



ASOCIACIÓN  
MUNDIAL DE LAS  
GUÍAS SCOUTS

# PROPUGNACIÓN DE LA GENERACIÓN DIGITAL



# A4GD

## NUESTROS SUPERHÉROES DIGITALES

UN PROGRAMA DE SURF SMART

APTO PARA EDADES: 7+—16+

# CONTENIDO



<b>BIENVENIDA E INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
¡Bienvenidos a Propugnación de la Generación Digital (A4GD):	
Nuestros superhéroes digitales! .....	4
Nuestro objetivo .....	4
Resultados del aprendizaje .....	5
¿Para quién es este paquete? .....	5
<b>¿CÓMO FUNCIONA ESTE RECURSO?</b> .....	<b>6</b>
<b>SESIÓN 1: Ver el cambio</b> .....	<b>6</b>
<b>SESIÓN 2: Planificar el cambio</b> .....	<b>6</b>
<b>SESIÓN 3: Liderar el cambio</b> .....	<b>7</b>
<b>SESIÓN 4: Compartir el cambio</b> .....	<b>7</b>
¿Cómo obtener su parche? .....	7
Viaje de aprendizaje .....	8
<b>¿QUÉ ES LA PROPUGNACIÓN?</b> .....	<b>10</b>
...¿Quiénes son los tomadores de decisiones? .....	10
...¿Cómo pueden contactar a los tomadores de decisiones? .....	11
¿Por qué propugnación? Por varias razones .....	11
Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) .....	12
¿Quiénes pueden ser defensores? .....	12
Superhéroes digitales que están cambiando el mundo .....	13
Ghana .....	13
Uganda .....	13
Madagascar .....	13
Nepal .....	13
<b>GUÍA PARA LOS FACILITADORES</b> .....	<b>14</b>
<b>¿CÓMO ASEGURAR QUE LA INCIDENCIA SEA LIDERADA POR LAS NIÑAS?</b> ...	<b>16</b>
<b>ES HORA DE SER R.E.A.L.</b> .....	<b>17</b>
<b>USANDO LOS ESQUEMAS DE PENSAMIENTO DE LIDERAZGO</b> .....	<b>18</b>
<b>MARCO DE CRECIMIENTO Y APRENDIZAJE (MCA)</b> .....	<b>19</b>
<b>ENCUESTAS PREVIAS</b> .....	<b>20</b>

<b>ESTRUCTURA Y GUÍA DE LAS SESIONES</b> .....	<b>26</b>
<b>RESUMEN GENERAL E INTRODUCCIÓN DE LAS SESIONES</b> .....	<b>31</b>
<b>SESIÓN 1: VER EL CAMBIO</b> .....	<b>32</b>
1. Comprender el problema .....	32
2. El mundo que queremos ver .....	34
3a. Comprender la propugnación: Tomar posición (Los más jóvenes) .....	36
3b. Comprender la propugnación: Teatro Interactivo (Los del Medio y los Mayores) .....	39
4a. Think Tank: La investigación al rescate .....	42
4b. Investiguen su camino hacia el cambio .....	44
<b>SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO</b> .....	<b>46</b>
5. Superhéroes digitales: Defensores de una Internet más segura .....	46
6. El árbol de problemas .....	51
7. Mapeo del poder (Conozcan a los tomadores de decisiones) .....	56
8. Nombre, metas y objetivos del proyecto de propugnación .....	58
<b>SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO</b> .....	<b>64</b>
9a. Comunicación efectiva (Los Más Jóvenes) .....	64
9b. Comunicación efectiva (Los del Medio y Los Mayores) .....	66
10. Todo tipo de propugnación .....	70
11. Es hora de actuar (planificar) .....	74
12. Aventuras en la propugnación .....	77
<b>SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO</b> .....	<b>78</b>
13. Su informe de impacto .....	78
14a. ¡Compartan! (Los Más Jóvenes) .....	81
14b. ¡Compartan! (Los del Medio y Los Mayores) .....	83
15. Creando un cambio sostenible .....	86
<b>GLOSARIO</b> .....	<b>87</b>
<b>ENCUESTAS POSTERIORES</b> .....	<b>88</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>100</b>

# BIENVENIDA E INTRODUCCIÓN

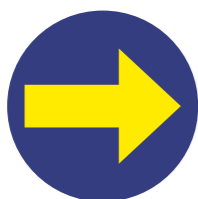
## ¡BIENVENIDOS A PROPUGNACIÓN DE LA GENERACIÓN DIGITAL (A4GD): NUESTROS SUPERHÉROES DIGITALES!

Este recurso fue creado por la **Asociación Mundial de las Guías Scouts (AMGS)** y cuenta con el apoyo de **Norton**. El objetivo de este paquete de actividades es brindarles a ustedes y a su grupo la oportunidad de convertirse en Superhéroes Digitales, aprendiendo las habilidades necesarias para crear y promover un mundo más igualitario en el que todos se sientan seguros y felices, tanto en línea como en la vida real.

Internet está acercando al mundo y a nuestro Movimiento como nunca antes, brindando a las Guías y Guías Scouts las herramientas necesarias para conectarse, compartir y abogar por los temas que los afectan, pero esta interconexión también conlleva nuevos riesgos para los niños y jóvenes en línea. El auge de la desinformación, las noticias falsas, las teorías de conspiración, el ciberacoso y la censura, agravado aún más por la Inteligencia Artificial (IA), ha resultado en una mayor exposición a daños y amenazas en línea. La creciente brecha digital, que agrava las desigualdades en materia de alfabetización digital y acceso a Internet, junto con el riesgo cada vez mayor de violencia de género facilitada por la tecnología, hace que muchas personas no puedan acceder y utilizar internet de forma segura.



**Ahora más que nunca**, es fundamental brindar a los niños y los jóvenes las herramientas necesarias para identificar y abordar estos problemas, desarrollando sus habilidades, conciencia y confianza para interactuar con los tomadores de decisiones pertinentes, creando así un espacio digital más seguro e igualitario para todos.



### NUESTRO OBJETIVO:

Capacitar a una generación de niños y jóvenes para liderar el cambio, alzar sus voces y tomar acciones para crear una internet más segura e inclusiva para todos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Queremos apoyar y animarlos a ustedes como Líderes y a los jóvenes de su grupo a convertirse en ciudadanos digitales empoderados, en línea con nuestro marco de Crecimiento y Aprendizaje (GAL por sus siglas en inglés).

Al finalizar este paquete, esperamos que cada Guía y Guía Scout pueda decir con orgullo:

### Ahora puedo

- Identificar a los principales tomadores de decisiones en mi comunidad y más allá, entendiendo cómo interactuar con ellos a través de una comunicación eficaz.
- Utilizar con confianza la propugación política como herramienta para combatir las desigualdades digitales y promover el acceso y la inclusión para todos.
- Diseñar y liderar proyectos de propugación política que tengan como objetivo influir en las políticas, las leyes y las actitudes sociales relacionadas con la seguridad en internet.
- Desarrollar mis habilidades para monitorear y evaluar el impacto de mi proyecto de propugación, aprendiendo qué funciona y qué se puede hacer para mejorarlo.
- Contribuir a la creación de comunidades más seguras e inclusivas, tanto en línea como en la vida real.

El programa de educación no formal de Surf Smart se ha desarrollado en colaboración con Norton y ha llegado a más de **850,000 jóvenes en cinco continentes**. El **84,5 % de las niñas** se sienten más seguras a la hora de utilizar la internet de forma segura para actuar y generar un cambio social. Pueden escuchar los testimonios de los jóvenes que han completado el programa aquí: [Surf Smart 2.0](#).



«Cuando suficientes personas se unen, el cambio llega y podemos lograr casi cualquier cosa. Así que, en lugar de buscar esperanza, comencemos a crearla.»

Greta Thunberg

## ¿PARA QUIÉN ES ESTE PAQUETE?

Este paquete es adecuado para facilitadores y líderes de grupos de Guías y Guías Scouts mayores de 7 años que hayan completado el programa de Surf Smart y deseen llevar a cabo un proyecto de propugación relacionado con la seguridad en línea y la inclusión digital.

Este paquete está dividido en tres rangos de edad sugeridos que ofrecen orientación adicional y actividades opcionales; estos son:

- ★ **Los Más Jóvenes (7-10 años):**  
*Actividades sencillas centradas en aprender los pasos clave necesarios para abogar por el cambio.*
- ★ **Los del Medio (11-15 años):**  
*Actividades que profundizan en estos temas.*
- ★ **Los Mayores (16 años en adelante):**  
*Actividades que se centran en generar cambios sistémicos y abordar temas más complejos*

### Les recomendamos

- consultar la edad indicada en cada actividad para asegurarse de que sea adecuada para su grupo. Estas edades son solo orientativas, y les animamos a utilizarlas como guía y a seleccionar las actividades más relevantes para su grupo.

# ¿CÓMO FUNCIONA ESTE RECURSO?

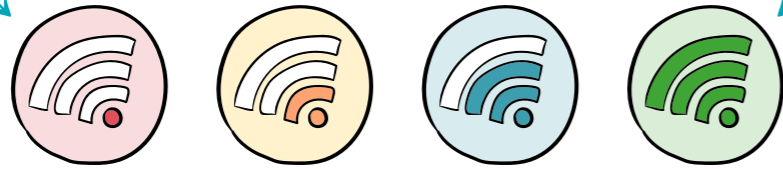
Completen las cuatro sesiones de *Superhéroes Digitales* (cada una dura aproximadamente 1 hora y 30 minutos) para planificar un proyecto de propugnación de Surf Smart. Pueden seguir su progreso de aprendizaje a través de los iconos de Wi-Fi vinculados a cada sección del programa para ayudar a guiar a su grupo a lo largo del mismo.

Durante las sesiones adquirirán las habilidades y el conocimiento necesarios para planificar un proyecto de propugnación eficaz y significativo.

El objetivo es desarrollar su proyecto de incidencia para que se sientan en su mejor momento y su mensaje de cambio tenga el mayor impacto posible.

Para cada actividad, existe la opción de «Háganla en línea». Se trata de una adaptación sugerida para quienes vayan a completar el paquete de actividades en un foro en línea; no es necesario utilizarla si se realizan las actividades en persona.

Pueden seguir su progreso de aprendizaje a través de los iconos de Wi-Fi (which represent key themes in each activity).



## SESIÓN 1: VER EL CAMBIO

1. Comprender y seleccionar un problema específico que deseen abordar.
2. Imaginar un mundo en el que todo el mundo se sienta seguro y feliz al usar Internet.
3. Comprender qué es la propugnación y cómo pueden utilizarla.
4. Aprender a investigar de forma eficaz.



## SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

5. Conoce las historias de otros defensores digitales.
6. Analizar su problema específico con más detalle.
7. Identificar a los tomadores de decisiones clave
8. Establecer objetivos y metas clave



## SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO

9. Desarrollar habilidades de comunicación efectiva
10. Aprender sobre los diferentes tipos de propugnación
11. Elaborar un plan de acción
12. Ejecutar su proyecto de propugnación



## SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO

13. Evaluar y analizar su proyecto
14. Compartir el trabajo que realizaron como parte de su proyecto de propugnación.
15. Explorar los pasos a seguir



## ¿CÓMO OBTENER SU PARCHE?

Cuando hayan completado las cuatro sesiones y finalizado su proyecto, habrán obtenido su parche de propugnación del programa de Surf Smart.



### PARA SOLICITAR SU PARCHE, PÓNGANSE EN CONTACTO CON:

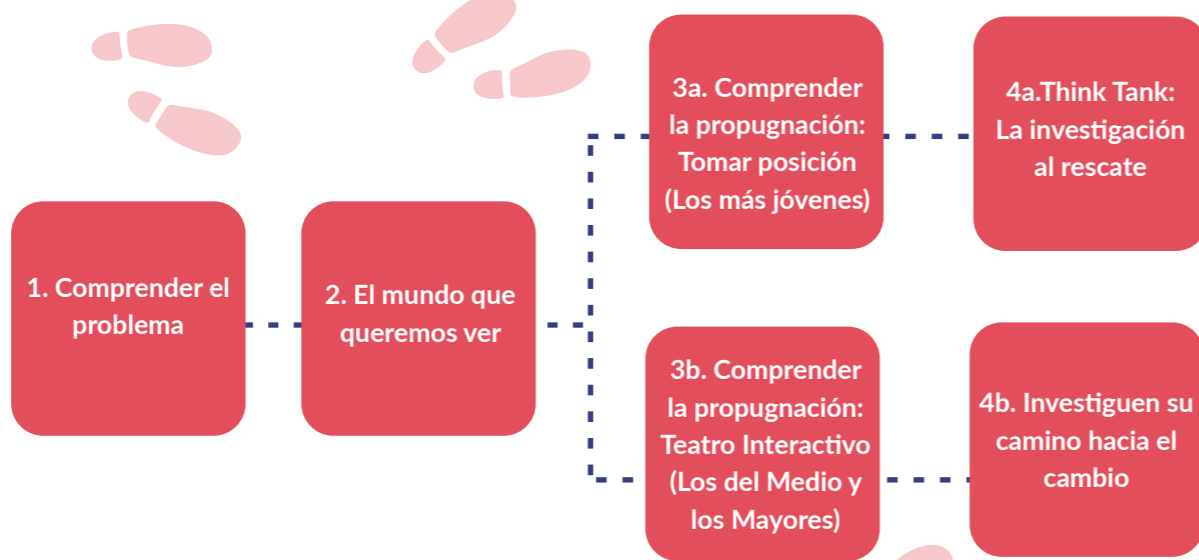
- Su unidad local / la Sede Nacional de su Organización
- [Equipo global de Surf Smart](#)
- [Tienda en línea de la AMGS](#)

# VIAJE DE APRENDIZAJE

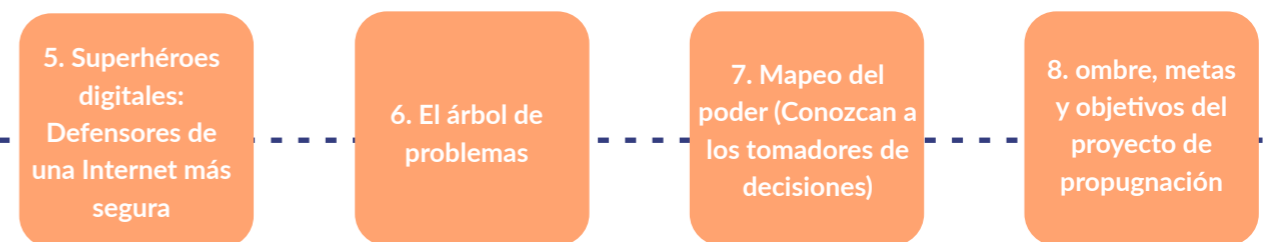
A continuación, se muestra una visualización del proceso de aprendizaje que ustedes y su grupo seguirán al completar este recurso. Pueden consultar este mapa para comprender el proceso de aprendizaje con mayor detalle:



## SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



## SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO



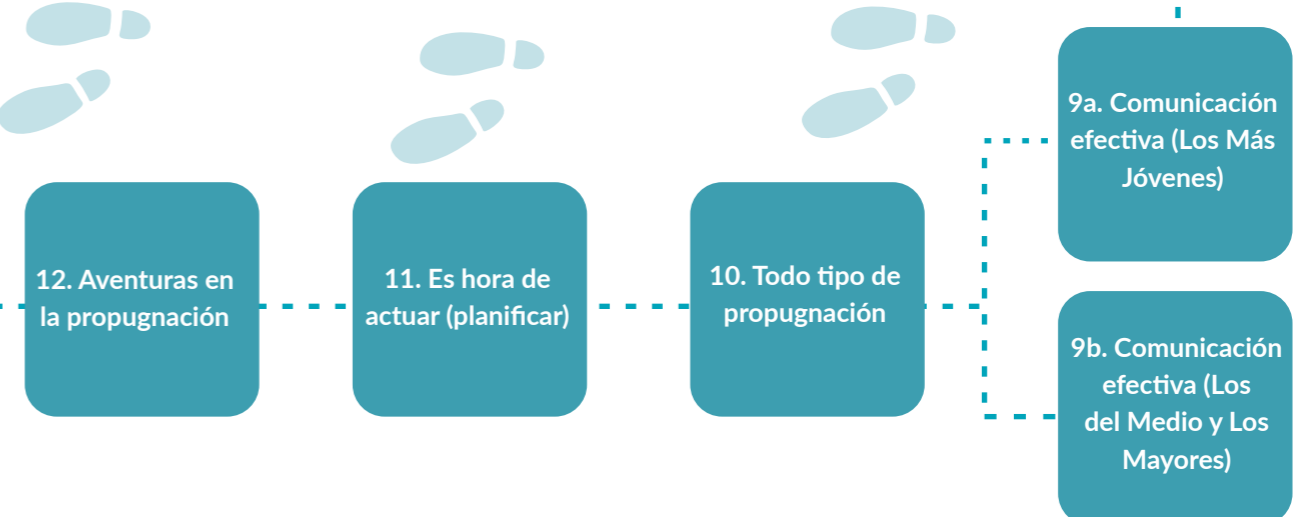
## SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO



¡HAS COMPLETADO EL RECURSO!



## SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO



# ¿QUÉ ES LA PROPUGNACIÓN?

La AMGS define la propugnación como la capacidad de influir en las personas para que tomen decisiones que mejoren nuestras vidas y las de los demás. En el programa de Surf Smart, estas personas se denominan tomadores de decisiones, ya que tienen control o poder sobre las decisiones en nuestras vidas.

La AMGS también cree que la propugnación consiste en generar un cambio sistémico. Esto significa abordar las causas fundamentales de los problemas sociales. Al abogar por el cambio en el mundo digital, estamos abordando las causas subyacentes de los riesgos asociados a los espacios digitales y las desigualdades existentes. Por eso, las actividades para los mayores de 16 años se adaptan para centrarse en generar este cambio sistémico.

Es importante reconocer la clara diferencia entre la propugnación y la sensibilización, de modo que sus acciones se centren en la propugnación.

La propugnación tiene como objetivo movilizar la acción colectiva, promoviendo cambios en las políticas, las prácticas o la legislación. Siempre se dirige a los tomadores de decisiones que ocupan puestos de poder

La sensibilización tiene como objetivo cambiar el conocimiento y el comportamiento a nivel individual.



## ...¿QUIÉNES SON LOS TOMADORES DE DECISIONES?

Para los grupos más jóvenes, los tomadores de decisiones a los que se dirigirán cuando aboguen por el cambio serán aquellos de su círculo más cercano (por ejemplo, padres, maestros, directores de escuela o líderes comunitarios). En cambio, para los grupos del medio y los mayores, los tomadores de decisiones en los que se centrarán sus iniciativas de propugnación serán aquellos de su círculo más amplio (por ejemplo, padres, directores de escuela, líderes comunitarios, periodistas, directores ejecutivos de empresas, alcaldes o políticos).

Su labor de propugnación, por pequeña o grande que sea, puede tener un gran impacto. Incluso el simple hecho de poder hablar con los tomadores de decisiones clave sobre su problema y compartir el impacto que ha tenido en su comunidad genera un efecto dominó. ¡Deberían sentirse orgullosos de sí mismos, incluso por los pequeños cambios!

## ...¿CÓMO PUEDEN CONTACTAR A LOS TOMADORES DE DECISIONES?

Hay muchas maneras de hacerlo. A continuación, les mostramos algunos ejemplos de cómo pueden interactuar con los principales tomadores de decisiones como parte de su labor de propugnación:

- ✧ Escribir una carta o un correo electrónico a su representante político local instándole a ampliar el acceso a la alfabetización digital y la formación en habilidades digitales para los jóvenes.
- ✧ Organizar una reunión con el director de su escuela para pedirle que enseñe a los alumnos sobre alfabetización digital y prácticas seguras en línea.
- ✧ Enviar un mensaje o hablar con el líder de su comunidad para pedirle que implemente políticas sobre seguridad en línea

A veces, al ponerse en contacto con los tomadores de decisiones, puede llevar un tiempo abrirse camino y conectar con las personas que tienen el poder de generar cambios. Es importante identificar a la persona clave con poder de decisión, investigar la estructura organizacional para asegurarse de conocer a las personas adecuadas con las que se deben poner en contacto para abordar el problema en cuestión. Pueden ponerse en contacto con los tomadores de decisiones directamente o a través de un intermediario (normalmente un asistente o asociado), y luego solicitar una reunión (presencial, en línea o por teléfono).

“Alzo mi voz, no para gritar, sino para que aquellos que no tienen voz puedan ser escuchados”  
Malala Yousafzai.

## ¿POR QUÉ PROPUGNACIÓN? POR VARIAS RAZONES.

- Como jóvenes, **tienen derecho** a participar en las decisiones que afectan sus vidas.
- La propugnación les brinda la oportunidad de ser parte de algo grande y contribuir a un mundo mejor. Como miembros de la sociedad, todos tenemos el poder y el derecho de influir en las decisiones que nos afectan. La propugnación puede surgir de pequeños comienzos. Incluso si empezamos con una idea sencilla, los resultados de sus acciones locales pueden generar cambios inimaginables para su comunidad y el resto del mundo.

Debemos trabajar juntos para garantizar que la propugnación sea inclusiva e interseccional. Es fundamental que las voces de las comunidades marginadas estén representadas en las conversaciones sobre seguridad en línea. Estas voces a menudo han sido excluidas, y eso debe cambiar. Esto implica escuchar, amplificar y apoyar a quienes se ven más afectados, para que las soluciones que desarrollemos realmente representen y beneficien a todas las personas.

Pueden pensar en la propugnación como añadir un vaso de agua a un balde. Si solo son ustedes haciéndolo, puede que les lleve mucho tiempo. Sin embargo, hay personas en todo el mundo que trabajan para crear un mundo mejor, y al añadir su vaso de agua al mismo balde, este se llenará rápidamente, lo que representa la importancia de que todos trabajemos juntos para impulsar un cambio colectivo. Una excelente manera de abogar por el cambio es vincular sus acciones con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Los gobiernos tienen el deber de crear y mantener un internet seguro para todas las personas, y integrar los ODS en su labor de incidencia puede ser una forma poderosa de impulsar el cambio. Pueden obtener más información al respecto a continuación.

A través de la propugnación pueden influir en los tomadores de decisiones para crear un mundo más equitativo. Es una manera poderosa de generar un cambio positivo en su vida y en la de los demás.

## LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)



Estos son una serie de compromisos asumidos por los gobiernos de 193 países. Estos objetivos son las acciones necesarias para garantizar un futuro saludable y próspero para el planeta y todos sus habitantes. Pueden encontrar más información [aquí](#).

Hay 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible que estas naciones acordaron alcanzar entre 2015 y 2030.

