



**ERASMUS +**  
**ASOCIACIONES COOPERATIVAS en**  
**el ámbito de la JUVENTUD**

**«TOC»**

**Proyecto nº 2021-1-IT03-KA220-YOU-000029227**

Plan de formación



## Introducción

Actualmente, el ciberacoso es considerado como una verdadera amenaza presente en las redes y que afecta a una sociedad expuesta a ellas la mayor parte del tiempo. De una forma u otra, cualquier usuario de Internet puede verse en riesgo alguna vez.

¿Qué es el ciberacoso? - El ciberacoso es el daño o la intimidación que sufre una persona por medio de las tecnologías digitales. Esto implica desde la difusión de rumores, perfiles falsos y amenazas, hasta la humillación pública, chantajes y fraudes, entre otros.

El ciberacoso y sus efectos negativos se manifiestan sobre todo en los adolescentes. Las estadísticas muestran que el 38% de personas sufren diariamente el ciberacoso a través de las redes sociales y el 25% de los jóvenes hacen frente a ello a través de la autolesión. (Fuente: <https://www.pandasecurity.com/en/mediacenter/family-safety/cyberbullying-statistics>)

Con el objetivo de crear una mayor conciencia social sobre los efectos negativos del ciberacoso y promover la intervención y prevención de estos casos entre los jóvenes, 5 asociaciones europeas se unen bajo el proyecto **TOC: Together for Tackling Cyberbullying (Juntos haciendo frente al ciberacoso)**. Además de Inercia Digital desde España, TOC será coordinado por MV Internacional (Italia), el Centro Educativo Internacional (Rumania), KOM 18 (Serbia) y Impact Circles (Alemania). Tendrá lugar a lo largo de 24 meses, durante los cuales estas organizaciones velarán tanto por conseguir una mayor sensibilización sobre el ciberacoso, como por la prevención de la violencia entre jóvenes. Además de la implicación de educadores sociales, el papel de los jóvenes será fundamental por ser ellos los protagonistas del cambio y de la causa por la que se lucha.

El proyecto contará con una innovadora metodología educativa basada en la narración digital, las habilidades digitales y el pensamiento crítico, siendo por primera vez complementarios entre sí.

## Objetivo Principal del Plan de Formación

«**Juntos haciendo frente al ciberacoso**» es un programa educativo cuya finalidad es dotar a los educadores sociales de metodologías precisas y convenientes destinadas a la educación de los jóvenes. El curso de formación enfatiza en la importancia de las metodologías seleccionadas: la narración digital, las habilidades digitales y el pensamiento crítico.

## Metodología

El Plan de Formación «Juntos haciendo frente al ciberacoso» aúna actividades educativas no formales sobre distintos aspectos y herramientas con el objetivo de generar, a niveles nacionales e internacionales, una mayor conciencia social sobre los efectos negativos del ciberacoso.

El Plan de Formación se compone de los siguientes temas:

- ***“Prevención del ciberacoso”***
- ***Marco teórico sobre pensamiento crítico***
- ***Marco teórico sobre la narración digital***
- ***Las situaciones de ciberacoso y la educación social de los jóvenes***
- ***Las redes sociales y el ciberacoso***
- ***El desarrollo de las habilidades digitales y el uso correcto de las redes sociales***
- ***La autoaceptación a través del pensamiento crítico***
- ***La narración digital como herramienta educativa para sensibilizar a los jóvenes sobre el ciberacoso***
- ***Kit de herramientas: Juntos haciendo frente al ciberacoso***

## Juegos para “romper el hielo”/ Actividades grupales

<b>Nombre del taller</b>	Juegos para “romper el hielo”/ Actividades grupales
<b>Objetivos educativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un ambiente agradable y cómodo entre los participantes y los docentes.</li> <li>- Ayudar a que los participantes se conozcan entre ellos, facilitando el intercambio de información sobre sus gustos personales y características que les definan personalmente.</li> <li>- Ayudar a los participantes a que dejen de lado cualquier tensión, barrera, vergüenza o miedo antes de continuar con el desarrollo del taller.</li> </ul>
<b>Número de participantes</b>	15 jóvenes de 18 y 25 años.
<b>Duración</b>	60-90 min.

<b>Recursos empleados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentación de Powerpoint.</li> <li>● Contenidos teóricos.</li> </ul>
<b>Descripción de la sesión</b>	<p>Esta sesión consistirá en el desarrollo de una serie de actividades para crear, un vínculo inicial cercano entre los participantes y de esta manera, que se sientan incluidos en un ambiente de trabajo en equipo a lo largo del resto de talleres. La selección de las técnicas adecuadas favorecerá la relación y confianza entre los participantes, así como su seguridad para intervenir e involucrarse en las sesiones.</p> <p>Las actividades para romper el hielo son herramientas fundamentales para conseguir que los participantes se sientan cómodos y trabajen conjuntamente.</p> <p>El objetivo del taller se cumplirá fácilmente si se consigue crear este ambiente participativo y de grupo. Como resultado, el aprendizaje individual también será satisfactorio.</p> <p><u>ACTIVIDAD N°1: LA PALABRA ROMPEHIELOS</u></p> <p>Esta actividad permitirá a los participantes crear un contexto inicial en el taller y les mentalizará para la actividad en cuestión, creando una disposición para consolidarse como equipo de cara a los diferentes talleres.</p> <p>El grupo se dividirá en subgrupos y cada participante, con su respectivo subgrupo, deberá pensar durante 1-2 minutos en una palabra relacionada con el ciberacoso. Una vez transcurrido este tiempo, la pondrán en común con el resto de participantes.</p> <p>Esto animará a todos a trabajar y pensar desde equipos reducidos y aumentará la posterior fluidez en su participación.</p> <p><u>ACTIVIDAD N°2: CONCURSO DE PREGUNTAS</u></p> <p>La actividad consistirá en completar un cuestionario de preguntas entre los participantes y el tutor, a través de la plataforma interactiva Quizizz. Las preguntas que se plantearán serán cuestiones generales relacionadas con ciberacoso.</p> <p>El objetivo de esta actividad es consolidar los lazos de unión del grupo.</p> <p><u>ACTIVIDAD N°3: LAS FRASES ENCADENADAS</u></p> <p>En este juego los participantes deberán usar su imaginación y crear una historia en equipo. Un miembro escribirá la frase introductoria, otro deberá</p>

