

Situaciones de aprendizaje

Viralicemos la paz

1º y 2º ESO





Viralicemos la paz es una propuesta educativa desarrollada por © ONGD SED 2026. Este material está bajo licencia Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0.

Elaborado por: comisión de ETCG de ONGD SED integrada por Ana Martín Bautista, Cristian Gómez Martín, Florencia Agustina Bulacio Vaira, Izaskun Adot Larumbe y Tania Díaz Basurdo, con el apoyo de la coordinadora de Proyectos, Ana Fernández Moya y Beatriz de la Banda Velázquez, miembro de la comisión permanente.

Revisión técnica por: Nuria Salvatierra Villada, Jesús Rojas Aguilar, Rocío Rodríguez Rueda, Esther Lechado Hurtado, Coral de la Camara García, Teresa Rodríguez Pérez de Ayala, Isabel de la Cruz Sierra, Agnola Soler Ortiz, Inmaculada LLacer Moreno Auriolles, M.^a del Carmen Millán Herrera, equipo docente del Colegio Marista de Sevilla.

Diseños de: Zootropo Studio.

Maquetación por: Victoria Daima, responsable de Comunicación de ONGD SED.



SdA 1: “Lo que no ves en redes: desmontando el odio digital”

Contextualización

El ODS 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas promueve la construcción de sociedades pacíficas, inclusivas y seguras, donde todas las personas puedan vivir libres de violencia, discriminación y exclusión. Este objetivo no se limita a los conflictos armados o a la violencia física, sino que abarca también las formas de violencia cotidianas, muchas de las cuales se manifiestan hoy en el entorno digital.

En la actualidad, las redes sociales se han convertido en espacios clave de socialización para la infancia y la adolescencia. Sin embargo, estos entornos no son neutros. Tal y como se recoge en el documento base, asistimos a una “digitalización de la intolerancia”, donde los discursos de odio se difunden con gran rapidez debido al funcionamiento de los algoritmos, que priorizan contenidos emocionales, polémicos o conflictivos. Esto provoca que mensajes basados en el rechazo, la burla o la deshumanización del “otro” tengan una mayor visibilidad y capacidad de impacto.

En este contexto, el alumnado se expone de forma habitual a mensajes que reproducen distintas formas de violencia estructural:

- Racismo y xenofobia, hacia personas de otras culturas o países
- Machismo, que perpetúa desigualdades de género
- Discriminación religiosa o cultural
- Rechazo hacia la diversidad (LGTBI, corporal, social, etc.).

Estos discursos no solo afectan a las personas directamente implicadas, sino que influyen en la percepción de la realidad del conjunto del alumnado, normalizando actitudes de exclusión, burla o desprecio. Además, como señala el documento, estos fenómenos digitales tienen un impacto directo en el ámbito escolar, donde el odio se traduce en situaciones de acoso, aislamiento o conflicto entre iguales.



Desde la perspectiva del ODS 16, esta realidad supone una vulneración clara de derechos fundamentales:

- El derecho a la dignidad
- El derecho a la igualdad
- El derecho a vivir en entornos seguros
- El derecho a una educación libre de violencia

Al mismo tiempo, el propio ODS 16 plantea una clave fundamental: la construcción de una cultura de paz, entendida no como la ausencia de conflicto, sino como la capacidad de gestionar las diferencias desde el respeto, la empatía y la justicia social. Tal y como recoge el documento base, el conflicto es inherente a las relaciones humanas, pero la violencia no es inevitable: puede transformarse mediante el diálogo, la comunicación y la cooperación.

En este sentido, el entorno digital se convierte en un espacio educativo prioritario, donde el alumnado no solo consume información, sino que también participa activamente a través de comentarios, reacciones y contenidos. Cada interacción digital es una forma de participación ciudadana que puede contribuir a reforzar el odio o, por el contrario, a construir convivencia.