Estos objetivos son las metas que debemos lograr para garantizar un futuro sostenible para el planeta y todo lo que hay en él. Como Superhéroes Digitales, nos centramos en los **ODS 4 (Educación de Calidad), 5 (Igualdad de Género), 9 (Industria, Innovación e Infraestructura), 10 (Reducción de las Desigualdades), 16 (Paz, Justicia e Instituciones Sólidas) y 17 (Fortalecimiento de las Alianzas Mundiales para el Desarrollo Sostenible)**.

Alcanzar estos objetivos no es tarea de un solo país ni de una sola organización, sino responsabilidad de todos y cada uno de nosotros. Se han logrado avances, pero aún queda mucho por hacer, ¡y ahí es donde entran ustedes!

En la AMGS, entendemos que existen tres caminos hacia el cambio social: acción comunitaria, propugnación y emprendimiento social. Todas estas vías implican la creación de un proyecto que mejore su comunidad, la sociedad o el mundo en general. Pueden obtener más información al respecto a través de la caja de herramientas «[Sé el Cambio 2030](#)» para saber cómo su proyecto de propugnación puede centrarse específicamente en el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.



“Ya no acepto las cosas que no puedo cambiar. Estoy cambiando las cosas que no puedo aceptar”  
Angela Davis

## ¿QUIÉNES PUEDEN SER DEFENSORES?

Cualquier persona puede convertirse en un/una defensor/a. Independientemente de la edad, todos tenemos cosas importantes que decir e ideas útiles sobre cómo podemos mejorar el mundo. Es muy recomendable completar el programa de [Surf Smart 2.0](#) antes de comenzar las sesiones de Superhéroe Digital, para que comprendan mejor cómo mantenerse seguros en línea y crear un mundo digital más feliz y saludable.

## SUPERHÉROES DIGITALES QUE ESTÁN CAMBIANDO EL MUNDO

Muchas Guías y Guías Scouts de todo el mundo ya han implementado proyectos para promover espacios en línea seguros, inclusivos y que empoderen a las personas. Es importante destacar que los resultados de estas iniciativas de propugnación tardan en manifestarse (a veces años, o incluso décadas), pero incluso los pequeños ajustes pueden generar cambios.



A continuación, se muestran algunos ejemplos de proyectos que se han llevado a cabo como parte del programa de Surf Smart, y esperamos que les sirva de inspiración mostrarles algunas de las cosas increíbles que pueden hacer para abogar por el cambio:



### GHANA

Como parte de su campaña «**No es guay, no es gracioso**», las Guías de Ghana se reunieron con diversos tomadores de decisiones, entre ellos el director de una escuela de secundaria y funcionarios de la Unidad Nacional de Delitos Cibernéticos. Abogaron por programas integrales de sensibilización que protejan a los jóvenes de los riesgos y las prácticas nocivas en línea. Estas conversaciones contribuyeron a impulsar la introducción de manuales escolares sobre un comportamiento más seguro en internet y regulaciones más estrictas para quienes causan daño a otros en línea.



### MADAGASCAR

Las Guías de Fanilon'i Madagasikara les solicitaron al **Ministerio de Comunicaciones y al Ministerio de Juventud** que dieran prioridad a la alfabetización digital a través de la instalación de laboratorios de informática en las escuelas, garantizando así un acceso equitativo a la tecnología digital.



### UGANDA

Las Guías de Uganda representaron con orgullo a la AMGS en la Conferencia de la Sociedad Civil de las Naciones Unidas (UNCSC), en la que instaron a los gobiernos y a la sociedad civil a fomentar la participación de los jóvenes en la seguridad en internet a través de un diálogo intergeneracional significativo.



### NEPAL

Los defensores de los Scouts de Nepal organizaron mesas redondas con autoridades de la **Policía de Nepal (Unidad Cibernética)**, periodistas y representantes de los Scouts de Nepal, y solicitaron soluciones prácticas para combatir la desinformación y las noticias falsas a través de una alfabetización mediática e informacional adecuada. Su impacto llamó la atención de importantes medios tecnológicos, como el marco de las TIC, lo que impulsó a los Scouts de Nepal a comprometerse a nivel nacional a integrar formalmente la sensibilización sobre la seguridad en internet en su plan de estudios oficial.

Tendrán la oportunidad de aprender aún más sobre estos increíbles Superhéroes Digitales y sus proyectos de propugnación en la Sesión 2, Actividad 5!

## GUÍA PARA LOS FACILITADORES

### Animamos a los líderes a:

- ✓ **Elegir** las actividades de forma colaborativa con los participantes.
- ✓ **Trabajar** en grupos pequeños cuando sea apropiado.
- ✓ **Incluir** tiempo para la reflexión durante y después de las actividades.
- ✓ **Apoyar** a los miembros del grupo para que lideren la planificación y facilitación de las sesiones.
- ✓ **Adaptar** las actividades para satisfacer las necesidades e intereses únicos de su grupo.



Pedimos a los líderes que creen de forma intencionada espacios valientes y atractivos, centrados en la juventud. Son lugares donde los participantes se sienten lo suficientemente seguros como para asumir riesgos, probar cosas nuevas y expresar sus opiniones.

### Un espacio valiente es:

- 😊 **Inclusivo** – todos pueden participar de manera significativa y se sienten parte de la comunidad.
- 😊 **Empoderador** – todos se sienten seguros de ser ellos mismos.
- 😊 **Un entorno seguro** – todos son respetados y están libres de discriminación y daños

Como facilitadores, sus responsabilidades incluyen garantizar el conocimiento e implementación de las políticas de protección y realizar evaluaciones de riesgos para mitigar cualquier riesgo potencial (tanto en línea como offline), como daños a los participantes o al público, infracciones de la ley y riesgos para la reputación del Movimiento. Para obtener más información, consulten la [Política de Protección de la AMGS](#).

### ¿Cómo facilitar un espacio valiente?

- ☆ Creen conjuntamente normas claras para el grupo (y expliquen cómo los van a cumplir).
- ☆ Declaren abiertamente que su espacio es para todos los que deseen participar.
- ☆ Tengan en cuenta los eventos locales y globales que puedan afectar a los participantes.
- ☆ Adáptense al contexto y a las experiencias vividas.
- ☆ Eviten las generalizaciones.
- ☆ Ofrezcan vías seguras y confidenciales para buscar apoyo.
- ☆ Insistan en la confidencialidad.

## Seguridad en línea

A continuación, encontrarán algunos consejos para ayudarlos en su labor de facilitación y garantizar que tengan la mejor experiencia posible para que ustedes y su grupo puedan abogar por un cambio en línea de forma segura.



Deben seguir las políticas y procedimientos de su Organización Miembro (OM) para las actividades que se realicen fuera de sus reuniones regulares, incluyendo las políticas de protección infantil de su OM.

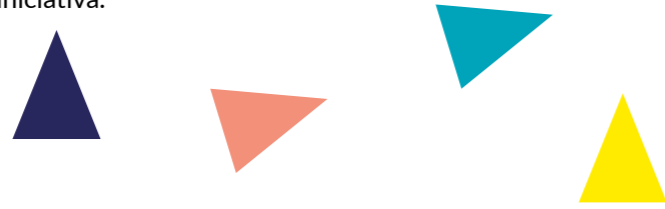
### Al hacer propugnación en línea

- Cumplan con las restricciones de edad en las redes sociales.
- Deben crear y utilizar una cuenta dedicada y supervisada para las actividades en línea.
- Revisen siempre sus fotos, videos o publicaciones antes de compartirlos. Asegúrense de que se ajusten a los valores y el código de conducta de su asociación, y las leyes locales. Asegúrate de contar con el consentimiento de todas las personas que aparecen en el contenido.
- Es importante que haya supervisión de un adulto, especialmente en actividades en las que participen niños de 7 a 10 años. Como mínimo, asegúrense de que haya al menos dos adultos responsables (consulten las directrices de su OM sobre la proporción requerida de adultos por niño).
- Si ven un comentario ofensivo o alarmante, no respondan. Hagan una captura de pantalla o grábenlo y compártanlo con un adulto de confianza o con la persona responsable de protección, que podrán ayudarlos a denunciarlo a la plataforma de redes sociales.
- Si publican en un espacio público, decidan si quieren activar los comentarios y elijan la plataforma que mejor se adapte a sus necesidades. Revisen bien los hashtags antes de usarlos. Si ya se utilizan para contenido inapropiado, no los utilicen, porque al usar un hashtag, también lo están promocionando.
- Tengan en cuenta los riesgos al usar la Inteligencia Artificial (IA), que podría aumentar el riesgo de información falsa, sesgos digitales y herramientas de vigilancia



## ¿CÓMO ASEGURAR QUE LA INCIDENCIA SEA LIDERADA POR LAS NIÑAS?

A lo largo del proceso de desarrollo de su viaje como defensores, los animamos a que incorporen y amplíen los siguientes consejos en su papel de líderes y facilitadores, permitiendo que las niñas y jóvenes de su grupo tomen la iniciativa.



- Identifiquen los temas que les preocupan a las niñas y jóvenes, consultando directamente a su grupo para determinar el problema por el que les interesa abogar.
- Fomenten la flexibilidad para la adaptación local, permitiendo que las niñas y los jóvenes diseñen las actividades en función de su contexto.
- Involucren a las niñas en el proceso de toma de decisiones animándolas a compartir sus historias y experiencias relacionadas con el uso de Internet. Esto se puede hacer de forma anónima, ustedes deben crear un espacio seguro y valiente.
- Apoyen a las niñas y los jóvenes, especialmente a aquellos procedentes de entornos diversos, para que se sientan empoderados con el conocimiento necesario para alzar sus voces e influir en el cambio, de modo que puedan ser el cambio que desean ver.

El informe [She Surfs Freedom](#) es un ejemplo perfecto de propugnación liderada por niñas, ya que fueron ellas quienes lo elaboraron y presentaron su llamado a la acción ante la Comisión de la Condición Jurídica y Social de la Mujer de las Naciones Unidas en 2022.



## ES HORA DE SER R.E.A.L

Para garantizar que todas las niñas crezcan y prosperen a través de este programa, este recurso está diseñado para ofrecer experiencias de aprendizaje **REAL**.

¿Qué significa esto?	Su papel como facilitadores:	Cómo se ve en este paquete
<b>R – RELEVANTES</b> La actividad se relaciona con la experiencia vivida, la edad, el contexto y los intereses de los participantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vincular cada actividad con situaciones de la vida real.</li> <li>• Fomentar la reflexión personal y la narración de historias.</li> <li>• Adaptar los ejemplos al contexto local y a los desafíos de la comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En “Comprender el problema”, los participantes exploran sus propias experiencias con las desigualdades digitales.</li> <li>• En “Mapeo del Poder (Conozcan a sus Tomadores de Decisiones)”, los participantes visualizan quién ostenta el poder en su comunidad e identifican a los tomadores de decisiones clave en su comunidad con los que deben ponerse en contacto como parte de su proyecto de propugnación.</li> </ul>
<b>E – EMOCIONANTES</b> La actividad resulta divertida, creativa y despierta la curiosidad. Incluye diferentes tipos de aprendizaje: movimiento, debate, creación práctica y reflexión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar la música, el movimiento, el arte y la narración de historias para infundir energía.</li> <li>• Fomentar la creatividad, los juegos de roles y la experimentación.</li> <li>• Celebrar la imaginación y la creatividad, ¡no hay respuestas incorrectas!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En “Comprender la Propugnación” (3a y 3b), los participantes aprenden sobre el papel de la propugnación a través de juegos de roles interactivos y dramatizaciones.</li> <li>• En “El Mundo Que Queremos Ver”, los participantes utilizan formas creativas de expresión para imaginar un mundo igualitario con una internet segura para todos, y exploran el papel del craftivismo para generar cambios.</li> <li>• En “El Árbol de Problemas”, los participantes demuestran creatividad al desglosar y evaluar el problema que están abordando como parte de su proyecto de propugnación.</li> </ul>
<b>A – ACCESIBLES</b> Todos los estudiantes se sienten incluidos, apoyados y capaces de participar plenamente. Las actividades están diseñadas para adaptarse a las diferentes necesidades de aprendizaje y a los recursos locales..	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer formatos flexibles (digitales/físicos, grupales/individuales).</li> <li>• Ajustar el ritmo o simplificar el lenguaje cuando sea necesario.</li> <li>• Dedicar tiempo a escuchar las opiniones y contribuciones de todos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En “Su Informe de Impacto”, todos tienen la oportunidad de compartir y evaluar su proyecto de propugnación en detalle.</li> <li>• En “Superhéroes digitales: Defensores de una Internet más segura”, tendrán la oportunidad de escuchar a diversos grupos para aprender sobre todas las diferentes maneras en que pueden abogar por el cambio.</li> <li>• Todas las actividades se han adaptado para que sean relevantes en diferentes contextos y se pueden adaptar para realizarse en línea (solo tienen que consultar los consejos en línea para cada actividad).</li> </ul>
<b>L – LIDERADAS POR LOS ALUMNOS</b> Los participantes no son solo receptores de información, sino que dan forma a la experiencia de aprendizaje a través de sus elecciones, su liderazgo y sus acciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que los participantes tomen la iniciativa en la toma de decisiones y la planificación.</li> <li>• Fomentar el aprendizaje entre pares, la reflexión grupal y la co-facilitación.</li> <li>• Apoyar proyectos de acción que reflejen sus pasiones e ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En “Comprender el problema”, los participantes tienen la oportunidad de votar y seleccionar el problema que desean abordar en su proyecto de propugnación.</li> <li>• En “Nombre del problema, metas y objetivos”, los participantes trabajan juntos para integrar y diseñar los aspectos clave del proyecto de propugnación.</li> <li>• En “Aventuras en la Propugnación”, los participantes ahora liderarán y facilitarán el proyecto de propugnación que ellos mismos han diseñado y desarrollado.</li> </ul>

Pueden acceder a información adicional sobre el Programa de Surf Smart aquí: [Surf Smart 2.0](#)



## USANDO LOS ESQUEMAS DE PENSAMIENTO DE LIDERAZGO

En la AMGS, el liderazgo es un viaje compartido que nos empodera para trabajar de manera colaborativa, fomentando un cambio positivo para nosotros mismos, nuestras comunidades y el mundo en general.

Ser un buen líder significa desarrollar activamente su comprensión de diferentes contextos, integrar diversos conocimientos y utilizarlos para colaborar con otros y marcar la diferencia. Por lo tanto, si pueden reflexionar e incorporar los siguientes seis esquemas de pensamiento de liderazgo en todo lo que hacen, estarán dando un paso importante para convertirse en mejores líderes, tanto para ustedes mismos, como para los participantes a los que apoyarán en las actividades.



### Reflexivo

Exploren y reflexionen sobre sus experiencias y su impacto, desarrollen sus valores, analicen los errores y reconozcan los éxitos para impulsar el cambio.



### Cosmopolita

Promuevan la diversidad y la inclusión, comprendiendo y atendiendo las necesidades e inquietudes de los demás, demuestren empatía, eviten utilizar estereotipos y adapten las actividades al entorno.



### Colaborativo

Reúnan diferentes perspectivas e inspiren una visión colectiva compartida.



### Creativo y crítico

Siéntanse capaces de innovar y explorar el crecimiento individual a través de la creatividad y la apertura.



### Igualdad de género

Cuestionen los estereotipos de género y reflexionen sobre su impacto en las desigualdades a nivel individual, en su grupo local, y a nivel global. Siéntense empoderados para superar las barreras y busquen activamente la igualdad de género para todas las personas.



### Acción responsable

Inspiren y movilicen a otros para que sean ciudadanos responsables, abogando por y apoyando acciones para el cambio.

Pueden obtener más información sobre los esquemas de pensamiento de liderazgo [aquí](#).



Piensen y reflexionen sobre su trayectoria de liderazgo hasta el momento: ¿con qué frecuencia utilizan cada esquema de pensamiento? ¿Qué importancia tiene utilizar los esquemas de pensamiento de liderazgo a la hora de abogar por el cambio?

## MARCO DE CRECIMIENTO Y APRENDIZAJE (MCA)

Para ayudar a las niñas y los jóvenes a desenvolverse en este mundo, en la AMGS adoptamos el **aprendizaje a lo largo de la vida y en todos sus aspectos**; un aprendizaje que se produce durante toda la vida y en todos sus ámbitos. Esto constituye la esencia de nuestra visión **Brújula 2032: un mundo igualitario en el que todas las niñas puedan prosperar** con la ayuda del MCA para lograrlo.

El prisma que se muestra a continuación nos ayuda a visualizar cómo el Guidismo y Escultismo Femenino transforman la luz compartida del propósito en un espectro de resultados de crecimiento. Los diferentes elementos de nuestro enfoque, como nuestro método, nuestro modelo de liderazgo y el espacio que creamos, interactúan como la estructura de un prisma, moldeando el viaje de los alumnos de maneras únicas y significativas



Los ocho resultados de crecimiento tienen como objetivo representar cómo, dentro del Guidismo y Escultismo Femenino, apoyamos a todos y cada uno de nuestros miembros para que:

1. Tengan confianza de ser ellas mismas.
2. Tengan integridad y tomen decisiones basadas en sus valores.
3. Sean curiosas y creativas.
4. Estén preparadas para adaptarse al cambio.
5. Respeten y se sientan parte de la naturaleza.
6. Sean capaces de establecer conexiones significativas con todos
7. Se preocupen por el mundo y sepan que ellas pueden marcar la diferencia.
8. Se sientan conectadas con algo más grande que ellas mismas.

Pueden encontrar más información sobre MCA aquí: [Crecimiento y Aprendizaje](#)





# Encuesta previa (7 a 10 años)



[www.surveymonkey.com/r/3CCJM3W](http://www.surveymonkey.com/r/3CCJM3W)

## Misión: "Registro de superhéroes"



### ¡BIENVENIDOS, JÓVENES SUPERHÉROES DIGITALES!

Antes de comenzar su aventura de Propugnación de la Generación Digital, Control de Misión necesita saber qué poderes ya poseen.

No hay respuestas correctas o incorrecta, simplemente compartan lo que piensan y sienten.

**Están listos? Desbloquemos sus primeros poderes de superhéroe!**



## PARTE 1 - Inicio de sesión de superhéroes

P1. ¿Cuál es su nombre de superhéroe? (¡Elijan un apodo divertido! No usen su nombre real)

.....

P2. País (de su organización):

.....

P3. Su edad (en años):

.....

P4. Género:

- Niña  Niño  Prefiero no decirlo



## PARTE 2 - Puntos de control de la misión



### Punto de control 1: ¿Qué es la propugnación?

P5. ¿Han oído alguna vez la palabra «propugnación»? (Seleccionen una)

- Sí, muchas veces  Quizás una o dos veces  No, nunca

Q6. ¿Qué creen que significa propugnación? (Seleccionen una)

- Hablar a favor de algo importante  Discutir con personas en línea  
 Ayudar a otros a estar seguros en línea  No estoy seguro/a todavía



### Punto de control 2: ¿Qué puede hacer un superhéroe digital?

P7. ¿De qué maneras pueden contribuir a que internet sea un lugar más seguro? (Seleccionen hasta 3)

- Recordar a sus amigos que sean amables en línea  Compartir mi contraseña con mis amigos para que puedan ayudarme  
 Avisarle a un adulto si alguien es desagradable en línea  Utilizar IA o aplicaciones para compartir mensajes positivos  
 Crear un póster o una historia sobre cómo estar seguros en línea



### Punto de control 3: Potenciador de confianza

P8. ¿Qué grado de confianza tienen con respecto a estas súper habilidades?  
(Califiquen cada una de 1 = Ninguna confianza a 5 = Mucha confianza)

Súper habilidad	1	2	3	4	5
Puedo ayudar a otros a mantenerse seguros en línea.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo hablar de temas que son importantes para mí.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo compartir mis ideas con mis amigos y líderes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo ayudar a mejorar mi comunidad en línea y en la vida real.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## ¡Registro de misión completado!

¡Su perfil de superhéroe digital ya está activado!

Control de Misión les agradece por compartir sus habilidades. Prepárense para aprender nuevas habilidades y liderar el cambio en su comunidad. ¡Su viaje de propugnación comienza ahora!



# Encuesta previa de 11 a 15 años



[www.surveymonkey.com/r/3CQ2YS7](http://www.surveymonkey.com/r/3CQ2YS7)



## Misión: La historia del origen de su héroe digital



### ¡BIENVENIDOS, SUPERHÉROES DIGITALES EN FORMACIÓN!

Están a punto de comenzar su viaje como parte de la misión de Propugnación de la Generación Digital (A4GD), donde jóvenes como ustedes aprenden a **alzar sus voces, tomar acciones y hacer que Internet sea más seguro y justo para todos.**

Antes de que comiencen a desarrollar sus poderes, el Control de Misión quiere saber un poco sobre sus conocimientos y confianza actuales, ¡para que podamos seguir su evolución como superhéroes más adelante!

#### Instrucciones:

- Elijan un nombre de superhéroe (como "PixelProtector", "JusticeCoder", "SmartStar").
- Respondan cada pregunta honestamente: ¡no hay respuestas correctas o incorrectas!
- Sus respuestas nos ayudan a comprender lo que ya saben y dónde podemos ayudarlos a mejorar.



### PARTE 1: Identidad del héroe

P1. ¿Cuál es su nombre de superhéroe? (Inventen un nombre que puedan recordar. ¡Úsenlo nuevamente al final!)

.....

P2. País (de su organización):

.....

P3. Su edad (en años):

.....

P4. Género:

- Femenino     Masculino     Prefiero no decirlo

P5. ¿Han completado el programa de Surf Smart 2.0?

- Sí     No



### PARTE 2 – Su conocimiento sobre propugnación

P6. ¿Qué significa para ustedes "propugnación"? (Seleccionen una opción)

- Hablar en defensa de algo en lo que creen     Discutir con otras personas en línea
- Pedir a los tomadores de decisiones que realicen cambios     Aún no estoy seguro/a
- Ayudar a otros a comprender la seguridad en línea

P7. ¿Qué creen que puede lograr la propugnación? (Seleccionen hasta 3)

- Hacer que internet sea más segura para todos     Promover la inclusión y la igualdad de acceso en línea
- Generar conciencia sobre los problemas en línea     Obtener "me gusta" y seguidores en redes sociales
- Influir en los líderes y tomadores de decisiones     No estoy seguro/a



### PARTE 3 – Su confianza para actuar

P8. ¿Qué grado de confianza tienen con respecto a cada una de las siguientes afirmaciones?

(Califiquen cada afirmación de 1 = Ninguna confianza a 5 = Mucha confianza)

Afirmaciones	1	2	3	4	5
Puedo identificar problemas de seguridad en línea e inclusión digital.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo planificar y dirigir una actividad o campaña de propugnación.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo hablar con adultos o tomadores de decisiones sobre temas en línea que afectan a los jóvenes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo trabajar con otros para crear un cambio digital positivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo utilizar herramientas digitales de forma segura y responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



### PARTE 4 – Su voz importa

P9. En sus propias palabras, ¿qué tipo de cambio les gustaría ver en línea o en su comunidad?

(Escriban sus ideas a continuación).

.....