	<p>continuar, y así sucesivamente hasta que la última persona añada la frase que concluya el relato.</p> <p>En el caso de que se trate de un grupo grande, se dividirá en dos subgrupos. Posteriormente, deberán poner en común sus creaciones.</p> <p>Con el fin de cumplir con el objetivo del juego y aumentar la conciencia sobre el ciberacoso, los temas de las historias deberán estar relacionados a él, a pesar de que sean situaciones ficticias.</p> <p>ACTIVIDAD Nº 4: ¿QUÉ PREFERIRÍAS?</p> <p>El objetivo de esta actividad es conocer más a fondo a los miembros del taller. Cada ronda consistirá en el planteamiento de una pregunta, siendo formuladas con "Qué preferirías" y ofreciendo dos opciones totalmente opuestas la una a la otra. Los participantes deberán elegir con cuál de las dos opciones se identifican más o preferirían.</p> <p>Como por ejemplo, ¿qué preferirías, ser inmortal o saber cuándo vas a morir?</p>
Informe de los resultados	

## Prevención del ciberacoso

Nombre del taller	#NOALACOSO
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La sensibilización sobre el aumento del acoso cibernético.</li> <li>● El desarrollo de la creatividad de los participantes al transmitir las preocupaciones comunes entre otros jóvenes.</li> <li>● El fomento de la solidaridad y el apoyo.</li> </ul>
Número de participantes	20-30 participantes
Duración	45 min
Recursos empleados	Periódicos antiguos y material de manualidades (cuerdas, pegatinas, notas adhesivas, cintas, hojas, tijeras, pegamentos, papeles, etc).

<b>Descripción de la sesión</b>	<p><b>Preparación:</b> Los participantes hablarán sobre sus conocimientos y/o experiencias con el ciberacoso y se les pedirá que citen tres tipos de acosos cibernéticos. Para el desarrollo de la actividad será necesaria la previa disposición de las sillas de manera que creen un círculo.</p> <p><b>Instrucciones:</b> El grupo se dividirá en 4-6 subgrupos y a cada uno se le proporcionará materiales para realizar un collage que combine las características propias de un tipo en concreto de ciberacoso. Deberán tratar de crear conciencia sobre el área del ciberacoso escogida, ya que cada grupo trabajará una diferente. Para ello, se les dará total libertad en el proceso: tamaños de letra, eslóganes, tipo de materiales, etc. Una vez terminados los collages, un miembro de cada grupo cumplirá el papel de portavoz y lo presentará. Mientras tanto, el resto de participantes escuchará con mucha atención ya que usarán estos collages en actividades futuras del proyecto.</p> <p>Por último, cada grupo deberá asignar un hashtag original de Instagram a su creación (#noaladiscriminación , #vidasaludable, etc.) y posteriormente, crearán una cuenta de Instagram dónde podrán compartirlos.</p>
<b>Informe de los resultados</b>	<p><b>Evaluación e informe:</b> Una vez finalizada la actividad, los participantes deberán decidir qué collage destaca más sobre los demás y el elegido formará parte de un reto de Internet. Para finalizar la sesión, comentarán las conclusiones obtenidas sobre la importancia del ciberacoso.</p>

## La policía cibernética

<b>Nombre del taller</b>	La policía cibernética
<b>Objetivos educativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ofrecer a los participantes una visión cercana sobre el ciberacoso</li> <li>● Analizar y argumentar las consecuencias de los comentarios ofensivos en las redes.</li> <li>● Exponer las consecuencias de los comentarios negativos en Internet</li> <li>● Fomentar la expresión creativa y las habilidades de interacción social</li> </ul>
<b>Número de participantes</b>	20-30 participantes
<b>Duración</b>	45 min

<p><b>Recursos empleados</b></p>	<p>Acceso a Internet, papel y utensilios de escritura</p>
<p><b>Descripción de la sesión</b></p>	<p>Preparación: Para esta sesión, los tutores prepararán un debate sobre el ciberacoso y las consecuencias negativas. Se apoyarán en artículos y publicaciones de redes sociales que sean tendencia en la actualidad y logren conmover y sensibilizar al público (amor propio, feminismo, movimientos políticos y religiosos).</p> <p>Instrucciones: Los participantes deberán debatir el ciberacoso, centrándose en el problema de la difusión de comentarios ofensivos en redes y su repercusión en los usuarios. Además, se les invitará a compartir sus propias experiencias.</p> <p>Los grupos de este taller están organizados. La labor de los participantes se basa en analizar exhaustivamente la sección de comentarios de artículos o publicaciones que consigan conmover y sensibilizar a los oyentes. Además, podrán usar información personal o experiencias cercanas, si así lo prefieren.</p> <p>Los grupos deberán hacer una distinción entre los comentarios de apoyo y comentarios negativos, y a su vez enumerarlos. Ellos argumentarán por qué deberían bloquear a ciertos usuarios, y como agentes de policía cibernética deberán volver a redactarlos y así...¡convertirlos en mensajes positivos!</p> <p>En el caso de que los talleres se prolonguen, se le propondría a los participantes crear un espacio dónde se recojan todos los mensajes optimistas recopilados, o incluso, continuar escribiendo en él ideas de provecho y comentarios motivadores para sus compañeros.</p>
<p><b>Informe de los resultados</b></p>	<p><b>Evaluación e informe:</b> Para finalizar la sesión, todos los grupos que han ejercido como policías cibernéticos mostrarán sus resultados tanto del grado de dificultad en la búsqueda de comentarios positivos como de la comparación entre el número de mensajes optimistas y el número de mensajes dañinos. Por último, describirán el tipo de mensajes que decidieron bloquear y cómo y por qué los reformularon.</p>