Esta situación de aprendizaje se plantea, por tanto, como una oportunidad para que el alumnado:

- **Comprenda el impacto real de los discursos de odio.**
- **Desarrolle pensamiento crítico frente a ellos.**
- **Reconozca su papel activo en el entorno digital.**
- **Aprenda a responder desde una lógica de cultura de paz.**

Marco teórico

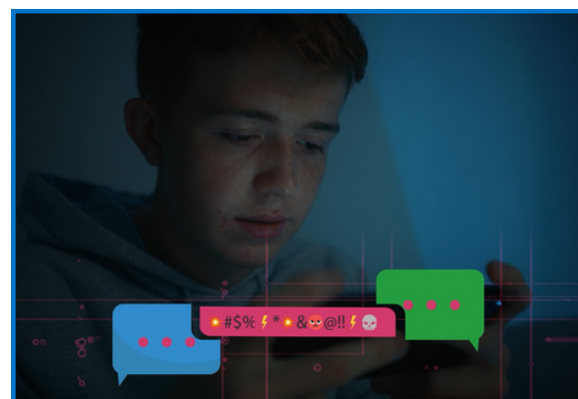


Conceptos clave

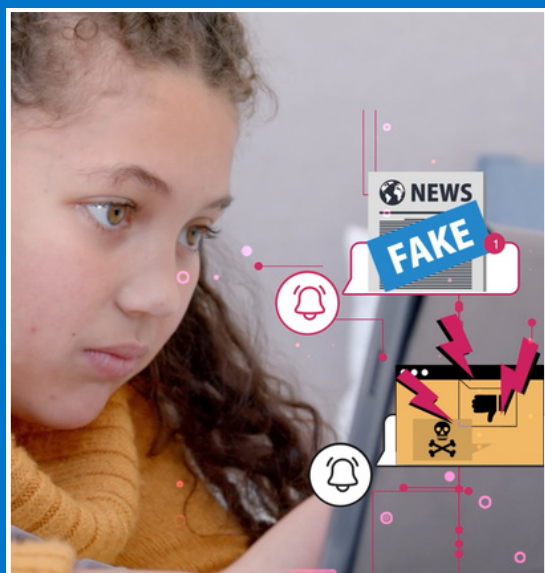
- Discurso de odio
- Ciberacoso
- Viralización
- Algoritmos
- Cultura de paz
- Diversidad
- Derechos humanos y digitales
- Ciudadanía digital

Preguntas guía

- ¿Todo lo que se dice en redes es solo una opinión?
- ¿Qué diferencia hay entre conflicto y violencia?
- ¿Cómo afectan los mensajes de odio a las personas?
- ¿Por qué se difunden tan rápido estos mensajes?
- ¿Qué podemos hacer nosotros y nosotras ante estas situaciones?



Objetivos



Esta situación de aprendizaje pretende que el alumnado no solo **identifique el problema**, sino que **desarrolle herramientas para actuar frente a él**. El alumnado será capaz de:

- Identificar discursos de odio en redes sociales, reconociendo distintas formas de discriminación.
- Comprender cómo el entorno digital favorece su difusión (viralización, anonimato, algoritmos).
- Analizar el impacto emocional y social de estos mensajes en las personas.
- Desarrollar pensamiento crítico frente a los contenidos digitales.
- Aplicar estrategias de comunicación no violenta.
- Valorar la diversidad como base de la convivencia.
- Asumir un papel activo como agente de cultura de paz.

Elementos curriculares

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana



Saberes básicos:

- Convivencia y resolución de conflictos
- Igualdad y diversidad
- Uso responsable de redes sociales
- Derechos humanos

Dinámica 1: “Lo que hay detrás del mensaje”

Descripción narrativa

En esta primera actividad, el alumnado se introduce en el análisis crítico de los discursos de odio presentes en redes sociales. A partir de ejemplos cercanos a su realidad, se pretende que comprendan que estos mensajes no son simples opiniones, sino formas de violencia que tienen impacto real en las personas y en la convivencia.

La actividad busca desarrollar el pensamiento crítico, la empatía y la capacidad de identificar prejuicios y estereotipos. Además, permite trabajar la comprensión del entorno digital como espacio de participación donde cada mensaje tiene consecuencias.

Se pone especial énfasis en reconocer cómo se construyen estos discursos (emociones, generalizaciones, anonimato) y por qué se difunden con tanta facilidad, conectando con la idea de que el conflicto es natural, pero la violencia no lo es.

