

CONVENCE
CONECTA Y CREA
CONTENIDO



A través de este proyecto conseguiremos que las participantes obtengan los conocimientos necesarios para crear contenido amateur en donde conseguirán:

GENERAR VALORES SOCIALES.

INICIARSE EN LA SALIDA PROFESIONAL DEL MARKETING.

PROPONER UN PUNTO DE VISTA CRÍTICO.

Generar valores sociales: al compartir sus experiencias, opiniones y reflexiones con otras personas, podrán contribuir a crear una comunidad más diversa, inclusiva y solidaria.

INICIARSE EN LA SALIDA PROFESIONAL DEL MARKETING: al aprender las técnicas y herramientas básicas para crear contenido atractivo, original y de calidad, podrán desarrollar sus habilidades comunicativas y creativas, así como explorar las posibilidades de monetizar su trabajo o colaborar con otras marcas o proyectos.

Proponer un punto de vista crítico: al analizar la información que consumen y producen en las redes sociales, podrán desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo, así como una actitud responsable y ética frente a los contenidos digitales.

¿Cómo vamos a enfocar este proyecto?

La manera de enfocar este proyecto, cuenta con la necesidad de poner una problemática en el centro del discurso y proponer una solución a través de elaborar contenido de calidad. Este proyecto además pretende abordar la problemática entorno al acceso infinito a las redes y sus riesgos, y emplear en elaborar ese contenido de una manera social.

- La problemática que queremos abordar es la falta de educación digital y mediática que existe entre muchas personas que usan las redes sociales sin tener en cuenta los riesgos que conllevan, como la desinformación, el ciberacoso, la adicción o la pérdida de privacidad.
- La solución que proponemos es ofrecer una formación práctica y participativa en la que las personas aprendan a crear contenido con conciencia social, es decir, que tenga un propósito, un mensaje y un valor añadido para la sociedad.
- La manera social de elaborar ese contenido consiste en fomentar el trabajo colaborativo, el diálogo intercultural y el respeto a la diversidad, así como promover el uso responsable y ético de las redes sociales.

¿QUÉ CONTENIDO VAMOS A CREAR?

Trabajaremos a nivel grupal los contenidos y valores que a los clientes les resulten mas interesantes.

Espacio de creación de ideas propias en donde compartir conocimientos.

TEMPORALIZACIÓN

Son cortos y acumulables, pueden tener entre 7 y 14 horas y se pueden agrupar los mismos para hacer una programación anual.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Nuestro público irá dirigido principalmente a todas aquellas personas que se estén iniciando de diferentes edades en el uso de redes sociales con la disposición de tutelar esa iniciación. Para ello proponemos diferentes talleres organizados por edades y nivel de conocimiento, en los cuales deseen formarse en creación de contenido y que tengan ganas de aprender de manera innovadora todas las posibilidades de generar contenido desde un enfoque crítico y con una propuesta de valor.

- Los talleres estarán impartidos por profesionales del sector del marketing digital, la comunicación y la educación, que contarán con una amplia experiencia y formación en la materia.
- Los talleres tendrán una duración de entre 2 y 4 horas cada uno, dependiendo del nivel y los objetivos de cada grupo. Se realizarán de forma presencial u online, según las preferencias y posibilidades de cada participante.

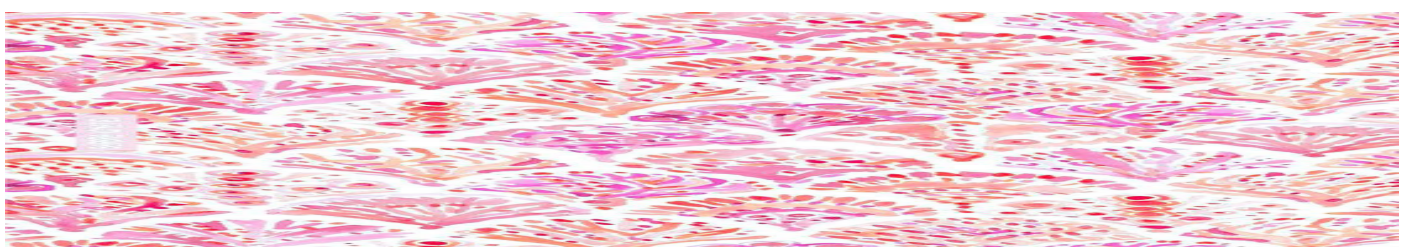
- Los talleres combinarán la teoría con la práctica, utilizando metodologías activas y lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo. Se trabajarán aspectos como el diseño gráfico, el guion audiovisual, la edición de vídeo o el posicionamiento web.

OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto es capacitar a las participantes para que puedan crear contenido amateur de calidad para las redes sociales. Con este contenido, podrán:

- Generar valores sociales que contribuyan al bienestar colectivo
- Iniciarse en la salida profesional del marketing digital y las nuevas tecnologías
- Proponer un punto de vista crítico y reflexivo sobre la realidad que les rodea.
- Que los adolescentes adquieran conocimientos técnicos y de comunicación
- Que aprendan a relacionarse a través de las redes sociales
- Prevenir los posibles peligros derivados de la creación del contenido y la interacción. en donde uno de nuestros objetivos sea crear una comunidad con todas las personas participantes del proceso, que dejen su huella digital a la hora de crear contenido con nosotros y que a medida que los participantes crezcan y se desarrollen personalmente el proyecto lo haga consigo también.

Para lograr este objetivo, planteamos una metodología centrada en la resolución de problemas y la creación de soluciones a través del contenido audiovisual. Este proyecto también pretende sensibilizar a las participantes sobre los riesgos y las oportunidades que ofrece el acceso infinito a las redes sociales, y fomentar el uso responsable y social de las mismas.



RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN

MANUAL DE REDES SOCIALES

Programa de iniciación en las redes. [taller intergeneracional]

Para primaria y primer ciclo de secundaria. Descripción general de las **redes sociales** que vamos a utilizar. ¿cómo? cada red social y creación del perfil.

Cómo **crear** un **perfil** (que padres e hijos creen una red **social** conjunta en donde trabaje la **comunicación** a medida que la crean)

1. TALLER DE INICIACIÓN EN LAS REDES PARA ALUMNOS DE SECUNDARIA: contenidos a trabajar: Identidad, entretenimiento, temas tabú, conciencia.

1º sesión: **Prevención** y buen uso de las redes
Juego del impostor
Teléfono escacharrado
vídeo

2º sesión: creación red social conjunta y elección del contenido

3º sesión: análisis contenido y perfil individual

Taller de seguridad cibernética

Phishing, **perfiles falsos**, grooming, sexting. Juego del impostor: objetivo adquirir herramientas para identificar perfiles falsos en las redes sociales.

Por una parte, el taller dirigido a jóvenes se enfocará en la creación de perfiles falsos y fake news en donde a medida que aprenden a utilizar las redes a la vez **aprenden** a **identificar** cómo **desmantelar** esos **bulos**.

Dicho material se utilizará para el taller dirigido al AMPA, en donde les pondremos una serie de perfiles y noticias y deberán adivinar **cuáles** son **reales** y cuáles **no**.

Programa antibullying

¿De qué manera se puede hacer **bullying** en las diferentes **rrss**?

Whatsapp: Ghosting, crear grupos para insultar a alguien, amenazarle por número privado.

Tiktok: comentarios de odio, hacer dúos insultando,

Twitter: crear hilos falsos, ser cómplice retuiteando.

Instagram: enviar md de odio, comentar publicaciones hateando,

Buzón de mensajes en twitter: a través de cuentas anónimas dejar mensajes positivos en las cuentas de los compañeros.

Roleplaying: Ej: Que un video se haga viral y no sepan cómo gestionarlo, en donde esté



el papel de los padres, de un acosador y de la víctima.

TELÉFONO ESCACHARRADO: objetivo: cómo la **información** se va **distorsionando** en función de la opinión subjetiva de la persona. Poner un vídeo a la persona y que se vaya pasando la información hasta el último participante. Finalmente se hará una puesta en común de la primera persona y la última.

PONER VÍDEO : EVAN ONG Sandy Hook Promise

VALORES DEL CONTENIDO

Taller de creatividad digital (hablar de derechos de imagen)

1. Para observar con qué nivel parten (**collage** de presentación en donde los demás **adivinen cómo es la persona** en función a lo que ha puesto y que tengan una sesión en donde crear el diseño de su marca logo, nombre, estética, colores)
2. **Búsqueda de herramientas:** Se trabajarán a lo largo de las sesiones los diferentes usos y las diversas herramientas útiles para cada ámbito, pueden servir para ofrecer una **Búsqueda de respuestas** ante **problemáticas** que vayan **surgiendo** (el contenido que quieren hacer no es muy visible, ofrecer alternativas a perfiles que no tienen mucha visibilidad, etc.)