### Registro de misión completado!

Su perfil de *superhéroe digital* ha sido registrado en la Misión de Control. Ahora están listos para comenzar su viaje de A4GD: aprendiendo, liderando y tomando acciones para un mundo digital más seguro.

**RECUERDEN:** Cada superhéroe comienza con un paso y el siguiente comienza en la Sesión 1: ¡Ver el cambio!



# Encuesta previa (mayores de 16 años) ★

[www.surveymonkey.com/r/3CWQM86](http://www.surveymonkey.com/r/3CWQM86)



## Misión: La historia del origen de su héroe digital



### ¡BIENVENIDOS, SUPERHÉROES DIGITALES EN FORMACIÓN!

Están a punto de comenzar su *misión de Propugnación de la Generación Digital*, un viaje para convertirse en superhéroes digitales que usan sus voces y sus acciones para hacer que el mundo en línea sea más seguro y justo para todos.

Antes de comenzar, nos gustaría conocer su conocimiento y confianza actuales sobre la propugnación y la seguridad en línea.

No hay respuestas correctas o incorrectas, simplemente compartan sus opiniones honestas.

### Instrucciones:

- Elijan un nombre de superhéroe (como "PixelProtector", "JusticeCoder", "SmartStar").
- Respondan cada pregunta honestamente: ¡no hay respuestas correctas o incorrectas!
- Sus respuestas nos ayudan a comprender lo que ya saben y dónde podemos ayudarlos a mejorar.



## PARTE 1 – Acerca de ustedes

P1. ¿Cuál es su nombre o iniciales de Explorer? (¡Utilicen el mismo nombre al final del programa para que podamos hacer coincidir sus respuestas!)

.....

P2. País (de su organización):

.....

P3. Su edad (en años):

.....

P4. Género:

- Femenino     Masculino     Prefiero no decirlo



## PARTE 2 – Entendiendo la propugnación

P5. ¿Han participado anteriormente en alguna actividad de propugnación? (Seleccione una)

- Sí, varias veces     Aún no  
 Una o dos veces

P6. ¿Qué significa para ustedes propugnación? (Seleccionen una)

- Hablar en defensa de algo en lo que creen     Discutir con personas en línea  
 Pedir a los tomadores de decisiones que realicen cambios     Obtener "me gusta" y seguidores en redes sociales  
 Ayudar a otros a comprender la seguridad en línea     Aún no estoy seguro/a

P7. ¿Cuáles de estos son ejemplos de propugnación? (Seleccionen todas las opciones que correspondan))

- Hablar con líderes comunitarios sobre seguridad en línea     Publicar comentarios negativos sobre problemas  
 Crear campañas o proyectos de concientización  
 Compartir información veraz en línea     Animar a otros a tomar acciones positivas



## PARTE 3 – Ciudadanía digital y seguridad en línea

P8. How confident are you in each of the following? ¿Qué grado de confianza tienen con respecto a cada una de las siguientes afirmaciones? (Califiquen cada afirmación de 1 = Ninguna confianza a 5 = Mucha confianza)

Afirmaciones	1	2	3	4	5
Puedo identificar problemas de seguridad en línea e inclusión digital.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo planificar y dirigir una actividad o campaña de propugnación.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo hablar con adultos o tomadores de decisiones sobre temas en línea que afectan a los jóvenes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo trabajar con otros para crear un cambio digital positivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo utilizar herramientas digitales de forma segura y responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## PARTE 4 – Su voz importa

P9. En sus propias palabras, ¿qué tipo de cambio les gustaría ver en línea o en su comunidad? (Escriban sus ideas a continuación).

.....











## ¡Registro de misión completado!

¡Su perfil de Superhéroe Digital ya está activado!











Están listos para comenzar su aventura de A4GD: aprendiendo, liderando y alzando sus voces en favor de un mundo digital más seguro, más amable y más igualitario.














## ESTRUCTURA Y GUÍA DE LAS SESIONES:

 <b>SESIÓN 1: VER EL CAMBIO</b>					
Nombre de la actividad	Objetivos	Grupo de edad	Tiempo	ODDS	Resultados de crecimiento
<b>1. COMPRENDER EL PROBLEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionar sobre lo aprendido previamente con los recursos de Surf Smart.</li> <li>Comprender y reflexionar sobre los problemas relacionados con un internet inseguro y la falta de alfabetización digital.</li> <li>Analizar estos temas y elegir un problema relacionado con la seguridad en línea que quieran abordar como parte de su proyecto de propugnación.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>15 minutos</b>	<b>4</b> <b>5</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b>
<b>2. EL MUNDO QUE QUEREMOS VER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionar sobre cómo sería el mundo si todos se sintieran seguros y felices de usar internet.</li> <li>Explorar formas creativas de expresión y el craftivismo.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>20 minutos</b>	<b>10</b> <b>16</b>	<b>3</b> <b>7</b>
<b>3A. COMPRENDER LA PROPUGNACIÓN: TOMAR POSICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Introducir el concepto de propugnación a los participantes utilizando una terminología accesible.</li> <li>-Comprender la diferencia entre la propugnación y la sensibilización</li> <li>-Aprender sobre la importancia de la propugnación y tomar acción para lograr cambios positivos relacionados con un problema que les apasiona y les preocupa.</li> </ul>	<b>LOS MÁS JÓVENES</b> 	<b>20 minutos</b>	<b>10</b> <b>16</b>	<b>7</b> <b>8</b>











 <b>SESIÓN 1: VER EL CAMBIO</b>					
Nombre de la actividad	Objetivos	Grupo de edad	Tiempo	ODDS	Resultados de crecimiento
<b>3B. COMPRENDER LA PROPUGNACIÓN: TEATRO INTERACTIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender y desarrollar la comprensión de la propugnación a través del teatro.</li> <li>Comprender la diferencia entre la propugnación y la sensibilización</li> <li>Explorar la importancia de la propugnación como herramienta para alzar sus voces y generar un cambio positivo.</li> </ul>	<b>LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES</b>  	<b>30-45 minutos</b>	<b>10</b> <b>16</b>	<b>3</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>4A. THINK TANK: LA INVESTIGACIÓN AL RESCATE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender y comprender la importancia de la investigación como una herramienta para la propugnación</li> <li>Descubrir datos clave sobre su comunidad y conocer a los grupos afectados por el "problema" que han seleccionado, y así profundizar en la comprensión de su proyecto de propugnación.</li> </ul>	<b>LOS MÁS JÓVENES</b> 	<b>30 minutos - 1 hora</b>	<b>4</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>2</b> <b>3</b> <b>6</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>4B. INVESTIGUEN SU CAMINO HACIA EL CAMBIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender y comprender la importancia de la investigación como una herramienta para la propugnación</li> <li>Descubrir datos clave sobre su comunidad y conocer a los grupos afectados por el "problema" que han seleccionado, y así profundizar en la comprensión de su proyecto de propugnación.</li> </ul>	<b>LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES</b>  	<b>30 minutos - 1 hora</b>	<b>4</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>2</b> <b>3</b> <b>6</b> <b>7</b> <b>8</b>

## ESTRUCTURA Y GUÍA DE LAS SESIONES:

 <b>SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO</b>					
Nombre de la actividad	Objetivos	Grupo de edad	Tiempo	ODDS	Resultados de crecimiento
<b>5. SUPERHÉROES DIGITALES: ABOGANDO POR UNA INTERNET MÁS SEGURA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explorar y aprender sobre las historias de defensores que han marcado la diferencia a través de diferentes formas de propugnación.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>20 minutos</b>	<b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>3</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>6. EL ÁRBOL DE PROBLEMAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender y analizar con mayor detalle el problema que abordan los participantes, explorando las causas y los efectos fundamentales para contextualizarlo.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>25 minutos</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>2</b> <b>3</b> <b>7</b>
<b>7. MAPEO DE PODER (CONOZCAN A LOS TOMADORES DE DECISIONES)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender y analizar con mayor detalle el problema que abordan los participantes, explorando las causas y los efectos fundamentales para contextualizarlo.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>20 minutos</b>	<b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>6</b> <b>7</b>
<b>8. NOMBRE DEL PROYECTO, METAS Y OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir objetivos y metas clave para su proyecto de propugnación.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>20 minutos</b>	<b>4</b> <b>5</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>7</b> <b>8</b>

 <b>SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO</b>					
Nombre de la actividad	Objetivos	Grupo de edad	Tiempo	ODDS	Resultados de crecimiento
<b>9A. COMUNICACIÓN EFECTIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender la importancia de una buena comunicación, apoyando a los participantes para que se sientan capaces de expresarse con claridad, escuchar con atención y exponer claramente sus objetivos de propugnación.</li> </ul>	<b>LOS MÁS JÓVENES</b> 	<b>15 minutos</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>3</b> <b>6</b>
<b>9B. COMUNICACIÓN EFECTIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender la importancia de una buena comunicación, apoyando a los participantes para que se sientan capaces de expresarse con claridad, escuchar con atención y exponer claramente sus objetivos de propugnación.</li> </ul>	<b>LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES</b>  	<b>30 minutos</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>3</b> <b>6</b>
<b>10. TODO TIPO DE PROPUGNACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubrir todas las increíbles formas de propugnación que pueden utilizar como parte de su proyecto</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>20 minutos</b>	<b>4</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>11. ES HORA DE ACTUAR (PLANIFICAR)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar y crear su plan de acción para su proyecto de propugnación</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>20 minutos</b>	<b>4</b> <b>5</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>7</b> <b>8</b>
<b>12. AVENTURAS EN LA PROPUGNACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¡Llevar a cabo su proyecto de propugnación!</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>30+ minutos</b>	<b>4</b> <b>5</b> <b>9</b> <b>10</b> <b>16</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>5</b> <b>6</b> <b>7</b>

## ESTRUCTURA Y GUÍA DE LAS SESIONES:

 <b>SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO</b>					
Nombre de la actividad	Objetivos	Grupo de edad	Tiempo	ODDS	Resultados de crecimiento
<b>13. SU INFORME DE IMPACTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluar y valorar el progreso y el impacto del trabajo de su proyecto de propugnación.</li> <li>Aprender de sus experiencias analizando qué ha funcionado bien, qué no ha funcionado bien y qué se podría mejorar.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>20 minutos</b>	4	2
				5	3
				9	4
				10	7
				16	8
<b>14A. ¡COMPARTAN!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir el trabajo que realizaron durante su proyecto de propugnación</li> <li>Inspirar a otros en su comunidad o alrededor del mundo a tomar acción.</li> </ul>	<b>LOS MÁS JÓVENES</b> 	<b>25 minutos</b>	4	1
				5	3
				9	6
				10	8
				16	
<b>14B. ¡COMPARTAN!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compartir el trabajo que realizaron durante su proyecto de propugnación</li> <li>Inspirar a otros alrededor del mundo o en su comunidad a tomar acción.</li> </ul>	<b>LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES</b>  	<b>25 minutos</b>	4	1
				5	3
				9	6
				10	8
				16	
<b>15. CREANDO UN CAMBIO SOSTENIBLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pensar en los pasos a seguir y en lo que sucederá después.</li> <li>Elaborar un plan para garantizar que los cambios que realizaron para abordar su problema durante su proyecto de propugnación sean sostenibles.</li> </ul>	<b>TODOS</b>   	<b>15 minutos</b>	4	2
				5	3
				9	4
				10	7
				16	8

## Resumen general e introducción de las sesiones



Estas sesiones están diseñadas para explorar, comprender y actuar sobre temas relacionados con la seguridad en línea, el bienestar digital y el acceso equitativo al mundo digital. A través de la reflexión, el diálogo, la creatividad y herramientas prácticas, se les acompañará para identificar un problema que les importe y desarrollar un proyecto de incidencia para crear un cambio positivo en su comunidad y más allá.

A lo largo de las cuatro sesiones — **Ver el cambio, Planificar el cambio, Liderar el cambio y Compartir el cambio** — desarrollarán habilidades clave en pensamiento crítico, investigación, comunicación, colaboración y liderazgo. Explorarán cómo podría ser un mundo digital más seguro e inclusivo, aprenderán la diferencia entre la sensibilización y la incidencia, y descubrirán cómo usar sus voces para influir en personas responsables de tomar decisiones y en los sistemas.



Las actividades están diseñadas para ser flexibles y adecuadas a la edad, ofreciendo múltiples formas de participar a través del diálogo, el teatro, la expresión creativa y la planificación de acciones. Al final de las sesiones, no solo tendrán una comprensión más clara de la seguridad digital y los derechos en línea, sino que también contarán con la confianza, las herramientas y la motivación para impulsar un cambio significativo y sostenible, tanto en línea como fuera de línea.

# SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



Esta sección los ayudará a comprender el concepto de propugnación. Identificarán las comunidades de las que forman parte e investigarán los temas que los apasionan.

En este punto, decidirán su camino hacia la propugnación y comenzarán a construir su visión para el cambio.

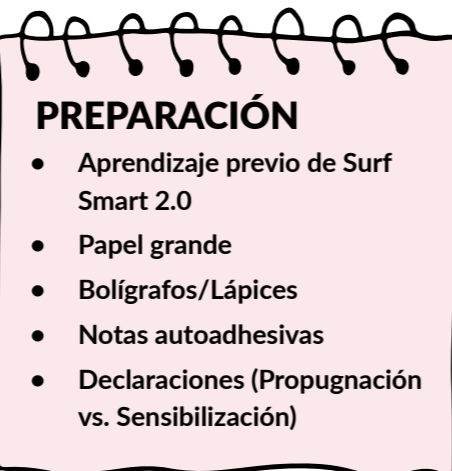
## 1. COMPRENDER EL PROBLEMA



15 minutos

### RESULTADO

- Comprender y reflexionar sobre los problemas relacionados con un internet inseguro y la alfabetización digital limitada.
- Comprender la diferencia entre la propugnación y la sensibilización.
- Analizar estos temas y elegir un problema relacionado con la seguridad en línea que quieran abordar como parte de su proyecto de propugnación.



### LO QUE SUCEDE

1. Comiencen haciendo un breve repaso a su grupo del recurso Surf-Smart, explicando que lo desarrollarán aún más aprendiendo las habilidades necesarias para convertirse en promotores del cambio. Abordarán algunos de los problemas relacionados con la seguridad en internet que aprendieron previamente.
2. Anima a las participantes a pensar en la importancia de mantenerse seguras en línea y por qué esto es importante. Ahora ya has aprendido qué significa la seguridad en línea para ellas y los diferentes riesgos que pueden afectar a las niñas y a las personas jóvenes en todo el mundo. **Esto es un problema.**
3. Anímenlos a anotar todos los problemas que se les ocurran relacionados con la seguridad en línea y la inclusión digital, utilizando los bolígrafos, el papel y las notas adhesivas que tienen delante.

*Por ejemplo, el ciberacoso, la desinformación, las noticias falsas, el abuso y la violencia en línea contra niñas y mujeres, la censura, el aumento de los riesgos relacionados con la IA, la exposición a contenido dañino, la brecha digital.*

4. Ahora deben identificar qué problema quieren abordar. Reflexionen y analicen los problemas que han identificado en la lluvia de ideas. En conjunto, deben elegir sus tres problemas principales.
5. Una vez que hayan seleccionado tres problemas, deberán votar por el problema que desean abordar. Este será el problema que su proyecto de propugnación abordará.



### VAYAN MÁS ALLÁ

Pidan a los participantes que compartan ejemplos de situaciones en las que estos problemas los hayan afectado a ellos mismos o a otras personas de su entorno. Analicen por qué es importante abordar estos problemas.

### LOS MAYORES (16+)



Analicen y reflexionen sobre los distintos problemas planteados y desglósenlos aún más. Discutan cuáles crees que son las causas sistémicas de estos problemas. ¿Cómo pueden abordarlos fomentando y generando un cambio sistémico?

### CONSEJOS

Pueden hacer que el proceso de votación sea más divertido utilizando papeletas y añadiéndolas a una caja o un sombrero.



### HÁGANLA EN LÍNEA

En lugar de que la gente se mueva por el espacio, pueden hacer que voten en línea sobre si consideran que las declaraciones son de propugnación o de sensibilización.

Pueden utilizar herramientas de pizarra digitales como Miro o la aplicación de pizarra de Zoom para generar ideas sobre los distintos problemas relacionados con la seguridad en internet y el acceso digital. Intenten que los problemas sean relevantes para su grupo y sus experiencias para que les resulte más accesible. Para la votación, pueden utilizar una encuesta en línea.



# SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



## 2. EL MUNDO QUE QUEREMOS VER



### RESULTADO

- Reflexionar sobre cómo sería el mundo si todos se sintieran seguros y felices de usar internet como un espacio para todos.
- Explorar las medidas que se pueden tomar para crear un mundo más igualitario.
- ¡Sean creativos y utilicen el arte como forma de expresión y activismo!

### PREPARACIÓN

- Papeles normales y de colores
- Bolígrafos/Lápices
- Notas adhesivas
- Revistas o fotografías
- - Pegatinas



### LO QUE SUCEDE

1. Lean la siguiente declaración en voz alta a los participantes:  
*Ahora que conocen los problemas del mundo digital, tómense un tiempo para imaginar lo diferente que sería el mundo si estos problemas no existieran. Como defensores, queremos que todos puedan hacer lo que les gusta libremente, expresar sus opiniones y disfrutar de su tiempo en línea sin preocuparse por su seguridad.*
2. Discutan en grupo: ¿Cómo sería una "internet segura"?
3. De forma individual, entreguen a cada persona una hoja de papel y un bolígrafo o lápiz. Sean creativos y pídales que dibujen cómo creen que se vería su escuela, comunidad, ciudad o el mundo si la internet fuera un espacio inclusivo en el que nadie se sintiera inseguro en línea ni careciera de acceso a dispositivos digitales.
4. Una vez que todos hayan terminado sus dibujos, colóquenlos por toda la sala para crear una galería de arte. ¡Denle a todos la oportunidad de admirar las increíbles obras! Incluso pueden compartir estas imágenes en redes sociales: #.....

### LO QUE SUCEDE

5. Reflexionen sobre las diferentes obras de arte:
  - ¿Qué nos dice esto sobre la importancia de la seguridad en línea y la inclusión digital?
  - ¿Qué nos revela cada pieza qué tan diferente sería el mundo en una sociedad sin desigualdad digital?
6. Analicen sus ideas y opiniones en grupo: ¿qué pasos pueden dar para crear un mundo donde esto sea una realidad? Tomar acciones a través de la propugnación es una excelente manera de poner esto en marcha.

### VAYAN MÁS ALLÁ



Discutan la siguiente pregunta con más detalle: ¿Qué significa para ustedes formar parte de un mundo digitalmente inclusivo y seguro? Esto es una forma de «craftivismo»: investiguen sobre las diferentes formas que existen!



### HÁGANLA EN LÍNEA

Comiencen la sesión discutiendo con su grupo cómo sería una "internet segura". Utilizando una pizarra virtual como [Miro](#) o la función de pizarra de Zoom, creen juntos un tablero de visión que represente cómo sería una internet segura. Pueden usar palabras, imágenes o iconos para visualizarla. También pueden crear una obra de arte digital con plataformas como [Sketchpad](#).

### LOS MÁS JÓVENES (7-10 AÑOS)



Mantengan esta actividad sencilla, pídales que dibujen o pinten un mundo en el que todos se sientan libres de ser ellos mismos y puedan utilizar Internet de forma segura. Una vez que todos hayan terminado sus dibujos o pinturas, colóquenlos alrededor del espacio y discutan lo que representan y si hay ideas o conceptos similares que se repiten.



### LOS MAYORES (16+)



Reúnan las obras de arte de todos y creen un Fanzine de forma colectiva. Un Fanzine es un pequeño folleto o revista (a menudo hecho a mano o digital), que suele crearse de forma independiente. Los fanzines suelen abarcar una gran variedad de temas e ideas, desde historias personales hasta poesía y arte. A menudo son un tipo de medio para crear comunidad, compartir perspectivas y expresar opiniones sobre cuestiones sociales. Utilicen su arte, añadan algunas historias u otros textos escritos para alzar sus voces y explicar cuál es su problema, por qué es importante y por qué es necesario un cambio.

### CONSEJOS

¿Piensen en cómo sería su vida cotidiana? ¿Cómo se imaginan estar libres de... [su problema]?

# SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



## 3A. COMPRENDER LA PROPUGNACIÓN: TOMAR POSICIÓN (LOS MÁS JÓVENES)

7-10



15 minutos



### RESULTADO

- Introducir el concepto de propugnación a los participantes en un lenguaje sencillo y accesible.
- Reconocer por qué es importante la propugnación y cómo los jóvenes pueden tomar acciones para lograr cambios positivos relacionados con un problema que les apasiona y les importe.

### PREPARACIÓN

- “Lista de ideas sobre el problema de la actividad 1 (Comprender el problema)”
- Afirmaciones de comparación entre propugnación y sensibilización (Recurso)
- Tarjetas de escenarios (Recurso)
- Espacio abierto donde los participantes puedan moverse libremente



### LO QUE SUCEDE

1. Pidan al grupo que recuerde y nombre algunos de los problemas discutidos y mencionados anteriormente en la Actividad 1 (por ejemplo, el ciberacoso).
2. Pregunten si alguien ha oído hablar del término “propugnación”. Introduzcan otra palabra clave: “sensibilización”. Pregunten si alguien la reconoce. A veces, la propugnación puede confundirse con la sensibilización.



### NOTA PARA LOS FACILITADORES:

Por favor, consulten y lean en voz alta a los participantes las definiciones de propugnación y sensibilización de la sección “¿Qué es la propugnación?” de la página 10.

3. Utilizando el recurso de Afirmaciones (Actividad 3a), expliquen que van a participar en un juego llamado “propugnación” o “sensibilización” para ayudar a explicar la diferencia entre ambos conceptos. Un lado del espacio representa la “propugnación” y el otro representa la “sensibilización”.



### LO QUE SUCEDE

4. Resalten que la propugnación implica *tomar acciones para influir en el cambio* (pedirles a los tomadores de decisiones que hagan algo diferente). La sensibilización significa *compartir información para que las personas comprendan un problema*, pero que no necesariamente pedir un cambio.
5. Lean en voz alta cada afirmación del *Recurso de Afirmaciones*.
6. Después de cada afirmación, los participantes deberán dirigirse al lado del espacio que corresponda a su elección: Propugnación, Sensibilización o Tal vez. Una vez que hayan elegido, pidan a algunos voluntarios que expliquen por qué se colocaron en ese lugar. Reiteren a todos que tanto la propugnación como la sensibilización contribuyen a generar cambios positivos en la sociedad. Dado que este paquete de actividades se centra principalmente en la propugnación, es importante comprender la diferencia entre estos dos términos.



### VAYAN MÁS ALLÁ

Utilicen las *Tarjetas de Escenarios (Actividad 3a)* para profundizar. Lean cada escenario en voz alta y pregunten: ¿Esto requiere de propugnación, sensibilización o ninguna de las dos?

