

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Módulo 3

Activismo Digital Juvenil

Verein zur sozialen und beruflichen
INTEGRATION
VSBI e.V.

TUATHA
SOCIAL
ENTERPRISE
INTERNATIONAL

PROBENS
Promoció i Benestar Social

STIMMULI



cesie
the world is only one creature



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



© 2022-2024. Esta obra está bajo una licencia CC BY-NC-SA 4.0.

Introducción



El objetivo de un módulo de activismo digital juvenil es proporcionar a los jóvenes las habilidades y conocimientos que necesitan para utilizar eficazmente las herramientas digitales para el activismo.

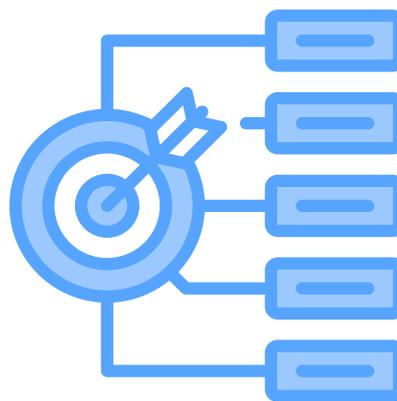
El módulo va a revisar métodos para educar a los participantes en las habilidades digitales necesarias para tener un impacto en los problemas de las comunidades. La estructura del módulo comienza con una parte teórica destinada a mejorar las competencias estratégicas y digitales, proporcionando información sobre las herramientas en línea disponibles, y concluye con dos actividades y un estudio de caso. La primera actividad/lección introduce el concepto de activismo digital juvenil y funciona como herramienta de evaluación para que los participantes valoren sus conocimientos sobre los significados y puntos clave del concepto. La segunda actividad educa a los participantes sobre ejemplos de éxito, un estudio de caso y luego procede al análisis de la idea y la estrategia del ejemplo de éxito. Toda la información sobre el caso práctico se facilita en la última sección, junto con un vídeo de ayuda.



Objetivos

Este módulo tiene por objeto:

- Aumentar la alfabetización digital
- Mejorar la capacidad de planificación estratégica:
- Potenciar el pensamiento crítico.
- Aumentar el compromiso con el activismo



Resultados

Los resultados de este módulo de activismo digital juvenil incluyen:

- **Aumento de la alfabetización digital:** Los jóvenes que completen el módulo deben tener una mejor comprensión de la alfabetización digital y las herramientas digitales disponibles para el activismo. Deberían ser capaces de comunicarse, investigar y navegar eficazmente por el mundo en línea.
- **Mejora de las habilidades de planificación estratégica:** Los jóvenes que completen el módulo deben ser capaces de planificar y ejecutar campañas digitales efectivas para el activismo. Esto incluye habilidades como el establecimiento de objetivos, la creación de una estrategia de medios sociales y el uso de plataformas de recaudación de fondos en línea.
- **Mejora del pensamiento crítico:** Los jóvenes que completen el módulo deben ser capaces de pensar críticamente sobre el uso de herramientas digitales para el activismo. Deben comprender el impacto potencial de sus acciones en línea y fuera de línea y ser capaces de evaluar los riesgos y beneficios de las diferentes estrategias digitales.
- **Mayor compromiso con el activismo:** Los jóvenes que completen el módulo deben estar más comprometidos con el activismo y tener las habilidades y la confianza para utilizar las herramientas digitales para marcar la diferencia en sus comunidades y más allá.



Parte teórica



El activismo digital juvenil se refiere al uso de la tecnología digital por parte de los jóvenes para involucrarse en el activismo, el cambio social y la participación cívica. Esto incluye el uso de herramientas y plataformas digitales como las redes sociales, las aplicaciones móviles y las comunidades en línea para organizar, movilizar y amplificar las voces sobre cuestiones sociales.

En la era tecnológica en la que vivimos hay muchas herramientas en línea disponibles y eficaces que podrían ayudar a los jóvenes agentes de cambio a llevar a cabo con éxito su trabajo. A continuación repasamos algunas de ellas.

