



MANUAL INTRODUCTORIO AGENTES DE CAMBIO DIGITAL (DigiChanAgents)



PAQUETE DE TRABAJO N° 3 - AGENTES DE CAMBIO DIGITAL

Aviso legal: El proyecto DIGIGAP está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a su(s) autor(es) (DSG Consultores) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.

Mensaje de derechos de autor: ©Consortio DigiGap, 2024. Este producto contiene trabajos originales inéditos, salvo indicación contraria. El material previamente publicado y el trabajo de otros se reconocen mediante la cita, el texto o ambas. Se autoriza la reproducción siempre que se cite la fuente.



Co-funded by
the European Union





RESULTADOS PRINCIPALES

Manual Introductorio de Agentes del Cambio Digital (DigiChanAgents). Incluye la estructura de los talleres para la formación de estudiantes.

• **12 talleres de capacitación en habilidades digitales “PREPARADOS, LISTOS, ¡YA!” con alumnos (3 talleres por país).**

• El alumnado aprenderá las competencias digitales necesarias y las pondrá en práctica con sus familias para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y transformarla en conocimiento.

• Los talleres podrán ser implementados por otras escuelas que deseen poner en práctica la metodología generada por el proyecto.



INDICADOR CUALITATIVO Y CUANTITATIVO

Informe del taller práctico (4 informes: un informe por país) Para evaluar la calidad, se completará un cuestionario de evaluación durante la prueba piloto.

Indicador cuantitativo:

Indicadores Cuantitativos (a ser monitoreados por el Comité de Calidad, especialmente por el Coordinador del Proyecto)

- 24 docentes y 120 estudiantes (con al menos 30 estudiantes por país) beneficiarios del WP3.
 - 120 cuestionarios de usuario del WP3 (30 cuestionarios por país).
 - 4 manuales introductorios a los talleres en los diferentes idiomas nacionales.
 - 12 talleres para la formación de estudiantes (30 estudiantes por país).
 - Cada organización escolar elaborará un Informe
-





INTRODUCCIÓN GENERAL

Este manual ha sido diseñado para apoyar a docentes en la orientación de estudiantes de 11 a 15 años para que se conviertan en **Agentes del Cambio Digital (DigiChanAgents)**. El programa se estructura en **ocho talleres de una hora**, cada uno enfocado en el desarrollo de competencias digitales y habilidades pedagógicas que permitan a los estudiantes capacitar a sus padres en áreas digitales esenciales.

Los talleres están pensados para ser **prácticos, interactivos y adaptables**, con actividades que combinan juegos de rol, enseñanza entre pares, tareas creativas y aplicaciones digitales en la vida real. Al finalizar el programa, los estudiantes no solo fortalecerán su propia alfabetización digital, sino que también se convertirán en facilitadores del cambio en sus familias, ayudando a sus padres a cerrar la brecha digital.

La implementación se llevará a cabo en escuelas de **Rumanía, Polonia, España y Grecia**, lo que permitirá el intercambio cultural, la adaptación contextual y la comparación de perspectivas. Cada implementación nacional proporcionará **retroalimentación mediante herramientas de evaluación, lo que garantizará el control de calidad y la transferibilidad** a otras escuelas de toda Europa.

Estructura del taller:

- **Cada país participante (Rumanía, Polonia, España, Grecia) desarrollará 3 talleres, y cada taller constará de 8 sesiones (1 hora cada una).**
- En total, **habrá 12 talleres en 4 países.**
- **Cada país contará con 30 estudiantes (con una ligera flexibilidad para ajustar los números siempre que se respete el total).**
- **Cada país también involucrará a 6 docentes, lo que hará un total de 24 docentes y 120 estudiantes en todo el proyecto.**
- **Los talleres se realizarán entre el 15 de octubre de 2025 y el 30 de noviembre de 2025.**





✓ Recomendaciones para la implementación

1. **Adaptarse al contexto local:** si bien la estructura es común, los ejemplos y las actividades deben utilizar herramientas, aplicaciones y referencias culturales familiares para cada país.
2. **Fomentar la inclusión:** Asegurar que los talleres sean accesibles para todos los estudiantes, independientemente de sus conocimientos digitales previos. La agrupación con capacidades diversas facilita el apoyo entre pares.
3. **Equilibrar la teoría y la práctica:** mantenga las explicaciones breves y dedique más tiempo a actividades prácticas y juegos de roles.
4. **Fomentar la reflexión:** después de cada actividad, asigne unos minutos para que los estudiantes reflexionen sobre lo que funcionó, lo que fue desafiante y cómo abordarán la enseñanza a sus padres.
5. **Monitorear el progreso:** utilice listas de verificación de observación, comentarios de pares y autoevaluaciones simples para realizar un seguimiento del desarrollo de los estudiantes tanto en habilidades digitales como de enseñanza.
6. **Involucrar a las familias:** involucre a los padres gradualmente, comenzando con tareas pequeñas y motivadoras (por ejemplo, enviar un mensaje, hacer un diseño de Canva), antes de pasar a módulos más complejos como seguridad en línea o herramientas de desarrollo personal.
7. **Celebrar los logros:** reconozca el progreso de los estudiantes y de los padres con certificados, presentaciones o pequeñas exhibiciones de proyectos familiares.





Sesión 1 – Brecha generacional y rol del estudiante

Brecha generacional: Padres vs. Estudiantes

Las familias de hoy viven una brecha generacional digital. Los padres crecieron en un mundo con poco o ningún internet, donde la tecnología se limitaba principalmente a la televisión, la radio o quizás los primeros teléfonos móviles. Para muchos, el aprendizaje de las herramientas digitales llegó más tarde en la vida, a menudo como requisito para el trabajo o la comunicación. Su relación con la tecnología suele ser práctica, cautelosa y basada en la necesidad.

Los estudiantes, por otro lado, nacieron rodeados de teléfonos inteligentes, redes sociales y aplicaciones. Para ellos, la tecnología no es algo que "aprender", sino algo que moldea su vida diaria: estudios, amistades, aficiones y entretenimiento. Su experiencia es intuitiva, rápida y lúdica.