Una vez que los participantes se hayan trasladado al lugar elegido, pregúntenles:

- ¿Por qué eligieron esa opción?
- ¿Qué se podría hacer para ayudar en esta situación?
- ¿Quién podría ayudarnos a solucionar este problema injusto o impulsar un cambio?



### HÁGANLA EN LÍNEA

Adicionalmente, su grupo puede mover las tarjetas con los escenarios en un espacio digital como Miro, colocándolas junto a “Propugnación”, “No es propugnación” y “Tal vez”. Trabajen en grupos pequeños en salas virtuales separadas para colocar estos escenarios con sus respuestas correspondientes. Una vez hecho esto, comenten con cada grupo el razonamiento que hay detrás de sus respuestas.

## CONSEJOS

Este vídeo ofrece una explicación útil sobre lo que es la propugnación y la explica de forma accesible: [¿Qué significa realmente la “propugnación” y por qué es importante?](#)

Para obtener más información sobre los pasos que pueden seguir para alzar sus voces de forma segura, prueben esta actividad de la página 87 de [Voces contra la violencia \(para Los Mayores\)](#). Esta actividad es más adecuada para Los del Medio y Los Mayores.

VOICES AGAINST VIOLENCE



# SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



## ACTIVIDAD 3A: AFIRMACIONES (RECURSO)

Lean en voz alta las siguientes afirmaciones y decidan si se trata de propugnación o de sensibilización.

### PROPUGNACIÓN

Organizar una reunión con líderes y ancianos comunitarios para hablar sobre la necesidad de mejorar el acceso a internet en su área para crear más oportunidades de empleo, y explicarles los pasos necesarios para lograrlo.

### SENSIBILIZACIÓN

Presentación de los resultados de la encuesta sobre ciberacoso en una asamblea escolar.

### PROPUGNACIÓN

Organizar una manifestación para exigir la integración de la educación en inclusión digital y derechos humanos en el currículo escolar.

### PROPUGNACIÓN

Escribir una carta al director de la escuela exigiendo que se introduzcan clases para enseñar a los jóvenes cómo mantenerse seguros en línea.

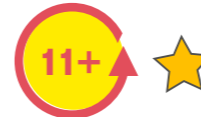
### SENSIBILIZACIÓN

Distribuir folletos al público con información sobre la nueva legislación para proteger a las niñas y las mujeres jóvenes en Internet.

# SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



## 3B. COMPRENDER LA PROPUGNACIÓN: TEATRO INTERACTIVO (LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES)



### RESULTADO

- Introducir el concepto de propugnación a los participantes y explicarles lo que significa en términos accesibles.
- Aprender sobre la importancia de alzar la voz y tomar acciones para lograr cambios positivos en relación con un problema que les apasiona y les preocupa a través del teatro (el teatro interactivo de Augusto Boal, también conocido como teatro del oprimido).

### PREPARACIÓN

- Lluvia de ideas sobre el problema de la actividad 1
- Tarjetas con escenarios
- Espacio abierto para moverse

### CONSEJOS

Asegúrense de crear un espacio seguro para esta actividad.

### LO QUE SUCEDE

1. Pida al grupo que mencione algunos de los «problemas» que discutieron y mencionaron anteriormente en la Actividad 1 (Comprender el problema). Por ejemplo, el ciberacoso.
2. Pregunten si alguien ha oído hablar alguna vez de la «propugnación». La propugnación tiene como objetivo movilizar la acción colectiva y promover cambios en las políticas, las prácticas o la legislación. Siempre se dirige a los tomadores de decisiones que ocupan puestos de poder.
3. Expliquen al grupo que, como miembros de la sociedad, todos tenemos el poder y el derecho de influir en las decisiones que nos afectan. La propugnación puede crecer a partir de pequeños comienzos. Aunque empezemos con una idea sencilla, los resultados de sus acciones locales pueden dar lugar a cambios inimaginables para su comunidad. ¡Cualquiera puede ser un/a defensor/a!
4. Presenten el concepto de teatro interactivo. Se trata de una forma de teatro en la que el público participa en la obra, no solo como espectadores pasivos, sino como participantes activos que pueden intervenir en la representación para explorar soluciones a problemas sociales. A través de esta actividad, tendrán la oportunidad de explorar diferentes formas de actuar y luchar contra la desigualdad digital a través de la dramatización.



## 3B. COMPRENDER LA PROPUGNACIÓN: TEATRO INTERACTIVO (LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES) (CONT)



### LO QUE SUCEDE

5. Formen pequeños grupos de hasta cuatro personas. Cada grupo debe crear una escena de dos minutos que muestre una situación en la que exista desigualdad digital (pueden usar las tarjetas de apoyo para ayudarles).

En cada escena debe haber:

- una persona afectada por la desigualdad digital
- una persona cuyas acciones o decisiones crean la situación injusta
- una persona observadora (espectadora)
- una persona narradora, cuyo rol es animar al público a participar durante la representación

6. Una vez que cada grupo haya preparado su obra de teatro de dos minutos, deberán representarla ante el resto del grupo. Después de cada representación, el/la narrador/a animará al público a intervenir gritando «PAREN», entonces se pausa la escena.

*En este momento, cualquier persona del público puede entrar en la representación sustituyendo a un personaje (la persona afectada por la situación, la persona que contribuye a ella o una persona observadora) y probar diferentes acciones o palabras para cambiar lo que sucede a continuación.*

El objetivo de cada intervención es cuestionar la situación injusta, apoyar a la persona afectada o cambiar las circunstancias para que la desigualdad digital no continúe.

7. Después de cada intervención, tómense un tiempo para reflexionar sobre lo que cambió. Pueden usar las siguientes preguntas para guiar la discusión:

- ¿Fue efectiva la intervención?
- ¿Cómo cambió la situación después de la intervención?
- ¿La persona afectada obtuvo algún control o apoyo frente a la situación?
- ¿La persona que contribuyó a la situación reconoció el impacto de sus acciones?
- ¿El/la espectador/a ayudó a mejorar la situación o a evitar que empeorara?
- ¿Qué se sintió al intervenir desde el público y pasar a la acción?
- ¿Se resolvió la situación o aún es necesario hacer cambios?

8. Continúen con el proceso de representar el escenario, haciendo que el público intervenga y luego reflexionen hasta que todos los grupos hayan compartido su escenario y participado.

9. Una vez que todos los grupos hayan representado sus escenarios y se hayan explorado las intervenciones, discutan con todo el grupo lo que aprendieron al participar en esta actividad. Discutan cómo se podrían usar estos enfoques en situaciones de la vida real y cómo las personas pueden desarrollar su confianza para intervenir y señalar comportamientos que fomentan las desigualdades digitales. Es importante reconocer que incluso las pequeñas intervenciones pueden tener un gran impacto cuando las personas se sienten empoderadas para actuar. Este es un ejemplo de propugnación.



### HÁGANLA EN LÍNEA

Lean en voz alta los escenarios y discutan las diferentes formas en que responderían e intervendrían. Aún pueden actuar en línea, por lo que pueden formar grupos pequeños y realizar las mismas actividades, pero con cada persona actuando según su papel en el diálogo.



### VAYAN MÁS ALLÁ

Diseñen su propio escenario, relacionado con el «problema» que hayan seleccionado y que estén abordando.

### LOS MAYORES (16+)



En grupo, discutan qué harían para evitar que se produjeran los problemas descritos en las tarjetas de escenarios: ¿Qué cambios sistémicos deben producirse?

## ACTIVIDAD 3: TARJETAS DE ESCENARIOS (RECURSO)



### INDICACIONES PARA LOS FACILITADORES:

Recuerden siempre a los participantes que, ante situaciones de violencia, acoso o daño, lo primero es la protección. La seguridad y la protección inmediatas son la prioridad antes de pasar a la propugnación.

Malia está siendo acosada repetidamente en línea por sus compañeros de clase. Esto está afectando sus calificaciones escolares y su salud mental.

**Sí** - es necesaria la propugnación. Muchos jóvenes sufren acoso en línea, por lo que padres y los jóvenes pueden hablar con los centros educativos solicitando normas más estrictas contra el acoso y clases que enseñen a ser amables y a comportarse de manera segura en línea.

Taylor ha sido contactado de manera inapropiada por un adulto en línea.

**Sí** - es necesaria la propugnación. La protección de Taylor debe ser primordial. Muchos jóvenes se enfrentan a problemas similares, por lo que los padres y las escuelas pueden pedir a los legisladores que creen mecanismos de quejas y denuncias amigables para los jóvenes.

Rumi proviene de una familia con bajos ingresos y solo puede acceder a internet desde entornos inseguros (por ejemplo, redes no seguras).

**Sí** - es necesaria la propugnación. Todos deberían tener acceso a internet seguro y equitativo. Pueden pedirle al gobierno que acabe con la brecha digital haciendo que internet sea más asequible, seguro y accesible para todas las familias.

La escuela de Freya no incluye la seguridad en línea en su plan de estudios.

**Sí** - es necesaria la propugnación. Es importante contar con un plan de estudios actualizado que aborde la seguridad en internet y la alfabetización digital.

Megan hace clic en un enlace de phishing a pesar de las claras advertencias.

**No** - es necesaria la propugnación. Se trata de un error individual. Se debería generar conciencia sobre su caso, pero una campaña más amplia de propugnación solo sería necesaria si el phishing fuera un problema generalizado que afectara a muchas personas.

Juni está jugando un videojuego en línea y otro jugador dice: "¡Ja, gané!" y se ríe después de vencerla en el juego.

**No** - es necesaria la propugnación. Puede que solo se trate de una broma amistosa. Apoyarla para que aprenda a gestionar las interacciones en línea es más importante que llevar a cabo una campaña formal de propugnación.

Todos los demás compañeros de clase de Lara han empezado a usar una nueva aplicación genial que cuesta dinero, pero ella no puede acceder a ella.

**No** - es necesaria la propugnación (todavía). Está bien desear cosas, pero no tener una aplicación divertida no es injusto, a menos que sea indispensable para el aprendizaje.

# SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



## 4A. THINK TANK: LA INVESTIGACIÓN AL RESCATE



30 minutos – 1 hora

### RESULTADO

- Aprender y comprender la importancia de la investigación como una herramienta para la propugnación.
- Descubrir datos clave sobre su comunidad y conocer a los grupos afectados por el “problema” que han seleccionado
- Comprender con mayor detalle el problema en el que se centran para su proyecto de propugnación.

### PREPARACIÓN

- Papel
- Bolígrafos/Lápices
- Acceso a materiales en línea
- Comprender la comunidad local y los grupos relevantes
- Investigaciones previas sobre el tema seleccionado

### LO QUE SUCEDE

1. Lean en voz alta lo siguiente a su grupo:  
*Investigar es una parte muy importante de la propugnación y, a menudo, es necesario demostrar que el problema que se ha seleccionado es una cuestión real que se debe abordar. Para ello, es necesario recopilar información a través de la investigación.*
2. Para esta actividad, actuarán como “investigadores”. Su trabajo consiste en explorar, hacer preguntas y recopilar información para ayudarlos a convertirse en expertos en el problema, de modo que, como defensores, estén bien informados y puedan alzar sus voces para ayudar a solucionar el problema.
3. Tengan una breve conversación sobre el problema que hayan elegido abordar en la Actividad 1. Utilicen las siguientes preguntas para guiar esta conversación:
  - ¿Cuál es el problema?
  - ¿A quién afecta este problema?
  - ¿Por qué es importante este problema?
  - ¿Con quién deberíamos hablar o a quién deberíamos intentar convencer (a qué tomadores de decisiones)?
  - ¿Qué información nos falta?



### LO QUE SUCEDE

4. Organicen a las participantes en parejas o pequeños grupos. Asignen a cada grupo una de las preguntas del punto 3. Cada grupo debe crear un cartel o una infografía que responda a la pregunta que se le asignó. Hay muchas formas diferentes de investigar; ¡consulten nuestros consejos para obtener más orientación sobre esto.
5. Reúnanse de nuevo como grupo y compartan la investigación que han realizado. ¿Fue fácil o difícil encontrar la información?
- 6.



### VAYAN MÁS ALLÁ

Dediquen tiempo a entrevistar a miembros de la comunidad, personal escolar y otras organizaciones. Realicen una breve encuesta o hagan algunas preguntas centradas en el problema que hayan seleccionado.



### HÁGANLA EN LÍNEA

Esta actividad se puede realizar completamente en línea; los participantes pueden trabajar individualmente o en grupos pequeños.

### CONSEJOS

Podrían realizar su investigación de la siguiente manera:

- Consultar a un experto (entrevistar a adultos como su Guía/Líder Scout, profesor, sus padres o personal de TI)
- Leer libros o artículos aptos para niños (de Newsround o National Geographic Kids).
- Ver vídeos educativos en plataformas seguras para niños como YouTube Kids.
- Utilizar juegos educativos en línea como [Play Interland - Be Internet Awesome](#)



# SESIÓN 1: VER EL CAMBIO



## 4B. INVESTIGUEN SU CAMINO HACIA EL CAMBIO



30 minutos – 1 hora

### RESULTADO

Aprender y comprender la importancia de la investigación como una herramienta para la propugnación y descubrir datos clave sobre su comunidad y conocer a los grupos afectados por el problema, mediante una comprensión más profunda del problema en el que se centra este proyecto de propugnación.

### PREPARACIÓN

- Papel
- Bolígrafos/Lápices
- Acceso a materiales en línea
- Comprender la comunidad y los grupos locales
- Investigación preexistente



### LO QUE SUCEDE

1. Expliquen al grupo que la investigación es una parte fundamental para la propugnación, y que el éxito de su proyecto puede depender de la fiabilidad y precisión de la información que recopilen. Deben demostrar que el problema que han elegido es una preocupación real que requiere atención, y para ello necesitarán investigar.
2. Tengan una breve discusión sobre el problema por el que votaron en la actividad anterior. Anímenlos a responder brevemente las siguientes preguntas (se centrarán en ellas con más detalle más adelante en la actividad):
  - ¿Cuáles son las causas?
  - ¿A quiénes afecta (y cómo)?
  - ¿Qué se ha hecho ya para abordar este problema? (por ejemplo, ¿existen políticas o legislación al respecto?)
  - ¿Qué podría ayudar a solucionar el problema?
  - ¿Qué opinan las diferentes personas sobre este problema?
3. Organícenlos en cinco grupos diferentes y asignen a cada grupo una de las preguntas anteriores. Su tarea es investigar y encontrar la información clave que responda a la pregunta asignada y explorar el problema con mayor detalle.
4. Ahora, hagan que los grupos más pequeños compartan la investigación que han realizado con todo el grupo. Guíenlos para crear una gran infografía que responda a todas las preguntas y explique claramente por qué su problema es algo que debe solucionarse.



### VAYAN MÁS ALLÁ

Dediquen tiempo a entrevistar a miembros de la comunidad, personal escolar y otras organizaciones. Realicen una breve encuesta o un sondeo en redes sociales para recopilar información cualitativa y cuantitativa.

En lugar de centrarse en investigar su problema, cambien su perspectiva y enfóquense en investigar para generar un cambio. Reflexionen sobre lo que quieren hacer con lo que han aprendido. ¿En qué decisiones podría influir esta investigación? ¿Quién necesita saberlo?

### CONSEJOS

Make sure you include where you got your research from and confirm it is correct (utilise various different sources).

- You could do your research by:
- Asking an expert (interviewing a teacher, parent or IT staff)
- Reading books or online articles
- Watching educational videos

LOS MAYORES (16+)



Es importante profundizar en su investigación a través del pensamiento crítico, el análisis de situaciones reales y la perspectiva del cambio sistémico. Pueden intentarlo de la siguiente manera:

- Discutir qué sistemas o estructuras crean o perpetúan su problema (por ejemplo, sistemas educativos, normas sociales, desigualdades económicas, políticas gubernamentales). ¿Cómo excluyen o perjudican estos sistemas a ciertos grupos?
- Explorar el impacto interseccional de las desigualdades digitales y cómo se relacionan con su problema. Analicen quién controla las plataformas digitales y quién queda excluido. ¿Discutan cómo las desigualdades digitales afectan a diferentes grupos de distintas maneras? (Por ejemplo, un refugiado frente a una persona de clase media en la misma ciudad).
- Buscar un caso práctico en el que su problema se haya abordado de forma innovadora o sistémica.
- Reflexionar sobre quién tiene poder o influencia sobre su problema (por ejemplo, gobiernos, empresas tecnológicas). ¿Qué voces faltan en la discusión? ¿Cómo podemos crear un espacio para ellas?
- Considerar las políticas o leyes que existen en torno a su problema; ¿son justas y cómo se aplican?



### HÁGANLA EN LÍNEA

Esta actividad se puede realizar completamente en línea; los participantes pueden trabajar individualmente o en grupos pequeños.

### ¡BIEN HECHO!

Han completado la Sesión 1. Tómense un tiempo para reflexionar, discutir y resumir los elementos clave de esta sección..

¡FELICITACIONES! Con su esfuerzo y reflexión han conseguido activar la primera barra de Wi-Fi!



# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO



En esta sección, identificarán el problema que planean abordar, involucrarán a otros en su proyecto y planificarán los pasos que deben seguir.

Definirán su visión, objetivos y plan de acción.

## SUPERHÉROES DIGITALES: DEFENSORES DE UNA INTERNET MÁS SEGURA



20 minutos



### RESULTADO

Explorar las diferentes historias de defensores que han tenido un impacto y han ayudado a crear una internet más segura para todos.

### PREPARACIÓN

- Perfiles de defensores (Consulte la actividad 5: Recursos para perfiles de defensores)



### LO QUE SUCEDE

1. Empiecen reiterando que CUALQUIERA puede ser un/a defensor/a y que pueden ser el cambio que quieren ver. Expliquen que van a compartir y hablar sobre diferentes grupos de personas que han marcado la diferencia en su propia comunidad y a nivel mundial para hacer de la Internet un espacio seguro para todos.
2. Dividan a todos en 6 grupos separados. A cada grupo se le asignará un país diferente, representando diferentes proyectos de propugnación que se han llevado a cabo en todo el mundo:
  - Chile
  - Ghana
  - Polonia
  - Nepal
  - Uganda
  - MadagascarEntregue a cada grupo su perfil de propugnación correspondiente.
3. En sus grupos, deben crear una presentación de 1 minuto (puede ser una canción, una obra de teatro breve o simplemente una presentación oral). Su tarea consiste en contar la historia de los defensores del país que hayan elegido, explicando cómo lograron un cambio a través de la propugnación para hacer de Internet un lugar más seguro.
4. Den a los grupos entre 10 y 15 minutos para prepararse y anímenlos a responder a las siguientes preguntas como parte de su presentación:



### LO QUE SUCEDE

- ¿Cuál era el problema que estaban tratando de resolver? (por ejemplo, el acoso)
  - ¿A qué tomadores de decisiones se dirigieron?
  - ¿Qué hicieron como parte de su proyecto de propugnación (acción)?
  - ¿Cuál fue el resultado/qué cambio lograron?
5. Ahora es el momento de compartir las increíbles historias de propugnación de todo el mundo. ¡Pidan a cada grupo que comparta la historia de propugnación de su país!
  6. Terminen la sesión destacando todas las diferentes formas en que se puede abogar por un cambio y que cualquiera puede ser un/a defensor/a. ¡El cambio es importante, ya sea grande o pequeño! Discutan cómo funciona la propugnación, haciendo énfasis en que cualquiera puede ser un/a defensor/a de diferentes maneras.

#BeTheChangeOnline

### VAYAN MÁS ALLÁ



¿Se sienten inspirados? Tómense un tiempo para pensar en cómo pueden abogar por su causa en su propia comunidad; piensen en el problema que están abordando, en los tomadores de decisiones que quieren influir y las acciones que van a tomar.

### LOS MAYORES (16+)



Ya han tenido tiempo para aprender sobre defensores dentro de la comunidad del Guidismo y Escultismo Femenino, pero hay mujeres increíbles que han contribuido a crear una internet más segura. Piensen en las defensoras en el Guidismo y en estas otras mujeres que han impulsado el cambio en el mundo:

- ¿Qué los inspiró?
- ¿Qué tipo de cambio observaron?
- ¿Acción sistémica o individual?



### HÁGANLA EN LÍNEA

En grupos pequeños, investiguen a diferentes defensores digitales que hayan alzado sus voces y hayan marcado la diferencia en su comunidad para abordar los problemas de inclusión digital. Pueden usar las tarjetas de defensores (apéndice) como ejemplos de personas dentro del Guidismo y Escultismo Femenino que han tenido un impacto positivo, junto con los ejemplos de otras mujeres extraordinarias que han contribuido a crear una internet más segura. Aquí tienen algunos ejemplos:

- **Nihat Dad:** (abogada pakistani y fundadora de la Fundación de Derechos Digitales, que aboga por la seguridad en línea de las mujeres en Pakistán y a nivel mundial, abordando problemas como la pornografía de venganza, las leyes de acoso cibernético y la protección de datos).
- **Caroline Criado Perez:** Adefensora que investiga los sesgos de género en la tecnología, destacando el papel de la exclusión sistémica y cómo esta puede crear experiencias inseguras y sesgadas en línea. Aboga por que las instituciones tecnológicas creen diseños pensando en todas las personas).
- **Frances Haugen:** (Informante y defensora de la transparencia en la tecnología. Filtró a periodistas miles de documentos internos conocidos como los archivos de Facebook, pidiendo mejores regulaciones de las plataformas de redes sociales y abogando por una mayor transparencia, seguridad desde el diseño y leyes para responsabilizar a las empresas tecnológicas).

### CONSEJOS

Hay una plantilla en blanco, así que, si quieren añadir sus propios defensores, ¡pueden hacerlo!

# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 5: PERFILES DE DEFENSORES (RECURSO)

### DEFENSORES EN CHILE

**PROBLEMA:** Ciberacoso

**TOMADORES DE DECISIONES:** Público en general

**ACCIONES:**

- Crearon una plataforma digital en línea para generar conciencia y compartir consejos prácticos para combatir su problema.
- Realizaron una encuesta para explorar el impacto de su problema en su comunidad local.

**RESULTADO:**

Las personas con formación de su comunidad les brindan las herramientas necesarias para identificar, prevenir y actuar contra el ciberacoso, y saber dónde buscar ayuda si es necesario.



### DEFENSORES EN POLONIA

**PROBLEMA:** Incrementar la alfabetización digital

**TOMADORES DE DECISIONES:** Profesores, Padres

**ACCIONES:**

- Encuestas en línea sobre las habilidades digitales
- Seminarios web
- Mesa redonda
- Talleres interactivos en escuelas con expertos

**RESULTADO:**

Desarrollar las tasas de alfabetización digital en su comunidad local para abordar la brecha digital, crear más oportunidades y espacios en línea más seguros.



