

Juego Justo: Acoso Escolar y Ciudadanía Digital en Acción

Ciencias Sociales | Historia | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria comprendan y reflexionen sobre el acoso escolar y la importancia de una ciudadanía digital responsable. Se abordarán saberes clave de la cultura digital como la identificación y prevención del acoso en entornos presenciales y digitales, el respeto en las interacciones en línea, y el uso ético y seguro de las tecnologías. Los estudiantes aprenderán a reconocer situaciones de acoso, sus consecuencias y cómo actuar para prevenirlas y denunciarlas, fomentando un ambiente escolar positivo y respetuoso.

El tema es relevante porque los jóvenes utilizan la tecnología cotidianamente, y es fundamental que desarrollen competencias para convivir de forma segura y empática tanto en el aula como en las redes sociales. La propuesta conecta con su vida real al promover habilidades para manejar conflictos, tomar decisiones responsables y cuidar su bienestar y el de sus compañeros en ambientes digitales y presenciales.

Se utiliza la metodología de gamificación para motivar y comprometer a los estudiantes mediante retos, puntos y recompensas, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y significativo que favorece el desarrollo de competencias socioemocionales y digitales.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar los conceptos fundamentales del acoso escolar y la ciudadanía digital.
- Analizar situaciones de acoso en entornos presenciales y digitales para comprender sus impactos.
- Argumentar la importancia de actuar responsablemente y promover el respeto en la cultura digital.
- Diseñar estrategias personales y grupales para prevenir y denunciar el acoso escolar y digital.
- Evaluar el propio comportamiento digital y su influencia en la convivencia escolar y social.

Recursos Necesarios

- Proyector o pantalla para mostrar videos y presentaciones.
- Computadoras o tabletas con acceso a internet (1 por grupo de 3-4 estudiantes).
- Cartulinas y marcadores para elaboración de insignias y mapas mentales.
- Fichas impresas con situaciones de acoso escolar y digital para dinámicas.
- Plataforma o aplicación digital para llevar registro de puntos y niveles (puede ser Kahoot, ClassDojo o Google Forms).
- Reproductor de audio para videos cortos.
- Cuaderno o hoja para anotaciones individuales.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre el uso de tecnologías digitales y redes sociales comunes.
- Experiencias previas en actividades grupales y trabajo colaborativo.
- Comprensión básica del concepto de respeto y convivencia en el ámbito escolar.
- Habilidades para expresar ideas y opiniones oralmente en grupo.
- Conocimiento elemental sobre acoso escolar de años anteriores o en otras materias.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el tema de acoso escolar y ciudadanía digital para sensibilizar a los estudiantes sobre su importancia y conectar con sus experiencias personales.

Activación de conocimientos previos

Docente: Saluda y plantea la pregunta detonadora: “¿Alguna vez has visto o vivido una situación donde alguien es molestado o excluido, ya sea en persona o en internet? ¿Cómo te sentiste o qué hiciste?”

Estudiantes: Responden brevemente en voz alta o escriben en una hoja sus experiencias o ideas sobre el tema.

Motivación y enganche

Docente: Presenta un dato curioso: “¿Sabían que más del 30% de los jóvenes han sido testigos o víctimas de acoso digital y que esto puede afectar su salud emocional y desempeño escolar?”

Invita a un breve video (2 minutos) que muestra situaciones reales y consecuencias del acoso en línea y presencial.

Contextualización

Docente: Explica: “Hoy aprenderemos a identificar el acoso y a ser ciudadanos digitales responsables, para cuidar nuestro entorno escolar y virtual, que es parte de nuestra vida diaria.”

Estudiantes: Escuchan y relacionan el tema con sus propias vivencias en la escuela y en redes sociales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido: Se introduce el contenido a través de actividades gamificadas que promueven la participación activa, el trabajo en equipo y la reflexión crítica.

Actividad 1: “Detectives del Acoso”

- **Objetivo:** Identificar y analizar diferentes formas de acoso escolar y digital.

- **Instrucciones:** El docente reparte fichas con situaciones concretas de acoso (bullying verbal, exclusión, ciberacoso, difusión de rumores). Los grupos leen y discuten: ¿Qué tipo de acoso es? ¿Cómo afecta a la víctima? ¿Qué harían para ayudar?
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Breve exposición grupal de la situación y estrategias para afrontarla.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la discusión, formula preguntas guía como “¿Qué emociones provoca esta situación?”, “¿Qué rol tiene cada persona involucrada?” y registra puntos por participación y propuestas creativas.