Esta diferencia crea dos realidades paralelas:

- Los padres tienen experiencia y sabiduría en la vida, pero pueden sentirse inseguros o abrumados por los constantes cambios digitales.
- Los estudiantes tienen confianza y familiaridad con las herramientas digitales, pero aún están desarrollando paciencia, empatía y habilidades de comunicación para explicarlas.

Objetivo:

 El objetivo de esta sesión es cerrar esa brecha: los estudiantes se convertirán en guías para sus padres, combinando la experiencia de vida de los adultos con la fluidez digital de los jóvenes, creando un viaje compartido de descubrimiento y aprendizaje.

 Objetivo: Comprender las diferencias generacionales digitales y asumir el rol de formador.

Materiales:

Tarjetas de hitos, plantilla de encuesta.





Actividades:

📌 Línea de tiempo viviente (15')

- **Preparación:** El docente prepara tarjetas con hitos tecnológicos (por ejemplo, casete, Walkman, CD, MP3, iPod, Spotify; SMS, Messenger, WhatsApp, TikTok).
- **Actividad:** Los grupos reciben un juego de tarjetas y deben colocarlas en orden cronológico en el suelo o en la pared.
- **Reflexión:** Una vez ordenados, los alumnos marcan con pegatinas verdes las tecnologías que aún existen (aunque transformadas) y con pegatinas rojas las que “desaparecieron”.
- **Discusión:** Cada grupo comparte qué cambios considera más importantes y por qué cree que algunos inventos dejaron de utilizarse.
- **Objetivo oculto:** Los estudiantes se dan cuenta de que sus padres vivieron muchas de estas fases, mientras que ellos nacieron en una parte más avanzada de la línea de tiempo.

📌 Mini-encuesta en casa (10')

- **Plantilla:** Una hoja sencilla con 5 o 6 preguntas como:
 - ¿Sabes qué es una aplicación?
 - ¿Usas redes sociales? ¿Cuáles?
 - ¿Alguna vez has hecho una videollamada?
 - ¿Utiliza banca en línea o compra en línea?
 - ¿Qué dispositivo utilizas más cada día?
- **Instrucciones:** Los estudiantes entrevistan a uno de sus padres en casa, revisan las respuestas y anotan cualquier comentario interesante.
- **Extensión:** De regreso a clase, el docente recoge los resultados en una pizarra o cartel para crear un “mapa digital de las familias”.
- **Objetivo:** Visibilizar la variedad de niveles digitales entre los padres de familia y despertar la curiosidad de los estudiantes sobre lo que pueden enseñar.



📌 Debate guiado (25')

- **Iniciadores de discusión:**
 - ¿Tus padres jugaban videojuegos de niños? ¿Cuáles?
 - ¿Tenían redes sociales cuando eran adolescentes?
 - ¿Cómo se comunicaban con sus amigos (teléfono fijo, cartas, reuniones en persona)?
 - ¿Qué música escuchaban y cómo accedían a ella?
- **Método:** Primero, debates en grupos pequeños (5 a 7 minutos) para que todos puedan participar, luego, una puesta en común de toda la clase.
- **Cierre con DIGIGAP:** El profesor explica que el objetivo del proyecto es conectar ambos mundos: las experiencias de vida de los padres y las habilidades digitales de los estudiantes. Los estudiantes asumen el rol de Agentes de Cambio Digital, responsables de ayudar a sus familias a reducir esta brecha.





Sesión 2 – Diseña tu profesor ideal

Antes de convertirse en Agentes de Cambio Digital, los estudiantes deben comprender que enseñar es una habilidad. Saber usar la tecnología no es suficiente si no pueden explicársela con claridad y paciencia. Los padres suelen sentirse nerviosos, frustrados o incluso avergonzados al aprender herramientas digitales. Si los estudiantes se apresuran, usan palabras complicadas o muestran poca empatía, sus padres podrían desistir.

Esta sesión **ayuda a los estudiantes a comprender que, para guiar con éxito a sus familias, necesitan adoptar ciertas cualidades pedagógicas**: empatía (para comprender cómo se sienten sus padres), paciencia (para repetir con calma y sin juzgar), motivación (para animarlos) y comunicación (para explicar con pasos sencillos y claros). Al practicar estas cualidades, los estudiantes no solo se convierten en mejores ayudantes en casa, sino también en comunicadores más seguros en la escuela y en la vida.



Objetivo:

El objetivo principal de esta sesión no es solo "diseñar un profesor ideal" por diversión, sino ayudar a los estudiantes a reconocer que la enseñanza es una habilidad en sí misma. Ser bueno en el uso de la tecnología no significa automáticamente poder explicársela con claridad a otra persona, especialmente a adultos que pueden sentirse inseguros o frustrados con las herramientas digitales.

👉 Al identificar y practicar cualidades docentes como la empatía, la paciencia, la motivación y la comunicación clara, los estudiantes comienzan a comprender que su rol como Agentes de Cambio Digital va más allá de mostrar "haz clic aquí y haz esto". Se trata de guiar, apoyar y animar a sus padres de manera respetuosa y eficaz.

💡 ¿Por qué enseñar habilidades pedagógicas a los niños?

- **Superar la brecha generacional:**

Los estudiantes, por naturaleza, saben más sobre herramientas digitales que sus padres, pero sin el enfoque adecuado, su enseñanza podría parecer apresurada, prejuiciosa o incluso condescendiente. Las habilidades pedagógicas les ayudan a ir más despacio y adaptarse al ritmo de sus padres.

- **Desarrollar la empatía y la paciencia:**

Muchos adultos se sienten nerviosos o avergonzados cuando tienen dificultades con la tecnología. Los niños que practican la enseñanza con empatía y paciencia crearán un entorno seguro donde sus padres se sientan cómodos al hacer preguntas.

- **Mejorar las habilidades de comunicación:**

Explicar con claridad, evitar la jerga y verificar la comprensión son habilidades para toda la vida. Al practicarlas ahora, los estudiantes no solo apoyan a sus padres, sino que también fortalecen sus propias habilidades académicas y profesionales futuras.

Materiales:

- Papel, marcadores, notas adhesivas.