## Marco teórico sobre el pensamiento crítico

Nombre del taller	Marco teórico sobre el pensamiento crítico
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumentar la capacidad de realizar observaciones detalladas sobre un área y extraer conclusiones.</li> <li>• Combatir el conformismo de los jóvenes animándoles a buscar y juzgar el porqué de las cosas.</li> <li>• Motivarlos a tener nuevas inquietudes y a adquirir conocimientos nuevos.</li> <li>• Promover la tolerancia en la diversidad de opiniones y la distinción de las ideas erróneas.</li> <li>• Plantear las habilidades necesarias para una toma de decisiones difíciles o la aceptación de críticas constructivas.</li> </ul>
Número de participantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 jóvenes de 18 y 25 años.</li> </ul>
Duración	60-90 minutos
Recursos empleados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones Powerpoint.</li> <li>• Documentos teóricos</li> <li>• Además de la explicación teórica, los docentes deberán complementar la sesión fomentando el pensamiento crítico de los jóvenes a través de preguntas y diálogos que despierten su interés.</li> </ul>
Descripción de la sesión	<p>Esta sesión se centrará en transmitir a los participantes la importancia del pensamiento crítico como una herramienta clave para el desarrollo de su educación. El principal objetivo es conseguir que construyan su propia opinión sobre un tema, en este caso, el ciberacoso. El desarrollo de un espíritu crítico es necesario para que el aprendizaje sea efectivo.</p> <p>Los jóvenes requieren una formación educativa (formalizada y no formalizada) que incentive su actitud crítica para hacer frente tanto a los cambios sociales, culturales, científicos y tecnológicos actuales, como a los desafíos que amenazan en la sociedad, como es el caso del ciberacoso. Los educadores sociales tienen la responsabilidad de enseñar a los jóvenes a tomar sus propias decisiones, procesarlas y desarrollar estrategias competentes. Además, a la hora de la resolución de problemas, tendrán en cuenta aspectos como el autocontrol, la capacidad de análisis, la reflexión y la crítica. Como resultado, se</p>

convertirán en unos ciudadanos comprometidos por el desarrollo social e individual.

- La sesión será introducida por el concepto pensamiento crítico: primero, la definición y el origen históricos y lingüísticos de ambos términos y segundo, se evaluará el término en conjunto; se realizará una búsqueda de la definición más generalizada y se evaluará el funcionamiento de estos dos términos juntos.

Los docentes podrán animar con preguntas a los participantes para que compartan las ideas que hayan extraído sobre el pensamiento crítico.

- Tras la fase introductoria, se procederá con la teoría sobre la funcionalidad del pensamiento crítico y sus ventajas.

El pensamiento crítico nos ayuda a diferenciar una argumentación sólida de una insignificante. Para ello, es fundamental aprender a tener criterio para seleccionar la información útil con la que justificar nuestras conclusiones, considerar las posibles alternativas y la mejora de la comunicación y abandonar los prejuicios. Así, seremos fieles a nuestras ideas y actuaremos acorde a ellas. El objetivo de esta sesión es aprender a aplicar el pensamiento crítico a cualquier aspecto del día a día, tanto en lo personal como en el ámbito laboral, al igual que la capacidad de resolver problemas y tomar decisiones.

- En la siguiente fase del taller se trabajarán los aspectos que caracterizan a un pensador crítico. Antes de mostrar la lista de competencias, los participantes deberán crear un listado propio que recoja las capacidades que ellos consideren que son necesarias. Posteriormente, las compararán para observar cuáles han acertado y cuáles les faltan. Ésto favorecerá tanto el aprendizaje como la participación.

- A continuación, se presentarán los estándares claves que conforman el pensamiento crítico y sus definiciones:

- Justicia
- Profundidad
- Integridad
- Perspectiva
- Lógica
- Precisión
- Importancia
- Claridad
- Certeza
- Relevancia

	<p>El Dr. Richard Paul y la Dra. Linda Elder, investigadores de la Fundación del Pensamiento Crítico, determinaron los anteriores elementos como los estándares universales del pensamiento crítico y se consideran fundamentales para evaluar la calidad del razonamiento.</p> <p>➤ Para terminar, la parte teórica planteará un debate sobre empleo del pensamiento crítico para afrontar el ciberacoso.</p> <p>La evolución de las tecnologías ha supuesto un gran avance para la sociedad actual gracias al fácil acceso a cualquier tipo de información. Éste desarrollo ha originado numerosos beneficios para los usuarios, pero también nuevas formas de agresión y abusos en la comunicación a través de los dispositivos electrónicos y redes sociales.</p> <p>Una vez presentados los contenidos por el docente, se le animará a los participantes a expresar sus opiniones y propuestas sobre cómo combatir el ciberacoso empleando el pensamiento crítico.</p>
Informe de los resultados	

### Marco teórico sobre la narración digital

Nombre del taller	Su historia
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acercar a los participantes al ámbito de la <i>narración digital</i>.</li> <li>● Aumentar la sensibilización de los jóvenes sobre las consecuencias del ciberacoso.</li> </ul>
Número de participantes	20-30 participantes
Duración	60 minutos
Medios tecnológicos empleados	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conexión a Internet</li> <li>● Proyector</li> <li>● Ordenadores</li> <li>● Móviles personales</li> </ul>

Descripción de la sesión	<p>Esta sesión comenzará con un <a href="#">vídeo explicativo</a> del método <i>Digital Storytelling</i> o narración digital (pueden activar los subtítulos automáticos de Youtube para ver el vídeo con subtítulos en español) . Tras familiarizar a los alumnos con el concepto, se les pedirá que se inspiren en la imagen del logo del proyecto (TOC) para la creación de una historia: <b><i>Este es Juan. Un chico japonés de 14 años cuyos padres son muy estrictos y no le dejan usar las redes sociales. Solo le permiten usar el móvil para fines académicos y no más de 2 horas al día. A pesar de ello, Juan se ha creado una cuenta en Facebook... a partir de aquí las cosas empiezan a torcerse...</i></b></p> <p>Los participantes se dividirán en 5 grupos y se les pedirá que continúen la historia anterior a través de plataformas de narración digital. Se les asignarán ordenadores con los que puedan acceder a aplicaciones gratis como Canva, o a través de sus móviles usando programas de edición como CapCut y Viva Video, entre otros.</p> <p>El tiempo de realización del trabajo será de 40 minutos y una vez transcurridos, deberán presentar sus presentaciones al resto de los grupos.</p>
Informe de los resultados	<p>El análisis de resultados de la sesión se basará en las historias de los participantes y adicionalmente, se formularán una serie de cuestiones generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Resultó difícil el proceso narrativo?</li> <li>• ¿De dónde surgió el final de la historia?</li> <li>• En cuánto a la actitud de los padres de Juan, ¿estáis de acuerdo con ellos? ¿Por qué/por qué no?</li> <li>• ¿Pensáis que los actos de Juan le afectan de alguna manera?</li> </ul>

Nombre del taller	Una historia sobre el ciberacoso
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acercar a los participantes al ámbito de la <i>narración digital</i>.</li> <li>• Fomentar la conciencia de los jóvenes sobre el ciberacoso</li> </ul>
Número de participantes	20-30 participantes
Duración	30 minutos

