

Debate: «las redes sociales destroran la autoestima de los adolescentes»

Debate estructurado con posturas asignadas sobre el efecto de las redes sociales en la autoestima y el bienestar emocional. El alumnado contrasta el daño de la comparación constante con el valor de la conexión y el apoyo que también ofrecen las redes, y construye una conclusión matizada.

DURACIÓN

55 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupo clase en dos equipos + jurado de tres alumnos

UNIDAD 2

Emociones, autoestima y salud mental

MATERIALES

- Tarjetas de rol (Equipo A favor / Equipo B en contra / Jurado)
- Ficha de preparación con datos y argumentos guía (incluida abajo)
- Rúbrica del jurado en A4
- Cronómetro visible

ENCAJE CURRICULAR · Saberes A.3, A.4, A.5 · Comp. específicas CE2 · Comp. clave CCL, CC, CPSAA, CD

Planteamiento

Pocas afirmaciones generan tanto consenso aparente como «las redes son malas para la cabeza». Pero la realidad es más matizada: la comparación constante con vidas idealizadas hace daño, sí, y a la vez para muchos adolescentes las redes son donde encuentran su comunidad, apoyo y referentes. Un debate honesto tiene que sostener las dos cosas.

Este formato asigna las posturas al azar y añade un **jurado** de tres alumnos que no debaten, sino que evalúan la calidad de los argumentos con una rúbrica. Así se desplaza el foco de «ganar» a «argumentar bien», que es lo que de verdad queremos entrenar.

Objetivos didácticos

- Analizar con matiz el efecto de las redes sociales sobre la autoestima y el bienestar.
- Distinguir el problema (comparación, validación por likes, exposición constante) del medio (las redes en sí).
- Construir argumentos basados en datos y experiencia, no en eslóganes.
- Evaluar la calidad argumental de un debate desde el rol de jurado.

Pasos

- 1. Reparto de roles (5 min).** Por sorteo: Equipo A defiende la frase del título, Equipo B la rebate, y tres alumnos forman el jurado con la rúbrica.
- 2. Preparación (12 min).** Cada equipo prepara tres argumentos y prevé las réplicas del rival usando la ficha guía. El jurado repasa la rúbrica y se reparte qué criterio observa cada miembro.
- 3. Debate moderado (22 min).** Exposición inicial (3 min por equipo), réplicas cruzadas controladas (12 min) y conclusión (2 min por equipo). El profesor modera y el jurado toma notas en silencio.

4. **Veredicto argumentado (10 min).** El jurado no dice «ganan los de A»: explica qué argumentos fueron más sólidos de cada bando y por qué, según la rúbrica.
5. **Síntesis matizada (6 min).** El profesor cierra construyendo con la clase una conclusión que recoja lo mejor de ambos lados: el problema no es la herramienta sino el uso (comparación, scroll infinito, validación por likes) y existen formas de usarla que protegen el bienestar.

Ficha guía (extracto)

EQUIPO A · "las redes destrazan la autoestima"

- Comparación constante con vidas filtradas e idealizadas.
- Likes y seguidores como medida de valor personal.
- Diseño adictivo: scroll infinito, notificaciones.

EQUIPO B · "no son las redes, es el uso"

- Comunidad y apoyo para quien se siente solo o distinto.
- Acceso a referentes, información y creatividad.
- El daño depende de a quién sigues y cuánto tiempo pasas.

Rúbrica del jurado

CRITERIO	1	2	3	4
Solidez de los argumentos	Opiniones sueltas	Algún argumento	Argumentos claros	Argumentos sólidos y con ejemplos
Respuesta al rival	No responde	Responde poco	Responde bien	Desmonta el argumento contrario
Respeto y turnos	Interrumpe	Irregular	Correcto	Ejemplar

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Calidad de los argumentos	Razones con datos o ejemplos, no eslóganes	30 %
Defensa de la postura asignada	Sostiene su bando con rigor	25 %
Trabajo del jurado	Evalúa con la rúbrica y justifica el veredicto	25 %
Síntesis final	Reconoce el matiz: el problema es el uso, no solo la herramienta	20 %

Variantes y extensiones

- **Variante datos.** Antes del debate, cada equipo busca un dato fiable (informe oficial o estudio reciente) que apoye su postura. Eleva mucho el nivel.
- **Conexión con la Unidad 3.** El debate enlaza directamente con la unidad de entorno digital: pasamos del efecto emocional al uso concreto y la huella digital.

Material abierto de profedeeconomia.es · Licencia Creative Commons BY-NC-SA · Currículo LOMLOE