cómo afectó mi posición al proceso de la entrevista?



ACTIVIDAD 8

Descifrar y conectar: Explorar los datos a través de historias



OBJETIVOS



Esta actividad introduce a los jóvenes al análisis colaborativo y ético de datos a través de anotaciones multimedia y manejo participativo. Utilizando extractos de sus propias entrevistas o hallazgos en los medios de comunicación (por ejemplo, videoclips de discursos en línea, grabaciones de paisajes sonoros o capturas de pantalla de redes sociales), aprenden a recopilar, codificar y reflexionar sobre los datos de forma ética utilizando una combinación de herramientas como Kumu, Kialo Edu o VideoAnt. El método fomenta el reconocimiento de patrones, la protección de datos sensibles y el análisis conjunto a través de la narración

Objetivos de aprendizaje:

- Comprender las consideraciones éticas y la anonimización en el manejo de datos.
- Aplicar la codificación colaborativa y el reconocimiento de patrones en muestras de medios.
- Practicar la protección de datos mientras se participa en análisis grupales.
- Aprender a anotar e interpretar materiales multimodales de forma significativa y respetuosa.

DURACIÓN



120 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 8



Resumen de los pasos (adaptado a la plantilla de la actividad):

Sesión 1: Introducción

al manejo ético de datos (30 min)

- Resumen sobre la protección de datos, la anonimización y la ética centrada en los jóvenes.
- Discutir ejemplos de datos sensibles (por ejemplo, fragmentos de entrevistas, publicaciones con discursos de odio).
- Presentar las herramientas de anotación y los principios de mapeo (utilizando Kumu o Miro).

Sesión 2: Laboratorio de anotación y mapeo colaborativo (60 min)

- Los participantes forman pequeños grupos.
- Cada grupo selecciona un artefacto

digital breve (por ejemplo, un fragmento de audio, un clip o una publicación).

- Utilizando VideoAnt, etiquetan partes con reflexiones éticas (por ejemplo, «desencadenante», «sesgo», «empoderamiento»).
- Mapean palabras clave, conexiones y partes interesadas en Kumu o Miro.

Sesión 3: Análisis de patrones y reflexiones (30 min)

- Los grupos comparten sus artefactos y mapas anotados.
- Preguntas orientativas:
 - «¿Qué patrones o agrupaciones surgieron?»
 - «¿Hubo interpretaciones contradictorias?»
 - «¿Cómo se respetó la protección de datos?»



MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICO



Herramientas/plataformas digitales sugeridas:

- **Kumu** – para mapear sistemas y explorar las relaciones entre las partes interesadas, incluyendo el etiquetado de elementos sensibles para la privacidad.
- **VideoAnt**: para anotar archivos de vídeo/ audio de forma colaborativa y ética.
- **Kialo Edu**: para examinar de forma colaborativa argumentos, detectar información errónea o rastrear patrones en el discurso de los medios de comunicación.
- **Miro** o **Padlet**: para la síntesis visual protegida de notas colaborativas y etiquetado digital.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 8



1. ¿Anonimicé o protegí la información confidencial mientras la recopilaba o compartía?
2. ¿Escuché con respeto y tuve en cuenta múltiples interpretaciones?
3. ¿Puedo identificar al menos un dilema ético y cómo lo resolví?
4. ¿He aplicado eficazmente una herramienta de anotación o mapeo digital?
5. ¿Qué aprendí sobre el poder del coanálisis y la retroalimentación entre pares?

HOW DOES THIS MAP
CHANGE THE WAY WE SEE
OUR COMMUNITY?

WHY DID WE
MARK THIS
PLACE?

MÓDULO 4

Fundamentos de la acción participativa

OBJETIVOS GENERALES



Navegar por el sesgo algorítmico, la ética digital y las nuevas formas de participación. Análisis de los medios de comunicación.

RESULTADOS ESPERADOS



Conocimientos

- Los participantes comprenden las características básicas del contenido generado por IA.
- Mayor confianza para detectar medios manipulados o no auténticos.
- Creación colaborativa de una lista de verificación o conjunto de consejos para la detección de IA
- Mayor concienciación sobre cómo se puede utilizar la IA de forma positiva y perjudicial en Internet
- Cómo se utilizan los apelos emocionales y los sesgos en el discurso de odio y la desinformación
- Tipos comunes de manipulación emocional y sus efectos en el público
- Reconocer las falacias lógicas comunes y cómo distorsionan el razonamiento

Habilidades

- Reconocer y analizar los llamamientos emocionales en los mensajes.
- Discutir y evaluar críticamente las declaraciones manipuladoras o sesgadas
- Aplicar estrategias para responder de manera reflexiva a contenidos engañosos o perjudiciales.
- Identificar falacias, evaluar argumentos de forma crítica y responder de manera lógica.

ESTRUCTURA DEL MÓDULO



Actividad 1: ¿Real o robot? ¡Encuentra al bot!

Actividad 2: Chatterpix Contraargumento «Si las imágenes pudieran hablar... ¡Alza la voz contra el odio!».

Actividad 3: PromptCraft.

Actividad 4: Mira quién habla.

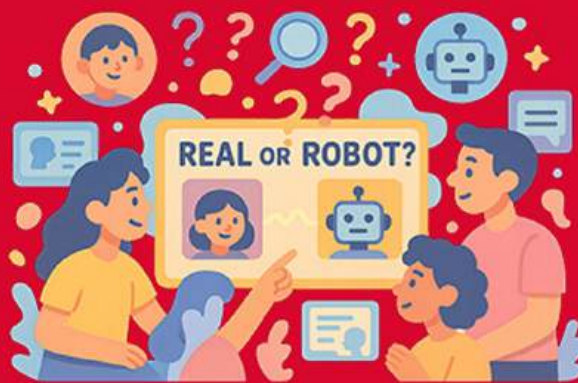
Actividad 5: CheckGPT.

Actividad 6: Cuestionario sobre apelaciones emocionales: reconocer el sesgo en el discurso de odio y la desinformación

Actividad 7: Descifrando la persuasión: reconocer el sesgo y la manipulación

ACTIVIDAD 1

¿Real o robot? ¡Encuentra al bot!



OBJETIVOS



Un juego de detección de contenido entre la IA y los humanos.

Actividad de detección de IA diseñada como un juego participativo o taller, en el que los participantes exploran cómo distinguir entre contenido real y contenido generado por IA, una habilidad clave para combatir la desinformación y el discurso de odio en Internet.

- Concienciar sobre cómo se pueden utilizar los textos, imágenes o vídeos generados por IA para difundir desinformación o incitar al odio
- Fortalecer la alfabetización digital y el pensamiento crítico en la evaluación de contenidos en línea.
- Dotar a los participantes de estrategias prácticas para identificar el material generado por IA.
- Fomentar el diálogo sobre la ética, la confianza y la responsabilidad de los medios de comunicación en la era de la IA

DURACIÓN



60–90 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 1



1. Introducción y contexto (10-15 min)

Método: Debate en grupo o breve cuestionario

- Pregunta: «¿Has visto alguna vez un deepfake, un artículo generado por IA o una cita falsa en Internet?»
- Muestre ejemplos breves (por ejemplo, una cita falsa de un famoso, una imagen de una protesta generada por IA, una publicación en redes sociales generada por un bot).
- Explique cómo las herramientas de IA pueden generar contenido realista pero falso, y cómo esto puede alimentar el odio, la desinformación y la división

2. Juego: «¿Real o robot?» (30-40 min)

Método: Juego por equipos tipo concurso (analógico o digital)

Preparación:

- Prepare entre 6 y 10 diapositivas, tarjetas o impresiones con pares de contenidos: uno real y otro generado por IA
- Tipos de contenido:
 - Publicaciones breves en redes sociales (reales frente a generadas por IA)
 - Retratos o imágenes (fotografía frente a arte generado por IA).
 - Titulares de noticias breves (reales frente a estilo GPT).
 - Ejemplos de discurso de odio (publicación real de un troll frente a retórica generada por un bot)

Cómo jugar:

- Dividir en equipos pequeños (2-5 personas)
- En cada ronda, los equipos deben adivinar: «¿Cuál es real? ¿Cuál ha sido generado por IA?»
- Bonificación: Expliquen su razonamiento: «¿Qué indicios lo delataron?»

Puntuación:

- 1 punto por cada acierto.
- Puntos extra por justificaciones perspicaces

3. Estación de estrategia: Crea tu kit de herramientas de detección (15-20 min)

Método: Lluvia de ideas en grupo

- Basándose en el juego, cree una lista de verificación grupal para detectar contenido de IA:
 - ¿Gramática poco natural o repeticiones?
 - ¿Demasiado genérico o impreciso?
 - ¿Iluminación o manos/rostros (imágenes) inconsistentes?
 - ¿Sin fuente o autor creíbles?
 - ¿Tono emocionalmente manipulador?

Anótelos en un rotafolio o documento digital compartido.

4. Mini-reto (Ampliación opcional, 10-15 min)

Los participantes crean su propio contenido engañoso de IA o real (texto o imagen) utilizando:

- herramientas de IA (por ejemplo, ChatGPT, Bing Image Creator, etc., si están disponibles)
- Su imaginación (para citas falsas o imágenes retocadas con Photoshop)

A continuación, se juega una ronda de adivinanzas para «engañar al grupo».

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Proyector/impresiones con contenido de muestra (texto, imágenes, vídeos)
- Acceso opcional a herramientas de IA para la generación de contenido (ChatGPT, generador de imágenes con IA)

- Rotafolio o pizarra para la lista de verificación de detección
 - Marcador de juego o hoja de recuento
- Opcional:** tabletas u ordenadores para la investigación en grupo

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 1



1. Preguntas para la autorreflexión

- ¿Qué grado de confianza tengo ahora para detectar contenido generado por IA?
- ¿Qué tipos de contenido me resultaron más difíciles de evaluar?
- ¿Cómo se podría utilizar el contenido falso generado por IA para difundir el odio? ¿Cómo puedo responder?

2. Tarjeta de salida: «Una pista que recordaré...».

Cada participante completa la frase: «La próxima vez que vea algo sospechoso en Internet, prestaré atención a...».

3. Votación opcional entre compañeros

Los participantes votan por:

- La falsificación más convincente
- El mejor detective de IA
- El mejor trabajo en equipo o explicación

ACTIVIDAD 2

Chatterpix Contraargumento
«Si las imágenes pudieran hablar...»
¡Alza tu voz contra el odio!».



OBJETIVOS



- Capacitar a los participantes para que reconozcan y respondan al discurso de odio y la discriminación en línea.
- Fomentar la empatía dando voz a mensajes positivos e inclusivos a través de la narración de historias.
- Presentar herramientas creativas para contrarrestar...
Intervención en el discurso y la narrativa
- Fomentar la alfabetización mediática y el pensamiento crítico en entornos digitales

DURATION



90 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 2



1. Introducción al contraargumento (15-20 min)

Método: breve debate en grupo o ejemplos

- Pregunte: «¿Qué es el discurso de odio? ¿Dónde lo han visto o escuchado?»
- Introduzca el concepto de contradiscurso: usar la voz para responder con empatía, hechos o creatividad en lugar de silencio u odio
- Muestre 1-2 ejemplos aptos para jóvenes de campañas de contra-discurso o intervenciones digitales (por ejemplo: Love Speech, #CreateRespect)

2. Calentamiento: ¿Quién alzaría la voz? (10-15 min)

Método: Imaginación y juego de roles

- Mostrar imágenes de objetos comunes o simbólicos (por ejemplo, zapatillas, árbol, bolígrafo, perro, libro, máscara de superhéroe).
- Pregunte: «Si este objeto pudiera hablar, ¿qué le diría a alguien que difunde el odio o la exclusión en Internet?»
- Hagan una lluvia de ideas juntos para crear frases divertidas, atrevidas o amables bold, or kind sentences together

3. Producción con ChatterPix (30-40 min)

Método: Creación práctica de medios en pequeños grupos o parejas

- Los participantes eligen o toman una foto (objeto, dibujo o personaje simbólico).
- Utiliza la aplicación ChatterPix Kids para:
 - Dibujar una boca.
 - Grabar un mensaje de respuesta (máximo 30 segundos).
 - Añadir pegatinas o texto (si se desea).
- Ideas para sugerencias
 - «¡Detén el odio, habla con el corazón!».
 - «La bondad tiene poder».
 - «No es necesario que estemos de acuerdo, pero debemos respetarnos».
 - «Las palabras pueden sanar, no dañar».

4. Compartir y comentar (10-15 min)

- Ver los videos terminados en grupo.
- Aplauda y reflexiona: «¿Cuáles te han sorprendido, te han impactado o te han parecido divertidas?»
- Opcional: Crea un «Muro de resistencia» (físico o digital) donde recopiles todos los clips de ChatterPix

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Tabletas o teléfonos inteligentes con ChatterPix Kids instalado (solo iOS)
- Acceso a Internet (opcional, para ejemplos o cargas)
- Objetos o imágenes impresos o físicos para inspirarse
- Auriculares (opcional, para una grabación más silenciosa)
- Proyector o monitor para compartir los vídeos (opcional)

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 2



1. Preguntas para una reflexión rápida

Utilizar después de la actividad por escrito, dibujando o en pequeños grupos.

- ¿Qué he aprendido hoy sobre el discurso del odio?
- ¿Qué mensaje quería compartir con mi vídeo?
- ¿Cómo me sentí al expresarme, aunque fuera a través de un objeto?
- ¿Me sentiría más preparado para responder al odio en Internet ahora?

2. Evaluación con emojis (para grupos más jóvenes)

Cada participante elige un emoji

(dibujado o impreso) que muestre cómo se sintió:

☺ = Me divertí y aprendí mucho

😊 = Estuvo bien, pero aún no estoy seguro

😞 = No lo entendí muy bien ni me sentí cómodo

3. Actividad «Message Match» (juego opcional para terminar)

Imprima los mensajes de los vídeos (o escríbelos en tarjetas). Baraja y vuelve a repartirlos: los participantes intentan emparejarlos con la imagen u objeto correcto.

→ Refuerza la memoria, la claridad del mensaje y el aprecio por el trabajo de los demás.



ACTIVIDAD 3

PromptCraft



OBJETIVOS



Familiarizar a los participantes con los principios básicos de la creación de (ingeniería de indicaciones) para trabajar con IA.

Los jóvenes que buscan influir en el espacio digital deben comprender cómo formular preguntas correctamente para la IA con el fin de recibir información relevante. Esta es una habilidad fundamental para el uso responsable de las herramientas de IA.

Desarrollar habilidades para formular consultas claras y contextualmente relevantes. Para contrarrestar el discurso de odio, es importante transmitir los sig-

nificados con precisión, trabajar con temas delicados y evitar ambigüedades. La formulación hábil de preguntas permite mejorar los modelos de comunicación, el análisis de contenidos y la generación de respuestas relevantes.

Enseñar a los participantes a adaptar las preguntas a diferentes fines: informar, analizar, generar contenido, moderar, etc.

Esto amplía las oportunidades de los jóvenes para utilizar la IA como herramienta: desde la creación de contenidos educativos o de sensibilización hasta la detección de sesgos mediáticos en los textos o la preparación de campañas en línea contra la discriminación.

DURACIÓN



90 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 3



1. INTRODUCCIÓN

Debate inicial sugerido: «¿Qué es una indicación?».

Al comienzo de la sesión, invite a los participantes a reflexionar sobre una pregunta sencilla pero crucial: «¿Cómo nos comunicamos con la inteligencia artificial para que nos entienda y nos proporcione respuestas útiles y relevantes? La clave está en las indicaciones. Una indicación es una instrucción o consulta que se da a la IA para que pueda generar una respuesta, producir texto, analizar datos o completar otra tarea.»

Nota del formador: Haga hincapié en que la calidad del resultado depende directamente de la forma en que se formule la consulta. El mismo sistema de IA puede proporcionar resultados muy valiosos o completamente irrelevantes, y el factor decisivo es la redacción de la pregunta.

Pregunta para los participantes:

«En vuestra opinión, ¿Qué hace que una pregunta sea «eficaz»?»

Anime a los participantes a sugerir posibles elementos, como: claridad, especificidad, estructura lógica, consideraciones éticas, relevancia temática y facilidad de interpretación para el sistema.

Demostración: una consulta, diferentes resultados. Presente ejemplos en directo en la pantalla para resaltar la diferencia entre indicaciones mal formuladas y mejoradas.

Ejemplo 1: Consulta general frente a consulta refinada

- Consulta ineficaz:
«Háblame sobre el discurso de odio.»
(Mostrar la respuesta de la IA en pantalla)
- Indicación mejorada:
«En 100 palabras, explica cómo se difunde el discurso de odio en las redes sociales y proporciona dos ejemplos reales de los últimos años (2020-2024).»
(Mostrar la respuesta de la IA en pantalla)
(Mostrar la respuesta de la IA en pantalla)

Ejemplo 2: Contexto insuficiente frente a instrucciones claras

- Mensaje ineficaz:
Escribe una publicación.
- Indicación mejorada:
«Escribe una publicación breve en Instagram (máx. 100 palabras) para una campaña juvenil que anime a denunciar el discurso de odio en Internet. Utiliza un tono empoderador.»

Puntos clave de la introducción

Al final de la introducción, destaque que durante este curso los participantes aprenderán a crear indicaciones eficaces que respalden objetivos específicos, como la producción de contenido inclusivo, la detección del discurso de odio o la evaluación de sesgos en los textos.

Recuerde a los participantes que las indicaciones funcionan como un lenguaje para comunicarse con la IA. Cuanto más clara y deliberada sea la formulación, más precisos y significativos serán los resultados.

Consejo del formador para fomentar la participación del grupo:

Invite a 2 o 3 participantes a sugerir sus propias versiones mejoradas de una de las indicaciones «ineficaces». Esto fomenta la participación inmediata y la reflexión activa sobre cómo la redacción influye en las respuestas de la IA.

2. NORMAS PARA UNA INDICACIÓN EFICAZ

Hay varias reglas sencillas pero prácticas que pueden ayudar a «hablar el lenguaje de la IA»: de forma clara, estructurada y con resultados específicos. Al diseñar una indicación, los formadores deben animar a los participantes tengan en cuenta los siguientes principios:

Claridad y especificidad

Cuanto más clara y precisa sea la indicación, más precisa será la respuesta. Evite las consultas vagas o demasiado generales.

Comparación:

- Menos eficaz: «¿Qué sabes sobre la discriminación?».
- Más eficaz: «Proporcione una breve descripción de tres tipos de discriminación que se ven comúnmente en las redes sociales y dar un ejemplo de cada uno».