Recursos empleados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Móviles</li> <li>• Pizarras</li> <li>• Pósters</li> <li>• Subrayadores</li> </ul>
Descripción de la sesión	<p>En esta actividad se le pedirá a los participantes que escriban en la pizarra, uno a uno, una palabra relacionada con el ciberacoso. Es fundamental evitar las repeticiones. Cada uno de ellos deberá elegir una de esas palabras y formar una frase sobre el ciberacoso. Como requisito, seguir un orden coherente y correspondiente con la frase anterior a su turno. Así, obtendrán una historia relacionada con el ciberacoso elaborada por todos.</p> <p>Seguidamente, uno de los participantes será el portavoz del grupo y narrará la creación final.</p> <p>La última actividad de este taller será emplear los conocimientos adquiridos durante el taller de narración digital para grabar y difundir un vídeo sobre la historia.</p>
L	<p>El análisis de resultados de la sesión se basará en las historias de los participantes. Además, se proponen una serie de preguntas generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Resultó difícil el proceso creativo?</li> <li>• ¿Qué pensáis sobre el desenlace de la historia?</li> <li>• ¿Cuáles son vuestras propuestas para prevenir ese tipo de situaciones?</li> </ul>

### La prevención del problema del ciberacoso a través de la educación de los jóvenes

Nombre del taller	Héroes cibernéticos
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desde los diferentes grupos de participantes, se continuará abordando el tema del ciberacoso.</li> <li>• Nombrar las consecuencias del ciberacoso.</li> <li>• Considerar las diferentes formas para combatir el ciberacoso.</li> <li>• Fomentar la creatividad en la solución de problemas y el trabajo en equipo.</li> </ul>
Número de participantes	20-30 participantes
Duración	45 min

<b>Recursos empleados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel y utensilios de escritura para cada grupo.</li> </ul>
<b>Descripción de la sesión</b>	<p>Preparación: Los docentes proveerán a los participantes con los materiales necesarios y con las instrucciones técnicas. En primer lugar, se presentarán las técnicas creativas de los superhéroes.</p> <p>Instrucciones: Breve descripción de la técnica: <i>La técnica de los superhéroes</i>, diseñada por Arthur B. van Gundy, tiene como objetivo enfocar un problema desde una nueva perspectiva o desde la perspectiva del superhéroe. Como Lewandowska-Walter (2015) describe, esos súper métodos serán fuente de inspiración para establecer los métodos reales para la resolución del problema.</p> <p>Los participantes comenzarán anotando un problema y harán una lluvia de ideas sobre qué consecuencias del ciberacoso afronta la sociedad actual y cuáles deben ser resueltas.</p> <p>Los grupos deberán elegir un superhéroe conocido y atribuirle unos superpoderes que le caracterizen. Todos los miembros del equipo deberán adivinar todos los personajes elegidos.</p> <p>Cada grupo recibirá un problema diferente, relacionado con el ciberacoso y mencionado durante los talleres. Luego, cada uno propondrá una forma de solucionarlo usando sus superpoderes.</p>
<b>Informe de los resultados</b>	<p>La actividad finalizará con un debate sobre cómo se ha decidido tratar el problema del ciberacoso y cómo la creatividad favorece la resolución de problemas presentes en la sociedad. Además, tanto los participantes como los docentes reflexionarán sobre qué han sentido al ponerse en la piel de un superhéroe.</p>

### Análisis De La Situación

<b>Nombre del taller</b>	Análisis de la situación
<b>Objetivos educativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir la terminología relacionada con el ciberacoso</li> <li>• Considerar todas las posibles situaciones en las que puede tener lugar el ciberacoso.</li> </ul>
<b>Número de participantes</b>	20-30 participantes

<b>Duración</b>	45 min
<b>Recursos empleados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarras, papel, utensilios de escritura, folletos informativos sobre el ciberacoso</li> </ul>
<b>Descripción de la sesión</b>	<p>Preparación: Los docentes organizarán a los participantes en grupos de 4-5 miembros en función del número total de personas en la sesión. Cada grupo se centrará en un término en particular sobre el ciberacoso, entre los cuales encontramos: divulgación o revelación de la vida privada, fraude, ciberacoso, estafa, suplantación de la identidad, humillar, troleo, acosar, hostigar, etc.</p> <p>Instrucciones: Los participantes tendrán unos 25 minutos para buscar en Internet información sobre el término que se les haya asignado. Una vez comprendido su significado, crearán una presentación para que el resto de grupos se familiaricen con él.</p>
<b>Informe de los resultados</b>	Al final de cada presentación, los grupos tendrán que plantear una ronda de preguntas para completar el aprendizaje con las ideas y experiencias personales de cada uno.

### Las redes sociales y el ciberacoso

<b>Nombre del taller</b>	¿Qué muestran mis redes sociales sobre mí? (el ciberacoso y las redes sociales)
<b>Objetivos educativos</b>	<p>Aumentar la conciencia de los participantes sobre la exposición en sus redes sociales.</p> <p>Desarrollar la responsabilidad de los jóvenes sobre los riesgos presentes en las redes sociales.</p>
<b>Número de participantes</b>	20-30 participantes
<b>Duración</b>	40 min
<b>Recursos empleados</b>	<p>Pizarras</p> <p>Subrayadores</p> <p>Pósters</p>

