

# Talleres basados en vivencias y experiencias para alumnos:

## Ciber-Gymkhana



## Título del Taller: Ciber-Gymkhana

**Objetivo del taller:** El objetivo del taller es introducir el término Ciberacoso y sus formas más comunes, causas, medidas preventivas y acciones de respuesta a corto plazo, a los estudiantes desde una perspectiva práctica. Este enfoque pretende ayudarles a comprender los potenciales riesgos y comportamientos erróneos que se pueden encontrar en la red, mediante el uso de técnicas de pensamiento crítico para analizar situaciones dadas y ayudarles a comprender las posibles consecuencias de las opciones elegidas.

**Duración del taller:** Flexible – de 90 a 120 minutos (por ej. de dos a tres clases) dependiendo del tiempo disponible.





## Contenidos del manual del taller

### INTRODUCCIÓN

### INSTRUCCIONES DEL TALLER

**Parte 1: Introducción práctica al Ciberacoso (45 minutos)**

**Parte 2: Ciber-Gymkhana (Flexible, de 15 a 45 minutos dependiendo del número de etapas elegidas. 15 minutos por etapa)**

**Parte 3: Evaluación de los conocimientos adquiridos jugando – Kahoot (30 minutos)**



## Manual para el docente

### INTRODUCCIÓN

El ciberacoso es un fenómeno que se ha vuelto cada vez más común debido al uso de las tecnologías de comunicación entre los niños y presenta dificultades especiales para su abordaje desde el punto de vista de los equipos escolares. El ciberacoso requiere una formación específica para que los estudiantes cuenten con consejos útiles y herramientas para prevenirlo, combatirlo en sus primeros estadios o reportar los casos de ciberacoso a un adulto, dependiendo del nivel de riesgo del incidente.

Este taller pretende ser un primer acercamiento práctico al concepto de ciberacoso y sus componentes: actores involucrados, dispositivos, tecnologías, plataformas y métodos utilizados.

El taller consiste en jugar a un juego en el aula llamado Ciber-Gymkhana, dividido en tres partes consecutivas, **PARTES 1, 2 y 3: Introducción, Gymkhana (la actividad en sí misma) y Evaluación**. La actividad propuesta toma la forma de un concurso para motivar la participación activa y el compromiso.

La **PARTE 1** tiene como objetivo hacer que los estudiantes reflexionen sobre el ciberacoso y sus componentes participando en un conjunto de debates llevados a cabo por la clase en su conjunto donde se espera que los estudiantes alcancen definiciones lo más parecidas posible a las **definiciones o respuestas objetivo** propuestas al final de cada **PASO**. **Esta parte del taller se compone de 5 PASOS propuestos que tiene el objeto de preparar a los participantes para la PARTE 2, la actividad.**

La **PARTE 2**, la propia actividad, se compone de **3 casos prácticos diferentes**. Cada caso introduce una situación relacionada con el acoso cibernético que enfrentan los niños o adolescente en la vida real. El propósito de esta actividad práctica es sensibilizarlos y proporcionarles un conjunto de consejos, pasos a seguir y conocimientos básicos para hacer frente a este tipo de situaciones. Los niños

trabajarán en grupos y tendrán que responder a las preguntas del caso analizando las situaciones propuestas y debatiendo los acuerdos alcanzados. Los estudiantes tendrán que responder a las preguntas propuestas y obtendrán puntos por cada respuesta correcta.

Además, el responsable del taller tiene disponible una lista de preguntas y sus respuestas correctas para promover un debate que tiene que ser implementado antes de comunicar los resultados de cada caso planteado.

La **PARTE 3** está orientada a evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes, pero, en línea con la filosofía del taller, se propone un enfoque práctico: una herramienta TIC gratuita llamada Kahoot, donde los estudiantes pueden contestar preguntas de opción múltiple con videos, imágenes y diagramas adjuntos para amplificar el compromiso.