Recursos necesarios

- Capturas simuladas de redes sociales (comentarios, memes, publicaciones adaptadas).
- Ficha de análisis guiado.
- Pizarra o mural para puesta en común.

Explicación en fases

Inicio

El profesorado presenta varios mensajes con contenido discriminatorio o de odio (adaptados a la edad del alumnado). Se lanza una pregunta generadora: “¿Esto es solo una opinión o puede hacer daño?”. Se realiza una breve lluvia de ideas para recoger percepciones iniciales sin juzgar ni corregir en este momento.

Desarrollo

El alumnado se organiza en pequeños grupos y analiza uno o dos mensajes utilizando una ficha estructurada que les guía en la reflexión.

Posteriormente, cada grupo identifica los estereotipos o prejuicios presentes en el mensaje y reflexiona sobre su relación con situaciones reales del entorno escolar o social.

Mensajes de odio

SHARE

*La culpa fue de ella por
como iba vestida.*



*Fuera de nuestro país,
aquí no pintáis nada.*



*Qué asco das,
mírate al espejo.*



*Son unos vagos que
viven del cuento.*



*Vamos a hacerle un
meme para reírnos
un rato.*



*No le habléis que es un
bicho raro.*



*Etiqueta a la persona
más gay que conozcas.*



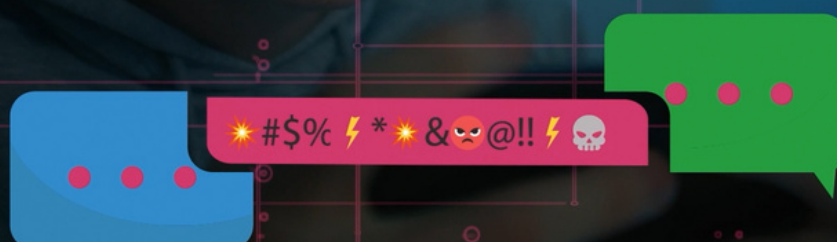
*Nadie te quiere aquí,
muérete.*



*No hay MENAS, todo
hombres mayores de edad,
ni una mujer ni niños.*



Ficha de análisis



¿Qué dice el mensaje?

¿A quién va dirigido?

¿Qué tipo de discriminación aparece?

¿Alguna vez has visto algún mensaje así? ¿Puedes poner algún ejemplo a continuación?

¿Qué emociones puede generar en la persona que lo recibe?

¿Por qué crees que alguien escribiría esto?

¿Por qué podría difundirse rápidamente?

Cierre

Se realiza una puesta en común donde los grupos comparten sus conclusiones. El profesorado guía la síntesis hacia ideas clave:

- Los mensajes en redes tienen consecuencias reales
- No todo es “libertad de expresión”
- El odio digital es una forma de violencia.

Se introduce el concepto de discurso de odio y su relación con la convivencia y el ODS 16.

Dinámica 2: “Responder para transformar: construir mensajes de paz”



En esta segunda actividad, el alumnado da un paso más allá del análisis para situarse como agente activo frente al odio digital. A partir de los mensajes trabajados previamente, se propone transformar esos discursos mediante respuestas basadas en el respeto, la empatía y la comunicación no violenta.

El objetivo es que el alumnado comprenda que no solo puede evitar reproducir el odio, sino que también puede intervenir de forma constructiva en el entorno digital. Se trabajan habilidades como la gestión emocional, la comunicación asertiva y la responsabilidad en la participación en redes.

La actividad refuerza la idea de que la cultura de paz implica actuar, no solo reflexionar, y que cada persona tiene capacidad para influir en su entorno.

Recursos necesarios

- Mensajes analizados en la actividad anterior
- Plantilla sencilla de Comunicación No Violenta
- Cartulinas o herramientas digitales para la creación de mensajes de paz.
- Opcional: se propone que, como cierre, además de una puesta en común, se tome una foto grupal con los carteles y/o materiales generados por el alumnado o se realice un vídeo donde cada grupo comparta sus mensajes de paz. Se recomienda la utilización del hashtag #Viralicemoslapaz y/o la utilización del cartel de campaña.