<p><b>Descripción de la sesión</b></p>	<p>El objetivo de esta actividad es fomentar la conciencia de los jóvenes sobre su huella digital.</p> <p>La sesión comenzará explicando a los participantes la importancia de tomar conciencia sobre todo lo que difunden en sus redes. Aquello que se decide publicar, permanecerá en Internet para siempre aunque sea eliminado. Cualquier persona puede tener acceso a nuestro perfil y compartir nuestras fotos sin consentimiento.</p> <p>Los docentes dividirán a los participantes en grupos de 5 personas y repartirán un pósit con un perfil ficticio (@andrea_ff3, por ejemplo) a cada grupo.</p> <p>(Sugerencias para la división de grupos: se podrá asignar a cada participante un número entre el 1 y el 5, o bien atribuirles nombres graciosos como café, té, pastel, zanahoria, conejo, etc. Aquellas personas con el mismo número/nombre serán miembros del mismo equipo.)</p> <p>Los participantes deberán crearle un perfil al personaje ficticio que se les haya asignado en el pósit. Para ello, se les entregará una pizarra donde plasmarán el perfil de red social de su personaje. La plataforma de la red social (Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, etc) es de libre elección. Dispondrán de 20 minutos para diseñar el perfil y una vez transcurrido el tiempo, los presentarán al resto de grupos. Se pedirá que pongan en común sus interpretaciones sobre los perfiles de los distintos grupos y posteriormente, basándose cada grupo en su respectiva creación, contestarán las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué os ha hecho elegir esta red social?</li> <li>• ¿Qué mensaje se pretende transmitir a través del perfil de vuestro personaje?</li> <li>• ¿Estáis de acuerdo con la interpretación del resto de grupos sobre vuestro perfil? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Creéis que vuestro personaje estaría en riesgo de sufrir una situación de ciberacoso con ese tipo de perfil?</li> </ul>
<p><b>Informe de los resultados</b></p>	<p>Según las respuestas de los participantes, también se les puede preguntar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Creéis que vuestro perfil en una red social muestra quién eres? ¿Por qué?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Creéis que las redes sociales tienen una gran influencia sobre vosotros mismos? ¿Por qué?</li> <li>• Es posible que a través de las redes sociales los demás asuman una concepción errónea sobre ti. ¿Creéis que vuestro perfil muestra una imagen diferente a la que os gustaría? ¿En qué aspectos?</li> <li>• ¿Pensáis que la exposición en las redes sociales puede llegar a ser peligrosa?</li> </ul> <p>(Se puede alargar la ronda de preguntas si así se considera).</p>
--	--

### Todos juntos (el ciberacoso y las redes sociales)

<b>Nombre del taller</b>	Todos juntos (el ciberacoso y las redes sociales)
<b>Objetivos educativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar una actitud responsable sobre las consecuencias del ciberacoso.</li> <li>• Potenciar el trabajo en equipo.</li> </ul>
<b>Número de participantes</b>	20-30 participantes
<b>Duración</b>	40 min
<b>Recursos empleados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarras</li> <li>• Subrayadores</li> <li>• Pósts</li> </ul>
<b>Descripción de la sesión</b>	<p>Para esta actividad se tendrán preparados pósts con los diferentes riesgos que origina el ciberacoso: depresión, falta de autoestima, ansiedad, aislamiento, etc.</p> <p>El grupo se dividirá en equipos de 5 miembros y se les asignará una de las consecuencias anteriores sin desvelarla al resto de los grupos. Tendrán 25 minutos para preparar una escena de teatro de una duración de 4 minutos y el mensaje que deberán transmitir debe estar relacionado con el ciberacoso en las redes sociales. Tras cada actuación, el público tendrá que adivinar qué consecuencia del ciberacoso se ha representado en la obra.</p>
<b>Informe de los resultados</b>	<p>Los resultados de la sesión dependerán de las actuaciones de los participantes. Algunas cuestiones que se pueden plantear son:</p> <p>¿Cuál es el efecto más perjudicial para la víctima?</p> <p>¿Por qué las redes sociales se han convertido en portales que propician las agresiones?</p>

	<p>¿Cómo podemos ayudar a las víctimas a que superen las consecuencias de la agresión? (Se puede alargar la ronda de preguntas si así se considera).</p>
--	--

## La mejora de las habilidades digitales para el uso correcto de las redes sociales

Nombre del taller	La mejora de las habilidades digitales para el uso correcto de las redes sociales
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ciberacoso y cómo tomar acción.</li> <li>• Los peligros de Internet para los menores.</li> <li>• Las principales amenazas presentes en Internet.</li> <li>• La protección del menor en Internet a través de la censura.</li> </ul>
Número de participantes	15-22 jóvenes mayores de edad
Duración	60-90 min
Recursos empleados	
Descripción de la sesión	<p>El ciberacoso se caracteriza por ser el acto de acosar o intimidar a través de la comunicación digital, seguido de comentarios sexuales no deseados. Las serias consecuencias que conlleva tienen lugar en las redes sociales y plataformas digitales.</p> <p>Los objetivos de esta sesión son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferenciar entre situaciones de bromas y situaciones de ciberacoso.</li> <li>• Aprender a evaluar la credibilidad del contenido de las redes sociales (Facebook, Twitter, TikTok, Youtube...) y aprender a estar alerta en situaciones de riesgo o conflictivas.</li> <li>• Enseñar a los participantes cómo darle un uso apropiado a las redes sociales.</li> </ul> <p><b>1. El cronómetro social:</b> pueden usar un cronómetro o una aplicación que registre el tiempo que pasan en las redes con el fin de moderar el uso. Hay estudios que confirman que reducir el uso de las redes sociales hasta unos 30 minutos diarios puede conducir a mejoras significativas de la salud</p>

mental, la sensación de soledad y la depresión. Tomar una actitud de cambio es tan simple como programar un recordatorio para salir de la red social a la más uso se le de. Para ello, *Forest* o *Space* son aplicaciones de seguimiento de tiempo que fijan límites o monitorizan el uso que se le da a las redes sociales.

Además, establecer límites para controlar el consumo de las redes sociales incrementa la productividad. El uso en exceso de las redes sociales puede ser una distracción en la vida diaria, el trabajo y las actividades académicas.

2. **La vida social fuera de la pantalla:** Se recomienda desconectar cada cierto tiempo de la pantalla y descansar la vista, ya que como dice el refrán, «ojos que no ven, corazón que no siente». Además, se recomienda realizar algunos reajustes y silenciar las notificaciones, ocultar las aplicaciones en carpetas en lugar de tenerlas en la pantalla de inicio o incluso, borrar aquellas aplicaciones que supongan una tentación.

Las Pautas de Comportamiento Sedentario de Canadá indican que incrementar la actividad física de tu rutina diaria es una forma de evitar el riesgo de desarrollar una dependencia a las redes sociales. De hecho, pasar tiempo al aire libre habitualmente, puede disminuir los niveles de estrés y la depresión.

3. **Conectados tapeando:** ¡No existe un buen tapeo sin una buena conversación! Al igual que los alimentos ricos en nutrientes fortalecen nuestro organismo (verduras, frutas...) y otros benefician en menor medida la salud física (chocolates, dulces y chucherías), el compromiso con las redes sociales puede satisfacer al usuario pero a la misma vez perjudicar su salud mental.