**Para asegurar el adecuado desarrollo de la actividad**, el responsable del taller debe asegurarse de que los grupos estén formados por niños con diferentes perfiles y que estén relajados antes de iniciar la actividad.

El **trabajo en grupo** y los **debates** de clase deben ser inclusivos y participativos: todos los niños deben participar en los debates y se les pedirá que contribuyan.

El **líder del taller puede guiar las respuestas a las preguntas** para permitir que los participantes den respuestas detalladas con argumentos y explicaciones. Trate de crear un ambiente relajado para ayudar a los niños a participar activamente.

Por último, pero no por ello menos importante, el docente puede sentirse libre de ajustar el tiempo propuesto para cada parte del taller, así como el número de casos a ser planteados y las preguntas propuestas.

**¡El equipo de ComBUS le desea mucha suerte!**

## INSTRUCCIONES DEL TALLER:

### PARTE 1: Introducción práctica al Ciberacoso (45 minutos)

**PASO A.** El objetivo de este punto de partida del taller es que los estudiantes creen su propia definición de ciberacoso basada en las contribuciones de toda la clase y las orientaciones del líder del taller. Este debate introductorio puede comenzar a partir de un primer intento dado por un voluntario que anote en la pizarra de clase las ideas sugeridas por los estudiantes y luego mejorarlo borrando o añadiendo partes seleccionadas de acuerdo a los comentarios y la retroalimentación recibida.

#### Definición objetivo:

- El ciberacoso puede ser cualquier acción deliberada y repetida realizada a través de "tecnologías de la información y la comunicación" por una persona o grupo con la intención de hacer que otra persona se sienta triste, enfadada, ansiosa o temerosa. El ciberacoso puede incluir comunicaciones que pretenden excluir, intimidar, humillar, controlar, manipular, desacreditar falsamente al receptor y dañar su reputación, relaciones o confianza.

**PASO B.** Los estudiantes necesitan enumerar a los actores involucrados en un caso de ciberacoso y al mismo tiempo tratar de describir sus perfiles y responsabilidades usando el mismo proceso descrito en el *PASO A*.

#### Definición objetivo:

- **La Víctima de acoso cibernético:** Niño/a que es el blanco del comportamiento de acoso cibernético de otros niños durante un incidente cibernético en particular.



- **El Ciber-acosador/a:** Un/a niño/a que ejecuta comportamientos de acoso cibernético hacia un compañero/a durante un incidente cibernético particular.
- **El Ciber-testigo:** Un niño/a que es testigo de un incidente de ciberacoso en particular sin estar directamente involucrado, ya sea mediante la participación en el comportamiento de acoso cibernético o por ser un espectador.

Distinguiremos **3 tipos de Ciber-testigos:**

- Ciber-testigo **activo que fomenta la conducta de ciberacoso** (por ejemplo, difundir el rumor sobre quien está siendo ciber-acosado);
  - Ciber-testigo **activo que desalienta el comportamiento de ciberacoso** (por ejemplo, pidiendo al ciber-acosador/a que pare, o proporcionando apoyo a la ciber-víctima);
  - Ciber-testigo **pasivo**, aquel que ni participa activamente fomentando el comportamiento de ciberacoso, ni se posiciona en su contra.
- **La Figura de autoridad:** persona o equipo que es responsable de garantizar la seguridad de los niños/as en el ambiente cibernético en el que se produce un incidente de ciberacoso (por ejemplo, un webmaster, administrador del foro, maestro, personal escolar, padre, madre o tutor/a, policía, etc.)

**PASO C.** Siguiendo el proceso ya descrito, los estudiantes mencionarán los diferentes dispositivos, tecnologías, plataformas y redes sociales en las que puede suceder el ciberacoso.