Explicación en fases

Inicio

Se retoman algunos de los mensajes analizados en la dinámica anterior.

El profesorado plantea la pregunta: “Si ves este mensaje en redes, ¿qué puedes hacer?” Se recogen respuestas habituales (ignorar, contestar mal, compartir, reír...), visibilizando diferentes formas de reacción.

A continuación, se introduce la idea de responder desde la cultura de paz como alternativa.

Desarrollo

Se explica de forma sencilla el **modelo de Comunicación No Violenta**:

- 1. Describir lo que ocurre (sin juzgar).**
- 2. Expresar cómo me hace sentir.**
- 3. Identificar qué es importante (respeto, igualdad...).**
- 4. Proponer una alternativa o petición.**

El alumnado, en grupos, transforma el mensaje original en:

- a) Una respuesta respetuosa
- b) Un mensaje alternativo positivo
- c) Un “contra mensaje” que promueva la diversidad

Opcionalmente, pueden:

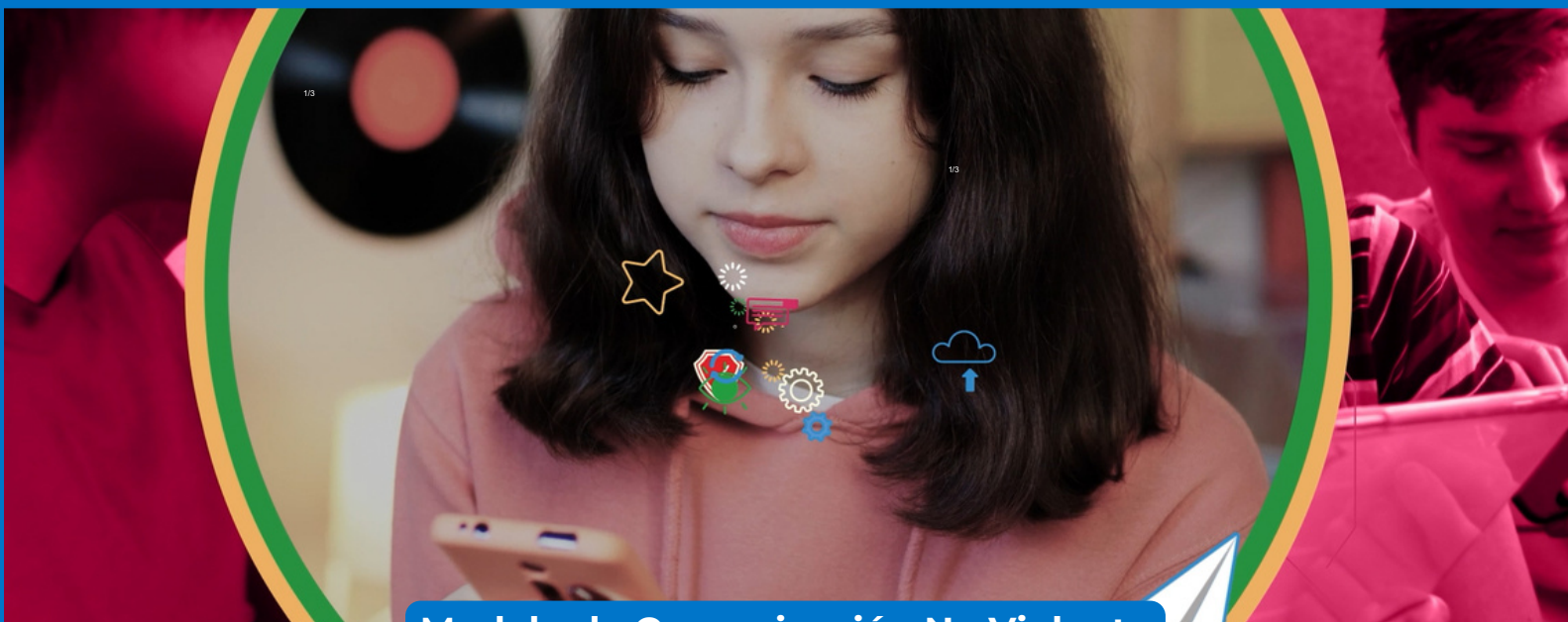
1. Representar la situación mediante role-play
2. Diseñar un pequeño mensaje para redes bajo el hashtag “Viralicemos la paz”.