Se recomienda usar las redes sociales si se hace con un fin positivo: productividad, comunicación entre familia y amigos o como fuente de información. Antes de unirnos a las redes sociales es importante tener en cuenta que publicar contenidos en situaciones de estrés o ansiedad que puedan volverse ofensivos puede generar experiencias negativas para la comunidad de usuarios.

	<p><b>4. Responsabilidad social:</b> Sé responsable tanto del uso propio de las redes sociales como el de los demás. Se invita, por ejemplo, a pedir a la familia, amigos o compañeros del trabajo que, mientras estés con ellos, impidan que inviertas el tiempo inmerso en la pantalla. Las aplicaciones de seguimiento del tiempo pueden limitar el uso de las redes y reducir esta distracción, ¡además te mostrarán el progreso y te motivará a cumplir tus objetivos!</p> <p>Es importante considerar a las redes sociales como una herramienta que requiere un aprendizaje previo, para así dedicar especial atención a que el uso sea correcto. Encontrar las estrategias que mejor encajen para la gestión del tiempo y del uso de las redes fomentará positivamente la relación con ellas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo frenar el ciberacoso que amenaza a nuestra familia, amigos, hijos y a nosotros mismos.</li> <li>• Campañas digitales.</li> </ul>
Informe de los resultados	

### Desarrollo de la autoaceptación a través del pensamiento crítico

Nombre del taller	Introspección
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a identificar características personales desde una visión diferente.</li> <li>• Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, la autoconfianza y la empatía por los demás.</li> </ul>
Número de participantes	4 personas (mínimo)
Duración	60-90 minutos
Recursos empleados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Folios A4</li> <li>• Bolígrafos</li> <li>• Subrayadores</li> </ul>

**Descripción de la sesión**

1. Los docentes repartirán folios entre los participantes y éstos lo dividirán en dos trozos: en una escribirán «NEGATIVO» y en otra «POSITIVO». Durante los siguientes 5-7 minutos deberán pensar en los aspectos negativos que les definen y escribirlos en el papel correspondiente. Como por ejemplo, «Se me dan muy mal las matemáticas» o «Me cuesta mucho hacer amigos».
2. Los docentes explicarán la importancia de la opinión que se tiene sobre uno mismo y la necesidad de identificar si se está en lo cierto cuando la concepción de un aspecto personal es negativa. Apoyarse a uno mismo más a menudo con comentarios positivos favorece al estado de ánimo.
3. Durante los siguientes 5-7 minutos deberán pensar en los aspectos positivos de su personalidad y escribirlos en el papel correspondiente. Como por ejemplo, «Soy buena persona» o «Me considero un excelente amigo».
4. Los docentes les pedirán a cada uno de los alumnos que lean al menos un aspecto positivo sobre ellos mismos. Si alguien tiene dificultad para decidir uno, se pedirá a otro participante que sugiera uno sobre su compañero.
5. Se les pedirá que reflexionen sobre lo que han escrito y se les invitará a contestar las siguientes preguntas: ¿Hay una diferencia en las suposiciones?, ¿Los aspectos más demostrables priman en las declaraciones positivas o negativas? ¿El pensamiento negativo pierde credibilidad al pasar de la cabeza al papel?
6. El siguiente paso para el docente es explicar al grupo que hay algunas características personales que una persona puede cambiar y otras que no puede. Los participantes levantarán la mano en aquellos de los siguientes aspectos que crean que son cambiantes:
  - Altura
  - Peso
  - Color de la piel
  - La forma de expresar nuestros sentimientos
  - El año de nacimiento
  - La forma de gestionar la ansiedad
  - El tamaño de la familia
  - El color de nuestros ojos.
7. Para terminar, se pedirá a los participantes que rompan el papel que recoge los rasgos negativos y lo depositen en la papelera. Mientras que, el papel de los positivos, deberán ponerlo en una agenda o cuaderno que usen todos los días para que puedan recordarlos.

<b>Informe de los resultados</b>	<p>La sesión terminará con un minuto de silencio y reflexión. Seguidamente, se iniciará un debate. Las preguntas que plantee el debate pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo estáis?</li> <li>¿Cómo os habéis sentido al identificar vuestros aspectos positivos?</li> <li>¿Cómo os habéis sentido al reconocer vuestros aspectos negativos?</li> <li>¿Qué emociones destacaríais de esta actividad?</li> </ul>
----------------------------------	--

### Las máscaras

<b>Nombre del taller</b>	Las máscaras
<b>Objetivos educativos</b>	<p>Desarrollar el autoconocimiento y exponerse a los demás. Conocer más a fondo a los participantes.</p> <p>El taller aludirá a las máscaras de las personas, las cuales no desvelan de forma íntegra a los sujetos que se encuentran tras ellas. A través de esta actividad se observarán diferentes máscaras y las cualidades que esconden. Las máscaras de los equipos podrán usarse para diferentes dinámicas y algunas se presentan a continuación.</p>
<b>Número de participantes</b>	4 personas (mínimo)
<b>Duración</b>	Duración opcional. 90 min (mínimo)
<b>Recursos empleados</b>	Material creativo: papel, cartón, tijeras, acuarelas, aguada, lápices de colores, subrayadores, lápices, revistas, pegamento, hilos de colores, etc.
<b>Descripción de la sesión</b>	<p>La actividad se dividirá en tres partes (la segunda y la tercera son opcionales y se realizarán si el tiempo lo permite). Para cumplir los objetivos del taller se recomienda que los docentes realicen al menos dos partes de la actividad.</p> <p><b>1ª PARTE.</b> Crea tu propia máscara.</p> <p><b>Paso I-</b> 30 min <b>Paso II-</b> 30-40 min</p> <p><b>Paso I:</b> Cada participante creará una máscara de papel y cartón. El docente supervisará el trabajo y paralelamente dará orientaciones que cumplan con los objetivos de aprendizaje. Así como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• reflejarse a uno mismo en la máscara</li> <li>• acentuar los diferentes rasgos del personaje</li> <li>• reflejar en la máscara los rasgos que más te gusten sobre ti mismo</li> </ul>

- reflejar en la máscara los rasgos que menos te gusten sobre ti mismo
- destacar en la máscara los rasgos que se desearía tener
- Las máscaras también pueden emplearse para hacer alusión a otros momentos del transcurso del proyecto. En el caso de que los talleres hayan ocupado más de un día:
  - ¿Qué máscara use ante el resto del grupo ayer?
  - ¿Ha cambiado mi máscara hoy/ahora?