Actividad 2: “Ciudadano Digital Nivel 1”

- **Objetivo:** Argumentar la importancia del respeto y la responsabilidad en la cultura digital.
- **Instrucciones:** En la plataforma digital, los estudiantes responden preguntas tipo quiz sobre buenas prácticas digitales y consecuencias del mal uso (ejemplo: compartir contraseñas, enviar mensajes ofensivos). Cada respuesta correcta suma puntos para su equipo.
- **Organización:** Individual con apoyo en grupo.
- **Producto:** Resultados en la plataforma con puntuación visible.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol docente:** Monitorea respuestas, explica dudas y motiva a mejorar la puntuación.

Actividad 3: “Crea tu Escudo Antiacoso”

- **Objetivo:** Diseñar estrategias personales y grupales para prevenir y actuar contra el acoso.
- **Instrucciones:** Con cartulina y marcadores, cada grupo crea un “Escudo Antiacoso” que contenga al menos tres compromisos concretos para fomentar el respeto y la solidaridad tanto en la escuela como en línea.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cartulina con el escudo y compromisos escritos.
- **Tiempo:** 13 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa, orienta y propone ejemplos si es necesario, asigna puntos por creatividad y pertinencia.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a elaborar una mini presentación o un video corto explicando su escudo.
- **Para estudiantes que requieren más apoyo:** El docente asigna un asistente o compañero tutor para ayudar a estructurar ideas y usar ejemplos claros.

Transiciones

Después de cada actividad, el docente hace una breve reflexión grupal y conecta con la siguiente: “Ahora que entendemos qué es el acoso y sus formas, vamos a poner a prueba cuánto sabemos sobre cómo actuar

responsablemente en línea.” Luego, tras el quiz, introduce la creación del escudo como una manera práctica de comprometerse.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: Invita a los estudiantes a hacer un “ticket de salida” respondiendo en una hoja: 1) Una cosa nueva que aprendí sobre el acoso y la ciudadanía digital, 2) Una acción que me comprometo a hacer para prevenir el acoso.

Estudiantes: Escriben y entregan su respuesta al docente.

Reflexión metacognitiva

- ¿Cómo puedo identificar si alguien está siendo acosado en mi escuela o en línea?
- ¿Qué puedo hacer para ser un buen ciudadano digital y evitar el acoso?
- ¿Por qué es importante que todos contribuyamos a un ambiente seguro y respetuoso?

Retroalimentación

Docente: Lee algunos tickets en voz alta, felicita compromisos y aclara dudas finales, destacando los puntos clave aprendidos durante la sesión.

Transferencia

Docente: Conecta lo aprendido con la vida diaria: “Recuerden que ser responsables en el mundo digital y en la escuela es parte de ser ciudadanos respetuosos y solidarios. La próxima semana veremos cómo estas actitudes ayudan a construir una comunidad más fuerte.”

Tarea o reto

Invita a los estudiantes a observar y anotar durante la semana en qué situaciones podrían aplicar su Escudo Antiacoso, y traer ejemplos o experiencias para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio para conocer experiencias previas (activación), formativa durante las actividades de desarrollo (observación, participación y resultados en plataforma), y sumativa al cierre con el ticket de salida.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las distintas formas de acoso escolar y digital (actividad Detectives del Acoso).
- Argumenta la importancia del respeto y responsabilidad en la cultura digital (actividad Ciudadano Digital Nivel 1).
- Diseña estrategias claras y creativas para prevenir y actuar frente al acoso (actividad Crea tu Escudo Antiacoso).

- Reflexiona sobre su aprendizaje y compromiso personal (ticket de salida y reflexión metacognitiva).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y comprensión en actividades grupales.
- Registro digital de respuestas y puntuaciones en el quiz.
- Rúbrica sencilla para valorar creatividad y pertinencia del escudo antiacoso.
- Autoevaluación mediante ticket de salida.

Evidencias de aprendizaje:

- Exposiciones orales y análisis de situaciones de acoso.
- Respuestas y puntuación en el quiz digital.
- Escudos antiacoso elaborados en grupo.
- Respuestas escritas en el ticket de salida que muestran reflexión y compromiso.