### Respuestas objetivo:

- **Dispositivos de comunicación:** Dispositivos de comunicación fijos o portátiles como ordenadores de sobremesa, portátiles, notebooks, tablets, PDAs, teléfonos inteligentes, consolas de videojuegos, etc.
- **Tecnologías:** Internet y redes móviles
- **Plataformas y redes sociales:** redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter, Snap Chat, etc.), aplicaciones de mensajes instantáneos (WhatsApp, Telegram, Line, etc.), juegos en línea (juegos para PC y consolas de videojuegos), plataformas de contenidos audiovisuales en línea (YouTube, Netflix, Vimeo, DailyMotion, etc.), buscadores (Google, Yahoo, Bing, etc.), chat, correo electrónico, SMS, MMS, etc.

**PASO D.** Los estudiantes deben identificar las principales diferencias entre Bullying y ciberacoso tratando de responder a las siguientes preguntas básicas:

### Respuestas objetivo:

	ACOSO	CIBERACOSO
¿Cómo sucede?	Cara a cara	No se necesita contacto directo, incluso anónimamente
¿Dónde sucede?	Espacio físico (Centro escolar)	Espacio virtual (En la escuela y en casa)
¿Cuándo sucede?	Horario escolar	Todo el día, todos los días <b>(24/7)</b>
¿Quién es la audiencia?	Pequeña audiencia	Más amplia, no deseada y / o incontrolable
¿Qué consecuencias tiene?	Consecuencias físicas y psicológicas	Principalmente consecuencias psicológicas (pero a veces más profundas y más difíciles de superar)

**PASO E.** Pida a uno o dos voluntarios que describan y detallen uno o dos incidentes de ciberacoso que **pueden** estar basados en experiencias reales/personales. **Queda absolutamente prohibido mencionar nombres reales de participantes.** Una vez que el incidente ha sido claramente explicado, anime a los estudiantes a identificar los roles desempeñados por los actores involucrados, los dispositivos, tecnologías, plataformas, redes sociales o aplicaciones utilizadas.

## Parte 2: Ciber-Gymkhana (Flexible, de 15 a 45 minutos dependiendo de las etapas elegidas. 15 minutos por etapa)

### Reglas del juego:

- El aula se dividirá en grupos de 4-6 estudiantes
- Se entregará una copia impresa de la **hoja de trabajo** de cada etapa a cada grupo. Las hojas de trabajo pueden incluir una descripción del caso y un espacio donde escribir las respuestas del grupo.
- Los estudiantes leerán la descripción del caso en voz alta (un párrafo o frase por estudiante)
- Los grupos tendrán 3-4 minutos para acordar una respuesta común **motivada** a las preguntas del caso. Las respuestas y motivaciones serán presentadas a la clase por el portavoz del grupo y anotadas en la pizarra del aula.
- El líder del taller, antes de dar las respuestas correctas, abrirá un período de debate donde los estudiantes podrán expresar su opinión. El líder recibirá una lista de preguntas para promover el debate.
- El líder del taller asignará 1 punto por respuesta correcta a las preguntas del caso y 0,5 puntos al equipo más activo en cada una de las discusiones. El equipo con más puntos al final de las etapas jugadas ¡gana la Ciber-Gymkhana!!

## CASOS PRÁCTICOS - ETAPAS:

- “UNA NUEVA CUENTA EN TWISTAFACE”:

- i. Descripción del caso:

*Me llamo **Carlos** y soy un chico espabilado que no me pierdo una. Quiero crear una cuenta en "Twistaface", la nueva red social que lo está petando, porque todos mis amigos la usan y siempre están hablando de ella, de lo que les gusta de ella, de lo que comparten allí, ¡les encanta! ¡No puedo quedarme fuera! Manos a la obra; seguro que termino en cero coma. Vamos a ver... umm... me piden que dé mi "**Nombre completo**"... oook, mi "**Fecha de Nacimiento**"... ook, "**Dirección**"... ¿en serio?, ¿"**Colegio**"? ¿"**Hobbies**"? ... ¿y qué es esto? "**Perfil: Público**", "**Todo el mundo puede ponerse en contacto conmigo**"... Yo quiero que todos mis amigos puedan encontrarme aquí pero...*

- ii. Preguntas del caso

- ¿Debe Carlos completar cada campo del perfil?
    - ¿Debe Carlos activar opciones como "Perfil: Público" o "Todo el mundo puede ponerse en contacto conmigo"?