**Step II:**

Todos los participantes se dispondrán en un círculo y presentarán sus máscaras.

**2ª PARTE:** Creación de una máscara para tu compañero (en parejas)

**Paso I-** 40 minutos

**Paso II-** 1 hora

**Paso I:**

Las parejas se sentarán una enfrente de la otra y se observarán detenidamente. Tarea: crea una máscara para tu compañero.

**Paso II**

Las máscaras se expondrán en un círculo grupal:

- a) El creador de la máscara se la pondrá y su compañero describirá todo lo que vea reflejado en ella. Si la máscara da lugar a una reflexión interesante, se compartirá con el resto. Al comentar lo que ve en ella, el participante estará hablando sobre sí mismo.
- b) El creador de la máscara continuará con ella puesta y el resto describirá que ven en ella.
- c) Finalmente, el propio autor compartirá su opinión sobre su máscara a través de las siguientes preguntas:
  - ¿Por qué ha diseñado la máscara de esa forma en concreto para su compañero?
  - ¿Qué ha querido representar con ella?

Trabajar la identidad de una persona y su máscara conduce a los participantes a un nivel emocional muy profundo. La máscara realiza una doble función: cubre el rostro, aludiendo a lo que la persona no quiere mostrar al mundo, pero al mismo tiempo, revela elementos muy importantes de las circunstancias emocionales de una persona.

**3ª PARTE:** Presentación del grupo con sus máscaras

Parte I- 1 hora

Parte II- 20 minutos

Reflexión- 1 hora

<p><b>Informe de los resultados</b></p>	<p>Esta parte brinda la facilidad de mostrar, tras la máscara, cualidades que en otras situaciones quedan ocultas.</p> <p>Paso I: El grupo creará máscaras que caractericen varios personajes. Luego, voluntarios de cada grupo se acercarán a elegir una de ellas en función del personaje que prefieran.</p> <p>Paso II: Presentación de los voluntarios enmascarados.</p> <p>Preguntas para la reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué he elegido esta máscara?</li> <li>¿Cómo me he sentido con la actuación de grupo?</li> <li>¿Me podría comunicar con otros personajes?</li> <li>¿Cómo ha sido mi relación con ellos?</li> <li>¿Con quién no me podría comunicar? ¿Por qué?</li> </ul>
<p><b>Informe de los resultados</b></p>	<p>Este método se basa en la idea de que si una persona lleva puesta una máscara, te está mostrando su verdadero rostro. La actividad permite llegar a la conclusión de que la gente vive con diferentes máscaras, que les hacen tener diferentes ideas y cambiar su personalidad. El objetivo del taller es entender que una máscara puede ser una protección y un lugar seguro pero también puede suponer un obstáculo para la interacción con los demás, la comunicación y el crecimiento personal.</p> <p>Las reflexiones se deberán llevar a cabo después de cada parte en las que se organiza el taller.</p> <p><b>Posibles preguntas para la parte I:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te sentiste al crear una máscara?</li> <li>• ¿Te gusta el resultado final?</li> <li>• ¿Cómo te sentiste cuando los demás mostraron sus creaciones?</li> </ul> <p><b>Posibles preguntas para la parte II:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te has sentido al crear la máscara de otra persona?</li> <li>• ¿Te gusta el resultado final?</li> <li>• ¿Cómo te sentiste al lucir la máscara diseñada por tu compañero?</li> </ul> <p><b>Posibles preguntas para la parte III:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué he elegido esta máscara en concreto?</li> <li>• ¿Cómo me he sentido en la actuación de grupo?</li> <li>• ¿He podido comunicarme con otros personajes?</li> <li>• ¿Cómo ha sido mi relación con ellos?</li> <li>• ¿Con quién no he podido interactuar? ¿Por qué?</li> </ul>

## El ciberacoso a través de la narración digital, una herramienta para la educación y la sensibilización de los jóvenes

<b>Nombre del taller</b>	El ciberacoso a través de la narración digital, una herramienta para la educación y la sensibilización de los jóvenes
<b>Objetivos educativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La importancia de desarrollar habilidades para la narración digital</li> <li>• Cómo y quiénes pueden usar la narración</li> <li>• ¿Por qué debemos aprender sobre la narración?</li> <li>• Ventajas y desventajas sobre la narración digital.</li> </ul>
<b>Número de participantes</b>	15-22 jóvenes mayores de edad
<b>Duración</b>	60-90 minutos
<b>Recursos empleados</b>	
<b>Descripción de la sesión</b>	<p><b>Razones por las que es importante desarrollar habilidades para la narración digital.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se divertirán en su aprendizaje.</li> <li>• Ofrece una gran diversidad de formas de aprendizaje y herramientas educativas.</li> <li>• Se manifiesta a través de distintas fuentes digitales.</li> <li>• Los estudiantes trabajarán e intercambiarán los contenidos sobre la narración digital.</li> <li>• Se fomentará la creatividad</li> <li>• Potenciarán la habilidad de conectar entre ellos.</li> <li>• Las habilidades darán lugar a una comunicación más profunda.</li> <li>• Docentes y alumnos serán capaces de llevar a cabo el método.</li> <li>• Se desarrollarán las competencias necesarias para un uso seguro y responsable de las redes.</li> </ul> <p><b>Cómo y quiénes pueden usar la narración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalidades evidentes.</li> <li>• Información detallada.</li> <li>• Colaboración grupal.</li> <li>• Cooperación grupal para el uso de las herramientas digitales</li> </ul>

- Empleo de herramientas digitales.
- Aplicación de la creatividad.
- Trabajo en equipo.
- Relacionar las experiencias de la vida real con las vividas en los medios digitales.
- Pausas para desconectar de las pantallas.
- Dialogar sobre el trabajo que está realizando cada alumno.
- Expresar las vivencias tanto de la vida real como del medio digital.

**¿Por qué debemos aprender sobre la narración?**

- Para educar.
- Para relacionar lo digital con lo real: experiencias reales con experiencias digitales
- Para fomentar el desarrollo del uso de herramientas habituales para los jóvenes
- Para crear un espacio donde los jóvenes expresen libremente sus experiencias a través de la innovación y la creatividad de los métodos.