Actividades:

Retrato del profesor (20')

Calentamiento (5'): Lluvia de ideas

- **Comience con una breve sesión de lluvia de ideas:** “Piensa en el mejor maestro que tuviste: ¿qué lo hizo especial?”
- **Recopile las respuestas en la pizarra** (por ejemplo, amable, divertido, explicado claramente, paciente, solidario, escuchó bien).
- **Resalte cómo estas cualidades van más allá del conocimiento:** tienen que ver con cómo el docente se conecta con los estudiantes.
- **Transición:** «Ahora imagina que eres el profesor de tus padres. ¿Qué tipo de profesor te gustaría ser?»

Tarea principal (15'): Retrato del profesor

- **Cada estudiante crea un “Retrato del docente”, que puede ser:**
 - Dibujo: Una caricatura o imagen simbólica de ellos mismos como profesores.
 - Descripción: Un breve perfil escrito con palabras o frases.
 - Mixto: Una combinación de ambos (dibujo con etiquetas, diagramas o iconos).
- **Animelos a utilizar símbolos y metáforas para representar cualidades:**
 - ❤️ Corazón = Empatía
 - 🕒 Reloj = Paciencia
 - 😊 Sonrisa = Motivación
 - 💬 Bocadillo de diálogo = Buena comunicación
 - 🌱 Planta = Ayudando a los padres a crecer
 - 🛟 Salvavidas = Ofreciendo apoyo cuando los padres tienen dificultades
- Para los estudiantes que tienen menos confianza al dibujar, permítales crear una “nube de palabras” de cualidades o diseñar un “maestro superhéroe” con poderes digitales para ayudar a sus padres.
- Desafío opcional: pídales que le den a su maestro un apodo o un eslogan (por ejemplo, “El entrenador tranquilo”, “El compañero tecnológico”, “Capitán paciencia”).



Conclusión (2–3):

- Un par de voluntarios presentan brevemente sus retratos de profesores.
- El docente resalta la variedad de cualidades y las conecta con el objetivo de la sesión: “Estas son las habilidades que los convertirán no solo en usuarios de tecnología, sino en verdaderos maestros para sus familias”.





Sesión 3 – Paciencia y empatía

Enseñar a los padres no se trata solo de "mostrar dónde conectar". Es un proceso gradual que requiere tiempo, paciencia y empatía. Lo que parece obvio y automático para los estudiantes jóvenes puede resultar nuevo, confuso e intimidante para sus padres. Si los estudiantes se frustran, el aprendizaje se desmorona; pero si aprenden a ponerse en el lugar de sus padres, la enseñanza se convierte en un verdadero puente entre generaciones.

Esta sesión ayuda a los estudiantes a comprender que:

- 🧑‍🎓 La enseñanza es un proceso paso a paso, no algo inmediato.
- 👁️ Lo que para ellos parece obvio puede no serlo para sus padres.
- 🧑 Las técnicas de calma (respirar, hacer pausas, reformular) son clave para manejar la frustración y crear un entorno de aprendizaje positivo.

Objetivo:

Ayudar a los estudiantes a desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar de sus padres y practicar la paciencia mientras les enseñan habilidades digitales.

🎯 Objetivos

1. Aprenda estrategias para manejar la frustración cuando los padres tienen dificultades para comprender las tareas digitales.
2. Practique el uso de técnicas de comunicación tranquilas y de apoyo (respiración, pausas, reformulación, analogías) para crear un entorno de aprendizaje positivo.

🖍️ Materiales:

- Pequeñas tarjetas o notas adhesivas para la "Caja de herramientas de la paciencia".
- Guía de juego de rol para Turtle Steps.
- Frases prescritas para el juego del Teléfono Roto.





Actividades:

Actividad 1 – Pasos de Tortuga (20’)

- **Configuración (3’):** El docente explica: “Hoy enseñarán como tortugas: lentamente, paso a paso, sin prisas”.
- **Tarea (12’):**
 - En parejas, el estudiante A explica cómo crear una cuenta de TikTok paso a paso.
 - El estudiante B desempeña el papel del “padre” que no entiende nada y hace preguntas repetitivas (“¿Dónde hago clic?”, “¿Qué es un correo electrónico?”).
 - Después de 6 minutos, cambian los roles.
- **Reflexión (5’): Pregunta:**
 - “¿Qué fue más difícil: enseñar o ser el padre?”
 - ¿Qué te ayudó a mantener la calma?

Actividad 2 – Teléfono roto (15’)

- **Ronda 1 (7’):** Juego clásico: un estudiante susurra una frase digital (“Para abrir la aplicación, debes introducir tu contraseña”). El último dice lo que ha oído → el mensaje suele estar distorsionado.
- **Ronda 2 (6’):** Se repite el juego, pero esta vez se permite que los estudiantes repitan y confirmen el mensaje. La comunicación mejora.
- **Informe final (2’):** Conectar con la enseñanza de los padres: “Repetir y confirmar es esencial para que tus padres no se pierdan”.

Actividad 3 – Caja de herramientas de la paciencia (25’)

- **Introducción (5’): El docente presenta ejemplos de técnicas de calma:**
 - Respiración 4-4-4 (inhalar 4, retener 4, exhalar 4).
 - Tomando una pausa antes de repetir.
 - Usando analogías (“Una contraseña es como la llave de tu casa”).
 - Parafraseando con palabras más sencillas.
 - Sonriendo y animando al padre.
- **Tarea (15’):** Cada estudiante escribe o dibuja 3 técnicas personales en tarjetas para su propia “Caja de herramientas de la paciencia”.
- **Resumen (5’):** Los voluntarios comparten una técnica y la clase crea un mural colectivo de estrategias.





Sesión 4 – Comunicación clara

Cuando los estudiantes enseñan habilidades digitales a sus padres, no basta con saber los pasos: la forma en que lo explican es igual de importante. 🗣️ Los padres pueden sentirse inseguros, nerviosos o abrumados al aprender tecnología 😞💻, por lo que la comunicación debe ser clara, de apoyo y alentadora ✨.