Herramientas de **organización** y optimización del tiempo (trello, **batch** content, metri-cool)

Herramientas para **lluvia de ideas** online (Miro, Coogoo, Google Jamboard, Lucidchart) Herramientas para la búsqueda de respuestas: Also asked ubersuggest chat gpt

3. Una vez conocen herramientas que les pueden servir para **crear contenido**, la actividad formulada consistirá en que los **asistentes actúen como si fueran chat GPT: roleplaying** en donde adoptarán el **papel** de una **IA** y los demás les harán preguntas por el chat, con el objetivo de fomentar la creatividad y rapidez de respuesta a la hora de responder cuestiones.

crítica a la IA: hacer un video con contenido propio y otro con el contenido que le diga el chat GPT y que el resto adivine cuál es el del chat gpt y cuál les gusta más.

4. Es hora de crear contenido: con lo apren-

dido y recopilado a través de las herramientas empleadas sobre qué contenido es más viral o la utilidad del contenido evergreen en tus vídeos, se buscará un/a creador de contenido de referencia y se rescatará el contenido de alguno de sus videos y tratará de reconceptualizarlo, elaborarlo el/ella añadiendo aspectos creativos ya sea de edición, guión, puesta en escena, etc.

5. Antes y después de su **marca personal:** Recopilaremos lo que crearon al comienzo del taller y con las herramientas aprendidas haremos un **nuevo diseño**. Pueden utilizar Canva, Illustrator.. la que les guste más o tengan más familiarizada (aquí meteremos algunos trucos para su diseño de la lista)

Crear una comunidad de valores

Activismo digital

1. Podcast

Experimentos sociales: pueden saber si el contenido que han escogido gusta, conocer de manera más directa y cercana a sus posibles futuros oyentes.

Taller de investigación : análisis de los resultados obtenidos entorno a la salud mental.

Concienciación social a través de las redes: Campaña de concienciación social sobre una temática actual, en donde elaboren un corto de la problemática social que escojan, post hablando de eso, visibilizando perfiles que hablen de eso, etc.



comunicación

RETOS EN LA COMUNICACIÓN

Role playing de presentación (probaremos a **presentarnos** a los demás **como** si fuésemos **otras personas**) Presentación real vs online

Actividad: Harán **directos** breves de **twitch** en donde escogerán un público determinado y **los demás** deberán **adivinar** de cuál se trata solo por el **lenguaje** que emplea.

Deberes Que durante uno o varios días prueben a tener todas sus conversaciones por teléfono

Como atraer a tu crush

Análisis app para ligar (meter charla preventiva sobre los perfiles falsos) poner videos de Jubilee

Trabajar dos aspectos principales, la comunicación y la imagen que damos en redes.

- **Taller de comunicación.** Simulación en donde dos asistentes se pongan a ligar por el chat para ver qué recursos emplearían.

PERSPECTIVA DE GÉNERO analizar las diferencias en cómo entra un hombre a una mujer y viceversa.

¿Qué lenguaje se utiliza en las redes sociales? ¿Cómo os dirigis para enviar un correo o para mandar un whatsapp? ¿para ligar? (virtual sex y lenguaje no ofensivo)

- **Taller de imagen personal:** Autoimagen, autoconcepto vs fotos que publicamos.

Experimento social en donde publiquen una foto con filtro y otra sin filtro

Trabajar la autoestima : a través de los experimentos sociales preguntaremos a los demás acerca de sus gustos, experiencia en el amor, si te han dejado por whatsapp, qué nota le pones a esta persona.

Conecta conmigo

Video de presentación inicial en donde **comenten** sus aficiones, que **contenido** les gustaría **mostrar** al público, etc. Análisis grupal de los videos ¿quién ha llamado más la atención? ¿Por qué? **Atender al tono, lenguaje, expresión corporal, etc.**

Juego de improvisación: **Dos verdades una mentira**, entre todos averiguarán qué historia es la que se han inventado. / Directos en twitch individuales en donde el grupo irá mandando temáticas por el chat y la persona que esté haciendo el directo deberá hacerlo atendiendo a esos temas.

Tras haber trabajado la comunicación y la improvisación, escogerán una **temática** social y cada uno hará un **directo** de 30 minutos en donde los demás le harán preguntas **entorno a dicho tema**

Creemos un podcast.

División de roles

Grupo 1 búsqueda de herramientas para grabar y editar el podcast

grupo 2 Búsqueda de tematicas para hablar en el podcast

grupo 3 elaboracion del guion

Grupo 4 Los locutores del podcast

grupo 5 La edición del podcast

Taller de comunicación: Aspectos relevantes (escucha activa) Juego de improvisación grupal en donde una persona comienza hablando y la educadora marca los tiempos donde pasara al siguiente y tendran que seguir la conversacion.

Lenguaje no ofensivo (análisis critico de perfiles de creadores de contenido en donde darán su opinión ¿su contenido te gusta?

