

Reconocer qué es el acoso y sus formas

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales

Descripción del Curso

Este curso de Habilidades Socioemocionales está diseñado para estudiantes de 9 a 10 años y propone desarrollar la empatía, la autorregulación emocional, la comunicación asertiva y la convivencia respetuosa para prevenir y gestionar situaciones de acoso. La unidad se articula en tres actividades prácticas que permiten a los alumnos observar conductas, practicar respuestas seguras y promover normas de convivencia positivas en el aula. - Actividad 1: Observando y etiquetando situaciones: En parejas, observarán breves escenarios y etiquetarán si se trata de acoso o de otra situación. Puntos clave: identificar conductas; distinguir entre humor y daño; fomentar la empatía. Aprendizajes: entender qué acciones constituyen acoso y por qué duele. - Actividad 2: Juego de roles de respuestas seguras: En grupos, representarán una escena de acoso y practicarán respuestas seguras, apoyo a la víctima y denuncia a un adulto. Puntos clave: intervención adecuada; apoyo entre compañeros; valorar la respuesta adecuada. Aprendizajes: saber cómo actuar ante una situación de acoso y cómo apoyar a quien lo sufre. - Actividad 3: Carteles para una convivencia respetuosa: Crearán carteles que promuevan conductas respetuosas y que no permitan el acoso. Puntos clave: normas de convivencia; participación activa; reflejo de valores. Aprendizajes: compromiso de la clase y proactividad en un clima seguro. El objetivo central es la comprensión de por qué el acoso es dañino y la capacidad de expresar una idea clara al respecto. La evaluación se compone de tres componentes: Participación y aportes en clase (20%), Prueba corta de comprensión (30%), y Producto final de la unidad (50%), que debe ser una idea breve y clara que explique por qué el acoso daña al grupo. La duración prevista de la unidad es de 2 semanas.

Competencias

- Analizar situaciones sociales para identificar actos que constituyen acoso y distinguirlos de bromas o conflictos menores, demostrando empatía y comprensión de sus efectos en los demás.
- Practicar intervenciones seguras y solidarias: buscar ayuda, apoyar a la víctima y reportar a un adulto cuando sea necesario.
- Expresar ideas de forma clara y respetuosa sobre por qué el acoso daña al grupo, utilizando un lenguaje apropiado y ejemplos simples.
- Desarrollar escucha activa y comunicación asertiva para expresar sentimientos propios sin agraviar a otros.
- Colaborar para promover normas de convivencia en el aula y crear mensajes y recursos que fomenten un clima seguro.
- Analizar las consecuencias emocionales y sociales del acoso y proponer alternativas de resolución de conflictos.
- Diseñar y presentar productos simples (carteles, mensajes) que promuevan conductas respetuosas y prevención del acoso.

Requerimientos

- Espacios y recursos: aula con distribución flexible para trabajo en parejas y grupos; cartulinas, marcadores, pegamento, notas adhesivas; acceso a recursos visuales simples para comprensión de conceptos.
- Material didáctico: guías imprimibles, tarjetas de situaciones, guiones para roles, plantillas de cartel.
- Participación y convivencia: se espera participación activa, respeto mutuo y cumplimiento de normas de seguridad y confidencialidad al tratar este tema.
- Tiempo y duración: unidad de 2 semanas, con sesiones regulares programadas.
- Evaluación: criterios claros de participación, comprensión y producto final; retroalimentación del docente.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Reconocer qué es el acoso y sus formas

Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué es el acoso y describir diferencias entre acoso, broma y conflicto.
- Identificar al menos tres formas de acoso (verbal, físico, social) y sus efectos en la víctima y en la clase.
- Expresar, en una idea breve y clara, por qué el acoso daña al grupo y a la víctima.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: ¿Qué es el acoso?** Descripción corta: El acoso es cuando alguien repite conductas que hieren, asustan o excluyen a otra persona; no es una broma ni un juego.