Contexto

La IA no es telépata; no puede inferir suposiciones tácitas. Sin un contexto suficiente, recurrirá por defecto a respuestas genéricas, «adivinará» la intención del usuario o producirá contenido superficial. Cuanto más contexto se proporcione, menos probable será que el sistema invente o malinterprete las respuestas.

Nota del formador: Al asignar una tarea, explique que el contexto es cualquier información adicional que ayuda a la IA a comprender mejor lo que se requiere.

El contexto puede incluir:

- Público objetivo (estudiantes, profesionales, niños, etc.)
- Propósito (informar, entretener, persuadir)
- Estilo y tono (formal, amistoso, humorístico, etc.)
- Formato (artículo, presentación, guía, etc.)
- Condiciones adicionales (número de palabras, terminología, temas que deben evitarse)

Example prompt:

“Based on this text about hate speech, create three thought-provoking but accessible discussion questions for a university youth debate. Ensure they are relevant to current events and encourage critical thinking.

- Target audience: students aged 18–22
- Purpose: to stimulate reflection and debate
- Style: friendly but intellectual
- Format: 3 discussion questions”

Ejemplo de indicación:

«Basándote en este texto sobre el discurso del odio, crea tres preguntas de debate que inviten a la reflexión, pero que sean accesibles, para un debate universitario juvenil. Asegúrate de que sean relevantes para la actualidad y fomenten el pensamiento crítico.

- Público objetivo: estudiantes de entre 18 y 22 años.
- Objetivo: estimular la reflexión y el debate.
- Estilo: amigable pero intelectual.
- Formato: 3 preguntas para el debate».

Función y tono

Una técnica muy eficaz consiste en indicar a la IA que responda desde un rol específico. Esto puede cambiar radicalmente el estilo y la perspectiva de la respuesta.

Ejemplos:

- «Explica el Triángulo de las Bermudas como científico.»
- «Explique el Triángulo de las Bermudas como una persona que cree en el misticismo.»
- «Resuma este texto desde la perspectiva de un activista de derechos humanos.»
- «Imagina que eres formador en derechos digitales. ¿Cómo explicarías a los alumnos por qué es importante denunciar el discurso de odio en Internet?»

Además, especifique el tono que espera: formal, amistoso, inspirador, crítico, etc.

Formato de respuesta esperado

La IA funciona con mayor eficacia cuando conoce de antemano el formato de salida.

Formatos posibles:

- Listas
- Tablas
- Artículos cortos o publicaciones
- Contenido de redes sociales
- Guiones de vídeo
- Guías o instrucciones paso a paso

Ejemplo de consigna:

«Crea una lista de 5 pasos prácticos para responder al discurso de odio en chats grupales, redactados como consejos para un canal de Telegram».

Sugerencia de cadena de pensamiento

Para temas complejos, anime a los participantes a diseñar indicaciones que dividan el razonamiento en etapas. Este enfoque ayuda a la IA a construir una progresión lógica en lugar de producir una respuesta superficial.

Enfoque:

1. «Identifica las causas principales de X».
2. «Explique cómo cada causa afecta a Y».
3. «Sugiera estrategias para abordar estas cuestiones».

Ejemplo de indicación:

«En primer lugar, enumera tres razones por las que el discurso del odio se extiende entre los jóvenes. A continuación, sugiere estrategias para contrarrestarlo en las redes sociales».

3. EJERCICIO PRÁCTICO: «EJEMPLO DEFICIENTE VS. EJEMPLO MEJORADO»

Formato de la actividad:

Los participantes trabajan por parejas. Cada pareja recibe tres indicaciones «deficientes» y tiene la tarea de mejorarlas. Tras el perfeccionamiento, comparan las respuestas de la IA con las versiones originales y las mejoradas.

Nota del formador:

Este ejercicio demuestra en la práctica cómo pequeños ajustes en la claridad, el contexto, la audiencia o el formato pueden cambiar radicalmente la calidad de los resultados de la IA. También fomenta la colaboración y el pensamiento crítico.

Ejemplos de indicaciones para mejorar:

1 Indicación deficiente: «¿Qué es el discurso de odio?»

Demasiado general, carece de propósito, formato y público objetivo.

Mejora de la consigna: «¿Qué es el discurso de odio? Proporcione una explicación de 100 palabras adecuada para un folleto de taller para jóvenes, incluyendo un ejemplo de la vida real.»

2 Indicación deficiente: «Escriba algo sobre el acoso en línea.»

Tema poco claro, sin formato ni público objetivo.

Indicación mejorada: «Escribe un párrafo breve e informativo (máximo 80 palabras) sobre el acoso en línea para una campaña de concienciación escolar dirigida a jóvenes de entre 16 y 18 años.»

3 Indicación deficiente: «Explíqueme por qué la discriminación es mala.»

Carece de estructura, suena crítico, no tiene un propósito claro.

Sugerencia mejorada: «Enumera tres efectos negativos clave de la discriminación racial sobre la salud mental, con breves explicaciones para cada uno.»

4 Indicación deficiente: «Escriba una publicación.»

No se especifica el tema, el formato, el propósito ni el tono.

Indicación mejorada: «Escribe una publicación en Instagram (máximo 100 palabras) con un tono empoderador que anime a los jóvenes a plantar cara al discurso del odio en Internet.»

5 Indicación deficiente: «Dame una idea para una campaña.»

Demasiado abstracto. ¿Sobre qué? ¿Para quién? ¿En qué formato?

Sugerencia mejorada: «Sugiere tres ideas creativas para una campaña destinada a concienciar a los estudiantes universitarios sobre el odio en línea por motivos de género, incluyendo un eslogan y el tipo de contenido.»

6 Indicación deficiente: «¿Cómo puede ayudar la IA?»

Demasiado general. ¿En qué ámbito? ¿Para quién?

Sugerencia mejorada: «Describe dos formas en que la IA puede ayudar a los moderadores de contenido a detectar el discurso de odio en las plataformas de redes sociales, con ejemplos.»

7 Solicitud deficiente: «Habla sobre los derechos.»

Sin tema, sin contexto, sin tipo de respuesta.

Sugerencia mejorada: «Resume en 5 puntos los derechos digitales básicos que los jóvenes deben conocer al utilizar las redes sociales, basándose en los principios internacionales de derechos humanos»

8 Indicación deficiente: «Di algo motivador. Sin propósito, tono, contexto ni público.»

Sugerencia mejorada: «Escribe un breve mensaje motivador (máximo 3 frases) para una campaña contra el odio dirigida por jóvenes, utilizando un lenguaje inclusivo y alentador.»

9 Indicación deficiente: «¿Qué sabes sobre los trolls?»

Objetivo poco claro, término indefinido, sin estructura.

Sugerencia mejorada: «Explique brevemente quiénes son los trolls de Internet, cómo operan en las campañas de odio y cómo responderles de forma segura.»

10 Indicación deficiente: «Ayuda con la lucha contra el odio.»

Demasiado breve, sin formato, acción, público ni tema.

Sugerencia mejorada: «Genere 5 ideas para actividades interactivas en un taller universitario sobre cómo contrarrestar el discurso de odio en Internet.»

11 Sugerencia deficiente: «¿Sabes qué son los grupos de odio?»

No está planteado como una tarea, carece de objetivo, formato y tono.

Sugerencia mejorada: «Enumera y describe brevemente tres características de los grupos de odio en línea, incluyendo cómo reclutan y se comunican.»

12 Indicación deficiente: «¿Qué es la seguridad digital?»

Sin contexto ni especificidad. ¿Para quién? ¿Con qué propósito?

Indicación mejorada: «Explique el concepto de seguridad digital en términos sencillos adecuados para estudiantes de secundaria (de 14 a 17 años), utilizando un ejemplo de las redes sociales.»

13 Pregunta deficiente: «Explique la cultura de la cancelación.» Es general, carece de perspectiva, tono o contexto.

Pregunta mejorada: «Explique qué puede El tono del cultivo celular es neutro, y proporciona un ejemplo positivo y otro negativo relacionados con el activismo en línea.»

14 Indicación deficiente: «Crea algo interesante para las redes sociales.»

Tarea poco clara. ¿Qué crear? ¿Sobre qué? ¿Para quién?

Indicación mejorada: «Crea un ejemplo de tuit (máximo 280 caracteres) para una campaña dirigida por jóvenes que desafíe los estereotipos sobre los refugiados, utilizando un tono amistoso.»

15 Indicación deficiente: «¿Cuál es tu opinión sobre el odio?» Sin un propósito claro, sin tarea, demasiado abstracto.

Sugerencia mejorada: «Como IA entrenada en datos sobre derechos humanos, comparte un análisis neutral sobre cómo el discurso de odio puede afectar a la cohesión social en sociedades multiculturales.»

16 Solicitud deficiente: «Habla sobre la libertad.»

Ambiguo: ¿qué libertad, para quién, en qué contexto?

Sugerencia mejorada: «En 100 palabras, describe el equilibrio entre la libertad de expresión y la regulación del discurso de odio en las redes sociales.»

17 Solicitud deficiente: «¿Qué sugieres?»

No hay tema, contexto ni tarea clara.

Mejora de la sugerencia: «Sugiere tres acciones que los alumnos pueden llevar a cabo para apoyar a sus compañeros que se enfrentan al odio en Internet, con un ejemplo por acción.»

18 Indicación deficiente: «Escribe algo creativo.»

Demasiado abstracto. ¿Sobre qué? ¿En qué estilo?

Indicación mejorada: «Escribe un diálogo breve y creativo (5-6 líneas) entre dos personajes que discutan cómo denunciaron un comentario de odio en Instagram.»

19 Indicación deficiente: «¿Es malo el sesgo?»

Poco claro, provocativo, carece de objetivo y estructura.

Sugerencia mejorada: «Explique en 3 o 4 frases cómo el sesgo algorítmico puede dar lugar a resultados desiguales en la moderación de contenidos en las redes sociales.»

20 Indicación deficiente: «Haga una lista.» ¿Sobre qué? ¿Para quién? ¿En qué contexto?

Indicación mejorada: «Haz una lista de 5 consejos para reconocer el discurso de odio codificado en los memes online, dirigida a los jóvenes activistas digitales.»

4. EJERCICIO PRÁCTICO: «DISEÑO DE INDICACIONES ESPECÍFICAS PARA TAREAS»

Formato de la actividad:

Los participantes se dividen en grupos de tres.

- Como calentamiento, cada grupo utiliza la IA para generar un nombre creativo para su equipo y se prepara para explicar qué indicaciones utilizaron para lograrlo.
- A continuación, cada grupo recibe un tema y tiene la tarea de diseñar una indicación que podría ayudar a resolver el problema con el apoyo de la IA. A continuación, prueban su indicación y revisan los resultados.

Nota para el formador:

Esta actividad desarrolla habilidades tanto técnicas como reflexivas: los participantes practican la creación de indicaciones y, al mismo tiempo, analizan el razonamiento que hay detrás de sus elecciones. Anime a los grupos a compartir no solo sus indicaciones finales, sino también el proceso de perfeccionamiento de las mismas.

Ejemplos de temas para la creación de indicaciones en grupo:

1. Tu equipo está preparando materiales para una campaña en línea cuyo objetivo es motivar a los jóvenes a denunciar los casos de discurso de odio en las redes sociales.
2. Estás trabajando en el análisis de contenidos mediáticos y quieres comprobar si un artículo de noticias contiene signos de sesgo contra una comunidad en particular.
3. Un grupo de usuarios principiantes pide consejo sobre qué hacer cuando ven un comentario ofensivo en TikTok. Quieres crear una guía sencilla paso a paso para ellos.
4. Vas a moderar un debate juvenil sobre el discurso de odio en los juegos en línea y necesitas preguntas iniciales interesantes para iniciar la conversación.
5. Tu grupo se está preparando para un debate y necesita recopilar argumentos a favor y en contra de restringir la libertad de expresión en el contexto de la lucha contra el discurso de odio en Internet.
6. El equipo está creando un breve vídeo para TikTok o Reels que ilustra situaciones de la vida real en las que los jóvenes se encuentran con discurso de odio en las salas de chat.

7. Debes revisar una publicación de la campaña para identificar palabras problemáticas o no inclusivas y hacer que el texto sea más inclusivo.
8. Tu grupo está desarrollando contenido visual educativo para redes sociales con el fin de ayudar a los jóvenes a reconocer formas ocultas de discurso de odio en los comentarios.
9. Estás consultando a un joven influencer que quiere saber cómo responder de manera ética y constructiva al odio en la sección de comentarios.
10. Estás investigando cómo abordan los diferentes países la regulación del discurso de odio en línea y quieres preparar una breve descripción general para un blog o una presentación.

Sugerencia del formador:

Después de probar sus indicaciones, pida a cada grupo que reflexione sobre lo siguiente:

- «¿Qué detalles (público, formato, tono, contexto) hicieron que su indicación fuera más eficaz?»
- «¿Cómo cambió el resultado de la IA después de refinar sus instrucciones?»

Esta reflexión refuerza las reglas para crear indicaciones eficaces al vincular la teoría con la práctica.

5. PRESENTACIONES EN GRUPO

Cada grupo presenta:

- su prompt,
- el resultado generado por la IA,
- y sus impresiones sobre el proceso.

Punto de debate:

«¿Qué indicaciones tuvieron más éxito y por qué? Anime a los participantes a destacar qué elementos (claridad, contexto, tono, público, formato) marcaron la diferencia.»

6. RESUMEN Y REFLEXIÓN

Concluya la sesión con una reflexión guiada.

Preguntas sugeridas:

- «¿Qué nuevos conocimientos has adquirido?»
- «¿Qué errores comunes se han puesto de manifiesto?»
- «¿Cómo se pueden aplicar las habilidades de diseño de indicaciones en tu propio trabajo o actividades?»

Consejo del formador:

Utilice el método «una palabra/una frase alrededor del círculo» para recopilar reflexiones rápidas de todos los participantes. Esto permite que todos compartan una opinión concisa

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Dispositivos con acceso a ChatGPT o una herramienta similar (se aceptan las versiones gratuitas en los teléfonos inteligentes de los participantes).
- Rotafolio y diapositivas de presentación que describan las reglas para el diseño eficaz de indicaciones.
- Folletos impresos con ejemplos de indicaciones «deficientes»
- Notas adhesivas/marcadores (para facilitar el trabajo en grupo)
- Proyector

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 3



Evaluación formativa (durante las actividades)

- Calidad de las indicaciones formuladas (especificidad, estructura, eficacia)
- Nivel de participación en el trabajo en grupo
- Reflexión oral

Preguntas orientativas (retóricas) a lo largo de la formación

- ¿Mi indicación fue lo suficientemente específica?
- ¿Proporcione/proporcionamos suficiente contexto?
- ¿La respuesta de la IA se ajustó al objetivo previsto?

ACTIVIDAD 4

Mira quién habla



OBJETIVOS



Familiarizar a los participantes con el uso de la IA generativa en escenarios de simulación. En el contexto actual, las simulaciones impulsadas por la IA ofrecen oportunidades para practicar la toma de decisiones, la comunicación y el manejo de la información sin poner en riesgo a personas reales. Esto permite a los participantes explorar de forma segura situaciones complejas o conflictivas y aprender a responder de manera eficaz.

Desarrollar el pensamiento crítico hacia los resultados generados por la IA (incluido el contenido sesgado o tóxico). La IA puede reproducir o incluso amplificar los sesgos existentes. La capacidad de reconocer estos casos ayuda a los usuarios a distinguir conscientemente entre los hechos y las interpretaciones, así como a ajustar o cuestionar la información recibida. Esto mejora la calidad de las decisiones y reduce el riesgo de difundir información errónea.

Desarrollar el pensamiento crítico hacia los contenidos mediáticos (especialmente los reportajes sensacionalistas o aquellos con fuentes anónimas). En la era de las noticias rápidas y las redes sociales, los participantes deben aprender a analizar las fuentes, verificar los hechos y detectar los mensajes manipuladores. Esto es espe-

cialmente importante para contrarrestar el pánico, la polarización y la desinformación.

Mejorar la alfabetización mediática y la ética digital. La alfabetización mediática y la conducta ética en el entorno digital son habilidades esenciales para los usuarios responsables.

Un enfoque consciente del contenido, el respeto de los derechos de autor y la protección de la privacidad contribuyen a un espacio en línea más seguro e inclusivo.

Practicar la comunicación interpersonal en situaciones sociales difíciles que impliquen elementos de conflicto o discriminación.

Enfrentarse a este tipo de situaciones desarrolla habilidades para el diálogo, la empatía y la resolución constructiva de problemas. Esto ayuda a reducir las tensiones dentro de las comunidades y favorece la creación de una cultura de respeto mutuo.

DURACIÓN



60 minutos



1. INTRODUCCIÓN Y EXPLICACIÓN DE LA TAREA

Objetivo del ejercicio:

Los participantes realizarán una entrevista a una persona famosa utilizando IA.

El «entrevistado» puede ser:

- una figura histórica (por ejemplo, Martin Luther King, Stepan Bandera, Virginia Woolf),
- un líder intelectual contemporáneo,
- una personalidad controvertida,
- un icono cultural, un activista o un científico,
- u otra persona conocida elegida por los participantes.

La IA asumirá el papel de esta figura, mientras que los participantes actuarán como periodistas que preparan una publicación para un medio de comunicación responsable.

Tarea:

Explorar las opiniones de la figura sobre temas sociales complejos, tales como

- libertad de expresión,
- discurso de odio,
- censura,
- inteligencia artificial,
- el diálogo intercultural,
- u otro tema social relevante elegido por los participantes.

2. FORMACIÓN DE GRUPOS Y SELECCIÓN DE FIGURAS

Los participantes forman grupos de tres.

Cada grupo selecciona una figura de una lista preparada previamente de personajes históricos o famosos, o propone su propia idea para entrevistar.

3. PREPARACIÓN DE LA ENTREVISTA

- Cada grupo formula entre 5 y 6 preguntas para la entrevista.
- Al menos 2-3 de estas preguntas deben abordar cuestiones socialmente significativas relacionadas al discurso del odio (por ejemplo, su detección, consecuencias o estrategias para contrarrestarlo).
- Se pueden utilizar herramientas de IA para ayudar a generar preguntas, pero sin revelar la identidad de la persona entrevistada.

La IA desempeñará el papel de la figura seleccionada, mientras que los participantes desempeñarán el papel de periodistas que preparan material para un medio de comunicación responsable.

Ejemplo de mensaje inicial:

«Por favor, actúa como Bruce Willis en 1988 tras el estreno de *La jungla de cristal*. Soy un periodista que te entrevista en 2025 y quiero conocer tu opinión experta sobre un tema importante».

4. REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA

- El grupo mantiene un chat de voz en directo con la IA, haciendo las preguntas que han preparado.
«Respuestas en tiempo real. Importante: no utilices el mismo chat en el que estás formulando las preguntas. ¡Crea uno nuevo!»
- La IA responde en el papel de la figura seleccionada.
- Los participantes anotan formulaciones de interés, declaraciones controvertidas, posibles sesgos, falsedades evidentes o «distorsiones de los hechos».
- (La transcripción del diálogo se guarda automáticamente como texto en el chat).

5. ANÁLISIS Y BREVE «RESUMEN EDITORIAL»

El grupo debate:

- «¿En qué medida coincidían las respuestas de la IA con la cifra real?»
- «¿Hubo distorsiones de la historia o cambios en los valores?»
- «¿Cómo articuló la IA sus opiniones sobre conflictos sociales o societarios importantes?»
- «¿Aparecieron estereotipos, clichés o formulaciones excesivamente suaves o neutras?»
- «¿Se incluyeron afirmaciones basadas en hechos?»
- «¿Qué grado de credibilidad tendría una entrevista de este tipo para un lector?»

6. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Cada grupo comparte una breve presentación (de hasta 2 minutos) que incluye:

- A quién entrevistaron.
- Lo sorprendente de las respuestas de la IA
- Lo que aprendieron sobre trabajar con la IA como fuente,
- ¿Qué responsabilidad tiene un periodista al utilizar este tipo



MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

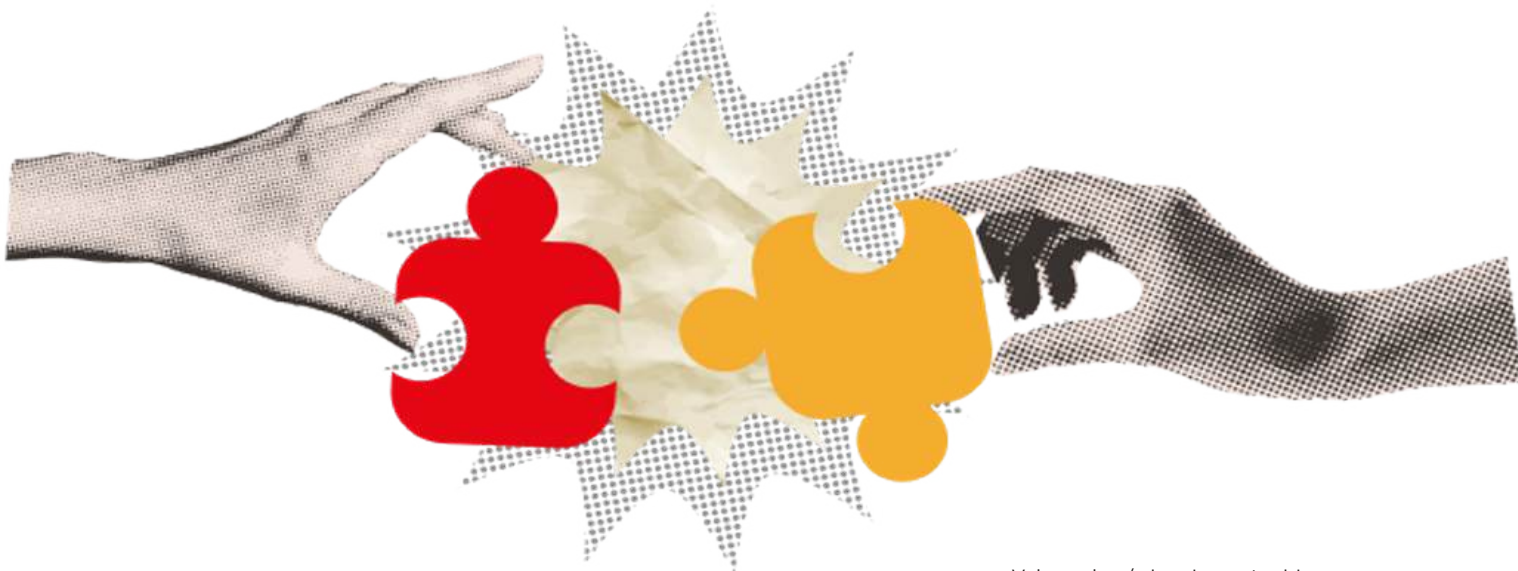


- Teléfonos inteligentes o computadoras portátiles con acceso a ChatGPT (u otra plataforma) y equipados con micrófono y altavoz para realizar interacciones de voz.
- Lista de personas conocidas (tarjetas o diapositivas).
- Hojas o plantillas para tomar notas y resumir.
- Proyector para mostrar un ejemplo de entrevista y la recomendación recomendada para comenzar.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 4



- Capacidad para analizar críticamente los materiales de los medios de comunicación
- Reflexión en grupo sobre los riesgos de la «confianza ciega» en la información sensible compartida en Internet (especialmente en las redes sociales).



ACTIVIDAD 5

CheckGPT



OBJETIVOS



Desarrollar habilidades para evaluar críticamente. Información generada por IA. La IA puede producir contenidos tanto precisos como engañosos o sesgados. La capacidad de evaluar críticamente las respuestas ayuda a identificar inexactitudes, reconocer manipulaciones y mantener la objetividad en la toma de decisiones.

Fortalecer las habilidades de verificación de datos utilizando fuentes fiables. La verificación de la información es una herramienta clave para combatir la desinformación. Confiar en fuentes fiables mejora la calidad del contenido, evita la di-

fusión de falsedades y fomenta una cultura de intercambio responsable de datos.

Aumentar la concienciación sobre los riesgos de la desinformación, especialmente en temas relacionados con el discurso del odio. La desinformación, combinada con una retórica hostil, puede agravar las tensiones sociales y provocar conflictos. Comprender estos riesgos favorece un consumo más responsable de la información y una resistencia más activa al discurso de odio.

Formar a los participantes para analizar las respuestas de la IA. El análisis va más allá de la simple verificación de datos; implica identificar el contexto, el tono, los posibles sesgos y los significados ocultos. Estas habilidades permiten a los participantes utilizar la IA de manera más eficaz y tomar decisiones bien informadas.

DURACIÓN



60 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 5



1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la inteligencia artificial ya no es un juguete futurista, sino un asistente cotidiano que ha transformado la forma en que trabajamos, aprendemos y creamos. Puede encontrar información más rápido que cualquier motor de búsqueda, escribir textos y poemas, generar imágenes y música, analizar documentos legales e incluso ayudar a los médicos en el diagnóstico.

Sin embargo, a pesar de toda esta «magia», la IA sigue siendo solo una herramienta. El grado en que se convierta en una fuente de innovación - o en un canal para errores, sesgos y manipulación - depende de cuán crítica y responsablemente la utilicemos.

Pregunta para los participantes

El formador muestra la pregunta en una diapositiva: «¿Podemos confiar en las respuestas de la IA?».

Los participantes comparten brevemente sus opiniones (1-2 frases cada uno). El formador anota las respuestas en un rotafolio, las resume y las comenta. Ejemplo:

«Es fantástico que tengamos opiniones tan diversas. Hoy aprenderemos cómo verificar la información que proporciona la IA y por qué es tan importante, especialmente cuando se trata de temas en los que el discurso de odio o los estereotipos se difunden fácilmente».

Introducción a la desinformación y las «alucinaciones» de la IA

El formador explica en términos sencillos:

«Estamos acostumbrados a pensar que la IA es inteligente y omnisciente, pero en realidad no «conoce» los hechos. Solo genera respuestas probables basándose en los patrones de los datos con los que ha sido entrenada. A veces esto funciona a la perfección. Otras veces, puede simplemente «inventar» hechos, nombres, fechas o citas que nunca han existido. Esto se denomina alucinación de la IA.

¿Por qué ocurre esto? Los grandes modelos de lenguaje (LLM) generan respuestas analizando asociaciones entre palabras y construyendo las conexiones estadísticamente más probables, basándose en sus datos de entrenamiento.»

Ejemplo ilustrativo:

Pregunta: «¿Quién inventó Internet?».

Respuesta de la IA: «Fue inventado por Elon Musk». No se trata solo de un error, sino de una invención presentada de forma convincente.

La respuesta está relacionada con una persona muy conocida en el ámbito de las tecnologías de la información, creador y propietario de importantes y populares servicios en este sector. Por lo tanto, la respuesta más probable es...

Énfasis del formador:

«Cuando se habla de discursos de odio u otros temas socialmente importantes, estos errores pueden ser aún más peligrosos, ya que pueden reforzar estereotipos o difundir falsedades.»

Conclusión de la introducción:

«Hoy practicaremos el pensamiento crítico y la verificación de datos para poder evitar, o al menos minimizar el riesgo de convertirnos en víctimas de las alucinaciones o la desinformación de la IA.»

2. DEMOSTRACIÓN: EJEMPLOS REALES Y REGLAS PARA VERIFICAR LAS RESPUESTAS DE LA IA

El formador presenta varias respuestas de IA preparadas previamente que contienen alucinaciones o errores (una por diapositiva). Junto con los participantes, el formador analiza cada respuesta utilizando los siguientes criterios:

1. Dividir la respuesta en afirmaciones verificables: identificar hechos como fechas, nombres, números, citas, estadísticas o acontecimientos históricos. Comprueba si la respuesta contiene hechos reales.

2. Utilice fuentes fiables para la verificación: sitios web oficiales (instituciones gubernamentales, organizaciones internacionales como la ONU, la OMS, la UNESCO), medios de comunicación de prestigio (BBC, The Guardian, Deutsche Welle, Reuters), recursos académicos (Google Scholar, JSTOR, Research-Gate) y enciclopedias de confianza (Britannica).

3. Utiliza herramientas de verificación de datos: plataformas de verificación de datos (Snopes, PolitiFact, FactCheck.org, StopFake, VoxCheck), búsqueda inversa de imágenes (Google Images, TinEye, CircleTo-Search en teléfonos inteligentes) y archivos (Wayback Machine) para comprobar si una página o fuente existía en el momento relevante.

4. Comprueba la información con varias fuentes: no te limites a la primera coincidencia. Busca al menos dos confirmaciones independientes y fiables. Si las fuentes se limitan a repetirse entre sí sin una verificación original, se trata de una «cadena sin origen»: sigue buscando o descarta la afirmación.

5. Identificar las «señales de alerta»: afirmaciones excesivamente seguras o persuasivas sin fuentes, expresiones vagas («los expertos dicen», «las investigaciones demuestran») sin citas, o una mezcla de hechos reales con detalles inventados, lo que dificulta la verificación de los hechos.

3. TRABAJO EN GRUPO

Los participantes forman grupos de tres. Cada grupo recibe varias respuestas de IA preparadas previamente para diferentes preguntas (que abarcan historia, cuestiones sociales, derechos humanos, discurso de odio, etc.), junto con instrucciones sobre cómo verificar la fiabilidad de la información

Tarea del grupo:

- Leer la respuesta de la IA.
- Identificar los hechos que deben verificarse.
- Comprueba la información utilizando fuentes fiables.

Nota para el formador: distribuya las tareas y las instrucciones a través de Padlet para facilitar el acceso.

Después de completar la tarea, cada grupo presenta sus conclusiones (2-3 minutos por grupo). El formador complementa, aclara y proporciona comentarios.

4. REFLEXIÓN Y RESUMEN

El formador modera un debate en grupo y anota las respuestas en un rotafolio

- «¿Qué le ha sorprendido?»
- «¿Qué ha resultado difícil?»
- «¿Cómo cambia esto tu percepción de la IA?»

Consejos finales del formador:

- «¿A qué hay que prestar atención cuando se trabaja con IA?»
- «¿Qué fuentes pueden considerarse fiables?»
- «¿Cómo evitar la difusión de información errónea, especialmente en lo que respecta a los grupos vulnerables?»

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Ordenadores o teléfonos inteligentes con acceso a
- Wi-Fi para todos los participantes
- Respuestas de IA preparadas previamente para diversas indicaciones
- Tablero Padlet preparado previamente con instrucciones, respuestas de IA para análisis y tareas en grupo
- Diapositiva de presentación con un ejemplo de respuesta incorrecta generada por la IA (para demostración).
- Rotafolio y rotuladores

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 5



- Capacidad para identificar de forma crítica y convincente información falsa o poco fiable
- Reflexión sobre cómo ha cambiado la comprensión de los participantes sobre el uso de la IA tras el ejercicio



ACTIVIDAD 6

Cuestionario sobre apelaciones emocionales: reconocer los sesgos en el discurso de odio y la desinformación



OBJETIVOS



El objetivo de esta actividad es ayudar a los participantes a reconocer y analizar los llamamientos emocionales, los sesgos y las tácticas manipuladoras en el discurso de odio y la desinformación. Al identificar cómo los mensajes utilizan el miedo, la culpa, la ira u otras emociones para influir en las opiniones, los participantes

desarrollan habilidades de pensamiento crítico, alfabetización mediática y una mejor comprensión de cómo el lenguaje puede moldear las creencias y los comportamientos. La actividad fomenta la reflexión sobre las reacciones personales ante los mensajes persuasivos y promueve respuestas informadas y responsables ante contenidos engañosos o perjudiciales.

DURACIÓN



La duración adecuada para esta actividad sería de entre 45 y 60 minutos. Esto da tiempo suficiente a los participantes para leer y analizar cada afirmación, debatir sus respuestas por parejas o en grupos y reflexionar sobre las técnicas emocionales utilizadas, al tiempo que se mantiene el interés y el carácter interactivo de la sesión.

STEPS OF ACTIVITY 6



Consejos para el facilitador o formador

Pasos:

1. Introducción (5-10 min)

- Explicar el objetivo: reconocer los llamamientos emocionales y los sesgos en el discurso de odio y la desinformación.
- Defina brevemente los términos clave: apelaciones emocionales, sesgos, desinformación.

2. Trabajo individual o en grupo (15-20 min)

- Los participantes leen las afirmaciones y seleccionan el tipo de apelación emocional o sesgo.
- Los participantes deben seleccionar una respuesta correcta de entre cuatro posibles opciones.

3. Debate en parejas o grupos pequeños (10-15 min)

- Comparar respuestas, explicar elecciones y debatir interpretaciones alternativas.

4. Resumen y respuestas correctas (10-15 min)

- Revisar las respuestas juntos, leer las explicaciones y debatir cómo los mensajes manipulan las emociones.

5. Reflexión y resumen (5-10 min)

- Reflexionar sobre las reacciones y estrategias personales para evaluar críticamente los mensajes similares en la vida real.



CUESTIONARIO

1. Todos son iguales: violentos, peligrosos y reacios al cambio. Basta con ver las noticias todos los días.

- A) Apelar a la lógica
- B) Apelar al miedo
- C) Apelar a la autoridad
- D) Apelar a la unidad

2. Tenemos que proteger a nuestros hijos de su influencia; están intentando apoderarse de nuestras escuelas y nuestras mentes!

- A) Apelación a la culpa
- B) *Apelación a la tradición
- C) Apelación al miedo
- D) Apela a la compasión

3. Los verdaderos patriotas nunca confiarían en los extranjeros. Si amas a tu país, te opondrás a ellos.

- A) Apelación al nacionalismo
- B) Apelación a la razón
- C) Apelación a la piedad
- D) Apelación a la autoridad

4. ¿Cómo pueden quejarse del racismo? ¡Mira cuánta ayuda ya reciben!

- A) Apelación a la justicia
- B) Apelación a los celos
- C) Apelación a la ira
- D) Apelación a la compasión

5. Solo los ignorantes caerían en eso. Tú eres más inteligente que eso, ¿verdad?

- A) Apelación a la vanidad
- B) Apelación a la autoridad
- C) Apelación a la compasión
- D) Apelación al miedo

6. Siempre lo hemos hecho así, ¿por qué cambiar ahora por culpa de ellos?

- A) Apelación a la novedad
- B) Apelación al miedo
- C) Apelación a la tradición
- D) Apelación a la unidad

7. ¿No quieres que tu familia esté en peligro, verdad? Entonces apoya esta política.

- A) Apelación a la compasión
- B) Apelación al miedo
- C) Apelación a la razón
- D) Apelación a la diversidad



Respuestas y explicación

1. Correcto: B) Apelar al miedo

Explicación: Esta afirmación generaliza y deshumaniza a un grupo al tiempo que hace referencia a las noticias para provocar miedo a la violencia y al peligro. Su objetivo es asustar al público para que crea o apoye una determinada postura.

2. Correcto: C) Llamamiento al miedo

Explicación: Este mensaje sigue infundiendo miedo al sugerir una amenaza para los niños y la educación. Los pinta como invasores peligrosos, manipulando las emociones en lugar de ofrecer datos.

3. Correcto: A) Apelación al nacionalismo

Explicación: Se trata de un llamamiento emocional nacionalista. Relaciona la lealtad al propio país con la desconfianza hacia los extranjeros, instando a actuar basándose en el patriotismo en lugar de en la lógica.

4. Correcto: B) Apelación a los celos

Explicación: Esta afirmación despliega resentimiento hacia el apoyo que recibe un grupo, sugiriendo que no merecen más. Juega con los celos en lugar de abordar el tema con seriedad.

5. Correcto: A) Apelación a la vanidad

Explicación: Esto manipula el ego o el orgullo del oyente, sugiriendo que ser inteligente significa estar de acuerdo. Halaga a la audiencia para empujarla hacia una determinada opinión.

6. Correcto: C) Apelación a la tradición

Explicación: Este argumento se basa en la idea de que lo antiguo es mejor solo porque es tradicional. Es resistirse al cambio invocando la coherencia histórica

7. Correcto: B) Apelación al miedo

Explicación: Se trata de una clara táctica basada en el miedo que advierte del peligro (para tu familia) si no se apoya la política. Su objetivo es obligar a la gente a cumplir mediante amenazas.

8. ¡No pertenecen aquí! Nunca serán uno de los nuestros, digan lo que digan.

- A) Apelación a la unidad
- B) Apelación al miedo
- C) Apelación a la alteridad
- D) Apelación a la lógica

9. ¡Esta gente está invadiendo el país, quitándoles sus trabajos, sus hogares, su futuro!

- A) Apelación al progreso
- B) Apelación a la escasez
- C) Apelación a la empatía
- D) Apelación a la ira

10. Imagina cómo se sentirían tus antepasados al verte de su lado.

- A) Apelación a la tradición
- B) Apelación a la culpa
- C) Apelación a la compasión
- D) Apelación a la esperanza

11. Ese político siempre está sonriendo, claramente está ocultando algo.

- A) Apelación al miedo
- B) Apelación a la sospecha
- C) Apelación a la lógica
- D) Apelación a la autoridad

12. Piensa en las generaciones futuras: ¿no quieres que tus hijos crezcan en un mundo mejor?

- A) Apelación al miedo
- B) Apelación a la compasión
- C) Apelación a la tradición
- D) Apelación a la autoridad

13. ¿Por qué los defiendes? ¿Ahora eres uno de ellos?