**Las ventajas y desventajas de la narración digital**

- Potenciar y fortalecer las habilidades de los docentes y alumnos
- Crear una gran variedad de experiencias durante el aprendizaje.
- El tiempo de aprendizaje sobre la narración digital es personal.
- Ambiente de interacción.
- Inmersión digital.
- Como desventaja, se puede reducir la comunicación en la vida real.

Informe de los  
resultados

## Kit de herramientas: Juntos haciendo frente al ciberacoso

Nombre del taller	Impresiones del grupo
Objetivos educativos	Considerar la reacción del grupo y la importancia de la opinión de los participantes. Aprender como gestionar y exteriorizar las emociones. Darse cuenta de cómo los factores externos afectan sobre tí mismo. Interiorizar aquellos comentarios que a cada individuo les sean más útiles.
Número de participantes	12-21 personas
Duración	20-30 minutos (la ejecución) y 20 minutos (reflexión sobre los resultados)
Recursos empleados	Ninguno
Descripción de la sesión	<p>El docente necesitará que 4 participantes salgan voluntarios. Mientras éstos permanecen fuera de la sala, el grupo pensará en una tarea para cada voluntario y sin desvelarles de cuál se trata, los voluntarios deberán basarse en <b>la reacción del resto del grupo</b> para adivinar la misión que deben completar.</p> <p>La tarea del primer voluntario debe ser fácil, como por ejemplo, abrir una ventana, escribir su nombre en un papel o en la pizarra, sentarse en un lugar o encima de alguien, etc. El grupo solo puede reaccionar a los <b>avances positivos</b> del voluntario; si el voluntario se dirige hacia la dirección correcta, el grupo aplaudirá. Cuánto más cerca esté de alcanzar su objetivo, más fuerte aplaudirán (como el juego «frío frío, caliente caliente»). El voluntario no sabrá cual es el gesto con el que reaccionará el grupo, por lo que también deberá descifrarlo y comprobar si coincide con sus actos.</p> <p><b>Segundo voluntario:</b> La metodología es la misma-el grupo deberá decidir una tarea simple. Cuando el voluntario entre en la sala, el docente le advertirá al grupo que ahora <b>reaccionarán sólo a sus retrocesos</b>. Es decir, si el voluntario realiza una acción errónea, el grupo solo podrá hacer un fuerte ruido en el suelo con sus pies. Se requiere una gran concentración para controlar los movimientos de la persona voluntaria y reaccionar sin cometer errores que le confundan.</p> <p><b>Tercer voluntario:</b> El único cambio en las reglas es que ahora, el grupo, <b>reaccionará a los avances y los retrocesos</b>. Cuando el voluntario</p>

	<p>avance positivamente, el grupo aplaudirá. Cuando retroceda, pisotearán el suelo con sus pies.</p> <p><b>Cuarto voluntario:</b> El único cambio en las reglas es que ahora, el grupo no reaccionará. Se deberá ser susceptibles para no crear del juego una burla. El nivel de dificultad preocupa normalmente a los participantes pero se aconseja llevar a cabo una tarea simple, como por ejemplo, conseguir que el voluntario se sienta en un círculo en lugar previamente acordado o en una silla apartada. Tras un margen de 2-3 minutos, si estas tareas no se cumplen se iniciará un debate para reflexionar sobre la actividad.</p>
Informe de los resultados	<p><b>Estructura del debate:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siguiendo un orden, los 4 voluntarios compartirán sus impresiones sobre la actividad; cómo se han sentido, qué les ha supuesto un mayor esfuerzo y qué les ha resultado fácil.</li> <li>2. Todo el mundo podrá compartir cómo ha experimentado la actividad.</li> <li>3. Conclusiones obtenidas y consejos sobre qué tipo de comentarios ayudan más y cuáles no son efectivos. ¿Qué opinan los participantes sobre cómo la comunicación en la vida real está relacionada con la comunicación en el medio digital?</li> </ol>

### 4 esquinas

Nombre del taller	4 esquinas
Objetivos educativos	Encontrar una solución comunitaria para un tema concreto, fomentar el pensamiento crítico, debatir los diferentes efectos que genera el problema. Aprender a trabajar en un ambiente cómodo.
Número de participantes	8 personas (mínimo)
Duración	20-40 minutos (ejecución) y 15 minutos (resultados y conclusiones)
Recursos empleados	Folios tamaño A1, subrayadores

<b>Descripción de la sesión</b>	<p>En cada esquina de la sala se dispondrán 4 pizarras que mostrarán 4 preguntas diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el principal peligro que amenaza en Internet?</li> <li>• ¿Qué responsabilidad tienen los jóvenes respecto al sumergirse en Internet?</li> <li>• ¿Cómo se puede llegar a fomentar la inclusión y la diversidad en el mundo digital?</li> <li>• ¿Qué formas existen para protegerse del ciberacoso?</li> </ul> <p>El grupo se dividirá en 4 subgrupos. A cada subgrupo se le asignará una pizarra/pregunta para debatir. Las ideas que se extraigan del debate deberán constar en el papel. Durante la primera ronda, cada grupo deberá elegir cuál de sus miembros será el "dueño" de la pizarra y qué información se compartirá con el resto de participantes. Esta persona estará presente en el resto de debates que tengan lugar en su pizarra y su objetivo es escuchar y captar toda la información.</p> <p>El docente se ocupará de que los "dueños" roten por todas las pizarras cada 5-10 minutos. El dueño permanecerá cerca de las pizarras y contestará a las preguntas de sus visitantes. Igualmente, los visitantes podrán expresar su opinión y las ideas más importantes se recogerán en el papel.</p> <p>El proceso continuará hasta que todos los grupos hayan dado lugar a un debate en todas las pizarras. Para concluir, los "dueños" de cada pizarra las presentarán y explicarán las ideas que constan en ellas.</p>
<b>Informe de los resultados</b>	<p>Se debatirá sobre la información recogida, se hará un resumen de ella y se invitará a los participantes a que expresen su opinión sobre la actividad.</p> <p>Posibles preguntas para concluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo os sentís?</li> <li>• ¿Qué conclusiones habéis extraído al escuchar los comentarios de los demás?</li> <li>• ¿Habéis aprendido algo nuevo?</li> </ul>



## AVISO LEGAL

Este proyecto ha sido financiado por la Comisión Europea. La elaboración de esta publicación no figura la aprobación de su contenido, sino que refleja únicamente las opiniones de sus autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que aquí se encuentra difundida.