### DEFENSORES EN GHANA

**PROBLEMA:** El papel de la tecnología, las adicciones en línea y su impacto en la salud mental

**TOMADORES DE DECISIONES:** Docentes, líderes comunitarios locales, otros jóvenes

**ACCIONES:**

- Utilizaron espacios en línea (como X) para crear un espacio seguro donde los jóvenes pudieran compartir desafíos y dilemas,
- Organizaron talleres de 3 días en escuelas locales
- Mesas redondas con el personal
- Conferencia sobre Seguridad en Internet y aparecieron en televisión nacional.
- Introdujeron una cláusula sobre ciberacoso en los manuales escolares.

**RESULTADO:**

Encouraged stricter regulations and introduced a cyberbullying clause in school handbooks

### DEFENSORES EN NEPAL

**PROBLEMA:** Violencia de género en línea

**TOMADORES DE DECISIONES:**

Funcionarios del gobierno local (vicealcalde), padres, maestros de escuela

**ACCIONES:**

- Drama callejero
- Mesa redonda con funcionarios del gobierno local
- Talleres escolares con scouts, no scouts y padres

**RESULTADO:**

Lograr un compromiso nacional para integrar el plan de estudios de Surf Smart en el Escultismo



# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 5: PERFILES DE DEFENSORES (RECURSO) (CONT.)

### DEFENSORES EN UGANDA

**PROBLEMA:** Ciberacoso y el uso de Internet para el bien

**TOMADORES DE DECISIONES:**

Docentes, funcionarios gubernamentales, medios de comunicación

**ACCIONES:**

- Talleres de alfabetización digital
- Apariciones en televisión y radio
- Conversaciones con funcionarios del gobierno

**RESULTADO:**

Se animó a los funcionarios gubernamentales a implementar mejores regulaciones de seguridad en Internet.



### DEFENSORES EN MADAGASCAR

**PROBLEMA:** Acoso en línea, explotación sexual y discriminación por motivos de género

**TOMADORES DE DECISIONES:**

Docentes, funcionarios del gobierno local,

**ACCIONES:**

- Talleres
- Mesas redondas
- Campañas en línea
- Capacitaciones

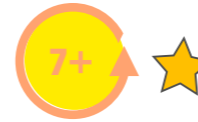
**RESULTADO:**

Se capacitó a los docentes y demás personal sobre medidas preventivas y acciones a tomar para apoyar a las víctimas de violencia de género en línea.



# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## 6. EL ÁRBOL DE PROBLEMAS



25 minutos



### RESULTADO

Comprender y analizar con mayor detalle el problema que abordan los participantes, explorando las causas y los efectos fundamentales para contextualizarlo.

### PREPARACIÓN

- Investigación de la primera sesión
- Acceso a materiales en línea



### LO QUE SUCEDE

1. Ahora que ya han seleccionado el problema que quieren abordar, analicémoslo bien. Discutan las siguientes preguntas:
  - ¿Los está afectando actualmente a ustedes y a su comunidad? ¿De qué manera?
  - ¿Creen que pueden marcar una diferencia al respecto?
  - ¿Todos se sienten motivados para trabajar en ello?
2. Una forma de mapear y desglosar visualmente el problema es mediante el "Árbol de Problemas". Esta herramienta visual permite identificar las causas fundamentales y los efectos del problema. Al comprender el panorama general y el contexto del problema, podrán decidir cómo orientar los esfuerzos de su proyecto en la dirección correcta.
3. Utilizando el problema seleccionado y la investigación realizada, dediquen tiempo a completar el "Árbol de problemas", analicen el problema y compartan sus ideas. Respondan a las siguientes preguntas en las secciones correspondientes del árbol:

**TRONCO:** ¿Cuál es su problema? Definanlo en una frase e intenten incluir el contexto de su comunidad).

**HOJAS:** ¿Qué efectos está generando el problema? (¿Cuáles son las consecuencias de este problema? ¿Qué otros problemas causa? Anoten estos efectos en las hojas).

**RAÍCES:** ¿Cuáles son las causas fundamentales de este problema? (¿Cuáles son los factores económicos, sociales, políticos o tecnológicos que hay detrás de su problema?).

Ya tienen un árbol de problemas completo; pueden usarlo como apoyo al planificar e implementar su proyecto de propugnación!

# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 6: EL ÁRBOL DE PROBLEMAS (CONT.)

### VAYAN MÁS ALLÁ

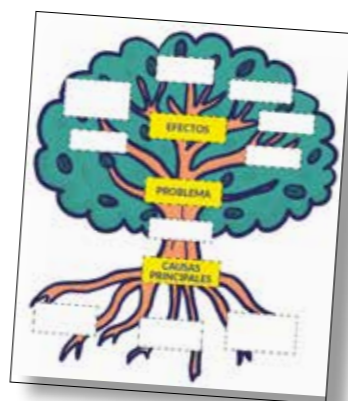


Piensen en otras partes del árbol y empiencen a generar ideas sobre cómo pueden crear brotes (soluciones) a partir de él. ¿Qué harán para generar un cambio y abordar este problema en su propia comunidad?



### HÁGANLA EN LÍNEA

Pueden crear su propio árbol de problemas en línea utilizando esta plantilla en [Mural](#).



### LOS DEL MEDIO (11-15 AÑOS) ★

Una vez que hayan completado su árbol de problemas, dediquen tiempo a pensar cómo pueden basarlo en la investigación, utilizando los datos que ha recopilado anteriormente. ¡Incluso podrían añadir nueva información! Intenten respaldar cada punto de las raíces o ramas con evidencia (por ejemplo, estadísticas, testimonios de las entrevistas).

### CONSEJOS

Pueden compartir un ejemplo de un árbol de problemas completado (apéndice) como herramienta adicional de apoyo.

No tienen que utilizar la plantilla, pueden dibujar su propio árbol (¡solo asegúrense de que tenga raíces y hojas!).

### LOS MAYORES (16+) ★

Mejoren su árbol de problemas, reflexione y añadan lo siguiente:

- **El suelo** = entorno social, político y cultural más amplio. Por ejemplo, la desigualdad sistémica y la influencia de los medios de comunicación.
- **Plagas** = barreras o resistencia al cambio, por ejemplo, corrupción, financiación limitada.

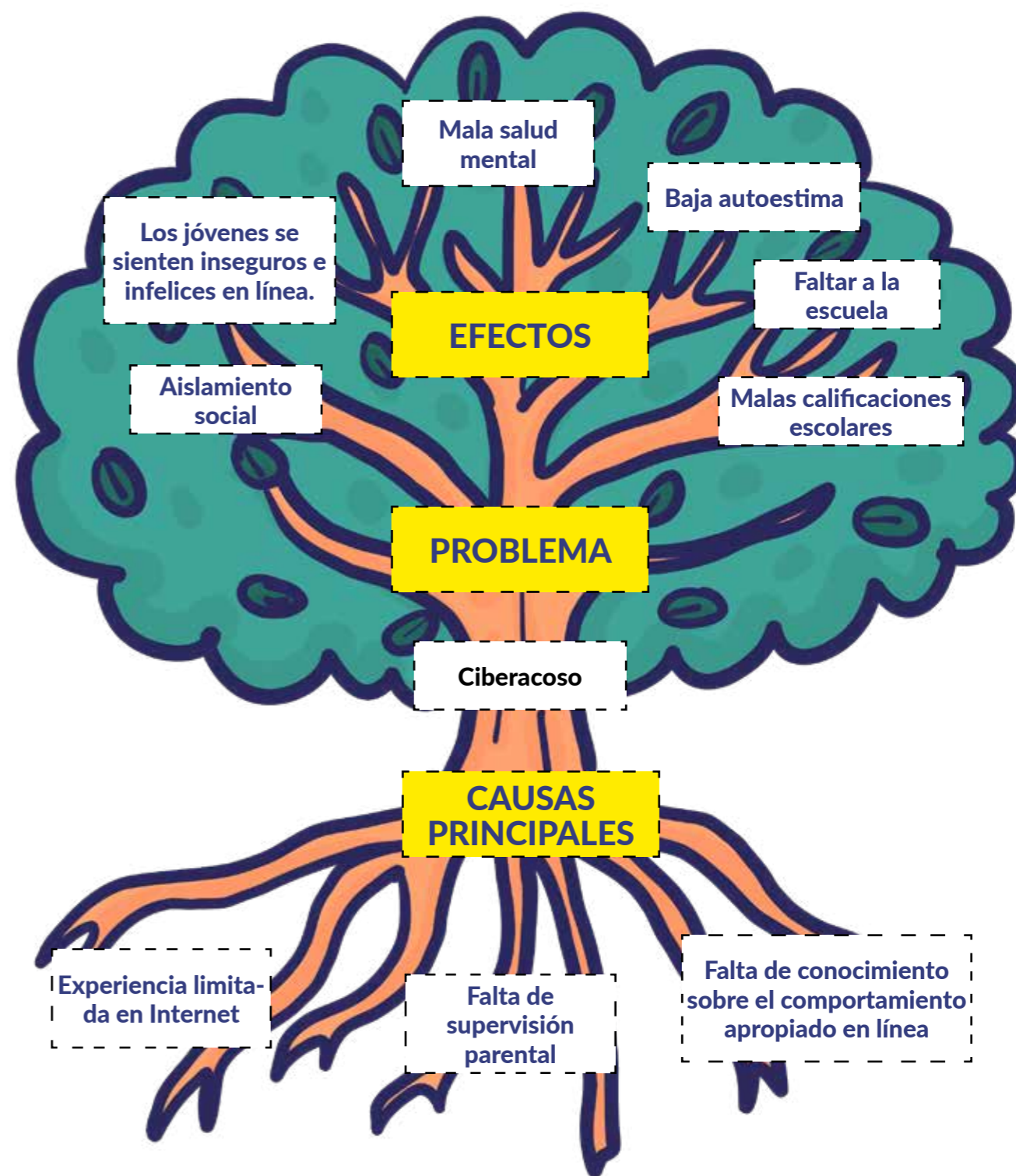
Ya han creado su árbol de problemas. Ahora denle la vuelta y visualicen un cambio positivo creando su propio árbol de soluciones (¿cuál es la solución a su problema?). Esto cambia ligeramente la perspectiva, de modo que:

- **Raíces** = Recursos y condiciones que permitirán que se produzca la solución (por ejemplo, nuevas leyes, educación).
- **Tronco** = Su solución
- **Ramas** = Resultados positivos
- **Frutas** = Beneficios a largo plazo

# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

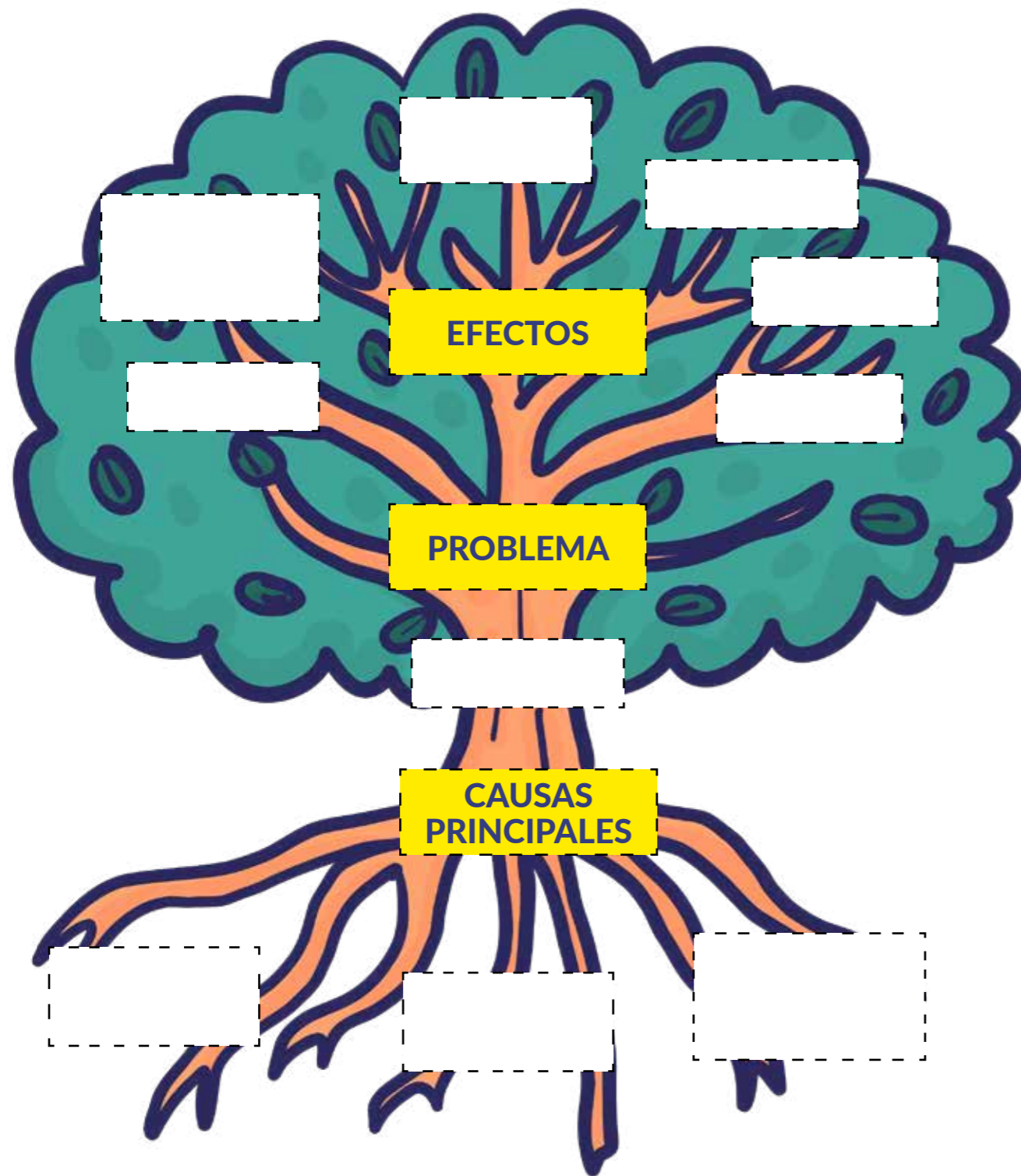
## ACTIVIDAD 6: ÁRBOL DEL PROBLEMA (RECURSO)

EJEMPLO:



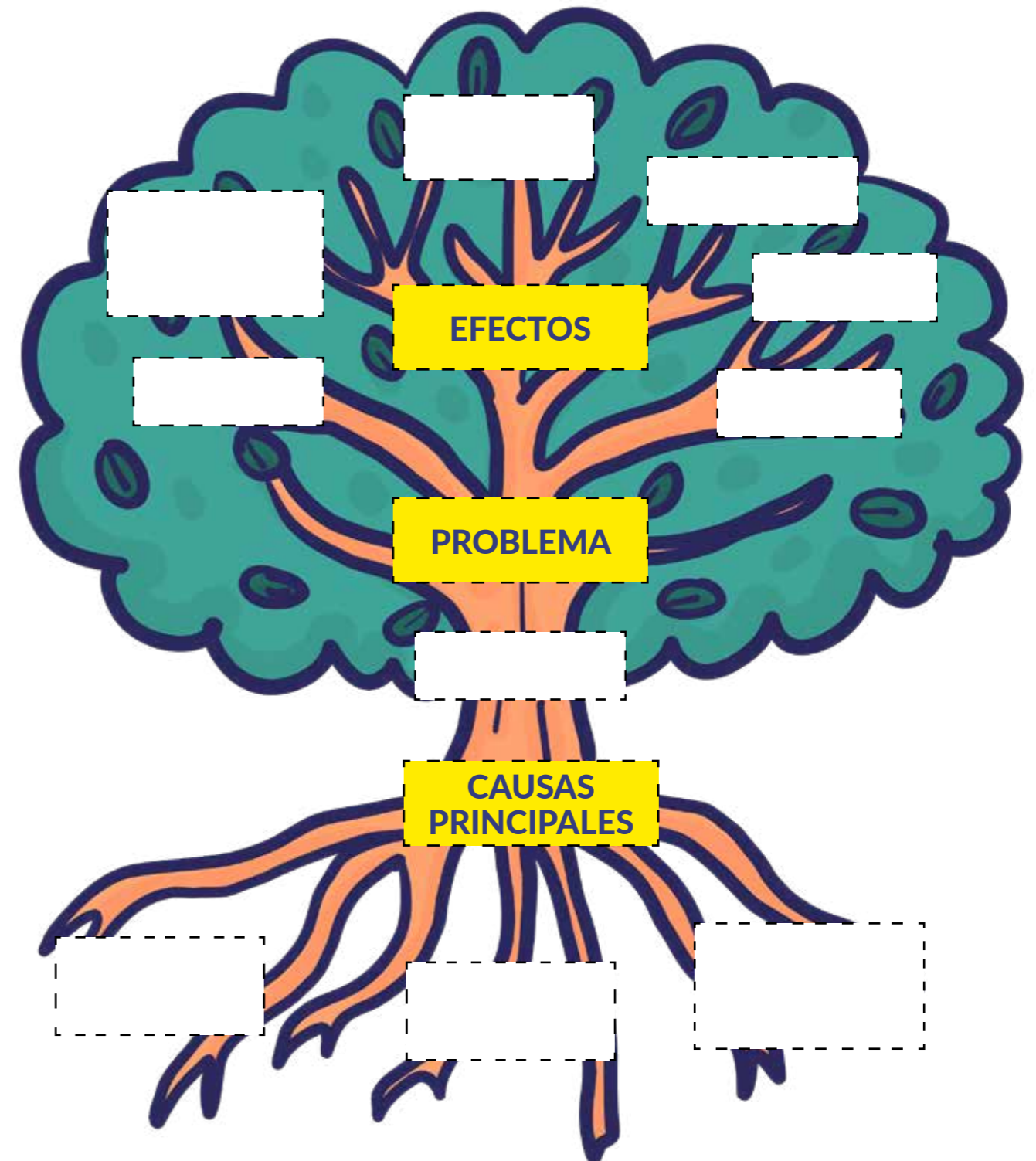
# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

PLANTILLA DE ÁRBOL DE PROBLEMAS:



# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

PLANTILLA DE ÁRBOL DE PROBLEMAS:



# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## 7. MAPEO DEL PODER (CONOZCAN A LOS TOMADORES DE DECISIONES)



30 minutos

### RESULTADO

- Discutir y visualizar quién ostenta el poder en su comunidad.
- Reconocer a los tomadores de decisiones clave en su comunidad, con quienes se pueden poner en contacto para generar cambios y abordar su problema.

### PREPARACIÓN

- Papelógrafo o hojas grandes de papel
- Bolígrafos, bolígrafos de colores
- Notas adhesivas

### LO QUE SUCEDE

1. Expliquen a su grupo que una parte importante de la propugnación consiste en saber dirigirse a las personas adecuadas y animar a quienes tienen poder o influencia a que apoyen su proyecto. Por lo tanto, en esta actividad crearán mapas de poder para identificar a las personas clave con las que deberían hablar sobre su problema, ya que son quienes toman las decisiones.
2. **Formen grupos pequeños de hasta 3 personas** y repartan papel y bolígrafos para que puedan crear juntos su “mapa de poder”.
3. En sus grupos, deben dibujar un mapa de su público objetivo. Deben incluir:
  - **Personas en posiciones de poder** (por ejemplo, padres, maestros, líderes comunitarios)
  - **Organizaciones o instituciones** (por ejemplo, escuelas, gobiernos locales)Su tarea consiste en elaborar “mapas de poder” para identificar a los posibles tomadores de decisiones y al público al que se dirigirá su proyecto de propugnación. *Pueden añadir nombres y títulos en notas adhesivas para que sea más relevante para su grupo según el contexto.*
4. Reúnanse nuevamente como grupo más grande y hagan que todos los grupos pequeños compartan sus “Mapas de Poder” con el grupo más grande, explicando:
  - A quiénes identifican como “poderosos”?
  - ¿Por qué creen que sucede esto?
  - ¿Hubo algún hallazgo o surgieron discusiones sorprendentes?



### LO QUE SUCEDE

5. **Analicen en grupo** las diferentes formas en que se presentaron los mapas y trabajen juntos para responder las siguientes preguntas:
  - ¿Cómo pueden contactar a los diferentes públicos? (Pueden añadir esto a su mapa utilizando otro color).
  - ¿Cómo pueden estos tomadores de decisiones apoyarlos a ustedes y a su proyecto de propugnación? (Por ejemplo, invirtiendo en recursos, creando conciencia, introduciendo nuevas políticas o leyes)
  - ¿Qué desafíos podrían surgir al interactuar con los diferentes tomadores de decisiones?

### VAYAN MÁS ALLÁ



Reflexionen sobre el nivel de acceso a los tomadores de decisiones que tienen como grupo (por ejemplo, ninguno, bajo, medio, alto). ¿Cómo pueden cambiar esto?

### LOS MAYORES (16+)



Ahora que han identificado y mapeado a los tomadores de decisiones, exploren cómo estos se interrelacionan entre sí. Reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- ¿Quién los influye?
- ¿A quién escuchan?
- ¿Quién los financia/nombra?
- ¿A quién temen molestar?

*Por ejemplo, el director de la escuela es el principal responsable de la toma de decisiones, pero también es influenciado por los padres, el gobierno local y el consejo estudiantil.*

Podrían hacer la línea más gruesa para aquellos que tienen una relación más sólida e influyente. Por ejemplo, el director de la escuela tendrá una relación más estrecha con el gobierno local que los padres.

Pueden utilizar diferentes colores o flechas para explorar esto con más detalle.



### HÁGANLA EN LÍNEA

Pueden utilizar la función de pizarra de Zoom o Miro para crear su mapa de poder en línea.



### CONSEJOS

El mapa no tiene por qué ser literal; pueden ser tan creativos como quieran y hacer sus propias adaptaciones.

# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## 8. NOMBRE, METAS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO DE PROPUGNACIÓN



### RESULTADO

- Crear un nombre atractivo para su proyecto de propugnación que represente sus metas y objetivos.
- Establecer objetivos y metas clave para su proyecto de propugnación.

### PREPARACIÓN

- Bolígrafos/Lápices
- Acceso a la plantilla para del nombre, metas y objetivos del proyecto de propugnación (elijan la plantilla adecuada según la edad de su grupo).

### LO QUE SUCEDE

1. Ya han identificado el problema, reconocido las causas y los efectos, investigado su entorno local y registrado los principales tomadores de decisiones. El siguiente paso es establecer metas y objetivos claros para lograr el cambio que desea ver y luego ponerle un nombre a su proyecto de propugnación.
2. Es importante comprender la diferencia entre metas y objetivos. Expliquen la siguiente información a los participantes:  
**META:** La meta de su proyecto es el cambio a largo plazo que desean ver.  
*Por ejemplo: establecer mejores políticas para proteger los derechos digitales de los niños y los jóvenes.*  
**OBJETIVO:** Un objetivo es un resultado específico a corto plazo que se logra durante el proyecto y contribuye a la meta final. *Por ejemplo, educar a niños y jóvenes sobre sus derechos digitales, empoderándolos para defender sus derechos y los de los demás.*  
**Su objetivo debe ser lo suficientemente ambicioso como para marcar una diferencia en la vida de las personas e inspirar a otros a actuar.**
3. Como grupo, trabajen juntos para completar la plantilla de metas y objetivos clave. Una vez terminada, colóquenla en un lugar visible y de fácil acceso, ya que servirá como referencia durante todo su trabajo de propugnación.
4. Ahora que ya han confirmado su meta de propugnación y sus objetivos clave, es momento de pensar en el nombre de su proyecto. Lo ideal es que sea corto, fácil de recordar y pronunciar, y que refleje el objetivo del proyecto. Trabajen juntos para elegir un nombre que se ajuste a su visión de propugnación.