- A) Apelación al tribalismo
- B) Apelación a la lógica
- C) Apelación a la compasión
- D) Apelación a la culpa

14. Si les dejamos quedarse, lo siguiente que sabrás es que estarán al mando.

- A) Apelación a la esperanza
- B) Apelación al miedo
- C) Apelación a la novedad
- D) Apelación a la unidad

8. Correcto: C) Apelación a la alteridad

Explicación: Esto utiliza la alteridad, una apelación emocional deshumanizante que separa «nosotros» de «ellos». Refuerza la exclusión y la división basadas en la identidad o el origen.

9. Correcto: B) Apelación a la escasez

Explicación: Se trata de un llamamiento a la escasez, que sugiere que no hay suficientes recursos para todos. Despierta el miedo y la competencia por los puestos de trabajo, las viviendas, etc., que son limitados.

10. Correcto: B) Apelación a la culpa

Explicación: Esto intenta culpar al oyente haciendo referencia a sus antepasados e insinuando traición. Está diseñado para manipular emocionalmente a través de la vergüenza o el arrepentimiento.

11. Correcto: B) Apelación a la sospecha

Explicación: Esto despierta la desconfianza sin pruebas, manipulando las emociones en lugar de presentar pruebas.

12. Correcto: B) Apelación a la compasión

Explicación: Este recurso apela a la empatía y la responsabilidad hacia los niños, guiando a las personas a través de la preocupación emocional en lugar de los hechos.

13. Correcto: A) Apelar al tribalismo

Explicación: Esto se basa en la lógica de "nosotros contra ellos". Presiona a las personas para que se adapten al grupo y desconfíen de los extraños, a menudo mediante la culpa o la sospecha.

14. Correcto: B) Apelación al miedo

Explicación: Esto implica una pendiente resbaladiza en la que la inclusión conduce a la pérdida de control. Despierta el miedo a ser dominado o sustituido.

15. Gritan discriminación, pero solo son perezosos y se creen con derecho a todo.

- A) Apelación a la justicia
- B) Apelación a la equidad
- C) Apelación a la ira
- D) Apelación a la verdad

16. Deberías avergonzarte de ponerte del lado de los terroristas.

- A) Apelación a la culpa
- B) Apelación a la verdad
- C) Apelación al coraje
- D) Apelación a la lógica

17. Ni siquiera intentan encarar, basta con ver cómo visten.

- A) Apelación al estilo
- B) Apelación a la normalidad
- C) Apelación a la vanidad
- D) Apelación al miedo

18. Solo los ciudadanos reales tienen derecho a hablar sobre esto; el resto debe permanecer en silencio.

- A) Apelación a la autoridad
- B) Apelación a la unidad
- C) Apelación a la exclusión
- D) Apelación al miedo

19. Si no actuamos ahora, algunas de nuestras tradiciones podrían perderse con el tiempo.

- A) Apelación al miedo
- B) Apelación a la esperanza
- C) Apelación a la tradición
- D) Apelación a la unidad

20. No dejes que te hagan sentir culpable para que te calles. Este es nuestro país, no el suyo.

- A) Apelación al orgullo
- B) Apelación a la culpa
- C) Apelación al miedo
- D) Apelación al estatus

21. Se están aprovechando de tu bondad, ¡no seas tonto!

- A) Apelación a la lógica
- B) Apelación a la codicia
- C) Apelación al miedo
- D) Apelación a la desconfianza

15. Correcto: C) Apelación a la ira

Explicación: Este cambio culpa y provoca resentimiento u hostilidad, animando a la audiencia a sentir ira en lugar de empatía o reflexión.

16. Correcto: A) Apelación a la culpa

Explicación: Esta afirmación pretende manipular a través de la vergüenza, sugiriendo que apoyar a un grupo es moralmente vergonzoso, un llamamiento emocional basado literalmente en la culpa.

17. Correcto: B) Apelación a la normalidad

Explicación: Esto presiona conformidad al insinuar que ser diferente está mal. Es un llamamiento a lo que se considera «normal», que fomenta el rechazo hacia aquellos que no se ajustan a la norma.

18. Correcto: C) Apelación a la exclusión

Explicación: Esto traza una línea divisoria entre las personas «reales» y las «otras», negando voz a las demás. Es una clara táctica excluyente destinada a la marginación.

19. Correcto: A) Apelación al miedo

Explicación: Esto juega con el miedo de la gente a la extinción cultural, instando a la acción inmediata mediante la exageración de la amenaza.

20. Correcto: A) Apelación al orgullo

Explicación: Esto aprovecha el orgullo nacional o grupal, reforzando la pertenencia y la lealtad al propio país, al tiempo que se rechaza a los extranjeros. Es un sutil empujón para que uno se sienta superior y protector.

21. Correcto: D) Apelación a la desconfianza

Explicación: Esta afirmación despierta sospecha y advierte contra la ingenuidad. Intenta persuadir promoviendo la desconfianza hacia un grupo, en lugar que ofrecer pruebas.

22. Siempre se hacen las víctimas, así es como consiguen lo que quieren.

- A) Apelación a la verdad
- B) Apelación a la ira
- C) Apelación a la compasión
- D) Apelación a la lógica

23. Si no estás con nosotros, estás contra nosotros. Elige un bando.

- A) Apelación a la lealtad
- B) Apelación a la compasión
- C) Apelación a la unidad
- D) Apelación a la vergüenza

24. Adoran de forma diferente, comen alimentos extraños y hablan en lenguas, ¿cómo podemos confiar en ellos?

- A) Apelación a la novedad
- B) Apelación al exotismo
- C) Apelación a la alteridad
- D) Apelación a la admiración

25. No es racismo. Solo digo la verdad, fíjate en sus índices de criminalidad.

- A) Apelación a la lógica
- B) Apelación a la falsa objetividad
- C) Apelación a la ira
- D) Apelación a la emoción

26. Somos el pueblo elegido. Nuestros valores son superiores y los suyos son bárbaros.

- A) Apelación a la culpa
- B) Apelación a la tradición
- C) Apelación a la superioridad
- D) Apelación al miedo

27. Ellos reciben un trato especial y nosotros somos los que sufrimos. ¿Cuándo será justo para nosotros?

- A) Apelación a la compasión
- B) Apelación a la victimización
- C) Apelación a la unidad
- D) Apelación a la novedad

28. Nuestra sociedad era limpia y buena hasta que ellos llegaron, y ahora todo está cambiando para peor.

- A) Apelación a la pureza
- B) Apelación al humor
- C) Apelación al progreso
- D) Apelación a la autoridad

22. Correcto:: B) Apelación a la ira

Explicación: Esto está diseñado para enfadar o resentir a la audiencia, sugiriendo la manipulación por parte de otro grupo. Es un clásico desencadenante emocional basado en la ira.

23. Correcto:: A) Apelación a la lealtad

Explicación: Se trata de una prueba de lealtad, presionando a las personas para que elijan un bando o sean consideradas traidoras. Se utiliza comúnmente para imponer la conformidad grupal y la lealtad emocional.

24. Correcto:: C) Apelación a la alteridad

Explicación: Esto enfatiza las diferencias para alienar y excluir a los demás, reforzando una mentalidad de «nosotros contra ellos». Es un recurso clásico para apelar a la alteridad.

25. Correcto:: B) Apelación a la falsa objetividad

Explicación: Esto disfraza una afirmación sesgada o racista como si fuera neutral o factual. Es un llamamiento emocional que finge ser objetivo, una falsa objetividad.

26. Correcto:: C) Apelación a la superioridad

Explicación: Esta afirmación se basa en el orgullo etnocéntrico y presenta a otro grupo como inferior. Es un recurso emocional basado en la superioridad, que promueve la exclusión a través de la percepción de dominio moral o cultural.

27. Correcto:: B) Apelación a la victimización

Explicación: Utiliza el lenguaje del resentimiento, posicionando a «nosotros» como oprimidos. Apela a un sentido de victimización injusta, aunque no se haya demostrado ninguna injusticia real.

28. Correcto:: A) Apelación a la pureza

Explicación: Esto implica que la sociedad era pura, ideal o incorrupta hasta que «ellos» llegaron. Es un llamamiento emocional que culpa a los forasteros del declive percibido, un argumento clásico de pureza o contaminación cultural.

29. Nos hicieron daño en el pasado; es hora de devolverles el favor.

- A) Apelación a la tradición
- B) Apelación al perdón
- C) Apelación a la venganza
- D) Apelación a la unidad

30. Oponerse a ellos no es solo una cuestión política, es lo que Dios quiere.

- A) Apelación al miedo
- B) Apelación a la autoridad religiosa
- C) Apelación a la lealtad
- D) Apelación a la lógica

29. Correcto: C) Apelación a la venganza

Explicación: Esto fomenta la represalia basada en agravios históricos. Apela a emociones como la ira, la venganza y la justicia.

30. Correcto: B) Apelación a la autoridad religiosa

Explicación: Esto justifica una postura política o moral invocando la voluntad de Dios, un poderoso recurso emocional y religioso que elude el debate al reivindicar la autoridad divina o religiosa.



ACTIVIDAD 7

Descifrar la persuasión: reconocer el sesgo y la manipulación



OBJETIVOS



Ayudar a los participantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico mediante el reconocimiento y la comprensión de falacias lógicas y sesgos comunes, para que

puedan evaluar los argumentos de forma más objetiva y responder de manera eficaz al razonamiento manipulador o prejuicioso.

DURACIÓN



Una duración adecuada para esta actividad sería 60-90 minutos. Esto da tiempo suficiente a los participantes para leer y analizar cada afirmación, debatir sus respuestas por parejas o en grupos y reflexionar sobre las técnicas emocionales utilizadas, al tiempo que se mantiene el interés y el carácter interactivo de la sesión.

PASOS DE LA ACTIVIDAD 7



1. Introducción (5 minutos)

- Explique brevemente qué son las falacias lógicas y por qué es importante reconocerlas.
- Dé algunos ejemplos sencillos para ilustrarlo.

2. Distribuir las afirmaciones (5 minutos)

- Proporcione a los participantes la lista de afirmaciones (o muéstrelas).
- Explique que cada afirmación contiene un tipo de falacia.

3. Trabajo individual o en parejas, trabajo en grupo (30 minutos)

- Los participantes leen cada afirmación y eligen el tipo de falacia que representa.
- Anímeles a pensar por qué es una falacia, no solo a memorizar las respuestas.

4. Debate en grupo/revisión (10 minutos)

- Repasen juntos cada afirmación.
- Pida a los participantes que expliquen su razonamiento antes de dar la respuesta correcta.
- Aclare los conceptos erróneos y destaque las características clave de cada falacia.

5. Reflexión (5-15 minutos)

- Discuta cómo estas falacias aparecen en la vida cotidiana, los medios de comunicación o la política.
- Pregunte a los participantes cómo pueden responder de manera lógica cuando se enfrentan a este tipo de argumentos.



CUESTIONARIO

1. No se puede confiar en sus opiniones sobre la libertad; ¡lleva un hiyab!

- A) Hombre de paja
- B) Falacia genética
- C) Ad hominem
- D) Etnocentrismo

2. Si dejamos que esta gente hable ahora, lo siguiente será que se apoderen de todo nuestro sistema educativo.

- A) Razonamiento circular
- B) Hombre de paja
- C) Causa falsa
- D) Pendiente resbaladiza

3. La mayoría está de acuerdo en que los inmigrantes son peligrosos, así que debe ser cierto.

- A) Apelación a la ignorancia
- B) Pista falsa
- C) Ad populum
- D) O esto o lo otro

4. ¿Cómo puede hablar de igualdad cuando su propia empresa ni siquiera contrata a minorías?

- A) Pista falsa
- B) Ad hominem
- C) Hombre de paja
- D) Causa falsa

5. Si no estás de acuerdo con la prohibición, debes odiar a tu país.

- A) Pendiente resbaladiza
- B) Término medio
- C) O esto o lo otro
- D) Hombre de paja

6. Nuestras tradiciones siempre los han excluido, ¿por qué cambiar ahora?

- A) Apelación a la tradición
- B) Falacia genética
- C) Ad populum
- D) Falacia naturalista

7. ¡Mira lo que hicieron hace 100 años! Siempre han sido muy violentos.

- A) Causa falsa
- B) Hombre de paja
- C) Falacia genética
- D) Ad populum



Respuestas correctas y explicaciones

1. Correcto: C) Ad hominem

Esto ataca la apariencia o identidad

Esto ataca la apariencia o identidad de la persona en lugar de abordar su argumento. Es un ataque personal que evita entrar en el contenido de sus opiniones

2. Correcto: D) Pendiente resbaladiza

2. Correcto: D) Pendiente resbaladiza

Se trata de una falacia de pendiente resbaladiza en la que se afirma que un primer paso relativamente pequeño conduce inevitablemente a resultados extremadamente negativos sin pruebas de tal reacción en cadena.

3. Correcto: C) Ad populum

Ad populum también se denomina

«apelación a la mayoría» o «falacia del efecto bandwagon». Asume que si muchos lo creen, debe ser cierto, lo cual no es una prueba lógica.

4. Correcto: B) Ad hominem

Esto ataca el carácter o las acciones

del orador en lugar de abordar su argumento. Es un ad hominem basado en la hipocresía, también conocido como tu quoque («tú también»).

5. Correcto: C) O esto o lo otro

Presenta un falso dilema al ofrecer

solo dos opciones extremas (apoyar la prohibición u odiar a tu país) cuando claramente hay más opiniones o posiciones posibles.

6. Correcto: A) Appeal to tradition

This assumes that something is

right or better just because it's always been that way, regardless of current reasoning or ethics.

7. Correcto: C) Falacia genética

Este argumento juzga a las perso-

nas o ideas basadas en su origen/historia en lugar de evaluarlas ahora. Utiliza asociaciones del pasado para desacreditar el presente.

8. Ese grupo es malo, comen comida extraña, visten raro y ni siquiera hablan inglés.

- A) Etnocentrismo
- B) Pista falsa
- C) Apelación a la emoción
- D) O esto o lo otro

9. Me repugna su cultura. No puede estar bien.

- A) Hombre de paja
- B) Apelación a la ignorancia
- C) Razonamiento circular
- D) Apelación a la emoción

10. ¡Debemos prohibir esta religión, recordemos lo que pasó el 11-S!

- A) Pendiente resbaladiza
- B) Indignación exagerada
- C) Falacia genética
- D) Causa falsa

11. Estas personas no pertenecen aquí, fíjate en cómo actúan en las películas.

- A) Argumento basado en una autoridad falsa
- B) Causa falsa
- C) Hombre de paja
- D) Pista falsa

12. Cada vez que aparecen, aumenta la delincuencia. ¿Coincidencia? No lo creo.

- A) Causa falsa
- B) Apelación a la emoción
- C) Falacia genética
- D) Apelación a la ignorancia

13. No hay pruebas que demuestren que no estén tramando algo, así que probablemente lo estén haciendo.

- A) Distracción
- B) Apelación a la ignorancia
- C) Ad populum
- D) Hombre de paja

14. Ese profesor apoya a los refugiados, pero una vez le mintió a su esposa. ¿Cómo podemos creerle?

- A) Causa falsa
- B) Ad hominem
- C) Apelación a la tradición
- D) Razonamiento circular

15. Si permitimos un pañuelo, mañana todo el mundo llevará símbolos religiosos por todas partes.

- A) Pendiente resbaladiza
- B) O esto o lo otro
- C) Pista falsa
- D) Apelación a la emoción

8. Correcto: A) Etnocentrismo

Se trata de un caso clásico de etnocentrismo, juzgar otra cultura como inferior basándose en los propios estándares o normas culturales (comida, ropa, idioma).

9. Correcto: D) Apelación a la emoción

Esto utiliza el disgusto personal o el sentimiento (emoción) como única base para el juicio, sin ningún apoyo lógico o factual. Es un claro ejemplo de falacia emocional.

10. Correcto: D) Apelar a la emoción

Esto utiliza el disgusto personal o el sentimiento (emoción) como única base para el juicio, sin ningún apoyo lógico o factual. Es un claro ejemplo de falacia emocional.

11. Correcto: A) Argumento basado en una autoridad falsa

Esto se basa en películas (una forma de entretenimiento, no fuentes fácticas) para juzgar a personas reales. Eso es una autoridad falsa, confiar en una fuente ficticia como prueba.

12. Correcto: A) Causa falsa

Esto supone una causalidad solo porque dos cosas ocurren juntas, sin demostrar una relación directa.

13. Correcto: B) Apelación a la ignorancia

Esto argumenta que algo debe ser cierto porque no se ha demostrado que sea falso, lo cual es una falacia lógica basada en la falta de pruebas.

14. Correcto: B) Ad hominem

Esto ataca el carácter personal del profesor (su falta de honestidad en el pasado) en lugar de abordar su argumento o su experiencia.

15. Correcto: A) Pendiente resbaladiza

Esto ataca el carácter personal del profesor (su falta de honestidad en el pasado) en lugar de abordar su argumento o su experiencia.

16. ¡Son delincuentes! Simplemente no quieres admitirlo.

- A) Razonamiento circular
- B) Apelación a la ignorancia
- C) Ad populum
- D) Indignación exagerada

17. Si quieres cuestionar la prohibición, entonces debes estar apoyando a esos terroristas.

- A) Apelación a la emoción
- B) O esto o lo otro
- C) Hombre de paja
- D) Falacia genética

18. Es evidente que son violentos, ¿no has visto las noticias últimamente?

- A) Distracción
- B) Causa falsa
- C) Ad populum
- D) Hombre de paja

19. No hablemos de su discriminación, ¿qué pasa con nuestros impuestos?

- A) Apelación a la tradición
- B) Pista falsa
- C) Indignación exagerada
- D) Pendiente resbaladiza

20 No confío en su opinión; ella no nació aquí.

- A) Falacia genética
- B) Apelación a la tradición
- C) Causa falsa
- D) Distracción

21. Este activista afirma que apoya la igualdad de derechos, pero se ha divorciado tres veces.

- A) Hombre de paja
- B) Ad hominem
- C) Pendiente resbaladiza
- D) Apelación a la ignorancia

22. Cada vez que veo un hi-yab, me siento incómodo, por lo que debe ser una amenaza.

- B) Apelación a la emoción
- C) O esto o lo otro
- D) Causa falsa

23. Si les damos derechos, lo siguiente será que dirijan el país.

- A) Pista falsa
- B) Pendiente resbaladiza
- C) Hombre de paja
- D) Apelación a la tradición

16. Correcto: A) Razonamiento circular

La afirmación asume lo que intenta demostrar: son delincuentes porque... son delincuentes. No ofrece ninguna prueba y simplemente repite la afirmación como justificación.