Esta sesión ayuda a los estudiantes a aprender cómo:

- 🔍 Traducir términos digitales a un lenguaje cotidiano y sencillo.
- 💬 Utiliza frases respetuosas y motivadoras en lugar de desalentadoras.
- 💡 Practique la escucha activa comprobando y confirmando la comprensión.

Al desarrollar estas habilidades, los estudiantes crearán un entorno de aprendizaje seguro 🌈 donde sus padres se sentirán seguros y dispuestos a seguir intentándolo. 💪👨👩

Objetivo:

Fortalecer la capacidad de los estudiantes para comunicar conocimientos digitales de forma sencilla, respetuosa y eficaz. Esto incluye aprender a descomponer ideas complejas en lenguaje cotidiano, adaptar el tono para animar en lugar de desanimar y practicar la escucha activa comprobando la comprensión. Al dominar estas estrategias de comunicación, los estudiantes se convertirán en capacitadores más seguros y crearán un entorno positivo donde sus padres se sientan apoyados, motivados y preparados para aprender.

- Practique la simplificación de términos digitales complejos en lenguaje cotidiano.
- Fortalecer las habilidades de escucha activa verificando la comprensión y ajustando las explicaciones.

🖍️ Materiales:

- Tarjetas de palabras con términos técnicos (para traductor).
- Gráfico de semáforo con notas adhesivas (para ordenar frases).
- Plantillas de listas de verificación impresas (para juegos de rol en trío)





Actividades:

Actividad 1 – Traductor digital (25’)

- **Preparación (5 minutos):** El profesor escribe términos técnicos en la pizarra (enlace, algoritmo, streaming, QR, nube). Pregunte: "¿Cómo se los explicarías a alguien que nunca ha usado internet?"
- **Tarea (15’):** En parejas, el estudiante A explica la palabra como si le hablara a su abuela. El estudiante B evalúa si la explicación es sencilla, clara y respetuosa. Luego intercambian roles.
- **Ejemplos:**
 - **Enlace** → **Es como una puerta que te lleva a otro lugar de Internet.**
 - **Streaming** → **Como ver la televisión, pero a través de internet, sin descargas.**
- **Compartir (5’):** Algunos estudiantes presentan sus mejores analogías a la clase.

Actividad 2 – Semáforo de Comunicación (20’)

- **Introducción (3’):** El docente explica: las palabras y el tono pueden fomentar o desalentar el aprendizaje.
- **Tarea (12’):** Se dan a los estudiantes frases comunes y deben ordenarlas en un "semáforo":
 -  **Verde** = Útil y comprensivo ("¿Quieres que repita más despacio?").
 -  **Amarillo** = Arriesgado / podría hacer que los padres se sientan inseguros ("Es fácil...").
 -  **Rojo** = Desalentador ("Eso es obvio").
- **Ampliación (5’):** **Los estudiantes crean dos nuevas frases verdes que podrían usar en casa.**
- **Objetivo: desarrollar conciencia sobre el lenguaje y el tono.**

Actividad 3 – Lista de verificación de comunicación (15’)

- **Lista de verificación (Mirar – Preguntar – Confirmar – Resumir):**
 - a. Observa la reacción de tus padres (¿confundidos? ¿confiados?).
 - b. Pregunte si necesitan alguna aclaración.
 - c. Confirme que entendieron permitiéndoles repetirlo o intentarlo ellos mismos.
 - d. Resume la idea principal al final.
- **Práctica (10 minutos):** En tríos, uno es el "profesor", otro es el "padre" y otro es el "observador". El observador usa la lista de verificación para comprobar si el "profesor" siguió los cuatro pasos. Luego, los roles se rotan.
- **Informe final (5’):** Analice qué paso fue más fácil, cuál fue el más difícil y por qué.





Sesión 5 – Motivando a las familias

Aprender habilidades digitales no siempre es fácil para los padres. 📱👨👩 Algunos pueden sentirse inseguros, pensar que son "demasiado mayores para aprender" o creer que la tecnología no tiene nada que ver con su vida diaria. Si los niños quieren tener éxito **como Agentes de Cambio Digital**, deben aprender a motivar a sus padres, mostrándoles que las herramientas digitales pueden conectar directamente con sus intereses, aficiones y necesidades de la vida real.

La motivación es el puente entre "No quiero intentarlo" y "Estoy orgulloso de haberlo logrado". Al aprender estrategias para despertar el interés, celebrar el progreso y vincular la tecnología con actividades significativas, los estudiantes ayudarán a sus padres a mantenerse comprometidos y con ganas de seguir aprendiendo. ✨

Objetivo:

Empoderar a los estudiantes para que motiven a sus padres conectando el aprendizaje digital con sus intereses reales y celebrando el progreso.

🎯 Objetivos:

1. Aprenda a identificar los intereses personales de los padres y vincularlos con las tareas digitales.
2. Diseñe desafíos semanales simples que hagan que el aprendizaje sea relevante y divertido.
3. Practique formas de celebrar los pequeños éxitos para mantener el ánimo y la confianza.

Materiales:

- Hoja de trabajo de mapeo de intereses.
- Plantilla de desafío semanal.
- Póster o tablero grande para el medidor de celebraciones (con pegatinas o recortes de emojis)





Actividades:

Actividad 1 – Detectives de Intereses (20’)

- **Configuración (5’):** El docente explica: “La mejor manera de motivar a alguien es conectar el aprendizaje con lo que ya ama”.
- **Tarea (10’):** Los estudiantes completan un breve “mapa de intereses” de sus padres (por ejemplo, deportes, música, cocina, viajes, jardinería).
- **Ampliación (5’):** Para cada interés, los estudiantes hacen una lluvia de ideas sobre una actividad digital que coincida con él.
 - **Ejemplo: A los padres les encanta cocinar → busque recetas en YouTube o Pinterest.**
 - **A los padres les gusta el fútbol → siguen a su equipo favorito en Instagram.**

Actividad 2 – Diseño del reto semanal (25’)

- **Introducción (3’):** El docente explica que los desafíos pequeños y realistas mantienen a los estudiantes interesados.
- **Tarea (17’):** En grupos, los estudiantes diseñan un desafío semanal para los padres, que incluye:
 - Qué hacer (por ejemplo, enviar una nota de voz, crear un recordatorio en el calendario, buscar una receta en línea).
 - Por qué es útil (se relaciona con el pasatiempo o necesidad de sus padres).
 - Cómo celebrar el éxito (una pegatina, un aplauso, una foto familiar, etc.).
- **Compartir (5’):** Los grupos presentan sus desafíos a la clase.