Cierre

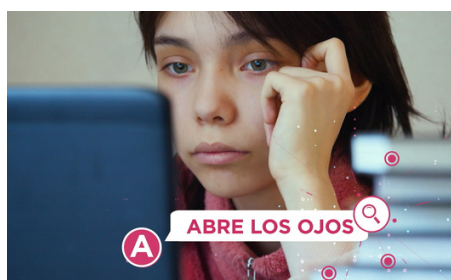
Cada grupo presenta su propuesta al resto de la clase. Se realiza una reflexión final guiada:

- **¿Es fácil responder sin reproducir el odio?**
- **¿Qué impacto pueden tener estas respuestas?**
- **¿Qué tipo de redes queremos construir?**

Se refuerza la idea clave de cómo cada persona puede ser agente de cambio en el entorno digital.



Modelo de Comunicación No Violenta



A

ABRE LOS OJOS

Al momento de enfrentarte a un discurso de odio, debes detenerte y pensar:

¿Qué quiere decir este contenido? ¿Es información o es opinión? ¿Este mensaje ataca o estigmatiza a una persona o grupo de personas?



B

BUSCA DIFERENTES FUENTES

No te quedes solo con una mirada, busca otras fuentes:

¿De dónde viene el mensaje? ¿Tengo toda la información o el contenido está editado y solo se muestra una parte del relato? ¿Existen otras opiniones al respecto?



C

COMPARTE PAZ

No compartas odio, viraliza mensajes de paz:

¿Qué contenidos me interesan y aportan una mirada positiva y crítica del mundo? ¿Qué mensajes puedo construir para dar a conocer mi opinión, respetando la de la otra persona?

Como **participantes activos/as en el entorno digital y el mundo real**, ante un mensaje de odio debemos:

1

Describir lo que ocurre (sin juzgar) y expresar cómo me hace sentir.

2

Identificar qué es importante: el respeto, la igualdad, los derechos de todos y todas, la diversidad de voces, el diálogo.

3

Proponer alternativas y/o peticiones que promuevan el respeto, una convivencia pacífica, la diversidad de voces ante un mismo tema y entornos inclusivos y seguros para todas las personas.

Cierre: síntesis didáctica

El alumnado comprende que el entorno digital forma parte de su vida cotidiana y que su manera de participar en él tiene un impacto directo en la convivencia. A través del análisis y la transformación de mensajes, reconoce que la cultura de paz no es un concepto abstracto, sino una forma concreta de actuar basada en el respeto, la empatía y la responsabilidad.

Evaluación

La evaluación se orienta a valorar no solo la adquisición de conocimientos, sino el desarrollo de actitudes y competencias sociales. Se presta especial atención a la capacidad del alumnado para analizar situaciones reales, posicionarse de forma crítica y proponer alternativas basadas en la cultura de paz. A través de los siguientes instrumentos y criterios:

Instrumentos

- Observación del trabajo en grupo
- Ficha de análisis
- Producciones del alumnado
- Participación
- Autoevaluación

Criterios de evaluación

El alumnado:

- Identifica discursos de odio
- Analiza críticamente mensajes
- Comprende su impacto
- Propone respuestas no violentas
- Participa activamente
- Respeta la diversidad

¿Te gustaría compartir los resultados de clase?

Envíanos el material (fotos, vídeos y resumen de la actividad) a **comunicacion@sedongd.org**

*Desde ONGD SED, estaremos publicando los trabajos en nuestros canales solo con el objetivo de **viralizar la paz y visibilizar el impacto de la campaña.***

¡Evalúa el material!

Envíanos tu reseña a través del siguiente [formulario](#).

Desde ONGD SED, trataremos los datos solo con el fin de evaluar el impacto de la campaña, identificar y valorar las posibilidades de mejora para futuras acciones.