17. Correcto: B) O esto o lo otro

Esto plantea un falso dilema: o estás a favor de la prohibición o estás con los terroristas, ignorando todas las demás posiciones posibles. Eso es una falacia literal de «o esto o lo otro».

18. Correcto: C) Ad populum

Esto apela a la percepción de los medios de comunicación populares como si fuera un hecho, asumiendo que una representación generalizada equivale a la verdad. Es una forma de apelar a la opinión popular (ad populum).

19. Correcto: B) Pista falsa

Esto desvía la conversación del tema en cuestión (discriminación) hacia algo que no tiene relación (impuestos), lo cual es una clásica táctica de distracción.

20. Correcto: A) Falacia genética

Esta afirmación desacredita el argumento de alguien basándose en su lugar de nacimiento (el origen de la persona), y no en el mérito de lo que dice.

21. Correcto: B) Ad hominem

Esto ataca la vida personal del activista (sus divorcios) para desacreditar sus opiniones sobre la igualdad.

22. Correcto: B) Apelación a la emoción.

Esto utiliza la incomodidad personal como justificación para etiquetar algo como una amenaza.

23. Correcto: B) Pendiente resbaladiza.

Esto supone que un pequeño cambio (conceder derechos) conducirá a consecuencias extremas, sin pruebas de tal escalada.

24. Nuestra cultura siempre ha sido superior a la suya, basta con mirar nuestra historia.

- A) Etnocentrismo
- B) Razonamiento circular
- C) Apelación a la tradición
- D) Causa falsa

25. Deberíamos escuchar al rapero; él dijo que los judíos lo controlan todo.

- A) Ad populum
- B) Falacia genética
- C) Argumento basado en una autoridad falsa
- D) Pista falsa

26. Si les concedemos los mismos derechos, ¿eso significa que estamos perdiendo los nuestros!

- A) O esto o lo otro
- B) Ad populum
- C) Pista falsa
- D) Hombre de paja

27. Siempre hemos excluido a ese grupo del liderazgo, y es mejor así.

- A) Apelación a la tradición
- B) Pendiente resbaladiza
- C) Falacia genética
- D) Razonamiento circular

28. ¿No crees en esa conspiración? Debes estar lavado el cerebro.

- A) Ad hominem
- B) Apelación a la ignorancia
- C) Pista falsa
- D) Indignación exagerada

29. No son dignos de confianza, a juzgar por su procedencia.

- A) Falacia genética
- B) Ad populum
- C) Hombre de paja
- D) Pista falsa

30 No necesitamos tener en cuenta sus opiniones; creen en cosas extrañas.

- A) Argumento de falsa autoridad
- B) Etnocentrismo
- C) Apelación a la ignorancia
- D) Ad hominem

24. Correcto: A) Etnocentrismo

Esto juzga otra cultura como inferior utilizando la propia cultura como estándar.

25. Correcto: C) Argumento de falsa autoridad.

Esto se basa en que un no experto (un rapero) haga una afirmación generalizada y perjudicial. Confiar en una fuente no cualificada es una falacia de autoridad falsa.

26. Correcto: A) O esto o lo otro

Se trata de un falso dilema, que asume que o somos «nosotros» o son «ellos», como si los derechos fueran un recurso limitado.

27. Correcto: A) Apelación a la tradición..

Esto afirma que algo es correcto simplemente porque siempre se ha hecho así, ignorando el contexto actual o la equidad.

28. Correcto: A) Ad hominem.

Esto ataca la capacidad mental de la persona en lugar de abordar su argumento o duda.

29. Correcto: A) Falacia genética:

descarta la credibilidad de alguien basándose únicamente en su origen, y no en sus acciones o carácter.

30. Correcto: D) Ad hominem

Ataca la capacidad mental de la persona para desacreditar su argumento, en lugar de entrar en el debate.



MÓDULO 5

Guía técnica para la creación de un vídeo participativo

OBJETIVOS GENERALES



Este módulo tiene como objetivo dotar a los participantes de los conocimientos técnicos fundamentales y las habilidades prácticas necesarias para crear un video participativo. Los participantes aprenderán a transformar ideas en narrativas visuales convincentes, utilizando diversas herramientas y plataformas multimedia, y comprenderán las consideraciones éticas que implica la producción de videos.

RESULTADOS ESPERADOS



Conocimientos

Al completar este módulo, los participantes conocerán:

- Los principios básicos de la composición visual y cómo se aplican a la fotografía y la videografía.
- Técnicas eficaces de construcción de historias para crear narrativas atractivas.
- Principios técnicos clave para la grabación de sonido y la filmación.
- La importancia y el uso adecuado de los formularios de consentimiento en la producción de videos.
- Aplicaciones de edición de video de uso común y sus funciones principales.
- Estrategias para compartir contenido de video en las redes sociales y realizar un seguimiento de la interacción.

Habilidades

Al completar este módulo, los participantes serán capaces de:

- Componer fotografías y videoclips cortos visualmente atractivos.
- Desarrollar argumentos creativos para proyectos de video.
- Realizar entrevistas de manera eficaz, aplicando principios de sonido y filmación.
- Utilizar software básico de edición de video para crear una narrativa coherente.
- Compartir y promocionar su contenido de video en las plataformas de redes sociales.

INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES



Este módulo está diseñado para ser práctico e interactivo. Los participantes crearán y experimentarán activamente con diversas técnicas de producción de vídeo. El facilitador no espera que los participantes conozcan todos estos concep-

tos de antemano: las actividades están estructuradas para guiar a los participantes a través de cada paso. ¡Disfrute del proceso de aprendizaje, sea creativo y no dude en hacer preguntas!

ESTRUCTURA DEL MÓDULO



A continuación se ofrece una descripción general de las actividades que los participantes realizarán en este módulo:

Actividad 1: Crear una historia fotográfica. Los participantes crearán una historia visual utilizando una serie de fotografías. Céntrese en aplicar las reglas de composición e integrar técnicas creativas de construcción de historias para transmitir una idea o mensaje claro.

Actividad 2: Entrevistar a un amigo. Los participantes practicarán sus habilidades de grabación de sonido y filmación entrevistando a un amigo. Recordar aplicar los principios técnicos discutidos y, lo más importante, utilizar un formulario de consentimiento para garantizar prácticas éticas.

Actividad 3: Realizar un cortometraje de 1 minuto. ¡Esta es la oportunidad de los participantes para combinar todo lo que han aprendido! Crear una película corta de 1 minuto que incluya un comienzo, un desarrollo y un final claros, junto con un conflicto y su resolución. Los participantes utilizarán aplicaciones de edición fácilmente disponibles para dar vida a su historia.

Actividad 4: Compartir los vídeo. Aprender a compartir de manera efectiva la película de 1 minuto que han completado los participantes en las redes sociales. Los participantes también practicarán el seguimiento de su rendimiento mediante la supervisión de las acciones compartidas, las reacciones y el número de visitas.

EVALUACIÓN DEL MÓDULO



El aprendizaje y el progreso de los participantes en este módulo se evaluarán en función de la finalización satisfactoria y la calidad de sus tareas prácticas:

Fotorreportaje (Actividad 1): Se evaluará el cumplimiento de las reglas de composición y la eficacia de la narración.

Vídeo de entrevista (Actividad 2): evaluado en función de la aplicación del sonido y principios de filmación, así como el uso correcto del formulario de consentimiento.

1- Minute Film (Actividad 3): Calificado según la estructura narrativa (comienzo, desarrollo, final, conflicto, resolución), la competencia en la edición y la coherencia general.

Compartir en redes sociales (Actividad 4): Se evalúa el éxito en compartir el vídeo y el seguimiento preciso de las métricas de participación.

ACTIVIDAD 1

Narrativa visual con fotonovelas



OBJETIVOS



- Introducir a los participantes en los principios fundamentales de la comunicación visual en fotografía.
- Permitir a los participantes aplicar técnicas creativas de construcción de historias para transmitir un mensaje o una idea clara a través de una secuencia de imágenes.
- Fomentar la observación y el pensamiento crítico sobre cómo comunican las imágenes.

DURACIÓN



Preparación/Introducción: 15 minutos
Captura de fotos: 60-90 minutos
(dependiendo de la ubicación y el ritmo de los participantes)
Selección y secuenciación: 30 minutos
Presentación y debate: 30-45 minutos
(aproximadamente 5 minutos por grupo/persona)
Total: aproximadamente 2,5-3 horas

PASOS DE LA ACTIVIDAD 1



PASOS DE LA ACTIVIDAD 1

1. Introducción a la narración visual y composición (dirigida por el facilitador):

- El facilitador explicará brevemente el concepto de narración visual: cómo una serie de imágenes puede contar una historia.
- El facilitador presentará las reglas básicas de composición (por ejemplo, la regla de los tercios, las líneas principales, encuadre, simetría, profundidad de campo, perspectiva). Utilizará ejemplos visuales para ilustrar cada principio.
- El facilitador analizará técnicas creativas de construcción de historias adecuadas para contar historias fotográficas (por ejemplo, plano de establecimiento, detalles en primer plano, presentación de personajes, progresión de la acción,

transmisión de emociones, resolución). Proporcionará escenarios o temas como inspiración.

- El facilitador explicará la tarea: los participantes deben crear un fotorreportaje (una secuencia de entre 5 y 10 fotos que cuente una breve historia o transmita una idea o emoción concreta, aplicando al menos tres reglas de composición y mostrando un arco narrativo claro.

2. Lluvia de ideas y planificación (individual/grupos pequeños):

- Los participantes harán una lluvia de ideas para su fotonovela. Anímelos a pensar en un proceso cotidiano sencillo, un breve viaje emocional o un mensaje específico que quieran transmitir.
- Los participantes planificarán brevemente sus tomas, teniendo en cuenta cómo contribuirá cada foto a la narrativa general y qué reglas de composición pretenden utilizar. Un sencillo boceto del guion gráfico (incluso con figuras esquemáticas) puede resultar útil en este caso.

3. Captura de fotos (individual/por parejas):

- Los participantes utilizarán sus teléfonos inteligentes o las cámaras disponibles para capturar sus fotos según su plan.
- El facilitador circulará entre los participantes, ofreciéndoles orientación y comentarios sobre la composición y las ideas para las tomas. Anime a los participantes a tomar más fotos de las que necesitan, lo que les permitirá seleccionar mejor más tarde.

4. Selección y secuenciación de fotos:

- Los participantes revisarán las fotos que hayan tomado y seleccionarán las 5-10 mejores imágenes que cuenten eficazmente su historia.
- Los participantes ordenarán estas fotos seleccionadas en una secuencia lógica que cree una narrativa co-

herente (principio, desarrollo, desenlace o una progresión clara de una idea).

- Los participantes pueden utilizar aplicaciones sencillas de collage o software de presentación (como Google Slides o PowerPoint) para organizar sus fotos, añadiendo un título si lo desean.

5. Presentación y comentarios de los compañeros:

- Cada participante o grupo pequeño presentará su fotonovela al grupo completo.
- Después de cada presentación, el facilitador dirigirá un breve debate en el que pedirá a los participantes que identifiquen la historia, las reglas de composición utilizadas y lo que ha funcionado bien.
- El facilitador proporcionará comentarios constructivos, destacando los puntos fuertes y sugiriendo áreas de mejora.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Teléfonos inteligentes o cámaras digitales: para tomar fotos.

Pizarra blanca o rotafolio y rotuladores: para la lluvia de ideas y la ilustración de conceptos.

Proyector y pantalla: Para mostrar diapositivas de presentación con ejemplos de reglas de composición y fotonovelas eficaces.

Folleto/recurso digital: una guía de referencia rápida sobre las reglas básicas de composición (por ejemplo, la regla de los tercios, las líneas principales, el encuadre) y consejos para la creación de historias.

Opcional: aplicación sencilla de collage fotográfico o presentación (por ejemplo, Google Photos, InShot, Canva, Google Slides, PowerPoint, Mirot) en los dispositivos de los participantes para la secuenciación.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 1



Se pide a los participantes que reflexionen sobre su experiencia con la actividad 1 teniendo en cuenta las siguientes preguntas:

1. Claridad de la historia: ¿He sido capaz de transmitir una historia o idea clara a través de mi secuencia de fotos?

- ¿Qué historia/idea quería transmitir?
- ¿Cuál era la historia/idea que quería transmitir?
- ¿Creo que los demás la entendieron?

2. Aplicación de la composición: ¿He aplicado con éxito al menos tres reglas de composición en mis fotos? (Sí/Parcialmente/No)

- ¿Qué reglas intenté utilizar (por ejemplo, la regla de los tercios, las líneas principales, el encuadre)?
- ¿En qué fotos se ven más claramente?

3. Creación creativa de historias: ¿Con qué eficacia utilicé técnicas creativas para construir la historia (por ejemplo, plano general, primer plano, progresión) para que mi fotonovela resultara atractiva? (Muy eficaz/Moderadamente eficaz/Necesita mejorar)

- ¿Cuál fue el «principio», el «medio» y el «final» de mi historia?
- ¿Intenté evocar alguna emoción específica?

4. Ejecución técnica: ¿Qué grado de satisfacción tengo con la calidad técnica de mis fotos (por ejemplo, enfoque, iluminación)? (Muy satisfecho/Satisfecho/Necesita mejorar)

- ¿Qué retos tuve que afrontar con la iluminación o el enfoque?

5. Aprendizaje y mejora: ¿Qué fue lo más importante que aprendí sobre la narración visual o la composición en esta actividad? ¿Qué aspecto me gustaría mejorar en la próxima actividad?

ACTIVIDAD 2

El arte de la entrevista: sonido, imagen y consentimiento



OBJETIVOS



- Presentar a los participantes los principios técnicos fundamentales de la grabación de sonido para vídeo.
- Permitir a los participantes aplicar técnicas básicas para capturar una entrevista.
- Para enfatizar la importancia crítica y el procedimiento adecuado para obtener el consentimiento informado en la producción de vídeos.
- Proporcionar experiencia práctica en la realización de una entrevista breve y estructurada.

DURACIÓN



Introducción y teoría (dirigida por el facilitador): 30 minutos

Planificación y práctica: 45 minutos

Grabación de la entrevista: 60-90 minutos (teniendo en cuenta múltiples tomas y la preparación)

Revisión y debate: 30 minutos

Total: aproximadamente 2,75-3,5 horas

PASOS DE LA ACTIVIDAD 2



Introducción a los principios de la entrevista, el sonido y la filmación (dirigida por el facilitador): El facilitador explicará el propósito de las entrevistas en vídeo y comentará diferentes estilos de entrevista (por ejemplo, sentados, caminando, fragmentos de audio).

- El facilitador presentará los principios clave de la grabación de sonido:
 - Tipos y colocación de micrófonos (por ejemplo, micrófonos integrados en el teléfono, micrófonos externos si están disponibles, proximidad a la fuente).
 - Minimizar el ruido de fondo (por ejemplo, elegir lugares tranquilos, apagar ventiladores).
 - Supervisar el audio (por ejemplo, usar auriculares si es posible).
- **El facilitador presentará los principios esenciales de filmación para las entrevistas:**
 - hombros, regla de los tercios para la colocación del sujeto).
 - Iluminación (por ejemplo, evitar la luz de fondo, utilizar la luz natural de forma eficaz).
 - Estabilidad (por ejemplo, usar trípodes o apoyarse en superficies).
 - Línea de visión (por ejemplo, mirar ligeramente fuera de cámara frente a mirar directamente a la cámara).
- **El facilitador llevará a cabo un debate exhaustivo sobre el consentimiento informado:**
 - Explique por qué el consentimiento es crucial (desde el punto de vista ético, legal y para generar confianza).

- Presente el formulario de consentimiento: repase cada sección y explique su finalidad (por ejemplo, para qué se utilizará el vídeo, privacidad de los datos, derecho a retirarlo).
- Haga hincapié en que el consentimiento debe ser voluntario, informado y explícito.

Planificación de la entrevista y práctica (individual/por parejas):

- Los participantes formarán parejas (un entrevistador y un entrevistado/sujeto).
- Los participantes harán una lluvia de ideas sobre preguntas sencillas y abiertas para la entrevista (por ejemplo, «¿Cuál es tu pasatiempo favorito?», «Cuéntame alguna experiencia memorable de tu infancia»). El objetivo es hacer hablar al entrevistado, no obtener información confidencial.
- Los participantes decidirán el lugar de la entrevista, teniendo en cuenta el sonido y la iluminación.
- Los participantes practicarán cómo hacer preguntas y escuchar activamente.

Captura de la entrevista con consentimiento (por parejas):

- Antes de grabar, el «entrevistador» debe presentar el formulario de consentimiento a su «amigo» (entrevistado). Se lo ex-

plicarán claramente, responderán a cualquier pregunta y se asegurarán de que el «amigo» lo entienda y lo firme de buen grado. Este paso es obligatorio.

- A continuación, los participantes (entrevistador y entrevistado) grabarán su breve entrevista (3-5 minutos). Deben centrarse en aplicar los principios de sonido y filmación discutidos.
- El facilitador circulará, observando las configuraciones y ofreciendo comentarios en tiempo real sobre la calidad del sonido, el encuadre y la técnica de entrevista.
- Los participantes cambiarán de roles y repetirán el proceso para que todos uno experimenta ambos lados.

Revisión y debate:

- Los participantes revisarán brevemente el material de la entrevista que han grabado (al menos un segmento) por parejas.
- El facilitador dirigirá un debate en grupo centrado en:
 - Los retos a los que se enfrentan en cuanto al sonido o la iluminación
 - La eficacia de las preguntas de la entrevista.
 - La experiencia de obtener y dar el consentimiento.
 - Conclusiones clave sobre la configuración y la ética de las entrevistas.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Teléfonos inteligentes o cámaras digitales: Con capacidad para grabar vídeo.

Micrófonos externos (opcionales, pero recomendados si están disponibles): micrófonos de solapa, micrófonos de cañón o incluso grabadoras de audio específicas, para demostrar una mejor calidad de sonido.

Auriculares: para supervisar el audio durante la grabación.

Trípodes/estabilizadores (opcionales, pero recomendados): para obtener tomas estables.

Folleto «Formulario de consentimiento»: una plantilla de formulario de consentimiento prediseñada, clara y concisa para que la utilicen los participantes.