- **Plataformas de medios sociales:** Las plataformas de medios sociales como Facebook, Twitter, Instagram y TikTok son herramientas poderosas para el activismo digital juvenil. Estas plataformas permiten a los jóvenes llegar a grandes audiencias, compartir información rápidamente y movilizar a la gente en torno a una causa. Las redes sociales también pueden utilizarse para crear comunidades en línea, amplificar las voces marginadas y cuestionar las narrativas dominantes.
- **Plataformas de crowdfunding:** Las plataformas de crowdfunding como Kickstarter, Indiegogo y GoFundMe permiten a los jóvenes recaudar dinero en línea para una causa o proyecto. El crowdfunding puede ser una forma eficaz de movilizar el apoyo de un gran número de personas y puede utilizarse para financiar eventos, iniciativas sociales y proyectos comunitarios.
- **Plataformas de eventos en línea:** Las plataformas de eventos en línea como Zoom, Google Meet y Microsoft Teams permiten a los jóvenes organizar y celebrar eventos en línea. Estas plataformas pueden utilizarse para celebrar mítines, conferencias y reuniones virtuales, y pueden permitir a los jóvenes conectarse con otras personas de todo el mundo.



- **Herramientas de narración digital:** Los jóvenes pueden utilizar herramientas de narración digital como programas de edición de vídeo, podcasting y diseño gráfico para crear contenidos atractivos que promuevan el cambio social. Estas herramientas pueden ayudar a los jóvenes a contar sus propias historias y compartir sus perspectivas sobre cuestiones sociales, y pueden utilizarse para desafiar las narrativas dominantes y amplificar las voces marginadas.

Aprovechando estas herramientas digitales, los jóvenes pueden tener un impacto en sus comunidades y más allá. Estas herramientas les permiten llegar a un público más amplio, movilizar apoyos y crear contenidos atractivos que promuevan el cambio social y político.



1ª Actividad

Prueba de activismo digital



Versión F2F



Duración: 90 minutos

Visión general y objetivo(s)



El objetivo de la actividad es educar a los jóvenes sobre el activismo digital y su impacto en la sociedad. El concurso pretende inspirar a los jugadores para que se conviertan en agentes de cambio digital en sus propias comunidades.



Método de entrenamiento utilizado:

1. Divida a los jugadores en equipos: Los jugadores pueden dividirse en equipos de 3-4 personas.
2. Explicar las reglas: Explique las reglas del concurso y el sistema de puntuación. Puedes utilizar una presentación de PowerPoint o folletos impresos para explicar las reglas. (Anexo 1) (10 minutos)
3. Comienza el concurso:
4. El cuestionario puede ser una mezcla de preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y preguntas abiertas relacionadas con el activismo digital, como campañas en las redes sociales, recaudación de fondos en línea y narración digital. (20 minutos)
5. Lleva la puntuación: Cada respuesta correcta da puntos al equipo. Al final de la prueba, el equipo con la puntuación más alta gana.
6. Debate sobre las respuestas: Después del concurso, puedes discutir las respuestas correctas y proporcionar más información sobre cada tema. Esta puede ser una oportunidad para compartir historias inspiradoras de activismo digital y discutir el impacto que las campañas digitales pueden tener en la sociedad. (15 minutos)
7. Haz una lluvia de ideas sobre una campaña de activismo digital: En la última parte de la actividad, cada equipo puede hacer una lluvia de ideas sobre una campaña de activismo digital que aborde un problema social que les preocupe. Pueden debatir sobre el público objetivo, los objetivos y las plataformas digitales que utilizarían para promover la campaña. (20 minutos)
8. Presenta las campañas: Cada equipo puede presentar sus ideas de campaña y recabar opiniones.