### LO QUE SUCEDE

A continuación, se muestran algunos ejemplos de otros proyectos de propugnación de Surf Smart:

- ☆ Internet más allá de los “me gusta”
  - ☆ Romper el silencio: lucha contra la explotación sexual en línea
  - ☆ Protejamos a nuestras niñas: Hagamos cumplir las leyes contra el acoso en línea
  - ☆ Nuestra solución para la contaminación informativa
  - ☆ Compartir inteligentemente
  - ☆ Héroe cibernético
5. ¡Bien hecho! Ya tienen un nombre de proyecto brillante, una meta y unos objetivos clave. ¡Prepárense para promocionarlo y elaborar su plan de acción!

### VAYAN MÁS ALLÁ



Una vez que hayan escrito su meta y sus objetivos, piensen en la lista de personas que necesitarán involucrar y en las acciones o estrategias específicas que necesitan para lograrlo.

Piensen en los posibles retos y obstáculos que podrían impedirles alcanzar sus metas y objetivos, reflexionen sobre cómo pueden superarlos y evitar que afecten a su proyecto de propugnación.



### HÁGANLA EN LÍNEA

Trabajen juntos para crear un tablero de visualización que represente sus metas y objetivos para este proyecto de propugnación. Discútanlo y luego desglósenlo en palabras y oraciones sencillas para describir y presentar sus ideas con claridad.

### CONSEJOS

Hay una gran variedad de plantillas que pueden usar, dependiendo de la edad de su grupo: **Los Más Jóvenes**, **Los del Medio** y **Los Mayores**. Sus objetivos no tienen por qué ser complejos ni ambiciosos; cualquier meta es importante, y el cambio puede producirse poco a poco.

### LOS MAYORES (16+)



Una vez que hayan decidido su meta y objetivos utilizando la plantilla para mayores de 16 años, creen una breve presentación o un póster del proyecto que explique claramente su meta, los objetivos clave y por qué es importante.

### LOS DEL MEDIO (11-15 AÑOS)



Dediquen tiempo a aprender y desglosar sus objetivos utilizando el método SMART, ya que esta es una forma de desarrollarlos aún más:

**S - Específico:** Una descripción clara de lo que se debe lograr. *¿Qué queremos hacer exactamente con nuestro proyecto de propugnación?*

**M - Medible:** Una forma de hacer seguimiento del progreso de su proyecto, cuanto más preciso, mejor. *¿Cómo sabremos si hemos alcanzado nuestros objetivos? ¿Podemos medirlo o hacerle seguimiento?*

**A - Alcanzable:** Tomen en cuenta su contexto y los recursos existentes, ¿es posible lograr su meta? *¿Es algo que realmente podemos hacer?*

**R - Relevante:** El objetivo debe ajustarse a su visión y responder a las necesidades de su proyecto. *¿Contribuye a resolver nuestro problema?*

**T - Tiempo:** El objetivo debe ajustarse a su visión y responder a las necesidades de su proyecto. *¿Contribuye a resolver nuestro problema?*

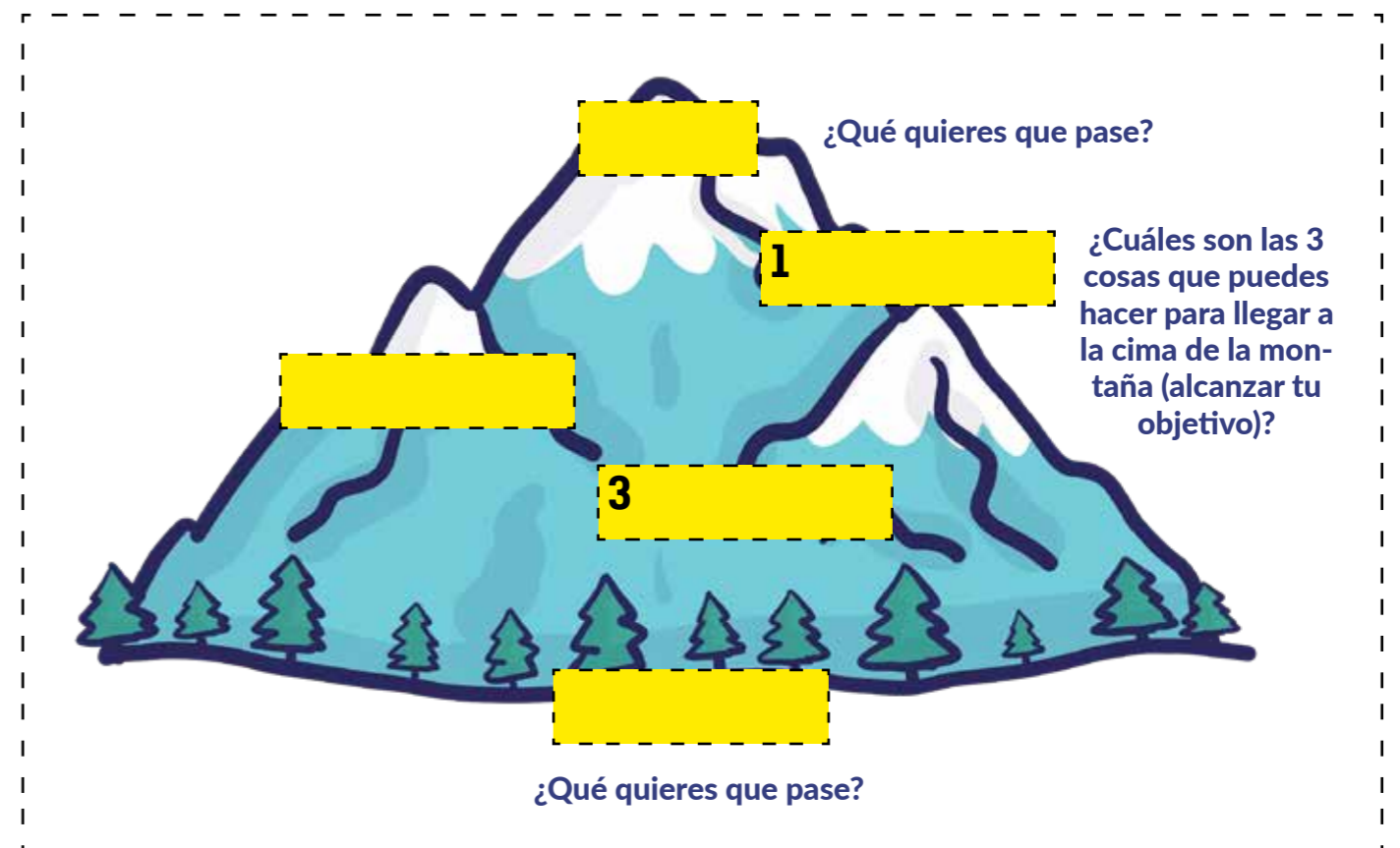
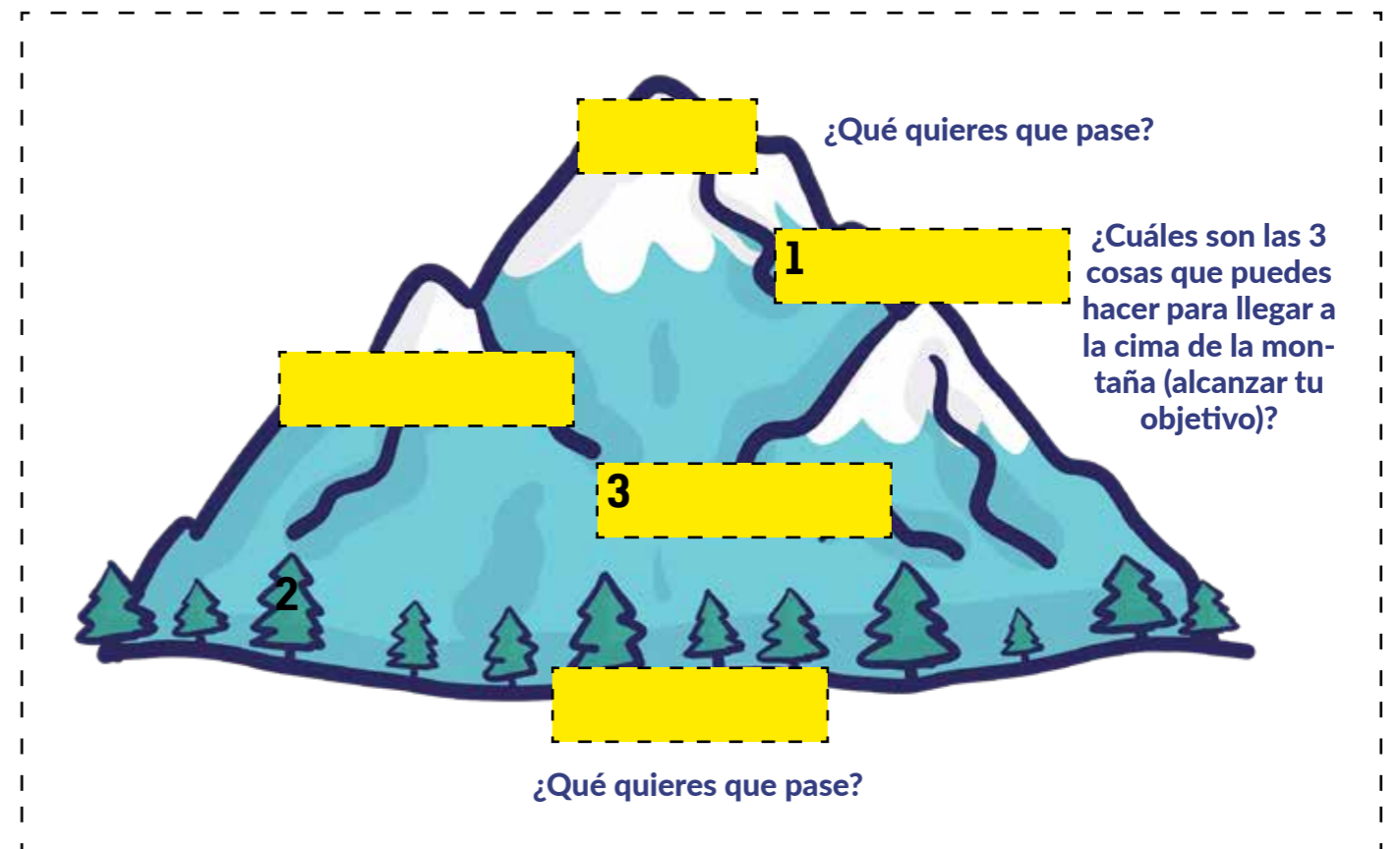
# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 8: PLANTILLAS DE OBJETIVOS (RECURSO)

7-10 años:



## PLANTILLA



# SESIÓN 2: PLANIFICAR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 8: PLANTILLAS DE OBJETIVOS (RECURSO)

11-15 AÑOS

### OBJETIVOS CLAVE::

Nombre del proyecto de propugnación: \_\_\_\_\_

Nuestro problema es \_\_\_\_\_

**S** Específico: Este proyecto tiene como objetivo:

\_\_\_\_\_

**M** Medible: Sabremos que hemos completado nuestro proyecto cuando: (por ejemplo, "tengamos 100 firmas", "hayamos hablado con 5 tomadores de decisiones").

\_\_\_\_\_

**A** Alcanzable: Sí, podemos hacerlo (reflexionando sobre el tiempo, los recursos, etc.):

\_\_\_\_\_

**R** Relevante: Este objetivo es importante porque...

\_\_\_\_\_

**T** Tiempo: Intentaremos terminar para

\_\_\_\_\_

## MÁS DE 16 AÑOS

Nombre del proyecto de propugnación: \_\_\_\_\_

Paso 1	El problema	
Paso 2	La evidencia (investigación)	
Paso 3	Meta	
	Objetivos SMART	
Paso 4	Público objetivo	
Paso 5	Mensajes clave	

Paso 6	¿Cómo?	Métodos de propugnación	¿Cuándo?	¿Por quién?
	Objetivo 1			
	Objetivo 2			
	Objetivo 3			

Paso 7	Interacción con los medios de comunicación
--------	--



**¡BIEN HECHO!**

Han completado la Sesión 2. Tómense un tiempo para reflexionar, discutir y resumir los elementos clave de esta sección.

**¡FELICITACIONES!** Con su esfuerzo y reflexión han conseguido activar la segunda barra de Wi-Fi!



# SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO



Esta sección consiste en poner en práctica su plan, decidir y llevar a cabo sus actividades.

Aprenderán a monitorear el progreso, mantener el impulso y reaccionar ante cualquier cambio que surja en el camino.

## 9A. COMUNICACIÓN EFECTIVA (LOS MÁS JÓVENES)



### RESULTADO

Entender la importancia de una buena comunicación, apoyando a los participantes para que se sientan capaces de expresarse con claridad, escuchar con atención y exponer claramente sus objetivos de propugnación.

### PREPARACIÓN

- Papel
- Bolígrafos/Lápices

### LO QUE SUCEDE

1. Analicen qué significa para ellos la comunicación y cuándo la utilizan (por ejemplo, para hablar con amigos, pedir ayuda, contar una historia).
2. De manera individual o en grupos, deben escribir cartas breves a sus tomadores de decisiones para informarles sobre su problema, por qué es importante y qué cambios desean ver.
3. Si alguno de los participantes quiere compartir con el grupo lo que han escrito, pueden leerlo en voz alta. Anímenlos a ser específicos, a usar una voz clara y a mirar a los ojos a quienes se dirigen.



### VAYAN MÁS ALLÁ

Dividan a los participantes en parejas para que hagan un juego de roles. Una persona actuará como defensor/a, utilizando su voz para pedir un cambio, y la otra persona como uno de los tomadores de decisiones. Después pueden intercambiar los roles.



### HÁGANLA EN LÍNEA

Preséntense individualmente y hablen durante 1-2 minutos a través de la video llamada sobre la meta y los objetivos colectivos de su proyecto de propugnación. Intercambien retroalimentación constructiva y compartan ideas para mejorar sus discursos públicos.

### CONSEJOS

Si les cuesta plasmar sus ideas por escrito, pueden actuarlas, expresarlas en voz alta o incluso dibujarlas para mostrar por qué es importante abordar su problema.



# SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO

## COMUNICACIÓN EFECTIVA (LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES)

11-15



30 minutos

### RESULTADO

- Entender la importancia de una buena comunicación, apoyando a los participantes para que se sientan capaces de expresarse con claridad, escuchar con atención y exponer claramente sus objetivos de propugnación.
- Aprender habilidades que les ayuden a expresar sus pensamientos e ideas de forma clara y concisa.

### PREPARACIÓN

- Papel
- Bolígrafos
- Escenarios



### LO QUE SUCEDE

1. Pregunten a los participantes qué creen que significa la comunicación y cuándo la utilizan (por ejemplo, para hablar con amigos, pedir ayuda, contar una historia).
2. Organicen a las participantes en pequeños grupos de cinco y den a cada grupo una tarjeta de escenario diferente. Explíquenles que su tarea es debatir sobre el escenario que se les asignó. En cada grupo debe haber:
  - Dos personas que argumenten a favor
  - Dos personas que argumenten en contra
  - Una persona como parte interesada clave (a quien los demás presentan sus argumentos y tratan de convencer)
3. Expliquen que su tarea es persuadir a la parte interesada clave para que escuche sus ideas, comprenda sus metas y objetivos, y entienda por qué es importante que se les escuche. Anímenles a ser específicos, usar una voz clara y mantener contacto visual con la persona a la que se dirigen.
4. Pueden dedicar alrededor de 5 minutos a preparar y practicar cómo comunicar sus ideas antes de presentarlas a la parte interesada clave y al resto del grupo. Como líder, asegúrate de pasar por cada grupo mientras trabajan en sus escenarios.
5. Reúnan a todo el grupo y den a cada equipo 2 minutos para debatir su escenario frente a los otros grupos. Al final de los 2 minutos, la parte interesada clave debe decir con quién ha decidido alinearse y por qué.



### LO QUE SUCEDE

5. Reúnan a todo el grupo y den a cada equipo 2 minutos para debatir su escenario frente a los otros grupos. Al final de los 2 minutos, la parte interesada clave debe decir con quién ha decidido alinearse y por qué. Luego, discutan juntos las siguientes preguntas:
  - ¿Qué fue lo más desafiante al dirigirse a diferentes personas?
  - ¿Cómo cambió tu comunicación según a quién te estabas dirigiendo?
  - ¿Cómo pueden las personas defensoras mantenerse fieles a su mensaje mientras adaptan su comunicación para hablar con otros actores clave?

## CONSEJOS

Aquí tienen algunos consejos útiles que les ayudarán a convertirse en comunicadores efectivos

- Asegúrense de conocer y comprender el mensaje clave de su proyecto de propugnación, sean específicos y tengan un propósito claro.
- Sean oyentes activos, escuchen a su audiencia ya que pueden ayudarles a encontrar puntos en común y generar confianza.
- Hablen con autenticidad; la gente conecta con historias reales, en lugar de discursos ensayados. No hace falta que sea perfecto para ser impactante.
- Conozcan a su público. Reflexionen sobre quiénes son, qué les importa y cuál es el tono y el lenguaje adecuados que deben utilizar.
- Respeten las opiniones diferentes; la propugnación consiste en gritar más fuerte, sino en abrir las perspectivas de las personas. Si alguien no está de acuerdo con ustedes, sigan siendo respetuosos y curiosos, hagan preguntas para comprender mejor sus ideas y opiniones.
- No se limiten a las palabras. La comunicación está intrínsecamente ligada a las emociones y al lenguaje corporal. Su expresión facial, su tono de voz e incluso su vestimenta son importantes.

### LOS MAYORES (16+)



Trabajen juntos en grupos pequeños para crear un video de 1 a 2 minutos que se centre en su problema y abogue por un cambio. Deben incluir:

- Explicación clara del problema
- Por qué este problema es importante y por qué son necesarios los cambios
- Meta y objetivos de su proyecto
- Un llamado a la acción

Presenten el video al grupo en general o publíquenlo en línea (¡como parte de su campaña de propugnación!).

### VAYAN MÁS ALLÁ



Podrían dividir a los participantes en parejas para que hagan un juego de roles en el que una persona actúe de defensor/a y utilice su voz para pedir un cambio, y la otra actúe de uno de los tomadores de decisiones. Después pueden intercambiar los roles.

# SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 9B. TARJETAS DE ESCENARIOS (RECURSO)

Una escuela local está decidiendo si debería integrar la seguridad en línea y la alfabetización digital en su plan de estudios.

**A FAVOR:** Habilidad esencial para la vida, protege a los estudiantes del ciberacoso y otras amenazas en línea, prepara a los estudiantes para el futuro..

**EN CONTRA:** Costoso, difícil de implementar en las escuelas, otras asignaturas tienen prioridad.

Viven en una zona rural, por lo que su comunidad tiene acceso limitado a internet de banda ancha, lo que genera una notable Brecha Digital.

**A FAVOR:** Crecimiento económico para la comunidad, mejor acceso a servicios esenciales, aumento de los niveles de alfabetización digital.

**EN CONTRA:** Costoso de implementar, otras prioridades comunitarias.

Una empresa tecnológica está utilizando una herramienta de inteligencia artificial (IA) que aumentará las probabilidades de las personas con presencia en línea y una sólida huella digital de ser contratadas.

**A FAVOR:** Proceso rápido, ya que la IA puede revisar cientos de solicitudes, ayuda a las empresas a encontrar a alguien que se ajuste a sus valores, filtra a quienes publican contenido irresponsable o dañino en línea.

**EN CONTRA:** Posible sesgo basado en el algoritmo, invasión de la privacidad y desigualdad para quienes no tienen presencia en línea.

Un estudiante de secundaria ha sido víctima de una foto falsa manipulada digitalmente que se ha difundido entre sus compañeros de clase. El incidente se ha viralizado en internet, pero la escuela afirma que no es su responsabilidad.

**A FAVOR:** Las escuelas tienen un deber de cuidado, impacto en el aprendizaje de los estudiantes y de otras personas afectadas, y las escuelas son un buen lugar para implementar y fomentar la prevención.

**EN CONTRA:** Falta de recursos para investigar y autoridad limitada para actuar más allá.

## 10. TODO TIPO DE PROPUGNACIÓN



30-45 minutos



### RESULTADO

Descubrir todas las increíbles formas de propugnación que pueden utilizar como parte de su proyecto.

### PREPARACIÓN

- Acceso a las explicaciones sobre la propugnación (impresas o simplemente poder leer las explicaciones a los participantes)
- Documento de clasificación de esfuerzos de persuasión/cabildeo
- Etiquetas con los nombres Defensores y Representantes de Otra Organización (si es necesario).
- Papel y bolígrafos de colores (si es necesario)
- Espacio para organizar actividades alrededor de su espacio



### LO QUE SUCEDE

1. Existen muchas maneras de abogar por un cambio. En esta actividad, tendrán la oportunidad de aprender sobre algunos de estos métodos, desde el cabildeo/persuasión y las campañas políticas hasta la creación de alianzas y el activismo digital.

*La elección del método depende del problema que hayan identificado, el público objetivo y los recursos disponibles. Es posible que un solo método se adapte a su proyecto, o podrían optar por una combinación de métodos.*

Van a realizar un recorrido relámpago por diferentes formas de propugnación a través de diversas actividades.

2. Organicen el espacio con diferentes estaciones para los cuatro métodos de propugnación que exploraremos. Permitan que los participantes se muevan libremente por el espacio y prueben las distintas actividades relacionadas con cada método.

### ACTIVIDADES DE ESTACIONES DE LOS MÉTODOS DE PROPUGNACIÓN:

#### ESTACIÓN 1: CABILDEO/PERSUASIÓN

Explicación: El cabildeo o el intento directo de influir en los tomadores de decisiones, se suele llevar a cabo cuando se trabaja con los gobiernos para cambiar políticas, leyes, acciones o prácticas a favor de su proyecto de propugnación.

Se trata de elegir el momento oportuno, conectar con las personas adecuadas, a la persuasión y a exigir responsabilidades a los líderes. Se puede hacer a nivel local, nacional o internacional.

Para ejercer presión sobre los tomadores de decisiones, es necesario encontrar la manera de acceder a ellos.