Pizarra blanca o rotafolio y rotuladores: para ilustrar conceptos de sonido y encuadre.

Ejemplos: Vídeos cortos que muestren ejemplos buenos y malos de sonido y vídeo en entrevistas.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 2



Se pide a los participantes que reflexionen sobre su rendimiento y aprendizaje durante la actividad 2:

1. Calidad del sonido: ¿Cómo calificaría la calidad del sonido de mi entrevista? (Excelente/Buena/Regular/Mala)

¿Qué dificultades específicas tuve con el sonido (por ejemplo, ruido de fondo, volumen)?

¿Qué estrategias utilicé para mejorar el sonido?

2. Técnica de filmación: ¿Cómo apliqué los principios de filmación (encuadre, iluminación, estabilidad) durante la entrevista? (Excelente/Buena/Regular/Deficiente)

¿Qué decisiones tomé en cuanto al encuadre y la iluminación, y por qué?

¿Mi cámara se mantuvo estable durante toda la entrevista?

3. Consentimiento informado: ¿Le expliqué correctamente el formulario de consentimiento a mi amigo, me aseguré de que lo entendiera y obtuve su firma voluntaria antes de grabar? (Sí/Parcialmente/No)

¿Qué fue lo más difícil a la hora de hablar sobre el consentimiento?

¿Por qué creo que el consentimiento es tan importante para este tipo de actividad?

4. Habilidades para entrevistar: ¿Me sentí cómodo y fui eficaz a la hora de hacer preguntas y obtener respuestas de mi amigo? (Muy cómodo/Moderadamente cómodo/Necesita mejorar)

¿Mis preguntas fueron lo suficientemente abiertas?

¿Escuché activamente sus respuestas?

5. Aprendizaje general: ¿Cuál fue la nueva habilidad o conocimiento más significativo que he adquirido con esta actividad? ¿En qué área específica quiero centrarme para mejorar en mi próximo proyecto de video?



ACTIVIDAD 3

Creación de tu historia: El reto del vídeo de 1 minuto



OBJETIVOS



- Permitir a los participantes comprender y poner en práctica una estructura narrativa básica (comienzo, desarrollo, final, conflicto y resolución) en un cortometraje.
- Presentar a los participantes las funcionalidades fundamentales de las aplicaciones móviles de edición de vídeo.
- Proporcionar a los participantes experiencia práctica en la edición de material en bruto para crear un cortometraje coherente y atractivo.
- Fomentar la resolución creativa de problemas a la hora de plasmar una idea narrativa en una experiencia visual y auditiva.

DURACIÓN



Introducción a los conceptos narrativos y de edición (dirigida por el facilitador): 30 minutos
Planificación de la historia y lista de tomas: 45 minutos
Filmación/recopilación de material: 90 minutos
Edición: 120-180 minutos (dependiendo de la familiaridad con la aplicación y la complejidad de la historia)
Proyección y comentarios: 45-60 minutos
Total: aproximadamente 6-7,5 horas
(Esta actividad puede dividirse en varias sesiones o incluir tiempo para hacer los deberes de edición).

PASOS DE LA ACTIVIDAD 3



Introducción a la narrativa cinematográfica y edición básica (dirigida por el facilitador):

- El facilitador explicará los elementos narrativos fundamentales: el comienzo (presentación), el desarrollo (acción ascendente, conflicto) y final (clímax, resolución). Utilice ejemplos sencillos de historias populares o cortometrajes.
- El facilitador introducirá el concepto de «conflicto» (interno, externo, persona contra sí misma, persona contra persona, persona contra naturaleza/sociedad) y su «resolución». Haga hincapié en que incluso una película de un minuto necesita estos elementos.
- El facilitador ofrecerá una visión general de las aplicaciones comunes de edición de vídeo para móviles. (por ejemplo, CapCut, InShot, KineMaster, DaVinci Resolve Mobile, VN Video Editor) y demostrar sus funciones básicas:

- Importación de clips
- Recortar/cortar clips
- Organizar clips en la línea de tiempo
- Añadir transiciones básicas
- Ajustar los niveles de audio
- Añadir texto/títulos sencillos
- Exportación del vídeo final
- **El facilitador** planteará el reto:
- **Los participantes** crearán un vídeo de 1 minuto que incorpore un comienzo, un desarrollo, un final, un conflicto y una resolución claros.

Planificación de la historia y lista de tomas (individual/grupos pequeños):

- **Los participantes** harán una lluvia de ideas para su película de 1 minuto. Anímeles a mantenerla sencilla y factible dentro del límite de tiempo. Las ideas podrían incluir un personaje que supera un pequeño obstáculo, una tarea sencilla que sale mal o una narración visual sobre el viaje de un objeto.
- **Los participantes** desarrollarán un guion gráfico o una lista de tomas muy breve, en el que se describan los elementos clave necesarios para contar su historia y lograr el arco narrativo. Esto ayuda a garantizar que capturen todas las imágenes necesarias.

Filmación/Recopilación de material (individual/grupos pequeños):

- Basándose en su plan narrativo, **los participantes** capturarán todos los clips de vídeo necesarios.
- **El facilitador** recordará a **los participantes** las lecciones anteriores sobre la posición de la cámara, la iluminación y el sonido, animándoles a obtener tomas variadas (amplias, medias, primeros planos) para facilitar la edición.

- Haga hincapié en la importancia de capturar más material del necesario para mayor flexibilidad en la edición.

Edición de la película de 1 minuto (individual):

- **Los participantes** importarán su material filmado a la aplicación de edición que hayan elegido.
- A continuación, **los participantes** comenzarán el proceso de edición, centrándose en
 - Montar los clips en el orden de la historia.
 - Recortar los clips para crear fluidez y cumplir con el límite de tiempo de 1 minuto.
 - Asegurarse de que el principio, el desarrollo y el final, así como el conflicto y la resolución, estén claros.
 - Ajustar el audio y añadir música/efectos de sonido similares música o efectos de sonido sencillos si procede (de fuentes libres de derechos).
 - Añadir un título y créditos finales (opcional, pero recomendable).
- **El facilitador** proporcionará apoyo individualizado y resolución de problemas a medida que **los participantes** trabajan en el proceso de edición.

Proyección y comentarios constructivos:

- Una vez finalizadas, los participantes proyectarán sus películas de 1 minuto ante el grupo.
- Después de cada película, **el facilitador** dirigirá una sesión de **comentarios constructivos constructiva**, centrándose en:
 - La claridad del arco narrativo (comienzo, desarrollo, conflicto, resolución).
 - Eficacia de la edición a la hora de transmitir la historia.
 - Calidad técnica (imágenes, sonido).
 - Impacto general y compromiso.
- Anime a los participantes a dar comentarios específicos y prácticos a sus compañeros.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



- Teléfonos inteligentes o tabletas:** con suficiente capacidad de almacenamiento y batería.
- Aplicación de edición de vídeo elegida:** preinstalada en los dispositivos de los participantes (por ejemplo, Cap-Cut, InShot, KineMaster, VN Video Editor). El facilitador debe sugerir una o dos opciones gratuitas y fáciles de usar.
- Opcional:** micrófonos externos, trípodes/estabilizadores pequeños (de la actividad 2, si están disponibles).

Pizarra blanca o rotafolio y rotuladores:

para trazar estructuras narrativas y demostrar conceptos de edición.

Proyector y pantalla: Para mostrar el software de edición y proyectar las películas de los participantes.

Folleto/Recursos digitales: Hoja de referencia con la estructura narrativa y los comandos básicos de edición dentro de la(s) aplicación(es) elegida(s).

Opcional: acceso a bibliotecas de música y efectos de sonido libres de derechos de autor.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 3



Se pide a los participantes que reflexionen sobre su reto de la película de 1 minuto:

1. Estructura narrativa: ¿Mi película de

1 minuto estructurada claramente, con un comienzo, un desarrollo, un final, un conflicto y su resolución discernibles? (Sí/Parcialmente/No)

○ ¿Puedo describir brevemente el conflicto de mi película y cómo se resolvió?

2. Competencia en edición: ¿Qué tan cómodo me sentí al usar la aplicación de edición?

¿Qué funciones específicas de edición utilicé de manera más eficaz? (Muy cómodo/Moderadamente/Necesita mejorar)

○ ¿Cuál fue la parte más difícil del proceso de edición para mí?

○ ¿Qué nueva técnica de edición he aprendido o quiero dominar?

3. Cohesión de la historia: ¿Todos los elementos de mi película (imágenes, sonido, ritmo) funcionan juntos para contar una historia coherente dentro del

límite de 1 minuto? (Sí/En su mayor parte/Necesita mejorar)

○ Si alguien viera mi película sin sonido, ¿seguiría entendiendo la idea principal?

4. Calidad técnica: ¿Cómo calificaría la calidad técnica general de mi película final (por ejemplo, imágenes nítidas, audio comprensible)? (Excelente/Bueno/Aceptable/Deficiente)

○ ¿Hay algún aspecto técnico específico (por ejemplo, cámara temblorosa, audio de baja calidad audio) que aún deba mejorar?

5. Aprendizaje general y próximos pasos: ¿Cuál ha sido la lección más valiosa que he aprendido sobre la realización de películas o la narración de historias durante esta actividad? ¿En qué área específica me centraré para mejorar en mi próximo proyecto de vídeo?



ACTIVIDAD 4

Comparte tu historia: Redes sociales y seguimiento del impacto



OBJETIVOS



- Familiarizar a los participantes con el proceso de subir y compartir vídeos en plataformas populares de redes sociales.
- Introducir a los participantes en el concepto de seguimiento de las métricas de interacción (comparticiones, reacciones, visualizaciones) en las redes sociales.
- Fomentar la comprensión de cómo los vídeos participativos pueden llegar a un público más amplio y, potencialmente, inspirar acciones o concienciar.
- Fomentar prácticas seguras y responsables para compartir contenido en línea.

DURACIÓN



Introducción y debate (dirigido por el facilitador): 30 minutos
Carga y uso compartido: 45-60 minutos
Seguimiento y análisis: 30 minutos (seguimiento inicial) + tareas continuas
Debate y reflexión en grupo: 30 minutos
Total: aproximadamente entre 2,25 y 2,75 horas (más observación continua como tarea)

PASOS DE LA ACTIVIDAD 4



Introducción al intercambio y el impacto de las redes sociales (dirigida por el facilitador):

- El facilitador debatirá el poder de las redes sociales como plataforma para compartir vídeos participativos y llegar a una amplia audiencia.
- El facilitador tratará brevemente las plataformas populares relevantes para los participantes (por ejemplo, Facebook, Instagram, YouTube, TikTok) y sus características únicas para compartir vídeos.
- El facilitador explicará las métricas clave de interacción:
 - **Vistas:** cuántas veces se ha visto el vídeo.
 - **Reacciones/Me gusta:** comentarios positivos.
 - **Comentarios:** interacción directa con la audiencia y comentarios.
 - **Comparticiones:** la difusión del vídeo por parte de otras personas.
- El facilitador hará hincapié en compartir de forma responsable: configuración de privacidad, concienciación sobre los derechos de autor (especialmente en lo que respecta a la música) y no compartir información personal confidencial sin consentimiento explícito. Reiterar la importancia de los formularios de consentimiento de la actividad 2

Preparación del vídeo para compartir:

- Los participantes se asegurarán de que su película de 1 minuto (de la Actividad 3) se exporte en un formato compatible y sea fácilmente accesible en su dispositivo.
- Los participantes harán una breve lluvia de ideas para crear un título breve y atractivo para su vídeo. Esta leyenda debe incluir un título, una breve descripción del mensaje o la historia del vídeo y, tal vez, una etiqueta relevante.

Subir y compartir el vídeo:

- Los participantes elegirán una plataforma de redes sociales en la que tengan una cuenta (o crearán una nueva cuenta temporal si les resulta cómodo y necesario para la actividad, idealmente con la orientación **del facilitador** sobre la privacidad).
- Los participantes seguirán los pasos para **subir su vídeo de 1 minuto**.
- **Los participantes** añadirán el pie de foto que hayan preparado y cualquier hashtag relevante.
- **Los participantes** revisarán la configuración de privacidad para asegurarse de que se ajusta a su nivel de comodidad (por ejemplo, público, solo amigos, no listado). Para esta actividad, el facilitador podría recomendar compartir con una audiencia limitada o como no listado para centrarse en el aspecto de seguimiento sin una amplia exposición pública, a menos que los partici-

pantes se sientan completamente cómodos.

- Los participantes publicarán su vídeo.

Seguimiento y observación iniciales:

- Inmediatamente después de compartirlo, los participantes navegarán hasta su publicación de vídeo.
- Los participantes identificarán dónde muestra la plataforma las visitas, los «me gusta», las reacciones y comentarios.
- Los participantes anotarán las cifras iniciales de cada métrica.
- El facilitador animará a los participantes a comprobar periódicamente durante las próximas 24-48 horas (como tarea) y que registren cualquier cambio.

Debate en grupo y reflexión sobre el impacto:

- **El facilitador** dirigirá un debate en el que **los participantes** compartirán sus experiencias:
 - ¿Qué plataforma utilizaron? ¿Fue fácil o difícil el proceso de compartir?
 - ¿Qué acogida inicial tuvo su vídeo?
 - ¿Qué les sorprendió del proceso o de los resultados?
 - ¿Cómo creen que este proceso empodera a las comunidades para compartir sus historias?
 - ¿Qué consideraciones éticas les vinieron a la mente durante el proceso de compartir (por ejemplo, quién puede verlo, los comentarios)?
- **El facilitador** resumirá el impacto potencial de los vídeos participativos compartido en línea y debatirá los siguientes pasos para el aprendizaje continuo.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Teléfonos inteligentes/tabletas/ordenadores con acceso a Internet:

para acceder a las plataformas de redes sociales. Película de 1 minuto terminada (de la actividad 3): lista para subir.

Cuentas existentes en redes sociales: Cuentas propias de los participantes o instrucciones para crear cuentas temporales y privadas si se prefiere para este ejercicio.

Proyector y pantalla: para demostrar el proceso de compartir en una plataforma y mostrar ejemplos de métricas de participación.

Folleto/recurso digital: una guía sencilla sobre la configuración de la privacidad en las plataformas más comunes y consejos para escribir subtítulos eficaces para los vídeos.

Hoja de seguimiento: Una plantilla sencilla (digital o física) para que los participantes registren sus opiniones, reacciones

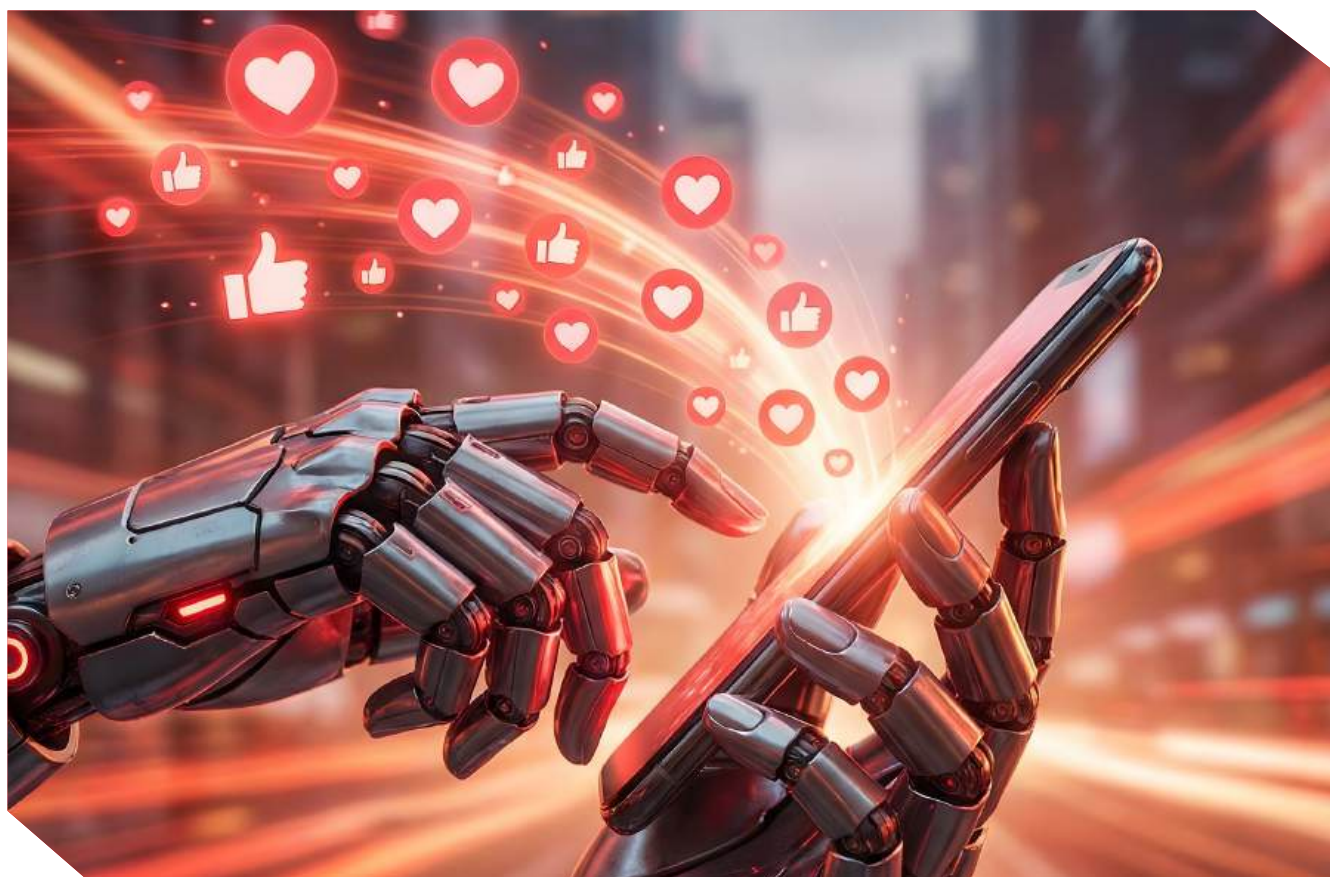


Se pide a los participantes que reflexionen sobre su experiencia con la actividad 4:

- 1. Competencia para compartir:** ¿Qué tan cómodo me siento ahora con el proceso de subir y compartir un video en una plataforma de redes sociales? (Muy cómodo/Moderadamente cómodo/Necesita más práctica)
 ¿Qué fue lo más fácil de compartir? ¿Qué fue lo más difícil?
- 2. Comprensión de las métricas:** ¿Entiendo lo que significan las «visualizaciones», las «reacciones» y los «compartidos» como métricas de interacción? (Sí, claramente/Algo/Todavía no)
 ¿Por qué son importantes estas métricas al compartir un video?
- 3. Compartir de forma responsable:** ¿Soy más consciente de las consideraciones éticas y la configuración de privacidad al compartir contenido de video en línea? (Sí/En parte/No)

¿Cuál es una consideración ética importante que recordaré al compartir videos en el futuro?