Actividad 3 – Medidor de Celebración (15’)

- **Configuración (3’):** El docente muestra diferentes formas de celebrar el aprendizaje: aplausos, pegatinas, emojis, certificados o incluso un obsequio familiar.
- **Tarea (7’):** Los estudiantes eligen sus métodos de celebración favoritos y los agregan a una tabla de “Medidor de celebración”.
- **Reflexión (5’):** Analice cómo celebrar incluso los pequeños pasos puede mantener a los padres motivados.





Sesión 6 – Teatro Pedagógico

A estas alturas, los estudiantes ya han aprendido sobre empatía, paciencia, motivación y comunicación clara. 🎯 Pero practicar estas cualidades en una situación de enseñanza real es la verdadera prueba. Muchos estudiantes conocen los pasos de una tarea digital, pero al explicarla a otros, pueden ir demasiado rápido, omitir detalles o tener dificultades para responder preguntas.

Esta sesión brinda a los estudiantes un espacio seguro 🤝 para practicar ser maestros frente a sus compañeros, aplicando las habilidades que han estado desarrollando desde la Sesión 1. A través del juego de roles, la retroalimentación y la reflexión, ganarán confianza para dirigir minilecciones digitales con sus familias. 🧑🏫💻

Objetivo:

Brindar a los estudiantes experiencia práctica en la impartición de lecciones digitales cortas, aplicando empatía, paciencia, comunicación y motivación en escenarios de enseñanza reales.

🎯 Objetivos:

1. Practica la explicación de tareas digitales de forma clara y paso a paso.
2. Aplicar las cualidades del docente (paciencia, empatía, motivación, comunicación) en situaciones de juego de roles.
3. Gane confianza a través de la retroalimentación y la reflexión de sus compañeros.

Materiales:

- Hojas de rúbrica de retroalimentación entre pares impresas.
- Temporizador (para controlar rondas de 3×3).
- Cartel o tablero grande para la rúbrica de la clase.
- Marcadores y notas adhesivas para retroalimentación.





Actividades:

Actividad 1 – Juego de rol 3*3 (35’)

- **Configuración (5’):** El docente explica el formato: “Cada ronda tiene 3 minutos para explicar, 3 minutos para preguntas y respuestas, y luego retroalimentación de los compañeros”.
- **Tarea (20 minutos):** En grupos pequeños (3-4 estudiantes), cada estudiante se convierte en el "profesor" una vez. Posibles temas:
 - Cómo tomar y enviar una foto 📷.
 - Cómo buscar una canción en YouTube 🎵.
 - Cómo usar Google Maps para encontrar un lugar 🗺️.
 - Cómo configurar una alarma en el teléfono 🕒.
- **Retroalimentación (10’):** Después de cada mini lección, los compañeros usan una rúbrica simple para brindar retroalimentación constructiva (claridad, paciencia, empatía, adaptación a la audiencia).

Actividad 2 – Reflexión y puesta en común (15’)

- **Reflexión en parejas (7’):** Los estudiantes discutirán:
 - “¿Qué era fácil cuando enseñaba?”
 - “¿Qué fue difícil?”
 - ¿Qué te ayudó a sentirte un buen profesor?
- **Puesta en común en toda la clase (8’):** El docente destaca las fortalezas comunes y las áreas a mejorar.

Actividad 3 – Elaboración de la “Rúbrica del Formador” (10’)

- Como clase, los estudiantes crean conjuntamente un cartel de rúbrica que resume las cualidades más importantes de un buen profesor de DigiChanAgent:
 - Claridad 📄
 - Paciencia 🐢
 - Empatía ❤️
 - Motivación ✨
- **Este cartel permanece en el aula como referencia para futuras sesiones de enseñanza familiar.**





Sesión 7 – Introducción al DigiComBook (Módulos 1 y 2)

Esta sesión marca la entrada oficial al manual de DigiComBook  , que está estructurado en cuatro módulos clave:

1.  **Operaciones digitales básicas**
2.  **Seguridad en línea y protección de datos**
3.  **Redes sociales responsables para uso profesional**
4.  **Herramientas de desarrollo personal**

El objetivo es mostrar a los estudiantes que su rol como Agentes de Cambio Digital va más allá de actividades individuales. Guiarán a sus padres paso a paso a través de estos módulos, haciendo que el aprendizaje digital sea práctico, seguro y empoderador.

Para ilustrar cómo funcionará esto, los estudiantes completarán un ejemplo creativo con Canva . Este ejemplo pertenece al **Módulo 1: Operaciones Digitales Básicas, pero el mismo enfoque se aplicará posteriormente al Módulo 2: Seguridad, donde estudiantes y padres explorarán y practicarán juntos estrategias de protección en línea.**

Objetivo:

Presentar el manual de DigiComBook y sus cuatro módulos, mientras se practica una primera actividad de ejemplo (Canva) del Módulo 1 y se obtiene una vista previa de cómo se aplicará el Módulo 2.

 **Objetivos:**

- Comprenda la estructura y el propósito del DigiComBook.
- Explora una actividad práctica del Módulo 1 (proyecto Canva).
- Obtenga una vista previa del Módulo 2 haciendo una lluvia de ideas sobre una actividad sencilla relacionada con la seguridad para probar con los padres.

Materiales:

- Descripción general del manual de DigiComBook (impreso o proyectado).
- Apéndice 1: Hoja de trabajo de Canva para estudiantes.
- Hoja de trabajo para la planificación de sesiones familiares





Actividades:

■ Actividad 1 – Breve presentación del DigiComBook (10')

- **El profesor presenta el manual y sus cuatro módulos.**
- **La clase debate:** "¿Qué módulo creen que les resultará más útil a sus padres? ¿Por qué?"
- Los estudiantes toman nota que trabajarán paso a paso: hoy Módulo 1, la próxima vez Módulo 2.