**Actividad de cabildeo/persuasión:**

1. Utilizando su investigación previa (sobre políticas y leyes relevantes para su proyecto), su tarea consiste en interpretar el papel de un grupo de presión que intenta persuadir al gobierno local (líderes/facilitadores) para que implementen los cambios sugeridos utilizando argumentos basados en hechos.

# SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO

## 10. TODO TIPO DE PROPUGNACIÓN (CONT.)



### LO QUE SUCEDE

Ahora que han realizado esta actividad, tómense un tiempo para reflexionar y discutir las siguientes preguntas:

- ¿Les resultó fácil persuadir al gobierno local?
- ¿Qué herramientas utilizaron para intentar persuadirlos?
- ¿Qué les pareció utilizar argumentos basados en hechos?
- ¿Su investigación respalda sus argumentos? ¿Tienen que realizar alguna investigación adicional para fundamentar sus ideas? Si es así, ¿cuál?

### ESTACIÓN 2: HACER CAMPAÑA

**Explicación:** Hacer campaña, también denominado movilizaciones, es el método de propugnación que buscan persuadir al público en general para que ejerza presión sobre los tomadores de decisiones. Si estos ven que su campaña cuenta con el apoyo de mucha gente, es más probable que impulsen el cambio que desean.

Las actividades de campaña pueden ser iniciativas pequeñas o eventos grandes. Deben incluir un mensaje claro y acciones sencillas en las que pueda participar el público en general. Estas actividades deben brindar a sus simpatizantes la oportunidad de involucrarse en su campaña y sentirse parte del cambio.

Estas podrían ser:

- **Debates y reuniones públicas** con diferentes actores de su comunidad para discutir sus objetivos y el problema que están abordando.
- **Manifestaciones o marchas.** Es posible que tengan que obtener permiso de las autoridades locales para organizarlas y que tengan que realizar una evaluación de riesgos y contar con personal de primeros auxilios para garantizar la seguridad de todos.
- **Peticiones.** Se trata de un documento firmado por un gran número de personas que exigen una acción concreta por parte de los tomadores de decisiones. Cuantas más firmas se recojan, mayor será el apoyo del público en general.
- **Conciertos, festivales de cine y obras de teatro.** El arte suele ofrecer un espacio seguro para explorar temas delicados y complejos. Ya sea a través de la poesía, la música, la pintura, el teatro o la danza, el arte es una excelente manera de involucrar a las personas y a las comunidades en diálogos y fomentar la comprensión y el apoyo a diversas problemáticas. Este tipo de eventos también representan una gran oportunidad para recaudar fondos.
- **Reuniones comunitarias.** Esto permite a los miembros de una comunidad hablar sobre un tema y encontrar soluciones juntos (por ejemplo, asambleas escolares).
- **Campañas al aire libre.** Carteles, folletos y vallas publicitarias son una forma muy eficaz y visual de difundir su mensaje al público. Asegúrense de contar con un plan de distribución.
- **Redacción de cartas.** Animar a mucha gente a enviar cartas a los tomadores de decisiones para presionarlos.



### LO QUE SUCEDE

#### Actividad de hacer campaña:

1. Redacten un borrador de carta dirigida a los tomadores de decisiones que se pueda adaptar y modificar en función del contexto y el público objetivo.  
O
2. Creen un cartel de campaña que muestre el impacto de su problema. ¡Háganlo colorido, llamativo y ayuden a visualizar el cambio que desean ver!

Ahora que han realizado esta actividad, tómense un tiempo para reflexionar y discutir las siguientes preguntas:

- ¿Fue fácil crear un mensaje claro sobre su recurso?
- ¿Por qué escogieron la acción que seleccionaron? ¿Creen que logró persuadir al público en general para que se involucrara en su proyecto de propugnación?

### ESTACIÓN 3: CREANDO ALIANZAS

**Explicación:** La propugnación suele ser más eficaz cuando se colabora con otras organizaciones o redes que comparten las mismas inquietudes. Las alianzas permiten alcanzar objetivos que serían más difíciles de lograr individualmente.

#### Actividad de creación de alianzas

1. **Practiquen el networking.** Cada persona escribe 3 cosas sobre sí misma (su comida favorita, su animal favorito, su canción favorita) en un papel o nota adhesiva. Deben conservarlo.
2. Ahora, deben moverse por el espacio y usar sus habilidades de networking para conectarse con tantas personas como sea posible y formar grupos de afinidad (por ejemplo, un grupo cuyo animal favorito sea el león). Cualquier persona que no encuentre algo en común debe ser persuadida por los grupos para desarrollar una conexión (su canción favorita podría cambiar una vez que escuche el argumento persuasivo de la canción favorita de otro grupo).
3. El objetivo de esta actividad es decidir cómo trabajarán de manera efectiva juntos, ayudándoles a comprender la importancia de colaborar con grupos diversos para crear una base más sólida para su incidencia.

Ahora que han realizado esta actividad, tómense un tiempo para reflexionar y discutir las siguientes preguntas:

- ¿Han participado en actividades de networking anteriormente? ¿Qué les pareció este proceso?
- ¿Fue fácil trabajar en colaboración como diferentes partes interesadas y defensores?
- ¿Creen que esta actividad ha reforzado su comprensión de la importancia de la colaboración?
- ¿Por qué es importante que colaboremos con una amplia gama de grupos?
- Why is it important that we collaborate with a diverse range of groups?

# SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO

## 10. TODO TIPO DE PROPUGNACIÓN (CONT.)

### ▶▶ LO QUE SUCEDE

#### ESTACIÓN 4: CAMPAÑAS DIGITALES

**Explicación:** Las campañas digitales son una excelente manera de ejercer nuestro derecho a expresarnos y alzar nuestras voces a través de audiencias informadas y activas. Consisten en movilizar al público usando herramientas web como redes sociales, videos, peticiones en línea, chats en vivo y plataformas de mensajería. La campaña #MeToo es un buen ejemplo, ya que en pocos días el hashtag se convirtió en un grito de guerra contra el acoso sexual para millones de mujeres.

Como en cualquier conversación, es importante gestionar lo que sea.

#### Actividad de campaña digital:

1. ¡Sean creativos y graben un video corto de 20-30 segundos que sea adecuado para compartir en las redes sociales y que aborde su problema rápidamente! *En realidad, no lo tienen que compartir en las redes sociales (si lo hacen, por favor sigan nuestras directrices de protección en línea), pero es solo un ejemplo de cómo realizar una campaña digital.*

Ahora que han realizado esta actividad, tómense un tiempo para reflexionar y discutir las siguientes preguntas::

- ¿Fue fácil crear juntos un video corto?
- ¿Cuáles fueron los mensajes clave que incluyeron?
- ¿Por qué eligieron la acción que seleccionaste? ¿Creen que persuadiría al público en general para que se involucrara en su proyecto de propugnación?



#### VAYAN MÁS ALLÁ

Tras completar todos los métodos de propugnación, pidan a los participantes que voten por sus métodos favoritos. Discutan qué método sería el más eficaz para abordar el problema que desean resolver.



#### HÁGANLA EN LÍNEA

Formen grupos pequeños y asignen a cada grupo uno de los cuatro tipos principales de propugnación: cabildeo/persuasión, hacer campaña, creación de alianzas y campañas digitales. Investiguen y trabajen juntos para explicar claramente a los demás grupos en qué consiste su tipo de propugnación. Reúnanse nuevamente como grupo y creen una galería en línea sobre los diferentes tipos de propugnación. Decidan y voten cuál es el más adecuado para su grupo.

#### LOS MAYORES (16+)



¡Organicen un hackatón de propugnación! En grupos pequeños, la tarea consiste en centrarse en el problema seleccionado y desarrollar un plan de propugnación que incluya actividades de cabildeo, campañas, creación de alianzas y campañas digitales. Dediquen tiempo a investigar el problema y analicen cómo pueden fortalecer aún más su proyecto de propugnación.

#### LOS MÁS JÓVENES (7-10 AÑOS)



No es necesario realizar todas las actividades; elijan las más relevantes y accesibles para la edad y las habilidades de su grupo y concéntrense en ellas.

### CONSEJOS

Pueden optar por centrarse en una actividad específica en lugar de establecer diferentes estaciones para ir rotando.



# SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO

## 11. ES HORA DE ACTUAR (PLANIFICAR)

7+ ★ 20 minutos



### RESULTADO

Planificar y crear su plan de acción para su proyecto de propugnación



### PREPARACIÓN

- Árbol de problemas (de la actividad 6)
- Mapa de poder (de la actividad 7)
- Nombre, meta y objetivos clave (de la actividad 8)
- Plantilla de plan de acción
- Bolígrafos/Lápices
- Notas autoadhesivas

### ▶▶ LO QUE SUCEDE

1. En las actividades anteriores, han trabajado arduamente para definir el problema, sus causas y efectos, además de identificar a los principales tomadores de decisiones y al público objetivo de su proyecto de propugnación. Ahora es el momento de crear un plan de acción que integre todo lo que han trabajado hasta el momento y definir los pasos necesarios para implementar su proyecto de propugnación.
2. Completen la plantilla en grupo, asegurándose de trabajar en equipo para alinear sus ideas y opiniones. Esta es una herramienta de planificación de proyectos importante que reunirá todos los pasos necesarios para formular su campaña.

### VAYAN MÁS ALLÁ



Pueden utilizar esta plantilla o crear un plan de acción alternativo. Solo asegúrense de que incluya: su problema, evidencia (investigación), meta, objetivos, público objetivo, mensajes clave y los métodos de propugnación que utilizarán.

¡Realicen una actividad piloto de propugnación! Si es posible, prueben una pequeña parte de su plan de acción (por ejemplo, una encuesta o un sondeo en Instagram). Reflexionen sobre qué funcionó, qué no y cómo pueden implementar esto para un lanzamiento exitoso.



### HÁGANLA EN LÍNEA

Trabajen juntos para crear su plan de acción en Miro y piensen en los diferentes pasos que deben seguir para llevarlo a cabo. Pueden utilizar el plan de acción como apoyo para ello.

### CONSEJOS

Pueden hacerlo tan simple o complejo como quieran. Piensen en cómo asegurarse de que todos comprendan completamente el recurso.

### LOS DEL MEDIO (11-15 AÑOS) ★

Desarrollen aún más su plan de acción y compartan exactamente qué formas de propugnación utilizarán.

Realicen una evaluación de riesgos y elaboren un plan de contingencia. Es importante identificar qué podría salir mal y crear un Plan B (o C) centrándose en su capacidad de adaptación.

### LOS MAYORES (16+) ★

Ya han redactado y explicado su plan de acción como grupo, ¡ahora es el momento de presentar su proyecto! Tienen entre 3 y 5 minutos para explicar con confianza los aspectos clave de su proyecto de propugnación a sus líderes (y al resto del grupo).

Organicen una entrevista con alguien de su comunidad (o alguien que ya haya participado en el proyecto de Surf Smart Advocacy) que tenga experiencia en proyectos de propugnación. Preparen preguntas sobre los retos, los logros y si tienen algún consejo. Reflexionen sobre cómo esto influye en su plan de acción.



# SESIÓN 3: LIDERAR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 11. PLANTILLA DE PLAN DE ACCIÓN (RECURSO)

NOMBRE DEL PROYECTO:

404: ¡Problema detectado!

Indiquen el problema que su proyecto de propugnación pretende cambiar.

Resultados de la búsqueda: Evidencia

¿Qué investigaciones demuestran que este problema necesita solución?

Reinicio del sistema (Su meta)

Cargando... (Objetivos)

3 acciones que emprenderán para generar un cambio

- 1.
- 2.
- 3.

Usuarios de Wifi (Público Objetivo) ¿Quiénes son los tomadores de decisiones con los que van a interactuar?

Escríbanlo (Mensajes clave) ¿Qué quieren que la gente entienda?

¡¡Pulsen Enviar (Métodos de propugnación)!!

¿Cómo?

¿Cómo? Métodos de propugnación

¿Cuándo?

¿Por quién?

Objetivo 1

Objetivo 2

Objetivo 3

## 12. AVENTURAS EN LA PROPUGNACIÓN



30+ minutos



### RESULTADO

- Ya han adquirido todas las habilidades necesarias para planificar y llevar a cabo su proyecto de propugnación, ahora tienen la oportunidad de generar ese cambio.
- ¡Llevar a cabo su proyecto de propugnación!

### PREPARACIÓN

- Recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto de propugnación seleccionado
- Plan de acción



### LO QUE SUCEDE

1. ora que ya han planificado y realizado todos los PREPARATIVOS, ¡es hora de poner en marcha su proyecto de propugnación! Ustedes son superhéroes digitales; pueden hacerlo.

### CONSEJOS

Make sure to document your advocacy project with photos, interviews, stories so that you can share your amazing work and help with the evaluation when you review your projects afterwards!

### ¡BIEN HECHO!

Han completado la Sesión 3 y puesto en marcha su proyecto de propugnación. Tómense un tiempo para reflexionar, discutir y resumir los elementos clave de esta sección.

¡FELICITACIONES! Con su esfuerzo y reflexión han conseguido activar la tercera barra de Wi-Fi!



# SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO



¡Ahora que han alcanzado su objetivo, todavía hay más cosas que pueden hacer! Esta sección se centra en asegurar que su campaña siga creciendo e impactando a su comunidad, través de la reflexión y la evaluación de tu proyecto.

Aprenderán a informar sobre sus logros y a compartir su éxito con los demás.

## 13. SU INFORME DE IMPACTO



20 minutos



### RESULTADO

- Evaluar el progreso y el impacto de su trabajo.
- Tómense un tiempo para aprender de su experiencia de propugnación, explorando qué ha funcionado bien, qué no ha funcionado bien y qué se podría mejorar.

### PREPARACIÓN

- Árbol de problemas
- Plantilla de evaluación (Apéndice)
- Notas adhesivas de tres colores diferentes de
- Bolígrafos



### LO QUE SUCEDE

1. Es importante reflexionar sobre el éxito de su proyecto de propugnación a través de una evaluación, de modo que puedan aprender y mejorar para futuros proyectos de propugnación. Comiencen por revisar su árbol de problemas. Discutan si creen que abordaron el problema seleccionado y si fueron capaces de generar algún cambio (grande o pequeño).
2. Como grupo, discutan brevemente las siguientes preguntas:
  - ¿Qué funcionó bien?
  - ¿Qué no funcionó bien?
  - ¿Qué se podría mejorar?
 Expliquen que luego de esta discusión agregarán sus opiniones e ideas individuales a la plantilla de evaluación.
3. Coloquen la plantilla de evaluación en el centro del lugar de reunión y entreguen tres notas adhesivas de diferentes colores y un bolígrafo a cada persona. Expliquen que, utilizando las notas adhesivas de diferentes colores, los participantes evaluarán su proyecto de propugnación respondiendo a tres preguntas diferentes.



### LO QUE SUCEDE

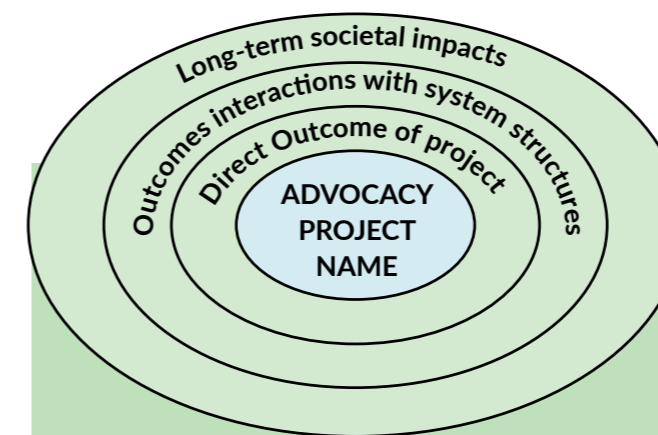
4. Pídanles que escriban una cosa que consideren que ha salido bien en la nota adhesiva de color 1. Luego pídanles que la peguen en el sol.
5. Utilizando la nota adhesiva de color 2, pídanles que escriban algo que consideren que no salió bien. Añádanla a la nube de lluvia.
6. Por último, añadan a la nota adhesiva de color 3 lo que crean que se podría haber mejorado. Pídanles que la añadan al arcoíris.
7. Reúnan a todos y conversen sobre sus ideas. Pídanles a los participantes que profundicen en cualquier punto que les genere dudas o preguntas para obtener mayor claridad.
8. Tómense un momento para celebrar los éxitos de su proyecto y destacar todas las oportunidades potenciales para desarrollar aún más su proyecto de propugnación.

### LOS MAYORES (16+)



#### Ripple Effects:

Using a large piece of paper, write the name of your advocacy project in the middle. Then brainstorm together the 'ripple effects' of your project. These can be positive and negative, intended and unintended. Try to link these to other systemic factors. Use the following key to help visualise it:



- **Inner Ring:** Direct Outcome of project
- **Middle Ring:** Outcomes interactions with system structures
- **Outer Ring:** Long-term societal impacts and the disruption of systemic issues

You can use post it notes to add your ideas



When creating this, you can use the following questions as prompts:

- What immediately happened as a result of your advocacy project (direct outcomes)?
- How did these outcomes interact with systemic structures? E.g. increased public awareness leads to a demand for policy change but this policy change is limited by key government officials.
- Reflect on the long-term impact of your project, what do you think has and will occur in response to your actions?
- Do you think it is easy to create a ripple effect?

# SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO

## 13. SU INFORME DE IMPACTO (CONT.)

### VAYAN MÁS ALLÁ



Reflexionen sobre los acontecimientos específicos y los elementos clave que se utilizaron para crear su proyecto de propugnación. Discutan las siguientes preguntas: ¿Les resultó fácil o difícil completar su proyecto? ¿Qué harían de manera diferente si tuvieran que hacerlo de nuevo?



### HÁGANLA EN LÍNEA

Discutan colectivamente qué funcionó bien, qué no funcionó y qué se podría mejorar. Pueden usar los mismos iconos del sol, la nube de lluvia y el arcoíris en Miro o en la pizarra de Zoom para analizar y visualizar la evaluación juntos.

## ACTIVIDAD 13: EVALUACIÓN (RECURSO)



What went well?



What did not go well?



What could be improved?

### CONSEJOS

Si los participantes desean añadir más de una idea (¡Anímenlos, cuantas más ideas y comentarios haya, más exhaustiva será la evaluación).

Es muy importante recordar que el cambio puede llevar años, y que la propugnación es un proceso en constante evolución; tómense el tiempo necesario para aprender de sus errores y sean pacientes. Recuerden celebrar y apreciar la determinación y el trabajo en equipo de todos.

## 14A. ¡COMPARTAN! (LOS MÁS JÓVENES)



25 minutos



### RESULTADO

- ¡Compartir y mostrar los logros durante su proyecto de propugnación!
- Revisar y compartir las fotos, historias y datos que hayan recopilado.
- Inspirar a otros en su comunidad o alrededor del mundo a tomar acción.

### PREPARACIÓN

- Datos cualitativos o cuantitativos recopilados (a partir de encuestas, entrevistas u otros métodos de investigación)
- Fotografías
- Consentimiento (de los participantes y otras personas involucradas en el proyecto)
- Plantilla de historia (Apéndice)



### LO QUE SUCEDE

1. Ahora que han finalizado su proyecto y realizado una evaluación, es importante que dediquen tiempo a compartir y mostrar todo el esfuerzo que han invertido para generar un cambio, ya sea grande o pequeño.
2. Utilizando la plantilla de historia, compartan su historia sobre lo que hicieron como grupo de Superhéroes Digitales abogando por un cambio.
3. Dediquen tiempo a compartir las fotos, historias y estadísticas que has recopilado; pueden hacerlo a través de una publicación digital o incluso una exposición presencial (¡incluso podrían crear una galería en su espacio de reunión!)
4. Tómense un tiempo para celebrar todo su arduo trabajo y sus logros como equipo.

### VAYAN MÁS ALLÁ



Podría tratarse de un pequeño evento solo con su grupo o podrían extenderlo a toda la comunidad, incluso invitando a los tomadores de decisiones para mostrarles el cambio que han presenciado.

### CONSEJOS

¡Compartan sus historias de propugnación aún más para inspirar y animar a más voces a favor del cambio! Pueden visitar otro grupo de Guías o Guías Scouts para contarles su historia, pueden compartirla con la [AMGS](mailto:AMGS@surfsmart.org) [aroba surfsmart@waggs.org] o pedirles a sus facilitadores que la comparta en las redes sociales usando la etiqueta [#AdvocacyForGenerationDigital](#) [#A4GD](#) [#SurfSmart2.0](#)

# SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO

## ACTIVIDAD 14A. ¡COMPARTAN! PLANTILLA DE HISTORIA (RECURSO)

COMIENZO	Comenzamos un grupo de Superhéroes Digitales —las Guías y Guías Scouts — que queremos un mundo donde:
MEDIO	El problema de seguridad en internet que realmente nos preocupa es:
	Esto perjudica a la gente porque:
	Decidimos hacer algo al respecto, así que preguntamos :  A :
FIN	Lo que sucedió fue:

## 14B. ¡COMPARTAN! (LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES)



25 minutos



### RESULTADO

- ¡Compartir y mostrar los logros durante su proyecto de propugnación!
- Revisar y compartir las fotos, historias y datos que hayan recopilado.
- Inspirar a otros en su comunidad o alrededor del mundo a tomar acción.

### PREPARACIÓN

- Datos cualitativos o cuantitativos recopilados (a partir de encuestas, entrevistas u otros métodos de investigación)
- Fotografías
- Consentimiento (de los participantes y otras personas involucradas en el proyecto)
- Plantilla de historia



### LO QUE SUCEDE

1. Ahora que han finalizado su proyecto y realizado una evaluación, es muy importante que dediquen tiempo a compartir y mostrar todo el esfuerzo que han invertido para generar un cambio, ya sea grande o pequeño.
2. Pueden decidir cómo quieren mostrar y compartir el arduo trabajo que han realizado durante su proyecto de propugnación. Deben detallar el recorrido de su proyecto, los retos y los éxitos a los que se enfrentaron. Podrían hacerlo a través de las siguientes maneras:
  - Compartir estudios de caso
  - Escribir una historia
  - Crear un vídeo corto
  - Entrevistar a las partes interesadas clave (que estuvieron directamente involucradas en su labor de propugnación).
  - Álbum digital de recortes
  - Presentación a la comunidad
  - Exposición o muestra de su trabajo
  - Sesión “Conozcan a los Defensores” con otros grupos de Guías o Guías Scouts, en la que los integrantes del proyecto tengan la oportunidad de compartir su experiencia e inspirar a otros a realizar proyectos similares.
  - Un informe escrito (elaborar un informe formal que detalle las conclusiones, el impacto y las recomendaciones del proyecto).
  - Comunicado de prensa (redactar y distribuir a medios de comunicación locales o nacionales)



# SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO

## 14B. ¡COMPARTAN! (LOS DEL MEDIO Y LOS MAYORES)

### ▶▶ LO QUE SUCEDE

3. Dediquen tiempo a compartir las fotos, historias y estadísticas que has recopilado; pueden hacerlo a través de una publicación digital o incluso una exposición presencial (¡incluso podrían crear una galería en su espacio de reunión!)
3. Tómense un tiempo para celebrar todo su arduo trabajo y sus logros como equipo.