Co-funded by
the European Union

1ª Actividad

Prueba de activismo digital

Versión F2F



Fuentes

Sitio web oficial del movimiento #MeToo: <https://metoomvmt.org/>
<https://www.kickstarter.com/>

E-Activism: The Rise of Online Citizen Participation, de Steven Clift (2013)

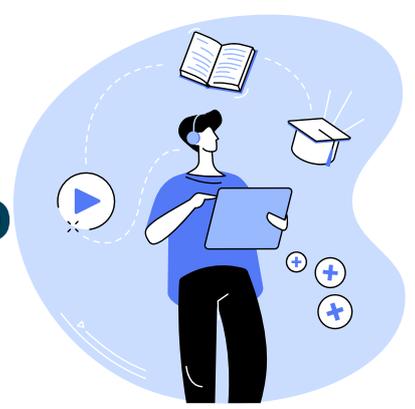


Co-funded by
the European Union

1ª Actividad

Prueba de activismo digital

Versión F2F



Duración: 90 minutos



Visión general y objetivo(s)

El objetivo de la actividad es educar a los jóvenes sobre el activismo digital y su impacto en la sociedad. El concurso pretende inspirar a los jugadores para que se conviertan en agentes de cambio digital en sus propias comunidades.



Método de entrenamiento utilizado:

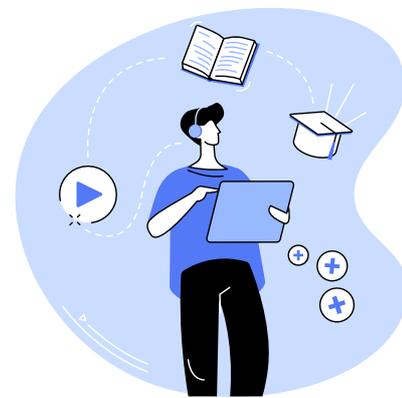
1. Divida a los jugadores en equipos: Los jugadores pueden dividirse en equipos de 3-4 personas.
2. Explicar las reglas: Explique las reglas del concurso y el sistema de puntuación. Puedes utilizar una presentación de PowerPoint o folletos impresos para explicar las reglas. (Anexo 1) (10 minutos)
3. Comienza el concurso:
4. El cuestionario puede ser una mezcla de preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y preguntas abiertas relacionadas con el activismo digital, como campañas en las redes sociales, recaudación de fondos en línea y narración digital. (20 minutos)
5. Lleva la puntuación: Cada respuesta correcta da puntos al equipo. Al final de la prueba, el equipo con la puntuación más alta gana.
6. Debate sobre las respuestas: Después del concurso, puedes discutir las respuestas correctas y proporcionar más información sobre cada tema. Esta puede ser una oportunidad para compartir historias inspiradoras de activismo digital y discutir el impacto que las campañas digitales pueden tener en la sociedad. (15 minutos)
7. Lluvia de ideas para una campaña de activismo digital: En la última parte de la actividad, cada equipo puede proponer una campaña de activismo digital que aborde un problema social que les preocupe. Pueden debatir sobre el público objetivo, los objetivos y las plataformas digitales que utilizarían para promover la campaña. (20 minutos)
8. Presenta las campañas: Cada equipo puede presentar sus ideas de campaña y recibir comentarios del resto del grupo. (15 minutos)



1ª Actividad

Prueba de activismo digital

Versión en línea



Consejos para la implantación en línea

Incrustar en el sitio web: Considere la posibilidad de incrustar el cuestionario directamente en el sitio web o blog de su organización para que los visitantes puedan acceder a él fácilmente.



Fuentes

Sitio web oficial del movimiento #MeToo: <https://metoomvmt.org/>
<https://www.kickstarter.com/>

E-Activism: The Rise of Online Citizen Participation, de Steven Clift (2013).



Co-funded by
the European Union

2ª Actividad

Romper Internet por una Causa



Versión F2F



Duración: 90 minutos



Visión general y objetivo(s)

El objetivo general de la actividad es proporcionar a los participantes un estudio de caso de campañas de activismo digital de éxito y facilitar un debate en torno a las estrategias y los retos a los que se enfrentaron los activistas para lograr sus objetivos. Analizando el estudio de caso, los participantes comprenderán mejor el impacto del activismo digital en los problemas sociales, desarrollarán el pensamiento crítico y la capacidad de análisis, y aplicarán conceptos teóricos a ejemplos del mundo real.

El objetivo de la actividad es mejorar las competencias digitales de los participantes, como la investigación y la comunicación en línea, al tiempo que se refuerza su comprensión del activismo digital y de cómo puede utilizarse eficazmente para crear un cambio social. Además, la actividad pretende fomentar la colaboración y el debate entre los participantes, permitiéndoles compartir sus propias experiencias y aprender unos de otros. Al final de la actividad, los participantes deberán ser capaces de reflexionar sobre lo que han aprendido sobre el activismo digital y cómo pueden aplicar estos aprendizajes a sus propios esfuerzos de activismo.