🎨 Actividad 2 – Ejemplo de Canva (Módulo 1: Operaciones digitales básicas) (25')

Puedes utilizar el Apéndice 1: Hoja de trabajo de Canva para estudiantes si lo deseas.

- **Configuración (5')**: Demostración rápida de Canva (crear cuenta, elegir plantilla, editar texto/imagen, descargar).
- **Tarea (15')**: Los estudiantes crean un diseño sencillo relacionado con la familia (menú de cumpleaños 🎂, invitación a cenar 🍴, tarjeta de agradecimiento 🙏).
- **Reflexión (5')**: Relaciona la actividad con el Módulo 1 → crear, editar y compartir contenido digital son operaciones básicas que los padres pueden aprender.

🔒 Actividad 3 – Vinculación con el Módulo 2: Seguridad en línea (15')

- El profesor explica que así como Canva es un ejemplo para el Módulo 1, los estudiantes realizarán **actividades prácticas para el Módulo 2.**
- **Lluvia de ideas:** "¿Qué actividades de seguridad digital podrías intentar con tus padres?" Ejemplos:
 - Creando una **contraseña** segura juntos.
 - Aprendiendo a identificar un **correo electrónico sospechoso.**
 - Comprobar la configuración de **privacidad** de una cuenta de **redes sociales.**
- **Los estudiantes eligen una idea que les gustaría practicar con sus padres en casa.**

📅 Actividad 4 – Planificación de la sesión familiar (10')

- Los estudiantes escriben:
 - a. Lo que mostrarán a sus padres del Módulo 1 (Canva).
 - b. ¿Qué pequeña tarea de seguridad intentarán realizar del Módulo 2?
- Este se convierte en su plan de **enseñanza para la próxima sesión familiar.**





Sesión 8 – Introducción al DigiComBook (Módulos 3 y 4)

Después de explorar el Módulo 1 (Operaciones básicas) y el Módulo 2 (Seguridad en línea), esta sesión continúa el viaje de DigiComBook  con:

-  **Módulo 3: Redes Sociales Responsables para Actividades Profesionales**
-  **Módulo 4: Herramientas de Desarrollo Personal**

Las redes sociales ya no son solo para divertirse: pueden ser una herramienta poderosa para comunicarse, promover proyectos familiares o incluso apoyar a pequeñas empresas de forma responsable. Al mismo tiempo, las herramientas digitales pueden ayudar a las familias con el desarrollo personal, la gestión del tiempo, la planificación financiera y los hábitos digitales saludables.

Los estudiantes practicarán actividades que muestren cómo las plataformas digitales se pueden utilizar de manera ética, productiva y para obtener beneficios familiares en la vida real.

Objetivo:

Presentar los módulos 3 y 4 del DigiComBook y brindar a los estudiantes experiencias prácticas en el uso responsable de las redes sociales y herramientas de desarrollo personal.

 Objetivos:

1. Aprenda a crear contenido digital responsable y profesional para redes sociales.
2. Explore herramientas digitales que apoyan el crecimiento personal, la gestión del tiempo y los hábitos digitales saludables.
3. Prepare a los estudiantes para enseñar estas habilidades a sus padres con empatía y claridad.

Materiales:

- Descripción general de DigiComBook de los módulos 3 y 4.
- Canva o herramientas para hacer carteles.
- Hojas de trabajo para “Redes sociales con propósito” y “Mi kit de herramientas digitales”.
- Apéndice 2: Calendario de Google para estudiantes





Actividades:

🌐 **Actividad 1 – Redes Sociales con Propósito (Módulo 3) (25’)**

- **Configuración (5’):** El docente explica: “Las redes sociales pueden ayudar a las familias a conectarse, compartir de forma segura o incluso promover un proyecto o pasatiempo local”.
- **Tarea (15’):** Los estudiantes en parejas diseñan una mini publicación en las redes sociales (un póster, un título o una idea de video) para una actividad familiar (por ejemplo, promocionar una receta familiar, artesanías locales o generar conciencia sobre el uso seguro de Internet).
 - **Utilice herramientas gratuitas (Canva, Google Slides o carteles).**
 - **Debe incluir: un mensaje claro + contenido seguro/ético.**
- **Compartir (5’):** Los grupos presentan sus ideas y discuten qué hace que una publicación sea “responsable”.

🚀 **Actividad 2 – Mi kit de herramientas digitales para el crecimiento (Módulo 4) (25’)**

- **Introducción (5’):** El docente presenta ejemplos de herramientas:
 - 🕒 **Aplicaciones de gestión del tiempo (Google Calendar, recordatorios).**
 - 💰 **Aplicaciones de presupuesto (Mint, Wallet).**
 - 📚 **Plataformas de aprendizaje (Coursera, Duolingo).**

🌿 **Hábitos de bienestar (equilibrio del tiempo frente a la pantalla, descansos).**

- **Tarea (15’):** Los estudiantes eligen una herramienta y crean un plan rápido para enseñársela a sus padres. Ejemplo:
 - “Muéstrale a mamá cómo agregar un recordatorio para las citas con el médico”.
 - “Enséñele a papá cómo realizar un seguimiento de los gastos diarios con una aplicación de presupuesto”.
- **Reflexión (5’): Discusión en clase:** “¿Cuál de estas herramientas sería más útil para tus padres en este momento?”

📝 **Actividad 3 – Plan de Sesión Familiar (10’)**

Los estudiantes elaboran un plan de lección familiar de dos partes:

1. Módulo 3: un ejemplo de redes sociales (por ejemplo, “Muéstrale a mamá cómo publicar de forma segura en Facebook”).
2. Módulo 4: una herramienta de desarrollo personal (por ejemplo, “Configurar un calendario de Google compartido”).

Éste plan servirá de guión de enseñanza para la próxima actividad en casa.





Aviso legal: El proyecto DIGIGAP está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a su(s) autor(es) (DSG Consultores) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.

Mensaje de derechos de autor: ©Consortio DigiGap, 2024. Este producto contiene trabajos originales inéditos, salvo indicación contraria. El material previamente publicado y el trabajo de otros se reconocen mediante la cita, el texto o ambas. Se autoriza la reproducción siempre que se cite la fuente.