### VAYAN MÁS ALLÁ



Podría tratarse de un pequeño evento solo con su grupo, o podrían extenderlo a toda la comunidad, incluso invitando a los tomadores de decisiones para mostrarles el cambio que han presenciado.



### HÁGANLA EN LÍNEA

¡Pueden hacer una presentación y una exposición en línea para celebrar y compartir su proyecto de propugnación!



## CONSEJOS

Es importante conocer a su público, así que ténganlo en cuenta a la hora de decidir cómo van a compartir la historia de su proyecto.

Cuenten una historia; las personas suelen conectar con las narrativas, así que intenten enmarcar el recorrido, los retos y los éxitos de su proyecto para contar una historia convincente.

Siempre que sea posible, proporcionen datos y estadísticas para demostrar la eficacia de sus proyectos y utilicen elementos visuales (por ejemplo, fotos, videos, infografías) para mostrar su impacto.

Ustedes forman parte de una comunidad mundial de Guías y Guías Scouts y muchas de ellas son Defensoras de Surf Smart como ustedes. ¡Compartan sus historias de propugnación con ellas!

## 15. CREANDO UN CAMBIO SOSTENIBLE



20 minutos



### RESULTADO

- Piensen en los próximos pasos y en cómo avanzarán.
- Elaborar un plan para garantizar que los cambios que realizaron para abordar su problema durante su proyecto de propugnación sean sostenibles.

### PREPARACIÓN

- Bolígrafos
- Papel



### LO QUE SUCEDE

1. Introduzcan el concepto de sostenibilidad al grupo a través de esta historia: Un grupo de niños planta un árbol para generar conciencia sobre el medio ambiente. Años después, ese árbol se convirtió en un bosque porque compartieron su misión con otras personas, y estas también plantaron árboles. La sostenibilidad significa continuar con el buen trabajo para asegurar que el cambio perdure.
2. Su proyecto puede haber finalizado, ¡pero eso no significa que todo haya terminado por completo! Es importante pensar en cómo podemos mantener los cambios que ustedes y su proyecto de propugnación introdujeron.
3. Discutan en grupo qué quieren hacer para asegurar la continuidad del proyecto y su legado, intercambien ideas y elaboren un plan en un hoja de papel. Piensen en cuándo y cómo implementarán estas medidas (por ejemplo, organizando una conferencia anual sobre seguridad en internet en su localidad).
4. Piensen en la visión a largo plazo de su proyecto (y en los cambios que se han producido). Intenten visualizar cómo será el éxito dentro de 1, 5 o incluso 10 años.
5. Discutan cómo pueden empoderar a otros (por ejemplo, individuos u organizaciones) para que continúen el trabajo que ustedes han iniciado. Si es posible, podrían invitar a alguien con experiencia en cambios sociales a largo plazo para que comparta sus perspectivas.

# SESIÓN 4: COMPARTIR EL CAMBIO

## 15. CREANDO UN CAMBIO SOSTENIBLE (CONT.)



### VAYAN MÁS ALLÁ

Identifiquen socios comunitarios, tomadores de decisiones y aliados que les ayuden a mantener su proyecto a largo plazo.

### CONSEJOS

Podrían organizar un evento futuro o una reunión de seguimiento para ver qué ha cambiado desde el proyecto y evaluar esto más a fondo.

### LOS MAYORES (16+)



Crean un cronograma detallado con hitos específicos y medibles. Para cada hito, definan cuál sería un indicador de éxito: ¿cómo sabrán que lo han logrado?



### ¡BIEN HECHO!

Tómense un tiempo para reflexionar y compartir su experiencia como defensores al completar este recurso de Surf Smart. ¡Con su esfuerzo han conseguido activar toda la barra de Wi-Fi y han aumentado sus conocimientos sobre propugnación para crear una internet más segura e inclusiva para todos!

Esto significa que han completado el Paquete de Actividades de Propugnación de los Superhéroes Digitales.

### ¡FELICITACIONES!

**¡FELICITACIONES! Ahora has alimentado la cuarta y última barra del Wi-Fi con tu arduo trabajo y reflexión.**



## GLOSARIO

A continuación, se incluyen algunas definiciones que explican algunos términos clave de este recurso:

<b>Alfabetización digital</b>	El conocimiento y la capacidad para utilizar Internet y otras tecnologías digitales de manera competente.
<b>Brecha digital</b>	Esta es la brecha que existe entre quienes tienen acceso a computadoras, internet y otros recursos en línea y quienes no.
<b>Ciberacoso</b>	El uso de las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar el comportamiento deliberado, repetido y hostil de un individuo o grupo con la intención de causar daño a otros.
<b>Defensor/a</b>	Una persona que influye en los demás para generar un cambio positivo.
<b>Discriminación</b>	Se trata del trato injusto hacia una persona por motivos de género, sexo, etnia, raza, religión, discapacidad u otra característica que la identifique.
<b>Equidad</b>	Esto reconoce que cada persona tiene circunstancias diferentes y se asignan los recursos y oportunidades necesarios para alcanzar un resultado equitativo.
<b>Huella digital</b>	La suma de los rastros de información que las personas dejan en línea.
<b>Igualdad</b>	Es el estado en el que todas las personas (independientemente de su género, sexo, etnia, raza, religión o discapacidad) reciben un trato justo y tienen las mismas oportunidades. Esto significa que todos reciben los mismos recursos u oportunidades.
<b>Inclusión</b>	El acto de crear espacios o entornos en los que cualquier persona o grupo se sienta bienvenido, respetado, apoyado y valorado para participar plenamente.
<b>Inclusión digital</b>	Es el acceso equitativo y el uso efectivo de las tecnologías en línea y de la comunicación (por ejemplo, que todos puedan acceder a Internet).
<b>Interseccional</b>	Se trata de la naturaleza interconectada de las diferentes categorizaciones sociales (por ejemplo, raza, género, clase) que se superponen y reconoce la importancia de tener esto en cuenta a la hora de abordar las desigualdades.
<b>Propugnación</b>	Cuando influimos en las personas para que tomen decisiones que mejoren nuestras vidas y las de los demás.



# Encuesta posterior (de 7 a 10 años)



[www.surveymonkey.com/r/8VXJPXN](http://www.surveymonkey.com/r/8VXJPXN)

## Misión: “Informe de superhéroes”



### ¡BIENVENIDOS NUEVAMENTE, SUPERHÉROES DIGITALES!

Han completado su aventura de Propugnación de la Generación Digital. ¡Guau!

Ahora es el momento de enviar su informe final al Control de Misión.

Cuéntenos cómo han mejorado sus poderes y qué es lo que más les ha gustado.

¡No hay respuestas correctas o incorrectas, simplemente sean honestos y siéntanse orgullosos de lo que han logrado!



## PARTE 1 – Inicio de sesión de superhéroes

P1. ¿Cuál es su nombre de superhéroe? (Utilicen el mismo apodo que utilizaron antes para que el Control de Misión pueda comparar sus respuestas).

.....

P2. País (de su organización):

.....

P3. Su edad (en años):

.....

P4. Género:

- Niña  Niño  Prefiero no decirlo

P5. ¿Hace cuánto tiempo comenzaron su misión de A4GD?

- Menos de un mes  4-6 meses  
 1-3 meses  Más de 6 meses



## PARTE 2 – Puntos de control de la misión



### Punto de control 1: ¿Qué es la propugnación?

P6. ¿Han oído alguna vez la palabra «propugnación»? (Seleccionen una)

- Sí, muchas veces  Quizás una o dos veces  No, nunca

P7. ¿Qué creen que significa propugnación? (Seleccionen una)

- Hablar a favor de algo importante  Discutir con personas en línea  
 Ayudar a otros a estar seguros en línea  No estoy seguro/a todavía



### Punto de control 2: ¿Qué puede hacer un superhéroe digital?

P8. ¿De qué maneras pueden contribuir a que internet sea un lugar más seguro? (Seleccionen hasta 3)

- Recordar a sus amigos que sean amables en línea  Compartir mi contraseña con mis amigos para que puedan ayudarme  
 Avisarle a un adulto si alguien es desagradable en línea  Utilizar IA o aplicaciones para compartir mensajes positivos  
 Crear un póster o una historia sobre cómo estar seguros en línea



### Punto de control 3: Potenciador de confianza

¿Qué grado de confianza tienen con respecto a estas súper habilidades?  
(Califiquen cada una de 1 = Ninguna confianza a 5 = Mucha confianza)

Súper habilidad	1	2	3	4	5
Puedo ayudar a otros a mantenerse seguros en línea.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo hablar de temas que son importantes para mí.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo compartir mis ideas con mis amigos y líderes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo ayudar a mejorar mi comunidad en línea y en la vida real.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tengo más confianza para expresar mi opinión o tomar acciones en favor de la seguridad en línea en mi comunidad.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## Encuesta posterior (de 7 a 10 años) (Cont.)



### PARTE 3 – Reflexión y análisis

P10. Las actividades de Propugnación de la Generación Digital me ayudaron a comprender cómo puedo lograr que Internet sea un lugar más seguro y amable.  
(1 = Totalmente en desacuerdo 5 = Totalmente de acuerdo)

- Totalmente en desacuerdo 😞
- En desacuerdo 😐
- Neutral 😐
- De acuerdo 😊
- Estoy totalmente de acuerdo 😄

P11. En general, ¿qué tanto disfrutaron formar parte de Propugnación de la Generación Digital?

- Nada
- Un poco
- Bastante
- ¡Mucho!



## ¡Misión cumplida!

¡Felicitaciones, superhéroes Digital! ¡Han completado su misión de A4GD!

Han aprendido a usar su voz, su creatividad y su corazón para hacer que el mundo digital sea más seguro y amable para todos.

¡Su parche de superhéroes Digital los está esperando! ¡Sigán compartiendo sus poderes dondequiera que vayan!



## Encuesta posterior (edades 11 a 15)



[www.surveymonkey.com/r/3CQX96Z](https://www.surveymonkey.com/r/3CQX96Z)



### Informe final de los superhéroes digitales: ¡Reflexionando sobre su viaje!



#### ¡BIENVENIDOS DE NUEVO, SUPERHÉROES DIGITAL!

Han completado su misión de Propugnación de la Generación Digital, ¡felicitaciones!

El Control de Misión ahora quiere saber cómo han mejorado sus poderes de propugnación.

No hay respuestas correctas o incorrectas, simplemente compartan sus reflexiones honestas.

¡Sus comentarios nos ayudarán a fortalecer aún más esta misión para los futuros superhéroes digitales como ustedes!



#### PARTE 1 – Acerca de ustedes

P1. ¿Cuál es su nombre de superhéroe? (Utilicen el mismo apodo que utilizaron antes para que el Control de Misión pueda comparar sus respuestas).

.....

P2. País (de su organización):

.....

P3. Edad (en años):

.....

P4. Género:

- Femenino
- Masculino
- Prefiero no decirlo

P5. ¿Han completado las cuatro secciones de A4GD, incluyendo la creación de su plan de proyecto de propugnación? (Selecciona una)

- Sí
- Algunas de ellas
- Aún no



## PARTE 2 – Su conocimiento sobre propugnación

P6. ¿Qué significa para ustedes «propugnación»? (Seleccione una opción)

- Hablar en defensa de algo en lo que creen
- Pedir a los tomadores de decisiones que realicen cambios
- Ayudar a otros a comprender la seguridad en línea
- Discutir con otras personas en línea
- Aún no estoy seguro/a

P7. ¿Qué creen que puede lograr la propugnación? (Seleccione hasta 3)

- Hacer que Internet sea más segura para todos
- Generar conciencia sobre los problemas en línea
- Influir en los líderes y tomadores de decisiones
- Promover la inclusión y la igualdad de acceso en línea
- Obtener “me gusta” y seguidores en redes sociales
- No estoy seguro/a



## PARTE 3 – Su confianza para actuar

P8. ¿Qué grado de confianza tienen con respecto a cada una de las siguientes afirmaciones?

(Califiquen cada afirmación de 1 = Ninguna confianza a 5 = Mucha confianza)

Afirmaciones	1	2	3	4	5
Puedo identificar problemas de seguridad en línea e inclusión digital.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo planificar y dirigir una actividad o campaña de propugnación.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo hablar con adultos o tomadores de decisiones sobre temas en línea que afectan a los jóvenes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo trabajar con otros para crear un cambio digital positivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo utilizar herramientas digitales de forma segura y responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Qué tan confiados se sienten ahora para tomar acciones sobre la seguridad en línea dentro de su comunidad?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## PARTE 4 – Propugnación en acción (Sección exclusiva posterior)

P9. o parte de A4GD, ¿llevaron a cabo alguna acción de propugnación? (Seleccione una)

- Sí – individualmente
- Sí, como parte de un grupo
- Aún no
- No estoy seguro/a

P10. ¿Qué tipo de acciones realizaron? (Seleccione todas las opciones que correspondan)

- Información compartida o consejos de seguridad en línea
- Hablaron con tomadores de decisiones (escuela, líderes locales, funcionarios)
- Organizaron o se unieron a un evento o campaña de concientización
- Crearon arte digital, historias o medios para generar conciencia.
- Animaron a sus amigos y familiares a mantenerse seguros en línea
- Otra: .....

P11. ¿A quiénes llegaron con su acción de propugnación? (Seleccione todas las opciones que correspondan)

- Amigos / compañeros de clase
- Familia / vecinos
- Miembros de la comunidad
- Tomadores de decisiones (profesores, líderes, funcionarios)
- Audiencias en línea
- No estoy seguro/a



## PARTE 5 – Reflexión y retroalimentación

P12. El programa de A4GD me ayudó a aprender a propugnar por la seguridad en línea y un mundo digital mejor. (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)

- Totalmente en desacuerdo 😞       De acuerdo 😊  
 En desacuerdo 😞       Totalmente de acuerdo 😊  
 Neutral 😐

P13. En general, ¿qué tan satisfechos están con el programa de propugnación de A4GD?

- Muy insatisfechos       Satisfechos  
 Insatisfechos       Muy satisfechos  
 Neutral

P14. En sus propias palabras, ¿qué fue lo más importante que aprendieron o hicieron durante su viaje de A4GD?

P15. ¿Recomendarían este programa a otros jóvenes o líderes? (Escala del 1 al 5)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

P16. ¿Qué les gustaría que se mejorara o añadiera a los futuros programas de A4GD?



## ¡Informe de misión completado! ¡Bien hecho, Superhéroes Digitales!

Completaron su misión de A4GD y enviaron su informe final al Control de Misión.

Su voz importa y sus acciones están dando forma a un mundo digital más seguro, más amable y más inclusivo.

Sigan liderando el cambio dondequiera que estén, porque los héroes no solo navegan con inteligencia... ¡también alzan sus voces por los demás!



## Encuesta posterior (mayores de 16 años) ★

[www.surveymonkey.com/r/3CWP5GL](https://www.surveymonkey.com/r/3CWP5GL)



### ¡BIENVENIDOS NUEVAMENTE, SUPERHÉROES DIGITALES!

Ha completado su viaje de Propugnación de la Generación Digital, liderando, aprendiendo e inspirando a otros para hacer que el mundo digital sea más seguro y justo para todos.

¡Ahora es el momento de su informe final de misión!

Por favor, compartan sus reflexiones honestamente; su voz nos ayuda a hacer que el programa sea aún más fuerte para futuros superhéroes como ustedes.



### PARTE 1 – Acerca de ustedes

P1. ¿Cuál es su nombre o iniciales de Explorer? (¡Utilicen el mismo nombre que utilizaron al principio para que podamos comparar sus resultados!)

.....

P2. País (de su organización):

.....

P3. Su edad (en años):

.....

Q4. Género:

- Femenino       Masculino       Prefiero no decirlo



### PARTE 2 – Entendiendo la propugnación

P5. ¿Han participado anteriormente en alguna actividad de propugnación? (Seleccione una)

- Sí, varias veces  
 Una o dos veces  
 Aún no



### Encuesta posterior (mayores de 16 años) (Cont.)

P6. ¿Qué significa para ustedes la propugnación? (Seleccionen una)

- Hablar en defensa de algo en lo que creen
- Pedir a los tomadores de decisiones que realicen cambios
- Ayudar a otros a comprender la seguridad en línea
- Discutir con personas en línea
- Aún no estoy seguro/a

P7. ¿Cuáles de estos son ejemplos de defensa de derechos? (Seleccione todas las opciones que correspondan)

- Hablar con líderes comunitarios sobre seguridad en línea
- Crear campañas o proyectos de concientización
- Compartir información veraz en línea
- Publicar comentarios negativos sobre problemas
- Animar a otros a tomar acciones positivas



### PARTE 3 – Ciudadanía digital y seguridad en línea

P8. ¿Qué grado de confianza tienen con respecto a cada una de las siguientes afirmaciones?

(Califiquen cada afirmación de 1 = Ninguna confianza a 5 = Mucha confianza)

Afirmaciones	1	2	3	4	5
Puedo identificar problemas de seguridad en línea e inclusión digital.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo planificar y dirigir una actividad o campaña de propugnación.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo hablar con adultos o tomadores de decisiones sobre temas en línea que afectan a los jóvenes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo trabajar con otros para crear un cambio digital positivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo utilizar herramientas digitales de forma segura y responsable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Qué tan confiados se sienten ahora para tomar acciones sobre la seguridad en línea dentro de su comunidad?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



### PARTE 4 – Reflexiones sobre el aprendizaje

P9. ¿Qué aprendieron sobre propugnación y seguridad en línea a través de A4GD? (Texto abierto)

P10. ¿Han participado o planificado alguna acción de propugnación como parte del proyecto de A4GD? (Seleccionen una)

- Sí, individualmente
- Sí, con un grupo
- Todavía no, pero planeo hacerlo
- Para nada

P11. ¿Qué tipo de acciones realizaron? (Seleccionen todas las opciones que correspondan)

- Información compartida o consejos de seguridad en línea
- Hablaron con tomadores de decisiones (escuela, líderes locales, funcionarios)
- Organizaron o se unieron a un evento o campaña de concientización
- Crearon arte digital, historias o medios para generar conciencia.
- Animaron a sus amigos y familiares a mantenerse seguros en línea
- Otra: \_\_\_\_\_



## Encuesta posterior (mayores de 16 años) (Cont.)



### PARTE 5 – Satisfacción y retroalimentación

P12. El programa de A4GD me ayudó a aprender a propugnar por la seguridad en línea y un mundo digital mejor. (Seleccione una opción)

- Totalmente en desacuerdo 😞
- En desacuerdo 😞
- Neutral 😐
- De acuerdo 😊
- Estoy totalmente de acuerdo 😄

P13. En general, ¿qué tan satisfechos están con el programa de Propugnación de A4GD? (Seleccionen una opción)

- Muy insatisfechos
- Insatisfechos
- Neutral
- Satisfechos
- Muy satisfechos

P14. En sus propias palabras, ¿qué fue lo más importante que aprendieron o hicieron durante su viaje de A4GD?

P15. ¿Recomendarían este programa a otros jóvenes o líderes? (Escala del 1 al 5: No recomendado en absoluto - Muy recomendado)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

P16. ¿Qué les gustaría que se mejorara o añadiera a los futuros programas de A4GD?



## ¡Informe de misión completado!

¡Felicitaciones! ¡Han completado oficialmente su viaje de Propugnación de la Generación Digital!

Han aumentado su confianza, desarrollado sus superpoderes de propugnación y ayudado a hacer de Internet un lugar más seguro, más amable e inteligente para todos.

Sigan usando su voz, su propugnación importa.

**Sean inteligentes. Manténganse seguros. Sean audaces.**

Control de misión se despide... ¡hasta nuestra próxima aventura, Superhéroes Digitales!

# AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos especiales al Equipo de Consulta Surf Smart 2.0, dirigido por Dikchya Raut, Líder de Incidencia de Surf Smart, por su creatividad, ideas y apoyo en la co-creación del paquete de este año (en orden alfabético):

- ☆ Aashma Khatri (Nepal)
- ☆ Agnes Atholere Muhindo (Uganda)
- ☆ Bless John Mathai (India)
- ☆ Blessmore Chikwakwa (Zimbabue)
- ☆ Deborah Jah (Liberia)
- ☆ Enid Mason (Barbados)
- ☆ Esraa Gamal Mohey El Din Ahmed (Egipto)
- ☆ Fatma Sendsessni (Túnez)
- ☆ Fatma Youssef (Egipto)
- ☆ Fidelia Davida Lawson (Ghana)
- ☆ Maha Trabelsi (Túnez)
- ☆ Maja Bielecka (Maja Bielecka (Polonia)
- ☆ Nabina Mangrati (Nepal)
- ☆ Niriniaina Florençia Nomenjanahary (Madagascar)
- ☆ Ny Anjara Rakotozanabola (Madagascar)
- ☆ Peace Ndhlovu (Malawi)
- ☆ Saba Shahab (Túnez)
- ☆ Susan Awino Akoth (Kenia)
- ☆ Yara Chavarría Lobo (Costa Rica)
- ☆ Yelyzaveta Martsyn (Ucrania)

Muchas gracias a Prerana Shakya, Líder de Programa y a los miembros del equipo de Surf Smart, Himanshi Tomar y Roji Tamang, por su continuo esfuerzo y dedicación al currículo de Surf Smart.

Creado por: Verity Shaw

Ilustraciones por: Irasema Dávila

Diseño por: Dominique Ozturk

Con sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron con su tiempo, experiencia e ideas al desarrollo del currículo A4GD.

© AMGS, 2026



Asociación Mundial de las Guías Scouts

Oficina Mundial

12c Lyndhurst Road

Londres NW3 5PQ

Reino Unido

Teléfono: +44 (0)20 7794 1181

Correo electrónico: [waggs@waggs.org](mailto:waggs@waggs.org)

Sitio web: [www.waggs.org](http://www.waggs.org)

Organización benéfica registrada n.º 1159255 (Inglaterra y Gales)



El Guidismo y el Escultismo femenino constituyen el mayor Movimiento voluntario del mundo dedicado a las niñas y a las jóvenes. Nuestro Movimiento diverso representa a más de 11 millones de niñas y mujeres de todas las edades en 153 países y territorios. Desde hace más de 100 años, el Guidismo y el Escultismo femenino han transformado la vida de niñas y jóvenes en todo el mundo, ayudándolas a desarrollar todo su potencial y a convertirse en ciudadanas globales responsables.

La Asociación Mundial de las Guías Scouts apoya a sus Organizaciones Miembro con las herramientas, las conexiones y la voz global que necesitan para prosperar.

Para conocer actualizaciones y oportunidades a nivel mundial, síguenos en:



ASOCIACIÓN  
MUNDIAL DE LAS  
GUÍAS SCOUTS