- iii. Preguntas del líder del taller para el debate

- ¿Es necesario dar todos mis datos personales para crear una cuenta en una red social?
    - ¿Es eso seguro?
    - ¿Todos los que quieren comunicarse contigo en esas plataformas tienen la intención de convertirse en tu amigo?
    - ¿Hay otras maneras de permitir que los amigos encuentren tu perfil?
    - ¿Cuáles pueden ser las consecuencias potenciales de un comportamiento descuidado en una red social?

iv. Respuestas correctas a las preguntas del caso

- No proporciones información personal y no la hagas pública para que los acosadores no puedan usarla en tu contra. Cuanta más información tenga alguien sobre ti, más fácilmente podrán hacerte bullying.
- Restringir el acceso a la información de contacto como correo electrónico, número de teléfono o dirección, ya que no todos los "amigos" o "seguidores" pueden ser de fiar.
- Deshabilita las opciones de búsqueda en las redes sociales para evitar que alguien no deseado busque tu perfil o se comunice contigo. Es bueno controlar quién puede interactuar con nosotros.
- No aceptes solicitudes de amistad de personas que no conoces, ignóralas o bloquéalas

- **“EL CORREO ENTRANTE”:**

i. Descripción del caso:

*Mi nombre es **Ana** y soy una chica simpática y siempre estoy en contacto con mis amigos. Tengo un montón y estoy segura de que la mejor manera de enterarme de todo lo que pasa en el cole es dar mi dirección de correo electrónico a tantos compañeros como sea posible. ¡Mira! ¡Te lo dije! Acabo de recibir un nuevo e-mail pero... ¿de quién es esta dirección de correo electrónico? No tengo ni idea... es tan extraño... ¡Oh My God! ¡¡Esto no mola nada!!:*

*"Querida Ana, no pretendemos ser tus amigas más que nada porque no nos gusta tu aspecto, estás anticuada. Vigila mañana cuando vayas a la escuela porque te vamos a pringar la ropa con huevos y tendrás que volver a casa a cambiarte, ¡LOL! - El equipo anti-pijas"*

*¡No puedo creerlo! Estoy tan enfadada que tengo que responder, no saben con quién están tratando...*

*"No sois lo suficientemente valientes como para tirarme huevos, sé quién sois y no os tengo ningún miedo, ¡panda de lelas! – Ana"  
Espera un segundo, ¿¿estoy haciendo bien enviando esto??... Tal vez debería borrar su e-mail y olvidarlo todo...*

ii. Preguntas del caso

- ¿Debería Ana contestar a ese correo electrónico provocativo?
- ¿Debería Ana borrar el e-mail y olvidar el incidente?

iii. Preguntas del líder del taller para el debate

- ¿Ponerse nervioso/a y actuar impulsivamente es una buena reacción?
- En el caso de que finalmente decida responder al provocativo e-mail, ¿está utilizando los términos correctos?
- ¿Crees que debería haber contado el incidente a un adulto?

iv. Respuestas correctas a las preguntas del caso

- La mejor manera de proceder es detener la actividad, ignorar al acosador e intentar bloquearlo.
- Guarda siempre las evidencias de incidentes de ciberacoso. Puede que lo necesites para probar lo sucedido.
- No le des a los ciber-acosadores lo que buscan, por lo que es mejor pensar antes de reaccionar bruscamente.
- Si el ciber-acosador/a continúa molestando, pídele que pare. Cuando lo hagas no te comportes como él, es decir, no insultes, amenazas, etc.
- Si lo anterior no funciona, cuéntale lo ocurrido a un adulto de confianza antes de que la situación se des controle.