- 4. Observación y reflexión:** ¿Qué observé sobre el rendimiento inicial de mi video después de compartirlo? (por ejemplo, visualizaciones inmediatas, comentarios)
 ¿Recibió mi video algún comentario o se compartió? En caso afirmativo, ¿cuál fue la naturaleza de la interacción?
- 5. Aprendizaje general:** ¿Cuál fue la conclusión más importante que saqué al aprender a compartir y realizar un seguimiento de un video en línea?
¿Cómo podría ser útil esta habilidad para futuros proyectos de video participativo?



ACTIVIDAD 5

Grabar para conocernos



OBJETIVOS



- Fortalecer los lazos del grupo a través de la creación conjunta y la reflexión compartida.
- Fomentar la autoexpresión a través del lenguaje cinematográfico y no verbal.
- Fomentar la colaboración exigiendo a los participantes que trabajen con otros en lugar de filmar solos.
- Introducir a los participantes en los fundamentos de la generación de ideas creativas, la narración visual y técnicas sencillas de filmación y edición.

DURACIÓN



Presentación preparatoria: 30 minutos
Generación de ideas: 15 minutos
Búsqueda de un compañero de filmación: 10 minutos
Filmación del video propio: 20 minutos
Grabar el vídeo de otra persona: 20 minutos
Editar el propio vídeo: 25 minutos
Ayudar a editar el video de otra persona: 20 minutos
Compartir y visionado colectivo (si hay tiempo): 20 minutos
Total: 160 minutos

PASOS DE LA ACTIVIDAD 5



Introducción y presentación (20 minutos)

- El facilitador presenta tres técnicas de generación de ideas:
 - Storyboarding (bocetos visuales de momentos clave).
 - S.C.A.M.P.E.R. (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Dar otro uso, Eliminar, Invertir).
 - Lluvia de ideas «¿Qué pasaría si...?» (especulación creativa).
- El facilitador presenta las reglas básicas de filmación: composición de la toma, iluminación, estabilización, e y grabación de sonido con teléfonos o micrófonos.

- Breve resumen de la estructura en tres actos para la narración de historias.

Desarrollo de ideas (5 minutos)

- Los participantes hacen una lluvia de ideas individualmente para crear un vídeo corto (1-5 tomas) que responda a la pregunta: «¿Qué es lo que los demás no ven de mí?».
- La expresión debe evitar el diálogo directo; en su lugar, se debe utilizar lenguaje cinematográfico, movimientos corporales, texto poético o metáforas visuales.

Selección de compañeros (5 minutos)

- Cada participante busca a otra persona para que filme su idea. No se les permite utilizar su propio teléfono.

Grabación del vídeo propio (10 minutos)

- Los participantes dirigen a su compañero de filmación para que grabe su idea en vídeo (de 7 a 20 segundos de duración).

Grabar para otros (10 minutos)

- A continuación, cada participante ayuda a su compañero filmando su idea de vídeo.

Edición del vídeo propio (10 minutos)

- Los participantes editan sus vídeos grabados utilizando aplica-

ciones de edición sencillas o herramientas de edición para teléfonos móviles.

Edición para otros (10 minutos)

- Los participantes ayudan a su compañero a editar su vídeo (fomentando la colaboración y nuevas habilidades).

Compartir y visionado colectivo (10 minutos, si el tiempo lo permite)

- Los participantes suben sus vídeos finales al grupo de WhatsApp del proyecto.
- Si el tiempo lo permite, el grupo ve todos los vídeos juntos para reflexionar sobre la creatividad

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Teléfonos inteligentes con aplicaciones de filmación y edición.

Trípodes, pequeños estabilizadores o soportes manuales (si están disponibles).

Micrófonos con clip opcionales o teléfonos de repuesto para la grabación de audio.

Diapositivas de presentación o folletos sobre generación de ideas, con-

ceptos básicos de filmación y herramientas de edición (el contenido de la presentación puede tomarse y adaptarse de las Directrices metodológicas para acciones participativas).

Grupo de WhatsApp del proyecto para compartir vídeos. Espacio con buena iluminación y diversas opciones de filmación.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 5



Los participantes reflexionan sobre las siguientes preguntas:

Expresión creativa: ¿Encontré una forma significativa de expresar algo invisible sobre mí mismo a través de imágenes, gestos o símbolos?

Colaboración: ¿Cómo de bien he comunicado mi idea a mi compañero de rodaje? ¿Cómo me he sentido al filmar y editar la idea de otra persona?

Aprendizaje técnico: ¿Me siento más seguro con las técnicas básicas de fil-

mación y edición? (Sí/Algo/Todavía no)

Concienciación sobre la inclusión: ¿Cómo influyó el hecho de trabajar sin dispositivos personales (utilizando el teléfono de otra persona) en el sentido de igualdad y trabajo en equipo?

Reflexión: ¿Qué fue lo más sorprendente o inspirador que descubrí sobre mí mismo o sobre los demás a través de esta actividad?

Aplicación futura: ¿Cómo podría utilizar métodos de filmación creativos similares en mi trabajo con jóvenes?



MÓDULO 6

Aprender de la reflexión

OBJETIVOS GENERALES



Para aprender más sobre el discurso del odio y la inteligencia emocional, cómo expresar los propios sentimientos y cómo reaccionar ante el discurso del odio.

RESULTADOS ESPERADOS



Conocimiento

- Los participantes sabrán:
- Qué es el discurso de odio.
- Qué es la inteligencia emocional.
- Como reaccionar ante el discurso de odio.
- Desarrollar el pensamiento crítico y la empatía en la comunicación.

Habilidades

- Cómo expresarse.
- Como escribir relatos cortos.
- Cómo mejorar las habilidades de escucha.
- Reflexionar sobre el poder y el impacto del lenguaje.
- Explorar cómo expresar opiniones de manera responsable y respetuosa.

INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES



Los participantes deben estar preparados para compartir sus propias historias o las de otros sobre el discurso de odio, sugerir ideas para reducir el odio y hacer que haya menos odio.

ESTRUCTURA DEL MÓDULO



- Actividad 1:** Juego de mesa
- Actividad 2:** Reflexión sobre el mundo de las redes sociales
- Actividad 3:** Fotos de evaluación

EVALUACIÓN DEL MÓDULO



Después del juego de mesa y la actividad de caminar y hablar, habrá debates para compartir sobre la participación, plantear preguntas sobre los temas tratados y proponer soluciones para acciones sin odio.

ACTIVIDAD 1

Juego de mesa «Jugar y aprender»



OBJETIVOS



Involucrar a los participantes en el proceso de narración de historias, mejorar los conocimientos sobre el discurso del odio, la libertad de expresión y la inteligencia emocional.

DURACIÓN



Aproximadamente | hora

PASOS DE LA ACTIVIDAD 1



El formador explica las reglas del juego de mesa.

Los participantes se turnan para tirar un dado y avanzar en el tablero según el número que salga. El tablero tiene casillas de 8 colores diferentes, y cada color corresponde a un tipo diferente de tarjeta:

- **Amarillo:** el participante elige una carta amarilla y lee en voz alta al grupo una afirmación o cita relacionada con el discurso del odio en voz alta al grupo.
- **Verde:** El participante roba una carta verde y cuenta una breve historia relacionada con el tema de la tarjeta, no algo personal.
- **Plata:** El participante saca una tarjeta plateada y comparte una historia personal relacionada con el tema de la tarjeta.
- **Azul:** El participante elige una tarjeta azul y hace a uno de los demás jugadores la pregunta escrita en ella.
- **Naranja:** El participante elige una tarjeta naranja y responde a la pregunta escrita en ella.
- **Turquesa:** El participante elige una tarjeta turquesa con una de las competencias de inteligencia emocional y reflexiona sobre ello.
- **Morado:** El participante elige una tarjeta morada, lee la afirmación sobre cómo reaccionar ante el discurso del odio y la comenta.
- **Rojo:** El participante elige una tarjeta roja, lee la afirmación sobre cómo cambiar el discurso de odio y la comenta.



El juego incluye un **tablero**, un dado y juegos de tarjetas de colores con textos, tareas y preguntas.

TARJETAS AMARILLAS

(declaraciones y citas relacionadas con el discurso de odio):

«El discurso de odio no son solo palabras, es un daño que se propaga por toda la sociedad».

«La forma en que hablamos de los demás muestra quiénes somos y qué valoramos».

«Todo el mundo merece sentirse seguro, tanto en Internet como fuera de ella».

«La libertad de expresión conlleva la responsabilidad de respetar a los demás».

«Las palabras pueden ser herramientas poderosas para la inclusión o armas de división».

«Alzarse contra el discurso del odio ayuda a crear una comunidad más segura para todos». «Podemos estar en desacuerdo sin faltar al respeto».

«Piensa antes de publicar: tus palabras pueden herir o sanar».

«El discurso de odio comienza con pequeñas cosas, pero puede conducir a la violencia en el mundo real».

«Respetar las diferencias es el primer paso hacia un diálogo auténtico».

«Se necesita valor para denunciar el odio, pero el silencio permite que crezca».

«La diversidad nos hace más fuertes; el discurso de odio debilita nuestra unidad».

«Cuando utilizas un lenguaje amable, creas un espacio en el que todos tienen cabida».

«Internet nunca olvida: elige palabras de las que puedas estar orgulloso».

«La educación no solo tiene que ver con el conocimiento, sino también con la empatía y el respeto».

TARJETAS VERDES

(temas de historias que contar sobre el discurso del odio y la libertad de expresión):

Hablar claro o guardar silencio

- Una ocasión en la que fuiste testigo de un lenguaje odioso o dañino: ¿Cómo respondiste y qué aprendiste sobre el valor o el silencio?

Palabras en línea, consecuencias reales

- Una experiencia en la que algo dicho en las redes sociales causó conflicto, malentendidos o daño, y cómo se resolvió..

Discurso en el patio del colegio

- Una historia de la escuela en la que las palabras de alguien cruzaron la línea, y cómo los profesores, los amigos o tú lo gestionasteis.

Aprender el respeto a través del diálogo

- Una ocasión en la que estuviste muy en desacuerdo con alguien, pero lograste mantener la conversación respetuosa.

Cuando las palabras duelen

- Un momento personal en el que las palabras de alguien te hicieron sentir excluido, juzgado o inseguro..

Cuando las palabras cura

- Un momento en el que la amabilidad o la disculpa de alguien ayudaron a reparar el daño causado por un discurso odioso o descuidado..

El poder de las publicaciones

- Una publicación, un meme o un comentario que hiciste o viste y que te enseñó lo rápido pueden propagarse las palabras, para bien o para mal.

Libertad frente a responsabilidad

- Una situación en la que se utilizó la libertad de expresión para justificar un comportamiento ofensivo o perjudicial: ¿cómo debemos equilibrar los derechos y el respeto?

El papel del oyente

- Una ocasión en la que escuchaste un discurso de odio y tuviste que decidir si responder o cómo hacerlo.

TARJETAS PLATEADAS

(temas para historias personales):

Cambiar de opinión

- Una historia sobre cómo desaprender un estereotipo o prejuicio después de escuchar la experiencia de otra persona..

Pertenencia y exclusión

- Un momento en el que el lenguaje te hizo sentir (o hizo sentir a otra persona) como un extraño o parte de una comunidad..

Defender una causa en Internet

- Una experiencia en la que tú o alguien que conoces se pronunció en contra el odio o el acoso en los espacios digitales.

Palabras que inspiran paz

- Una cita, un discurso o un mensaje que cambió tu forma de pensar sobre la empatía y la comunicación

Ser testigo del odio en público

- Una historia sobre haber presenciado discursos de odio o discriminación en un espacio público: lo que sentiste y lo que hiciste

Aprender de los errores

- Una ocasión en la que dijiste algo que, sin querer, hirió a alguien, y cómo aprendiste de ello.

Voces que importan

- Cómo alguien a quien admiras (un profesor, un artista, un activista o un compañero) utiliza su voz para promover el respeto y el entendimiento.

Lenguaje e identidad

- Una reflexión personal sobre cómo tu origen, acento o cultura influyen cómo te hablan los demás o cómo hablan de ti.

Esperanza y cambio

- Una historia que muestra que las personas pueden cambiar: cómo la comprensión, la educación o el diálogo redujeron el odio en tu entorno.

TARJETAS AZULES

(las preguntas para los demás participantes):

- ¿Cómo afecta el discurso de odio a las personas, especialmente a las que pertenecen a grupos minoritarios?
- ¿Qué impacto tiene el discurso de odio en la sociedad en su conjunto?
- ¿Puede el discurso de odio conducir a la violencia o la discriminación en el mundo real? Da ejemplos.
- ¿En qué se diferencia el discurso de odio en Internet del discurso de odio en la vida real?
- ¿Qué papel desempeñan los medios de comunicación y las redes sociales en la difusión o la prevención del discurso de odio?
- ¿Cómo pueden responder los jóvenes cuando son testigos de discursos de odio en línea o en persona?
- ¿Cuáles son algunas formas respetuosas de expresar desacuerdo sin recurrir al odio o los insultos?
- ¿Alguna vez has visto a alguien enfrentarse al discurso de odio?
- ¿Qué lo hizo efectivo?
- ¿Qué pueden hacer las escuelas o las comunidades para promover la libertad de expresión y el respeto hacia los demás?

TARJETAS NARANJAS

(las preguntas para el participante que tomó esta tarjeta):

- ¿Prohibir el discurso del odio es una amenaza para la libertad de expresión o una protección de la dignidad humana?
- ¿Cómo podemos proteger tanto el derecho a expresarse libremente como el derecho a sentirse seguro? ¿Qué tipo de mundo creamos cuando utilizamos las palabras para incluir en lugar de excluir?
- ¿Debería haber límites a la libertad de expresión? Si es así, ¿dónde deberíamos trazar la línea?
- ¿Cómo podemos distinguir entre una declaración que es simplemente ofensiva y una que se convierte en discurso de odio?
- ¿Quien debe decidir que se considera discurso de odio: los gobiernos, las comunidades o los individuos?
- ¿Cómo pueden la empatía y la educación ayudar a reducir el discurso de odio?
- ¿Por qué se considera que la libertad de expresión es un derecho humano importante?
- ¿Debería limitarse el discurso de odio por ley?

TARJETAS TURQUESA

(palabras/competencias de la inteligencia emocional):

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| Autoconciencia | Motivación intrínseca |
| Autogestión | Habilidades sociales |
| Autorregulación | Gestión de relaciones |
| Empatía | Motivación de equipos |
| Control de las reacciones | |

TARJETAS MORADAS

(cómo reaccionar ante el discurso de odio):

Mantén la calma

- No respondas con ira o más odio, ya que puede empeorar la situación.
- Respira hondo y piensa antes de actuar.

No te quedes callado

- El silencio puede interpretarse como conformidad.
- Si puedes, habla con calma y claridad para demostrar que el odio no es aceptable.

Utiliza datos y respeta

- Corrige la información errónea con hechos, pero hazlo sin insultar.
- Ejemplo: «Eso no es cierto, esto es lo que he aprendido...».

Apoya al destinatario

- Muestra amabilidad y solidaridad hacia la persona que está siendo atacada.
- Incluso un simple mensaje como «No estás solo» puede marcar una gran diferencia.

Denúncialo o señálalo

- La mayoría de las plataformas de redes sociales, escuelas y comunidades tienen formas de denunciar el discurso de odio.
- Denunciar ayuda a detener los comportamientos dañinos y a proteger a los demás.

Educa, no humilles

- A veces, el discurso de odio proviene de la ignorancia.
- Haga preguntas o comparta experiencias que fomenten la comprensión en lugar de la vergüenza.

Habla sobre ello

- Discute lo que sucedió con amigos, profesores o líderes juveniles.
- Hablar ayuda a procesar las emociones y a encontrar mejores formas de responder la próxima vez.

Sé un modelo a seguir

- Utiliza tu propio discurso para promover el respeto, la empatía y la inclusión.
- Las voces positivas pueden ser más fuertes que las que transmiten odio.

TARJETAS ROJAS

(cómo cambiar el discurso de odio por un discurso sin odio):

Piensa antes de hablar o publicar

Pregúntate: «¿Le diría esto a alguien a la cara?».

Si la respuesta es no, reescríbelo. Haz una pausa antes de pulsar «enviar».

Céntrate en las ideas, no en las identidades

Critica las acciones u opiniones, no a las personas ni a los grupos.

Ejemplo: di «No estoy de acuerdo con esa idea» en lugar de «Las personas como tú están equivocadas».

Reemplaza las etiquetas por la escucha

Evita estereotipos como «todos ellos...» o «la gente como esa...».

Escucha las historias individuales: cada persona tiene su propia experiencia.

Utiliza un lenguaje empático.

Intenta utilizar frases en primera persona: transmiten emoción sin agredir.

Ejemplo: «Me siento incómodo cuando...» en lugar de «Eres repugnante porque...».

Convierte la ira en curiosidad

Cuando te sientas molesto, haz preguntas en lugar de reaccionar con odio.

Ejemplo: «¿Puedes explicarme por qué piensas eso?» abre el diálogo en lugar de cerrarlo.

Reemplaza los insultos con hechos

Utiliza pruebas y ejemplos para explicar tu punto de vista.

La verdad genera credibilidad, el odio la destruye.

Elige el humor respetuoso

Los chistes pueden unir a las personas... o dividir las.

Evita el humor que se centre en la raza, el género o identidad. Ríete con las personas, no de ellas.

Promueva un lenguaje positivo

Utilice palabras que incluyan y unan. Ejemplo: diga «todos», «nuestra comunidad» o «nosotros» en lugar de «nosotros contra ellos».

Sé una voz para el respeto

Cuando veas un discurso de odio, da ejemplo de una mejor forma de comunicarse.

Responde con calma, muestra empatía e inspira a otros a hacer lo mismo.

AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 1



Evaluación personal del aprendizaje (1 = Nada, 5 = Mucho)

Afirmación	1	2	3	4	5
Aprendí sobre el proceso de narración y cómo crear mi propio cuento.					
Participé activamente en el juego.					
Aprendí sobre el discurso del odio.					
Aprendí sobre la inteligencia emocional.					
Escuché con atención y respeto a los demás.					
Mejoré mis habilidades comunicativas.					
Ahora soy más consciente de cómo se puede utilizar un juego de mesa para contar historias en el trabajo con jóvenes.					