Co-funded by
the European Union



APÉNDICE 1: HOJA DE TRABAJO DE CANVA PARA ESTUDIANTES

**Sesión 7 – Introducción al DigiComBook
(Módulos 1 y 2)**

Aviso legal: El proyecto DIGIGAP está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a su(s) autor(es) (DSG Consultores) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.

Mensaje de derechos de autor: ©Consortio DigiGap, 2024. Este producto contiene trabajos originales inéditos, salvo indicación contraria. El material previamente publicado y el trabajo de otros se reconocen mediante la cita, el texto o ambas. Se autoriza la reproducción siempre que se cite la fuente.



**Co-funded by
the European Union**





Descripción general del módulo

¿De qué trata este módulo?

En este módulo, aprenderás habilidades digitales básicas que te ayudarán a apoyar a tus padres, tutores o familiares con las tareas diarias en línea.

A través de actividades divertidas y prácticas, descubrirás:

1. Creación de documentos y diseños

Aprenderás a usar Google Docs para escribir cartas o completar formularios, y Canva para diseñar carteles, invitaciones o folletos. Estas herramientas te serán útiles para proyectos escolares, eventos o incluso solicitudes de empleo en el futuro.



2. Uso del correo electrónico (Gmail)

Descubrirás cómo crear una cuenta de correo electrónico, enviar mensajes, adjuntar archivos o fotos y organizar tu bandeja de entrada. Así, tú y tu familia podréis enviar y recibir información importante de forma rápida y sencilla.



3. Búsqueda inteligente en Internet

Aprenderás a buscar con mayor eficacia, identificar sitios web confiables y guardar información útil. Estas habilidades te ayudarán con tus tareas y también a evitar noticias falsas.



4. Uso de los servicios gubernamentales online

Descubrirás cómo ayudar a tu familia a acceder a sitios web para cosas como:

- reservar citas médicas,
- descarga de certificados escolares,
- solicitar apoyo o beneficios familiares.

¡Con estas habilidades podrás apoyar a tu familia con las necesidades de la vida real en casa!



¿Por qué es importante ayudar a tus padres con las habilidades digitales?

Hoy en día, muchas cosas importantes se hacen en línea: pedir cita médica, hablar con la escuela, rellenar formularios o buscar información. Pero no a todos los adultos les resulta fácil.

¡La buena noticia es que puedes ayudarlos!

Creciste usando teléfonos, computadoras e Internet, así que puedes mostrarle a tu familia paso a paso cómo usar estas herramientas.

Quando ayudas a tus padres o abuelos:

- Les das confianza.
- Ayudas con problemas de la vida real.
- Tu práctica te ayudará a ser paciente y explicar con más claridad.
- ¡Te convertirás en un auténtico profesor digital en casa!



Este curso te enseñará cómo apoyar a tu familia con herramientas digitales a través de actividades divertidas, al mismo tiempo que te ayudará a desarrollar habilidades útiles para la escuela, futuros trabajos y la vida cotidiana.

Actividad: 'Un diseño, dos mentes'

¡Comencemos con algo divertido y útil!

Vamos a explorar **Canva**, una herramienta genial que te permite diseñar todo tipo de cosas: desde invitaciones de cumpleaños hasta carteles o incluso un menú para una cena familiar.

¿Por qué no hacerlo más emocionante? Puedes crear un diseño junto con tus padres; ¡es una forma divertida de aprender y compartir tiempo en equipo!



La versión gratuita de **Canva** te ofrece muchísimas opciones: diferentes plantillas, colores, fuentes e imágenes para que tu proyecto sea único. Si quieres, también puedes añadir elementos especiales como imágenes o ilustraciones premium.



¡Con **Canva**, puedes convertir tus ideas en algo creativo, colorido y listo para compartir!

¿Qué es Canva?

Canva es una herramienta gratuita y sencilla que te permite diseñar casi cualquier cosa: carteles, invitaciones, menús o incluso proyectos escolares.

Puedes arrastrar y soltar formas, iconos, texto o tus propias fotos para crear diseños creativos. Incluye una gran variedad de plantillas, colores e imágenes para que tu trabajo tenga un aspecto profesional sin necesidad de conocimientos especiales.

Para usar **Canva**, solo necesitas registrarte con un correo electrónico o una cuenta de Google o Facebook. Incluso sin registrarte, puedes explorar y probar las herramientas.



¡Una forma **sencilla**, **divertida** y **creativa** de darle vida a tus ideas!

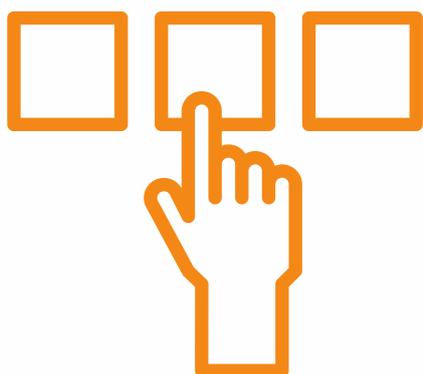
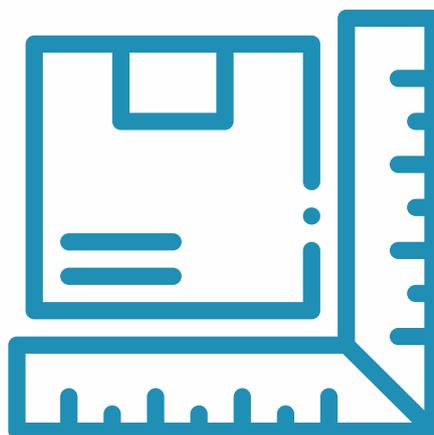




¿Cómo usarlo?

Paso 1: Elige tu talla

Ve a [Canva.com](https://www.canva.com) (o abre la app). Haz clic en "Crear un diseño" y elige el tamaño que quieras. Canva ya te ofrece opciones como publicación de Instagram, póster, folleto o incluso un proyecto escolar.