- “EL GRUPO DE WHATSAGRAM”:

- i. Descripción del caso:

*Soy Rebeca y acabo de crear un nuevo grupo en Whatsagram, la aplicación de mensajería instantánea, porque la próxima semana es el cumpleaños de mi amiga Ana y creo que podemos hacer un gran regalo todos juntos. Ella es muy popular por lo que he añadido un montón de contactos, ¡casi 20! Algunos de ellos no se conocen muy bien entre ellos pero otros sí. He pedido que aporten ideas de cosas para regalar, pero creo algo no va bien. Cuando Aurora propuso comprar una mascota diferente, un cerdo vietnamita, Carlos respondió: "No le hace falta, si tú eres su amiga ya tiene uno". No es raro ver a Carlos meterse con Aurora. Después, Julia mandó muchas caras sonrientes mientras que el resto del grupo no dijo nada. Conozco a Aurora, pero ella no es muy amiga mía... pero aún así no me gusta cómo Carlos la trató, aún más cuando yo he creado el grupo. Voy a intervenir... (Rebeca está escribiendo...) "Oye Carlos, déjala en paz y plantea una idea mejor si puedes", o tal vez podría apoyar la propuesta de Rebeca... (Rebeca está borrando..., Rebeca está escribiendo...) "esa es una idea impresionante Aurora, no le hagas caso a Carlos" pero ¿y si Carlos reacciona haciendo bromas sobre mí?... (Rebeca está borrando)... de hecho, este asunto no es de mi incumbencia...*

- ii. Preguntas del caso

- ¿Debería Rebeca tomar parte y reprobar el comportamiento de Carlos?
    - ¿Debería Rebeca tomar parte y apoyar la propuesta de Aurora?

- iii. Preguntas del líder del taller para el debate

- ¿Crees que lo que está ocurriendo entre Aurora y Carlos es un asunto privado?
- ¿Quién crees que se comporta mejor, Julia enviando caras sonrientes o el resto de los miembros del grupo sin decir nada?
- Rebecca es la administradora del grupo, ¿debería expulsar a Carlos del grupo?

iv. Respuestas correctas a las preguntas del caso

- Sí, los **testigos** pueden ayudar a la víctima diciéndole al agresor/a que pare y advirtiéndole de que tal comportamiento puede perjudicar a la víctima y a él/ella mismo/a.
- Sí, publicar palabras de apoyo a la víctima es una manera apropiada de tomar parte y puede ayudar a erradicar el comportamiento acosador (**Ciber-testigo activo que desalienta el comportamiento de ciberacoso**)
- No, nunca asumas que un incidente de ciberacoso es un asunto privado.
- Ninguna, en este caso, **Julia es ciber-testigo activo que fomenta el comportamiento acosador**, mientras que **el resto de los miembros del grupo son ciber-testigo pasivos**, ya que no fomentan activamente el comportamiento acosador ni protestan activamente contra él (pero en este caso fomentan el comportamiento acosador de forma indirecta al proporcionarle una audiencia).
- Una opción previa a su expulsión podría ser buscar la cooperación del resto de miembros del grupo para enviar comentarios de apoyo a la ciber-víctima. Si todo lo anterior no funciona, expulsar a Carlos del grupo detendrá la actividad y puede ser beneficioso.



### Parte 3: Evaluación de los conocimientos adquiridos jugando – Kahoot (30 minutos)

- Se trata de crear un divertido juego de aprendizaje en línea con el fin de fomentar el aprendizaje social e intensificar el impacto pedagógico. Esto se puede lograr usando la plataforma libre Kahoot (<https://kahoot.it/>). El juego se basa en crear una serie de preguntas de opción múltiple donde podemos adjuntar videos, imágenes y diagramas para captar en mayor medida la atención y el interés de los alumnos. Los jugadores responden en sus propios dispositivos (smartphones, tabletas o computadoras), mientras que los juegos se muestran en una pantalla compartida para centralizar la lección y alentar a los jugadores poner todo su empeño.