Hate-Less Game



ACTIVIDAD 2

Reflexiones sobre el mundo de las redes sociales



OBJETIVOS



Reflexionar sobre el contenido visual de las redes sociales y comprender que no todas las publicaciones deben compartirse con otras personas en las redes sociales.

Desarrollar una actitud responsable y aplicar el pensamiento crítico al recibir y compartir contenido en las redes sociales.

DURACIÓN



Aproximadamente 1 hora, dependiendo del tamaño del grupo.

PASOS DE LA ACTIVIDAD 2



El formador explica las reglas de la actividad y presenta un conjunto de ilustraciones digitales o impresas tomadas de las redes sociales. Cada participante elige 1-2 imágenes/carteles que estaría dispuesto a compartir con sus amigos en Facebook u otra plataforma de redes sociales. Durante la sesión de intercambio en pe-

queños grupos de 4-5 personas o en el grupo completo, los participantes explican por qué eligieron una imagen o un póster en particular. La actividad termina con un debate en grupo sobre el discurso sin odio, los hechos y los sentimientos, la inteligencia emocional, el uso responsable de las redes sociales y la importancia del pensamiento crítico para los jóvenes.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Herramientas de IA generativa. El formador puede tomar imágenes similares de las redes sociales para la actividad (pueden ser opciones digitales o impresas).







AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 2



Comprobación del aprendizaje personal (1 = Nada, 5 = Mucho)

Afirmación	1	2	3	4	5
Aprendí sobre el proceso de narración y cómo crear mi propio cuento					
Participé activamente en el juego.					
Aprendí sobre el discurso del odio.					
Aprendí sobre la inteligencia emocional.					
Escuché con atención y respeto a los demás.					
Mejoré mis habilidades comunicativas.					
Ahora soy más consciente de cómo se puede utilizar un juego de mesa para contar historias en el trabajo con jóvenes.					

ACTIVIDAD 3

Fotos de la evaluación



OBJETIVOS



Permitir a los participantes elegir una foto que muestre cómo se sintieron o qué pensaron después de la actividad.

DURACIÓN



Alrededor de 30 minutos, dependiendo del tamaño del grupo.

PASOS DE LA ACTIVIDAD 3



El formador explica las instrucciones de la actividad. Las fotos se colocan sobre las mesas. Los participantes caminan alrededor, observan las fotos durante 5-7 minutos y seleccionan 1-2 que les resulten más significativas.

A continuación, todos se sientan en círculo para compartir por qué eligieron esas fotos y cómo se relacionan con el proyecto. Esto también brinda la oportunidad de ofrecer recomendaciones y soluciones prácticas.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Conjunto de 30-50 fotos.
Fotos de evaluación (muestras):





AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD 3



Comprobación del aprendizaje personal (1 = Nada, 5 = Mucho)

Afirmación	1	2	3	4	5
Aprendí a reflexionar sobre las actividades del proyecto y a compartir mi historia perso					
Escuché con respeto y aprendí de los demás.					
Ahora entiendo más claramente por qué los sentimientos son importantes cuando hablamos del discurso del odio.					
Me gustan las herramientas visuales para la reflexión.					
Tener una imagen facilita contar una historia.					
Me volví más consciente de mí misma y aprendí más sobre mis propios sentimientos.					
Mejoré mi capacidad para comunicarme con el grupo y comprender cómo se sienten los demás.					

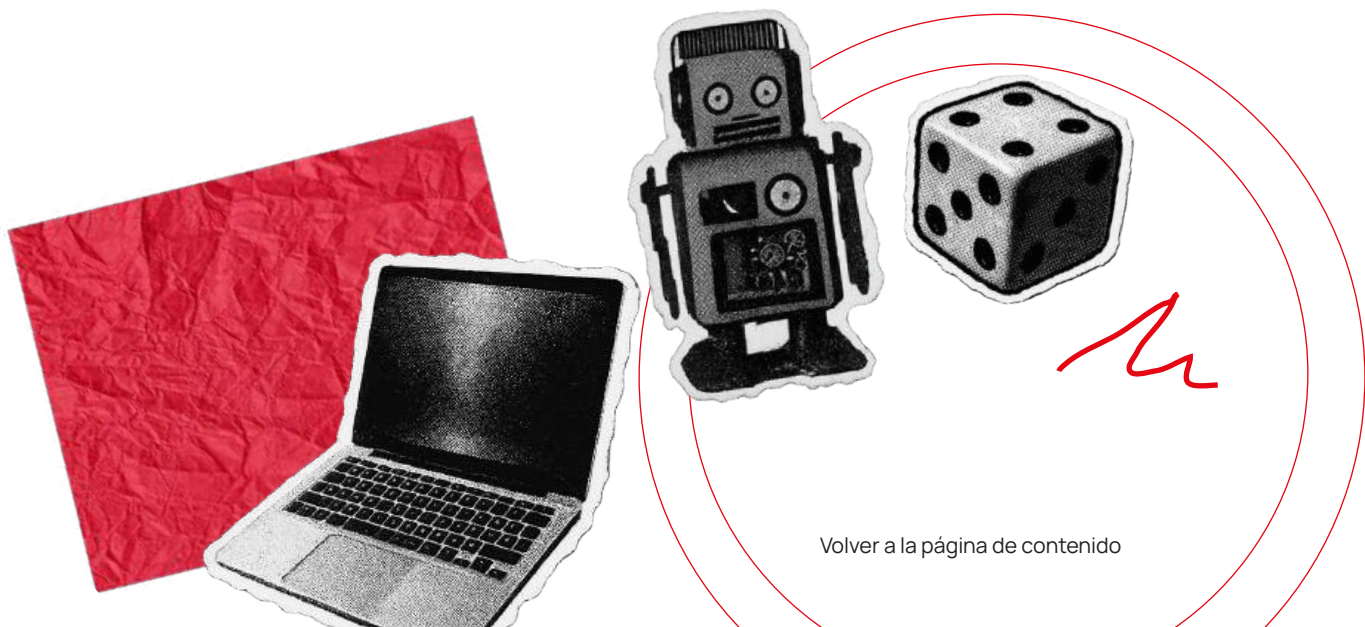
Fuentes recomendadas



- Accem. (2024). INFRA-D II: «Más allá de la denuncia». Investigación cualitativa financiada por el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. Accem
- Arendt & Medernach. (5 de abril de 2023). Nueva legislación: Se duplican las sanciones penales por intención de discriminar.
- Bäumlner, J., Voronin, G. y Kaufhold, M. (2025). Concienciación sobre el odio cibernético: tipos de información y tecnologías relevantes para las fuerzas del orden y la denuncia de delitos cibernéticos tipos de información y tecnologías relevantes para el ámbito de la aplicación de la ley y los centros de denuncia. *i-com*, 24(1), 87-106. <https://doi.org/10.1515/icom-2024-0062>
- Bulger, M. y Davison, P. (2018). Las promesas, los retos y las futuras futuros de la alfabetización mediática. Instituto de Investigación sobre Datos y Sociedad. <https://datasociety.net/library/the-promises-challenges-and-futures-of-media-literacy/>
- Oficina Federal de Investigación Criminal. (2025). Criminalidad en el contexto de la inmigración: panorama federal 2024. https://www.bka.de/SharedDocs/Downloads/DE/Publikationen/JahresberichteUndLagebilder/KriminalitaetIm-KontextVonZuwanderung/KriminalitaetIm-KontextVonZuwanderung_2024.pdf
- Centro de Estudios y Formación sobre Intervenciones Sociales. (2023). Informe Racismo y Discriminación 2023 (RED23).
- Chronicle.lu. (30 de abril de 2025). Re-spect.lu destaca el aumento de la preocupación por la radicalización en su informe anual de 2024.
- Comisionado de los Derechos del Niño. (s. f.). Noticias. Consultado el 2 de enero de 2026, de <https://uncrcpc.org.cy/news>
- Consejo de Europa. (2020). Estrategia del Consejo de Europa para el sector juvenil 2030. <https://rm.coe.int/youth-strategy-2030/16809709f1>
- Consejo de Europa. (2022a). Manual de educación para la ciudadanía digital. Publicaciones del Consejo de Europa.
- Consejo de Europa. (2022b). Recomendación CM/Rec(2022)16 del Comité de Ministros a los Estados miembros sobre la lucha contra el discurso del odio. <https://search.coe.int/cm/?i=0900001680a67955>
- Consejo de Europa. (2023). Informe de la ECRI sobre Chipre (sexto ciclo de seguimiento). Comisión Europea contra el Racismo y la Intolerancia. aaa
- Consejo de Europa. (2025). Semana contra el discurso del odio 2025. <https://www.coe.int/en/web/combating-hate-speech/no-hate-speech-week-20251>
- Consejo de la Unión Europea. (2018). Recomendación sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Delfi AS contra Estonia, n.º 64569/09 (Tribunal Europeo de Derechos Humanos, 2015). <https://hudoc.echr.coe.int/eng/?i=001-1553>
- Centro de Derechos Humanos de Estonia. (2021). Examinar. Participar. Cambiar: Fortalecer la resiliencia y la cohesión social a través de la alfabetización mediática y el compromiso cívico. <https://humanrights.ee/en/events/examine-participate-change-workshop-on-hate-speech-for-young-people/>
- Centro de Derechos Humanos de Estonia. (s. f.). Derechos humanos en Estonia 2023. <https://humanrights.ee/en/topics-main/inimoi-gused-eestis/inimoi-guste-aruanne/>
- Comisión Europea. (2022). Plan de Acción para la Educación Digital (2021-2027): Reiniciar la educación y la formación para la era digital.
- Comisión Europea. (2025a). Nuevo plan de acción contra los delitos de odio y la investigación sobre la inclusión de los migrantes en España.
- Comisión Europea. (2025b). El Código de conducta contra el discurso de odio ilegal en Internet

- Comisión Europea DG HOME. (16 de julio de 2025). Lucha contra los delitos de odio, nuevas medidas de regularización y cambios en la normativa de inmigración en España [Comunicado de prensa]. https://home-affairs.ec.europa.eu/news/tackling-hate-crime-new-regulation-measures-and-changes-immigration-regulation-spain-2025-07-16_en
- Representación de la Comisión Europea en Chipre. (2023). 'La fortaleza de la UE. Código de Conducta reforzado de la UE para la lucha contra el discurso de odio ilegal en línea. https://cyprus.representation.ec.europa.eu/news/no-place-hate-europe-commission-and-high-representative-launch-call-action-unite-against-all-forms-2023-12-06_en
- Parlamento Europeo. (2020). Lucha contra el discurso del odio y los delitos de odio en la UE. Servicio de Investigación del Parlamento Europeo.
- Parlamento Europeo. (2022). Interferencia extranjera en todos los procesos democráticos en la Unión Europea, incluida la desinformación (2020/2268(INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0064_EN.html
- Parlamento Europeo. (2024). Criminalización del discurso de odio y los delitos de odio en determinados países de la UE.
- Unión Europea. (2022). Reglamento (UE) 2022/2065 sobre un mercado único de servicios digitales (Ley de Servicios Digitales). Diario Oficial de la Unión Europea, L 277.
- Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea. (2019a). Integración de los jóvenes refugiados en la UE: buenas prácticas y retos. <https://fra.europa.eu/en/publication/2019/integration-young-refugees-eu-good-practices-and-challenges>
- Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea. (2019b). Ser negro en la UE. Oficina de Publicaciones de la UE.
- Fiscalía General del Estado. (2019). Circular 7/2019, de 14 de mayo, sobre pautas para interpretar los delitos de odio tipificados en el artículo 510 del Código Penal. Boletín Oficial del Estado. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2019-7771
- Friedrich-Ebert-Stiftung. (s. f.). Publicaciones: FES Chipre. Consultado el 2 de enero de 2026, en <https://cyprus.fes.de/publications.html>
- FSM e.V., Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, y Google Zukunftswerkstatt. (2021). Desinformación y discurso de odio: Los medios de comunicación en la escuela (Módulo 4). Los medios de comunicación en la escuela. https://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien-in-die-Schule_Modul_Desinformation_Hate-Speech_gesamt.pdf
- Gilbert, A., y Karam, R. (2021). Tecnología e inclusión: un marco para la participación digital participación digital entre los jóvenes migrantes. Revista de Estudios sobre la Juventud, 24(7), 926-944.
- Goldzycher, J., Röttger, P. y Schneider, G. (2024). Mejora de la recopilación de datos contradictorios mediante el apoyo. Anotadores de puertos: Lecciones de GAHD, un conjunto de datos alemán sobre discurso de odio. Actas de la Conferencia de 2024 de la Sección Norteamericana de la Asociación de Lingüística Computacional: Tecnologías del Lenguaje Humano (Volumen 1: Artículos largos), 4405-4424. <https://doi.org/10.18653/v1/2024.naacl-long.248>
- Hobbs, R. (2017). Crear para aprender: Introducción a la alfabetización digital. Wiley-Blackwell.
- La Moncloa. (5 de febrero de 2025). El Gobierno presenta el informe de 2024 sobre la evolución de los delitos de odio en España. <https://www.lamoncloa.gob.es/lang/en/presidente/inter-venciones/paginas/2025/20250205-digital-rights-observatory-speech.aspx>
- La Moncloa. (18 de julio de 2025). Los delitos e incidentes de odio descendieron un 13,8 % en 2024. <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/interior/paginas/2025/180725-informe-delitos-odio.aspx>
- Leets, L. (2002). Experiencias del discurso de odio: Percepciones y respuestas al antisemitismo y a los prejuicios ancestrales. Revista de Asuntos Sociales, 58(2), 341-361. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00264>
- Légifrance. (2020). Ley n.º 2020-766, de 24 de junio de 2020, destinada a luchar contra los contenidos de odio en Internet (1). <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000042031970>
- Légifrance. (2024). Ley n.º 2024-449, de 21 de mayo de 2024, destinada a garantizar la seguridad y regular el espacio digital (1). <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000051593180>
- Luxembourg Times. (11 de julio de 2025). El fiscal inició una investigación sobre 43 casos de delitos de odio el año pasado. <https://www.luxtimes.lu/luxembourg/prosecutor-launched-investigation-into-43-cases-of-hate-crime-last-year/77212417.html>
- Ministerio de Igualdad. (2022). Recomendaciones para la integración de los refugiados y la lucha contra la discriminación discriminación (Resumen ejecutivo). https://www.Igualdad.gob.es/wpcontent/uploads/Executive_Summary_2022_ING_VIVIENDA.pdf
- Ministerio del Interior. (2024). Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España 2023. Gobierno de España. Ley de aplicación de la red. (2018). Ley para mejorar la aplicación de la ley en las redes sociales. <https://www.gesetze-im-internet.de/netzgd/>

- Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia. (2025). Sistema FARO: Monitorización de la incitación al odio en redes sociales. <https://www.inclusion.gob.es/web/oberaxe/w/el-sistema-faro-clave-contr-el-discurso-de-odio-racista-y-xenofobo-en-redes-sociales>
 - Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia. (2021). Guía metodológica sobre las Comunidades Locales de Aprendizaje (CLAP). Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones.
 - Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos de la OSCE. (2022). Luxemburgo 2022. <https://hatecrime.osce.org/luxembourg>
 - Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos de la OSCE. (2024).
 - Denuncia de delitos de odio: Chipre. <https://hatecrime.osce.org/cyprus>
 - Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos de la OSCE. (s. f.-a). Legislación sobre delitos de odio en España. Consultado el 2 de septiembre de 2025, en <https://hatecrime.osce.org/spain>
 - Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos de la OSCE. (s. f.-b). Denuncia de delitos de odio: Alemania. <https://hatecrime.osce.org/germany>
 - República de Chipre. (2011). La lucha contra el racismo y la xenofobia mediante el derecho penal, Ley 134(I)/2011. La lucha contra ciertas formas y expresiones de racismo y xenofobia mediante el derecho penal, Ley 134(I)/2011. http://www.cy-law.org/nomoi/arith/2011_1_134.pdf
 - República de Chipre. (2015). Modificación de la Ley del Código Penal 87(I)/2015. http://www.cylaw.org/nomoi/arith/2015_1_087.pdf
- Jefatura de Policía de la República de Chipre. (2023). Orden permanente n.º 3/38:
- Procedimientos para identificar y registrar delitos de odio e incidentes de discriminación. Revista de la Seguridad Social. (14 de mayo de 2024). El OBERAXE incorpora la Inteligencia Artificial para combatir el discurso de odio. Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones. <https://revista.seg-social.es/-/el-oberaxe-incorpora-la-inteligencia-artificial-para-combatir-el-discurso-de-odio>
 - Riigikogu. (2015). Constitución de la República de Estonia. <https://www.riigiteat-aja.ee/en/eli/522012015002/consolide>
 - RTL Today. (29 de octubre de 2024). El Centro para la Igualdad de Trato informa de una gran carga de trabajos vacante en la dirección. <https://today.rtl.lu/news/luxembourg/equal-treatment-centre-reports-heavy-case-load-and-leadership-vacancy-2350174>
 - Secretaría de Estado de Migraciones. (19 de marzo de 2025). El Ministerio de Migraciones dobla esfuerzos en la monitorización de discursos de odio con un nuevo sistema que permite identificar más de 2000 en la primera semana. Revista Seguridad Social.
 - Serrano, A., & Teixeira, P. (2019). Innovación en el trabajo con jóvenes: metodologías creativas para la inclusión social. Revista Internacional de Juventud y Adolescencia, 48(10), 1992-2005.
 - ACNUR. (2021). Buscador de datos sobre refugiados. Naciones Unidas para los Refugiados. <https://www.unhcr.org/refugee-statistics/>
 - Wardle, C. y Derakhshan, H. (2017). Desorden de la información: hacia una interdisciplinariedad. Marco interdisciplinario para la investigación y la formulación de políticas. Consejo de Europa. <https://edoc.coe.int/en/media/7495-information-dis-order-toward-an-interdisciplinary-frame-work-for-research-and-policy-making.html>



Socios del proyecto

Haga clic en el enlace para visitar las páginas de los



EUROPEAN YOUTH4MEDIA NETWORK EV
(Germany)



EESTI PEOPLE TO PEOPLE
(Estonia)



MITRA FRANCE
(France)



FORMATION ET SENSIBILISATION DE LUXEMBOURG
(Luxembourg)



EVOLUTIONARY ARCHETYPES CONSULTING SL
(Spain)



WAVES FOUNDATION FOR GLOBAL EDUCATION
(Cyprus)



Diseño: Mitra France

Este conjunto de herramientas está protegido por una licencia [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY-NC 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