Paso 2: Elige un fondo

Ahora elige qué irá detrás de tu diseño: un color liso, un estampado o incluso una foto (también puedes subir la tuya).

Paso 3: Agrega algo de texto

Haz clic en "Texto" en el menú de la izquierda y elige el estilo que prefieras. Escribe tu mensaje, cambia la fuente y muévelo. Usa las líneas guía moradas para centrarlo.



Paso 4: Firma tu diseño

¿Quieres personalizarlo? Añade tu nombre, iniciales o incluso un mensaje corto en la parte inferior. Puedes cambiar la fuente y el tamaño para que combine con tu diseño.

NAME :



El proyecto DIGIGAP está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a su(s) autor(es) (DSG Consultores) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.





APÉNDICE 2:

CALENDARIO DE GOOGLE

PARA ESTUDIANTES

**Sesión 8 – Introducción al DigiComBook
(Módulos 3 y 4)**

Aviso legal: El proyecto DIGIGAP está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a su(s) autor(es) (DSG Consultores) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.

Mensaje de derechos de autor: ©Consortio DigiGap, 2024. Este producto contiene trabajos originales inéditos, salvo indicación contraria. El material previamente publicado y el trabajo de otros se reconocen mediante la cita, el texto o ambas. Se autoriza la reproducción siempre que se cite la fuente.



**Co-funded by
the European Union**



Actividad: Mi kit de herramientas digitales

¡Comencemos con algo divertido y útil!

Muchos padres y abuelos aún lo anotan todo en papel o a veces olvidan fechas importantes. Con agendas apretadas, es fácil olvidar citas, plazos o eventos especiales.

Al enseñarles herramientas digitales como **Google Calendar**, puedes ayudar a tu familia a **organizar mejor su tiempo**, **recordar tareas importantes** y **reducir el estrés**. ¡Además, te sentirás orgulloso porque les estás facilitando la vida diaria!

Además, esta es una excelente manera de practicar cómo explicar las cosas con claridad, ser paciente y pensar paso a paso, **habilidades que son útiles no solo en casa, sino también en la escuela y en el futuro.**



¿Qué es Google Calendar?

Google Calendar es un calendario online gratuito que te ayuda a planificar y organizar tu día de forma inteligente y sencilla.

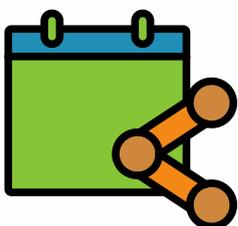
Con **Google Calendar**, puedes:



- Agrega eventos importantes como cumpleaños, fechas límite escolares o planes familiares.



- Establece recordatorios para no olvidar nada, desde citas con el médico hasta fechas límite de tareas.



- Comparte tu calendario con tus familiares para que todos puedan ver lo que viene a continuación.

Funciona en **computadoras**, **tablets** y **teléfonos inteligentes**, por lo que tus padres pueden consultarlo en cualquier momento.

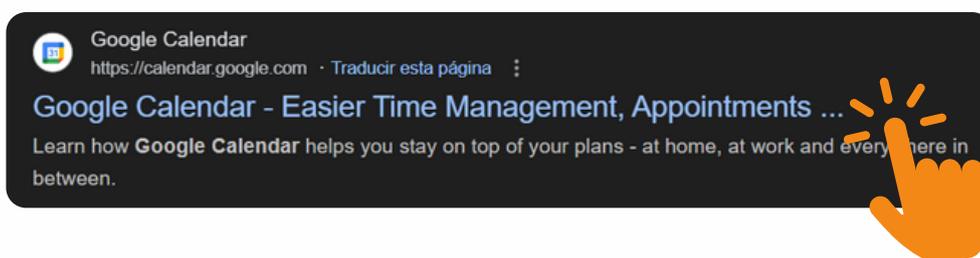




¿Cómo usarlo?

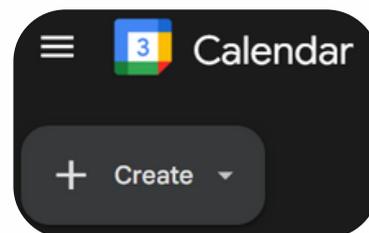
Paso 1: Abre Google Calendar

Visita calendar.google.com o abre la app en tu teléfono o tablet. Inicia sesión con una cuenta de Google.



Paso 2: Agrega un evento

Haz clic en el botón "+ Crear". Escribe el nombre del evento (p. ej., Cita médica). Selecciona la fecha y la hora.



Paso 3: Establece un recordatorio

Añade una notificación para que tus padres reciban una alerta antes del evento. Así, no lo olvidarán.

Paso 4: Comparte el calendario (opcional)

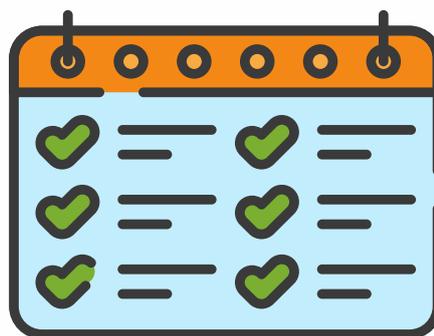
Puedes compartir el calendario con miembros de la familia para que todos puedan ver los mismos eventos.

Presenta Google Calendar a tu familia

Recopila eventos y situaciones útiles

Piensa en momentos en los que Google Calendar podría ayudar a tu familia:

- Citas médicas o chequeos
- Plazos de pago o seguimiento de gastos
- Cumpleaños y eventos familiares
- Tareas escolares para hermanos
- Reuniones de trabajo o eventos importantes



Elige el mejor dispositivo



Decide qué dispositivo será más fácil de utilizar para ellos:

- Ordenador, tablet o móvil.
- Considera su rutina diaria y dónde suelen consultar la información.

Anota el dispositivo y cómo lo mostrarás paso a paso.

Ejecuta tu plan

- Enséñales a agregar eventos y recordatorios.
- Ayúdalos a personalizar colores, notificaciones o nombres de eventos.
- Comprueba que puedan ver y editar eventos por sí mismos.





El proyecto DIGIGAP está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a su(s) autor(es) (DSG Consultores) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.