Resultados del aprendizaje:

- Comprender el impacto del activismo digital en las cuestiones sociales
- Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de análisis
- Aplicar conceptos teóricos a ejemplos del mundo real
- Reforzar las habilidades digitales, como la investigación y la comunicación en línea.



Co-funded by
the European Union

2ª Actividad

Romper Internet por una Causa



Versión F2F



Método de formación utilizado:

1. Proporcionar a los participantes un estudio de caso de una campaña de activismo digital de éxito, como el movimiento Viernes por el Futuro. (Información y vídeo del caso práctico más abajo) (30 minutos)
2. Divida a los participantes en pequeños grupos y pídeles que analicen el estudio de caso, respondiendo a preguntas como las siguientes: (20 minutos)
3. ¿Cuáles eran los objetivos de la campaña?
4. ¿Qué estrategias se utilizaron para alcanzarlos?
5. ¿Qué papel desempeñaron las redes sociales en la campaña?
6. ¿Cuáles fueron los retos a los que se enfrentaron los activistas y cómo los superaron?
7. Haz que cada grupo presente su análisis al resto del grupo y facilita un debate sobre las similitudes y diferencias entre los distintos análisis (20 minutos).
8. Concluye la actividad pidiendo a los participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido sobre el activismo digital y sobre cómo



Material necesario

- Utensilios de escritura (bolígrafos o lápices) y folios A3
- Ordenador portátil y conexión a Internet para la presentación y el vídeo



Fuentes

Fridays for Future: <https://fridaysforfuture.org/about-us/>

Extinction Rebellion: <https://rebellion.global/the-truth/about-us/>

Youth Climate Strike: <https://www.youthclimatestrikeus.org/>

School Strike 4 Climate: <https://www.schoolstrike4climate.com/>



Evaluación

La evaluación en este caso consistirá en que los participantes rellenen la siguiente tabla (Anexo 2), ya sea en pequeños grupos o individualmente, para poder evaluar sus conocimientos y las competencias adquiridas.



2ª Actividad

Romper Internet por una Causa



Versión en línea



Duración: 90 minutos



Visión general y objetivo(s)

El objetivo general de la actividad es proporcionar a los participantes un estudio de caso de campañas de activismo digital de éxito y facilitar un debate en torno a las estrategias y los retos a los que se enfrentaron los activistas para lograr sus objetivos. Analizando el estudio de caso, los participantes comprenderán mejor el impacto del activismo digital en los problemas sociales, desarrollarán el pensamiento crítico y la capacidad de análisis, y aplicarán conceptos teóricos a ejemplos del mundo real.

El objetivo de la actividad es mejorar las competencias digitales de los participantes, como la investigación y la comunicación en línea, al tiempo que se refuerza su comprensión del activismo digital y de cómo puede utilizarse eficazmente para crear un cambio social. Además, la actividad pretende fomentar la colaboración y el debate entre los participantes, permitiéndoles compartir sus propias experiencias y aprender unos de otros. Al final de la actividad, los participantes deberán ser capaces de reflexionar sobre lo que han aprendido sobre el activismo digital y cómo pueden aplicar estos aprendizajes a sus propios esfuerzos de activismo.



Resultados del aprendizaje:

- Comprender el impacto del activismo digital en las cuestiones sociales
- Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de análisis
- Aplicar conceptos teóricos a ejemplos del mundo real
- Reforzar las habilidades digitales, como la investigación y la comunicación en línea.



