

¿Por qué es importante esto?

Muchos padres se sienten inseguros, abrumados o excluidos por los cambios digitales. Sus hijos (que han crecido con los teléfonos inteligentes y las aplicaciones) son el puente perfecto.

DigiChanAgents canaliza esa ventaja natural hacia algo concreto: los alumnos desarrollan tanto las competencias digitales como las habilidades pedagógicas necesarias para guiar a sus familias paso a paso.



Competencias digitales: los alumnos refuerzan sus propias habilidades de lectura y escritura.



Habilidades pedagógicas: Los alumnos aprenden a desarrollar la empatía, la paciencia, la comunicación clara y estrategias de motivación.



Repercusión en la familia: los alumnos se convierten en auténticos guías digitales en casa, lo que refuerza la confianza de ambas generaciones.



El programa DigiChanAgents es una serie de talleres prácticos de DigiGap. Su objetivo es formar a jóvenes (de entre 11 y 15 años) para que se conviertan en educadores digitales seguros de sí mismos en sus propios hogares.

<https://digigap.eu>



Co-funded by
the European Union



Conviértete en un agente del cambio digital

Manual para agentes del cambio digital:
Un programa de DigiGap que forma a alumnos de entre 11 y 15 años para que enseñen competencias digitales a sus propios padres

<https://digigap.eu/digital-change-agents-manual/>

El recorrido por el taller - Parte 1

Building the Skills to Teach



Sesión 1: La brecha generacional y el papel del estudiante

Los alumnos analizan la brecha digital entre generaciones. Una actividad de «línea temporal viva» y una miniencuesta en casa revelan que los padres han vivido un enorme cambio tecnológico y que los alumnos son los guías ideales. Competencias clave: Empatía · Conciencia histórica · Diálogo familiar



Sesión 2: Diseña a tu profesor ideal

No basta con conocer las herramientas digitales: los alumnos también deben saber explicarlas. Los alumnos elaboran un «retrato del profesor» en el que identifican las cualidades de un buen profesor: paciencia, empatía, claridad y motivación. Competencias clave: Autorreflexión · Conciencia pedagógica · Mentalidad comunicativa



Sesión 3: Paciencia y empatía

A través del juego de roles «Turtle Steps» (en el que se enseña a un «padre confundido») y del juego del «teléfono estropeado», los alumnos descubren de primera mano lo difícil que es enseñar con claridad, y cómo la paciencia transforma la experiencia. Habilidades clave: Empatía · Instrucciones paso a paso · Gestión de la frustración



Sesión 3: Comunicación clara

Los alumnos se convierten en «traductores digitales» y explican términos técnicos (algoritmo, código QR, nube) en un lenguaje sencillo y cotidiano. La actividad «Semáforo de la comunicación» ayuda a desarrollar un vocabulario que fomenta una enseñanza respetuosa y motivadora. Habilidades clave: Lenguaje sencillo · Escucha activa · Comunicación solidaria

El recorrido por el taller - Parte 2

La enseñanza en la práctica



Sesión 5: Cómo motivar a las familias

Los alumnos elaboran un «mapa de intereses» de sus padres y diseñan retos digitales semanales personalizados: pequeñas tareas realistas que vinculan la tecnología con las aficiones y la vida cotidiana de sus padres. Competencias clave: Personalización · Estrategias motivacionales · Establecimiento de objetivos



Sesión 6: Teatro pedagógico

Los alumnos ponen en práctica todo lo aprendido en el juego de roles «3×3»: 3 minutos para enseñar una tarea digital, 3 minutos de preguntas y respuestas, y luego comentarios entre compañeros utilizando una rúbrica de evaluación del formador elaborada por la clase. Temas: enviar una foto, Google Maps, YouTube, programar una alarma. Habilidades clave: Presentación · Enseñanza entre compañeros · Comentarios constructivos



Sesión 7: DigiComBook: Módulos 1 y 2

Se presenta a los alumnos el Módulo 1 (Operaciones digitales básicas) mediante una actividad práctica de diseño con Canva, y a continuación se les introduce en el Módulo 2 (Seguridad en línea y protección de datos) a través de ejercicios relacionados con la seguridad. Competencias clave: Creación de contenidos · Concienciación sobre la seguridad en línea · Conocimiento del plan de estudios.



Sesión 8: DigiComBook: Módulos 3 y 4

El programa concluye con el Módulo 3 (Uso responsable de las redes sociales) y el Módulo 4 (Herramientas de desarrollo personal). Los alumnos diseñan una publicación en redes sociales para la familia y crean su propio kit de herramientas digitales para el crecimiento. Competencias clave: Ciudadanía digital responsable · Gestión del tiempo · Desarrollo personal

Para profesores

Qué incluye y cómo empezar

Qué incluye cada taller:

- Plan detallado de la sesión con tiempos y objetivos
- Actividades listas para usar: juegos de rol, hojas de trabajo, preguntas guía
- Herramientas de reflexión para los alumnos: autoevaluaciones y rúbricas entre compañeros
- Recursos del apéndice: guía de Canva, hoja de trabajo de Google Calendar y mucho más

No se requieren conocimientos técnicos especializados en el ámbito digital.

EMPEZAR

El manual de DigiChanAgents está disponible de forma gratuita para los centros educativos de toda Europa.

<https://digigap.eu/digital-change-agents-manual/>