2ª Actividad

Romper Internet por una Causa

Versión en línea



Método de formación utilizado:

1. Proporcionar a los participantes un estudio de caso de una campaña de activismo digital de éxito, como el movimiento Viernes por el Futuro. (Información y vídeo del caso práctico más abajo) (30 minutos)
2. Divida a los participantes en pequeños grupos y pídale que analicen el estudio de caso, respondiendo a preguntas como las siguientes: (20 minutos)
3. ¿Cuáles eran los objetivos de la campaña?
4. ¿Qué estrategias se utilizaron para alcanzarlos?
5. ¿Qué papel desempeñaron las redes sociales en la campaña?
6. ¿Cuáles fueron los retos a los que se enfrentaron los activistas y cómo los superaron?
7. Haz que cada grupo presente su análisis al resto del grupo y facilita un debate sobre las similitudes y diferencias entre los distintos análisis (20 minutos).
8. Concluye la actividad pidiendo a los participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido sobre el activismo digital y cómo lo han llevado a cabo.



Materiales necesarios

- Utensilios de escritura (bolígrafos o lápices) y folios A3
- Ordenador portátil y conexión a Internet para la presentación y el vídeo



Consejos para la aplicación en línea

- Utiliza elementos visuales: Incorpore imágenes, vídeos o gráficos relevantes para ayudar a ilustrar los puntos clave de su presentación. Esto puede ayudar a mantener el interés de los participantes y mejorar su comprensión del estudio de caso.



2ª Actividad

Romper Internet por una Causa

Versión en línea



Fuentes

Fridays for Future: <https://fridaysforfuture.org/about-us/>

Extinction Rebellion: <https://rebellion.global/the-truth/about-us/>

Youth Climate Strike: <https://www.youthclimatestrikeus.org/>

School Strike 4 Climate: <https://www.schoolstrike4climate.com/>



Evaluación

La evaluación en este caso consistirá en que los participantes rellenen la siguiente tabla (Anexo 2), ya sea en pequeños grupos o individualmente, para poder evaluar sus conocimientos y las competencias adquiridas.



Anexo 1

(Quiz)



1. ¿Cuál es el término utilizado para describir el uso de los medios sociales para promover una causa o campaña?
A) Marketing social B) Activismo social C) Activismo en medios sociales D) Marketing en medios sociales
2. ¿Cuál de las siguientes plataformas en línea puede utilizarse para recaudar fondos para una causa o proyecto?
A) Facebook B) Twitter C) Instagram D) Todas las anteriores
3. ¿Qué término se utiliza para describir el uso de herramientas en línea para contar una historia convincente sobre un problema social?
A) Narración digital B) Marketing en redes sociales C) Defensa en línea D) Recaudación de fondos
4. ¿Cuál de las siguientes es una exitosa campaña de activismo digital centrada en cuestiones medioambientales?
A) Black Lives Matter B) #MeToo C) Fridays for Future D) Ninguna de las anteriores
5. ¿Qué término se utiliza para describir el uso de peticiones en línea para promover una causa o campaña?
A) Defensa digital B) Petición en línea C) E-activismo D) Ninguna de las anteriores
6. ¿Cómo se denomina el uso de las redes sociales para compartir historias y experiencias personales relacionadas con un problema social?
A) Narración digital B) Marketing en redes sociales C) Defensa en línea D) Recaudación de fondos
7. ¿Cuál de las siguientes es una exitosa campaña de activismo digital centrada en cuestiones de justicia social?
A) ALS Ice Bucket Challenge B) Primavera Árabe C) #BlackLivesMatter D) Ninguna de las anteriores
8. ¿Cuál es el término utilizado para describir el uso de plataformas en línea para movilizar a la gente a tomar medidas sobre un problema social?
A) Activismo digital B) Defensa en línea C) E-activismo D) Ninguna de las anteriores





9. ¿Cuál de los siguientes es un ejemplo de plataforma online de éxito para crowdfunding?

A) Kickstarter B) Facebook C) Instagram D) Todas las anteriores

10. ¿Cuál de las siguientes es una exitosa campaña de activismo digital centrada en los derechos de la mujer?

A) #MeToo B) Primavera Árabe C) Viernes por el Futuro D) Ninguna de las anteriores

Respuestas:

1. C) Activismo en Medio Sociales

2. D) Todos los anteriores

3. A) Narración digital

4. C) Fridays for Future

5. C) E-activismo

6. A) Narración digital

7. C) #BlackLivesMatter

8. A) Activismo digital

9. A) Kickstarter

10. A) #MeToo



Co-funded by
the European Union

Anexo 2



campaña de activismo:

