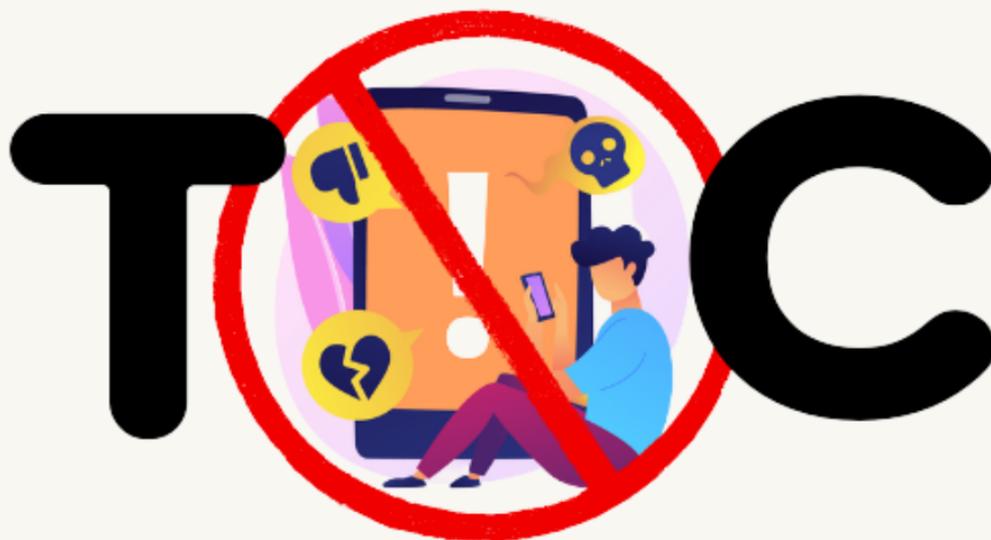




Co-funded by
the European Union

ERASMUS+
COOPERATION PARTNERSHIPS IN YOUTH

TOGETHER FOR TACKLING CYBERBULLYING
“TOC”



TOOLKIT

PROJECT N°2021-1-IT03-KA220-YOU-000029227





Co-funded by
the European Union

The booklet was edited and published in the Frame of the Erasmus+ Cooperation Partnerships In Youth TOC. 2021-1-IT03-KA220-YOU-000029227.

Coordinator

MV INTERNATIONAL (E10186677 - IT)

Partners

Impact Circle (DE)

Asociatia "Centrul International pentru Educatie" (RO)

INERCIA DIGITAL SL (ES)

KLUB ZA OSNAZIVANJE MLADIH OIS UDRUZENJE (RS)

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	4
2. RETOS DEL FENÓMENO DEL CIBERACOSO	5
3. COMPETENCIAS DIGITALES, PENSAMIENTO CRÍTICO Y NARRACIÓN DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA PREVENIR EL CIBERACOSO	8
4. TALLERES	12
4.1. ACTIVIDADES DEL TALLER "PENSAMIENTO CRÍTICO"	13
4.2. ACTIVIDADES DE TALLER - COMPETENCIAS DIGITALES	26
4.3. ACTIVIDADES DEL TALLER "NARRACIÓN DIGITAL"	36

1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Together for Tackling Cyberbullying (TOC) es una asociación estratégica de 24 meses en el ámbito de la juventud cuyo objetivo es concienciar sobre el ciberacoso y prevenir la violencia entre los jóvenes. Según UNICEF, "el ciberacoso es la intimidación mediante el uso de tecnologías digitales. Puede tener lugar en redes sociales, plataformas de mensajería, plataformas de juegos y teléfonos móviles. Se trata de un comportamiento repetido, cuyo objetivo es asustar, enfadar o avergonzar a las personas a las que se dirige... El acoso cara a cara y el ciberacoso a menudo pueden ir de la mano. Pero el ciberacoso deja una huella digital, un registro que puede resultar útil y aportar pruebas para ayudar a detener el abuso".

La innovación del proyecto TOC es directamente atribuible a los siguientes elementos: CONSORCIO, Todos los socios que participan en el Consorcio tienen experiencia en la ejecución de proyectos a nivel local e internacional. Los socios de TOC participan activamente en la lucha contra la exclusión social de los jóvenes y en la concienciación de la comunidad sobre los problemas del ciberacoso entre los jóvenes.

ENFOQUE, prevenir el ciberacoso entre los jóvenes es un proceso difícil. De hecho, no puede haber una sociedad sana sin actitudes de concienciación y tolerancia y sin capacidad de pensamiento crítico.

TOC involucra tanto a los grupos objetivo directos de trabajadores juveniles como a los jóvenes. Sin duda, es importante mejorar la calidad del trabajo de los jóvenes sobre el tema del ciberacoso. Además, es importante implicar activamente a los jóvenes como aprendices y como verdaderos protagonistas del cambio social luchando contra el ciberacoso.

Según el estudio "Cyberbullying among young people" publicado en 2016 por el Departamento de Política C: Derechos de los Ciudadanos y Asuntos Constitucionales muestra que el acoso en línea se está convirtiendo en un problema que afecta cada vez a más jóvenes. Tras ser acosados, los jóvenes que ya no se sienten seguros empiezan a excluirse de la comunidad que les rodea, comenzando cada vez más a no ir a la escuela hasta abandonarla por completo. La exclusión social parece ser uno de los efectos de este fenómeno.

Mediante la ejecución del proyecto, el consorcio pretende desempeñar un papel activo en la reintegración de las jóvenes víctimas. La Movilidad Combinada de los Jóvenes será el primer paso en este camino. Además, a través de la aplicación, los participantes podrán interactuar con otros jóvenes y actuar como "ángeles de la guarda", lo que permitirá al grupo destinatario volver a sentirse seguro de sí mismo. SECTORIAL, Juntos para abordar el ciberacoso (TOC) tiene como objetivo promover un enfoque innovador para abordar el ciberacoso entre los jóvenes. El enfoque innovador consistirá en una combinación de metodologías que ayudarán a los monitores juveniles a tratar con los jóvenes que son o han sido víctimas de este fenómeno. Más concretamente, se utilizarán las siguientes metodologías para crear un enfoque innovador:

- Narración digital - Habilidades digitales - Pensamiento crítico, TOC animaría al grupo objetivo a adquirir un enfoque innovador.

Este último se utilizará adecuadamente con personas marginadas, en este caso con jóvenes víctimas del ciberacoso.

2. RETOS DEL FENÓMENO DEL CIBERACOSO

Lo que ha quedado claro en los últimos años es el alcance que ha tenido la nueva información en la última década y cómo las tecnologías de la comunicación (TIC) se entrelazan con nuestra vida cotidiana. Los beneficios de las nuevas tecnologías son innegables, pero además de las ventajas la tecnología también tiene el potencial de ser mal utilizada. El ciberacoso es uno de los subproductos negativos de la era digital.

El ciberacoso ha resultado difícil de definir. Hasta la fecha, no se ha acordado una definición universal. Un enfoque literal para interpretar el significado puede ser considerar las palabras "ciber" y "acoso" por separado, atribuyendo un significado ordinario y natural a las palabras y luego fusionando los dos significados para crear un significado singular.

Además, mientras que el acoso tradicional se limitaba a las interacciones cara a cara, el ciberacoso persigue a los niños dondequiera que tengan acceso a Internet. Según UNICEF, los adolescentes sufren ciberacoso en mayor medida que los adultos porque tienen mayor acceso a las tecnologías digitales y pasan mucho más tiempo en línea. Los niños pueden ser acosados mientras están en su propia casa. Para empeorar las cosas, mientras que el acoso cara a cara se limita a un cierto número de testigos, el ciberacoso puede ocurrir delante de millones de personas en cuestión de segundos. Por lo tanto, el daño a un niño puede ser tan perjudicial, o potencialmente peor, en comparación con las formas tradicionales de acoso.

Siguiendo este enfoque, "ciber" puede describirse simplemente como "generado por la tecnología". Definir el "acoso" es una tarea más complicada. Las diferencias semánticas pueden explicar las distintas conceptualizaciones del acoso, teniendo en cuenta las diferencias lingüísticas que existen entre disciplinas y culturas. En general, existe un consenso nacional e internacional de que el acoso es un subconjunto de la agresión definido como un "tipo específico de comportamiento agresivo que pretende causar daño, mediante acciones repetidas llevadas a cabo a lo largo del tiempo, dirigidas a un individuo que no está en posición de defenderse. Puede ser de forma física o no física.

El ciberacoso es el uso intencionado de Internet y otros medios sociales para degradar, degradar o menospreciar a otra persona que normalmente tiene menos poder que el agresor. Puede transmitirse mediante palabras, imágenes, vídeos o sonidos. Los medios para perpetrar el ciberacoso incluyen, entre otros, aplicaciones, blogs, mensajería instantánea, salas de chat, redes sociales (Facebook, Instagram, Snapchat), mensajes de texto o correos electrónicos. Según una encuesta realizada en 2015 por el Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC), el ciberacoso afecta al 16% de los estudiantes de secundaria en Estados Unidos.

Por lo general, se reconoce que son necesarios los elementos de repetición (en contraposición a un patrón de comportamiento ante un único suceso); desequilibrio de poder (demostración de poder de una persona sobre la víctima por parte del agresor); intencionalidad (el comportamiento debe ser intencionado, no accidental); y agresión (el comportamiento implica una intención maliciosa por parte de la persona agresora). El acoso directo puede incluir el acoso físico (por ejemplo, golpes y patadas), dañar objetos personales o intimidar verbalmente a las víctimas (por ejemplo, insultos). El acoso indirecto en el sentido tradicional puede incluir. Incluye comportamientos como difundir rumores falsos sobre la víctima a sus espaldas.

El ciberacoso puede producirse a través de diversos medios tecnológicos, como ordenadores, teléfonos móviles (smartphones) o cualquier otra TIC. El ciberacoso es el acoso transpuesto a una plataforma tecnológica. El ciberacoso directo se produce cuando el ciberacosador "dirige las comunicaciones electrónicas directamente a la víctima". Abarca el uso por parte del ciberacosador de mensajería instantánea, mensajes de texto o multimedia, o correo electrónico con la intención de

tener un efecto directo e inmediato sobre la víctima". El ciberacoso directo se limita al contexto en el que el ciberacosador dirige las comunicaciones únicamente a la víctima, a diferencia de las comunicaciones que se publican en áreas más públicas del ciberespacio. El ciberacoso directo se produce en el ámbito privado.

El ciberacoso indirecto se produce cuando el ciberacosador "no dirige directamente a su víctima la comunicación electrónica que constituye el acoso. En lugar de ello, el acosador las publica en MySpace, Facebook, un sitio web o blog especialmente creado para ello, o alguna otra zona razonablemente pública del ciberespacio". Los foros públicos como las redes sociales, los blogs, las páginas web y los sitios web para compartir vídeos son ejemplos obvios de plataformas que entran dentro del ámbito del ciberespacio público.

La repetición está firmemente establecida como un criterio clave en el ciberacoso. 9,10 Sin la presencia de este elemento, la conducta podría describirse como mera broma cara a cara o burla jovial en el sentido tradicional, o ciberbroma o ciberacoso lúdico en el mundo virtual. Se hace referencia específicamente a las bromas como de naturaleza lúdica o jovial. Olweus comenta que algunas formas de "burlas repetidas de carácter degradante y ofensivo continuadas a pesar de claros signos de angustia u oposición por parte de la víctima se califican como acoso". 11 La repetición es un criterio importante para permitir la diferenciación entre una broma o burla jovial y un ataque intencionado. 12 La presencia de repetición demuestra una conducta sistemática.

El desequilibrio de poder (diferencia de poder) es otro elemento considerado por muchos investigadores como un criterio esencial para la definición del ciberacoso. En el contexto del acoso tradicional, un desequilibrio de poder se refiere a la "demostración o interpretación de poder por parte del agresor sobre el objetivo" 7. El significado no se ve alterado en el contexto cibernético. Aunque el desequilibrio de poder puede lograrse de varias formas nuevas en el ciberespacio, esto no altera el hecho de que, para que una conducta pueda calificarse de ciberacoso, la conducta debe colocar a la víctima en una posición en la que no pueda defenderse fácilmente.

En el mundo físico, las características de una persona, como la popularidad, la altura, la inteligencia, la fuerza física, la edad, el sexo y el estatus socioeconómico, pueden dar al agresor un poder percibido o real sobre la víctima. No es raro oír hablar de casos en los que un alumno más grande intimida a otro más pequeño. Es probable que el desequilibrio de poder entre los dos alumnos se deba a que el más pequeño se siente indefenso ante un alumno físicamente mucho más corpulento. Además, factores como una baja integración social, una baja autoestima, una relación problemática entre padres e hijos o problemas de conducta relacionados con la escuela se han establecido como factores determinantes de la victimización escolar. En el mundo físico, no es raro oír hablar de situaciones en las que un acosador tiene como objetivo a una víctima que muestra signos de baja integración social. Este aspecto hace que la víctima se perciba como un blanco fácil para el acosador.

El acoso y el ciberacoso tienen importantes consecuencias para el comportamiento y la salud mental de las víctimas y los agresores a corto y largo plazo, que son pronunciadas, perduran en el tiempo y están relacionadas con diversos problemas. Las víctimas tienen más probabilidades de retraerse socialmente [20], tener un bajo rendimiento escolar y mayores tasas de abandono escolar. Las víctimas también son más propensas a manifestar ansiedad, síntomas depresivos e ideación o intentos de suicidio. Además de los problemas psicológicos, las víctimas también son más propensas a manifestar síntomas físicos, como dolores de cabeza y de estómago, y problemas para dormir. Los alumnos que declaran intimidar con frecuencia a otros (agresores) tienen un mayor riesgo de abuso de sustancias, violencia más adelante en la adolescencia y en la edad adulta, y conductas relacionadas con el suicidio [22]. Para los jóvenes que acosan a otros y son acosados ellos mismos, los problemas de salud mental son generalizados. Los efectos negativos del acoso suelen ser persistentes

y pueden durar hasta la edad adulta, contribuyendo a una serie de problemas como la dependencia del alcohol y las drogas [30], la violencia y la delincuencia en etapas posteriores de la vida.

3. COMPETENCIAS DIGITALES, PENSAMIENTO CRÍTICO Y NARRACIÓN DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA PREVENIR EL CIBERACOSO

En Estados Unidos (EE.UU.), la prevención del acoso escolar se ha reconocido como una prioridad urgente de la acción gubernamental. En la última década, los 50 estados y el Distrito de Columbia han aprobado o revisado leyes para hacer frente al acoso. Un informe histórico de 2016 de las Academias Nacionales de Ciencias (NAS) indicó que el acoso escolar es una crisis de salud pública y recomendó que, en lugar de "adoptar un programa diferente para combatir cada nuevo problema que surja", las escuelas deberían integrar los esfuerzos de prevención mediante el uso de programas y servicios que aborden múltiples habilidades para mejorar la resiliencia, promover comportamientos positivos y prevenir múltiples comportamientos de riesgo con determinantes compartidos. El informe de la NAS también indicaba que los programas de prevención del acoso que promueven políticas escolares punitivas de tolerancia cero (por ejemplo, suspensión o expulsión) son menos eficaces, mientras que los que promueven el desarrollo de habilidades sociales y emocionales producen reducciones más sustanciales del acoso. Las investigaciones sobre prevención primaria sugieren que, dado que el acoso escolar comparte un conjunto común de determinantes etiológicos con la violencia, el consumo de sustancias y otros comportamientos externalizadores, las intervenciones preventivas integrales basadas en la escuela que abordan múltiples comportamientos problemáticos dentro de un marco de aprendizaje social y emocional o de desarrollo juvenil positivo pueden ser más eficaces.

Se han identificado varias intervenciones preventivas prometedoras o eficaces para reducir el comportamiento de acoso. Un meta-análisis exhaustivo que examinó 103 tamaños de efectos independientes de programas contra el acoso escolar informó de reducciones de aproximadamente el 20% para la perpetración de acoso y el 16% para la victimización, pero que los tamaños de los efectos variaron ampliamente entre los estudios. Los programas con las reducciones más sustanciales fueron las intervenciones multicomponente que se dirigían al acoso en persona y al ciberacoso, abordaban varios roles de acoso, incluían formación para la intervención activa de los espectadores y proporcionaban información y recursos relevantes a los padres. Otros programas de prevención del acoso escolar prometedores y ampliamente difundidos son Positive Action, Steps to Respect, el programa Hazelden Cyberbullying y el Olweus Bullying Prevention Program. Aunque estos programas demuestran su eficacia en la prevención del acoso entre los adolescentes, no fueron diseñados para abordar de manera integral múltiples conductas de riesgo relacionadas -consumo de sustancias, violencia y acoso- a través de un marco de desarrollo juvenil positivo que promueva la resiliencia y aborde los factores de riesgo y protección compartidos que son comunes a estos resultados.

Cómo protegerse:

- **Aprovecha al máximo la configuración de privacidad.**

Investiga qué medidas puedes tomar para mantener la privacidad de los contenidos en los sitios web que utilizas. En Facebook y otras redes sociales, puedes ajustar la configuración para que sólo las personas que tú elijas puedan ver tu información personal y tus publicaciones. Es importante que compruebes estos ajustes de privacidad con frecuencia, porque a veces los sitios cambian sus políticas.

- **Piensa antes de publicar.**

No olvides nunca que Internet es público. Lo que publicas nunca se puede borrar. Si no dirías algo en una habitación llena de desconocidos, no lo hagas por internet. Incluso dar

a conocer a alguien información sensible o embarazosa sobre ti por correo electrónico puede tener consecuencias imprevistas.

- **Mantén la información personal.**

No reveles datos que te identifiquen -dirección, número de teléfono, centro de estudios, número de tarjeta de crédito, etc.- en Internet. Las contraseñas existen por una razón; compartirlas con amigos es como repartir copias de la llave de tu casa entre amigos y desconocidos. Si alguien además de ti conoce tus contraseñas, deben ser tus padres y sólo tus padres.

Cómo unirse a la lucha para prevenir el ciberacoso:

- **Infórmate**

Consulta otras hojas informativas y listas de recursos en internet para obtener más información sobre cómo funciona el ciberacoso y cómo detenerlo.

- **Educa a los demás**

¿Dispone ya tu centro escolar de una política contra el ciberacoso? Si te preocupa que la dirección de tu centro no esté haciendo lo suficiente para luchar contra este problema, puedes intentar hablar con los responsables del centro sobre tus preocupaciones y ofrecerles tu ayuda para elaborar políticas. Si en tu centro ya se está abordando el problema, intenta darlo a conocer.

- **Habla claro**

Si tus amigos son ciberacosadores, llámales la atención y explícales lo hirientes que son sus acciones. Si un amigo es víctima de ciberacoso, no te quedes de brazos cruzados. Habla con él y pide ayuda a un adulto. Tu apoyo puede ser justo lo que la víctima necesita para superar el problema.

En los últimos años se han desarrollado nuevas tecnologías digitales y, al mismo tiempo, han ido cobrando importancia nuevos métodos inteligentes para contrarrestar el ciberacoso. Uno de estos avances fue la aparición de la Inteligencia Artificial (IA) y puede considerarse una solución potencial que puede responder eficazmente al reto de la seguridad en Internet. Muchas familias ya utilizan soluciones basadas en la IA, como aplicaciones de control parental y herramientas de moderación de contenidos en línea, para proteger a los menores de la ciberviolencia y los ciberperjuicios. He aquí 3 ventajas clave de la IA como herramienta para combatir el ciberacoso:

1. *La IA abre muchas posibilidades para detectar el ciberacoso.*

Los algoritmos de Machine Learning y Deep Learning detectan el ciberacoso en sus primeros signos, lo que constituye un tremendo salto adelante para la prevención a tiempo de las graves consecuencias del ciberacoso.

2. *La IA impide que el ciberacoso siga extendiéndose.*

Los algoritmos determinan con precisión quién es el acosador, la víctima y los espectadores en cada situación, lo que ayuda a un "moderador humano" a evitar que el lenguaje tóxico y el discurso de odio se propaguen.

3. *La IA permite proponer a las víctimas un tratamiento personalizado tras el ciberacoso.*

Los algoritmos pueden identificar el origen concreto del problema y proponer un plan de acción personalizado adaptado a las necesidades particulares de las víctimas de ciberacoso y sus familias.

En definitiva, es inevitable que la tecnología siga extendiéndose para frenar el ciberacoso. Sin embargo, la comunidad europea aún debe someterse a una transformación digital sustancial y global. De hecho, la UE se enfrenta actualmente a la disrupción digital en todos los frentes, con casi 4 millones de usuarios únicos de Internet y una tasa de penetración de Internet del 89%. A diferencia de la competencia informática, que se refiere al conocimiento de los sistemas informáticos, la alfabetización digital exige conocer las normas y pautas de comportamiento necesarias que se esperan en los entornos en línea y comprender los problemas sociales comunes creados por las tecnologías digitales.

Aunque la inmensa mayoría de los niños y jóvenes europeos se conectan a diario a Internet, todavía no todos tienen una alfabetización digital completa. He aquí las 6 principales competencias digitales que todo joven usuario de Internet debería desarrollar para poder luchar contra el ciberacoso de forma eficaz y significativa:

1. **Colaboración**

Capacidad de trabajar en grupo con dos o más personas para completar una tarea compartida o alcanzar un objetivo común.

2. **Creatividad**

Capacidad para generar ideas innovadoras, tomar decisiones atípicas y sopesar oportunidades nuevas y existentes.

3. **Pensamiento crítico**

Capacidad para analizar hechos, evaluar argumentos y pensar con claridad sobre lo que se hace y lo que se cree.

4. **Superación personal**

Capacidad para perseguir su crecimiento personal y mejorar conscientemente en diversos aspectos a través del aprendizaje permanente.

5. **Ética en línea**

Capacidad para elegir pautas de comportamiento correctas cuando se está conectado a Internet, tanto por ley como por filosofía personal.

6. **Gestión de la información personal**

Capacidad para gestionar y controlar su identidad en línea mediante la organización y el mantenimiento de sus datos personales de forma precisa.

En conclusión, los constantes avances tecnológicos vienen acompañados del temor a que aumenten los casos de ciberacoso, pero la solución a este problema podría ser la propia tecnología y las posibilidades que ofrece a través de ella.

4. TALLERES

Esta sección presenta una selección de talleres que pretenden combatir el omnipresente problema del ciberacoso y dotar a los participantes de habilidades y conocimientos esenciales. Estos talleres se centran en tres temas clave:

1. Pensamiento crítico,
2. Habilidades digitales,
3. Narrativa digital,

todos los cuales desempeñan un papel vital en el fomento de un entorno en línea seguro e integrador.

En la era digital actual, el ciberacoso se ha convertido en un problema importante que afecta a personas de todas las edades y orígenes. Es imperativo concienciar y ofrecer soluciones prácticas para abordar eficazmente este problema. A través de estos talleres, los participantes dispondrán de las herramientas y estrategias necesarias para comprender, prevenir y responder a los incidentes de ciberacoso.

Cada taller de esta sección se ha elaborado meticulosamente para implicar a los participantes mediante debates interactivos, actividades de grupo y ejercicios prácticos. Al promover la colaboración y fomentar el pensamiento crítico, estos talleres pretenden cultivar la empatía, mejorar la alfabetización digital y fomentar un comportamiento responsable en línea entre los participantes.

La siguiente sección contiene una amplia gama de ejemplos de talleres diseñados específicamente para el conjunto de herramientas Juntos contra el ciberacoso (TOC). Cada taller se centra en diferentes aspectos de la prevención y la intervención contra el ciberacoso, y dota a los participantes de habilidades prácticas, conocimientos y recursos para lograr un impacto positivo en sus comunidades.

Para cada taller, encontrará información detallada sobre los objetivos, el público destinatario, los materiales necesarios, la duración sugerida y los resultados de aprendizaje previstos. Estos talleres constituyen una base que puede personalizarse y adaptarse a las necesidades específicas de su público o entorno. No dude en modificar las actividades, ajustar la duración e incorporar sus propias ideas para maximizar la eficacia y relevancia de los talleres para sus participantes.

La creación de un entorno en línea seguro e integrador requiere esfuerzos colectivos, y los talleres desempeñan un papel fundamental en la educación, la capacitación y la movilización de las personas. Mediante el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, la mejora de la alfabetización digital y el aprovechamiento del poder de la narración digital, los participantes estarán mejor equipados para hacer frente al ciberacoso y promover interacciones positivas en línea.

El conjunto de herramientas Juntos contra el ciberacoso, junto con las actividades del taller, constituye un valioso recurso para abordar el ciberacoso y cultivar una cultura de respeto, empatía y ciudadanía digital.

4.1. ACTIVIDADES DEL TALLER "PENSAMIENTO CRÍTICO"

Título del taller	Construir la autoaceptación a través del pensamiento crítico - Mírate a ti mismo
Resultados del aprendizaje	Aprender a identificar las características personales de un espectro diferente. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, confianza en uno mismo y empatía hacia los demás.
Tamaño del grupo	Más de 4 personas
Duración	60 – 90 min
Materiales y preparación	Papel A4, bolígrafos, rotuladores
Descripción de la sesión	<ol style="list-style-type: none">1. El facilitador pide a los participantes que corten o rompan un trozo de papel en 2 secciones y que en la parte superior de una escriban "NEGATIVO" y en la otra "POSITIVO". A continuación, pide a los participantes que dediquen entre 5 y 7 minutos a pensar en todas las afirmaciones negativas que se dicen a sí mismos y que las escriban en el papel "NEGATIVO" (por ejemplo, soy un desastre en matemáticas, no consigo hacer amigos fácilmente).2. Explique que las cosas que las personas se dicen a sí mismas pueden hacerlas sentir mal o bien y que es importante que las personas examinen estas cosas para ver si son ciertas y que trabajen para decirse a sí mismas cosas positivas para poder sentirse bien más a menudo.3. El facilitador pide a los participantes que dediquen otros 5-7 minutos a pensar en todas las frases positivas que se dicen a sí mismos o que podrían decirse y que las escriban en la página titulada "POSITIVO" (por ejemplo, Soy simpático, Soy un buen amigo).4. Recorra el grupo y pida a cada participante que lea al menos una afirmación positiva que haya escrito sobre sí mismo. Si un participante tiene dificultades para pensar en una afirmación positiva, pida a otra persona del grupo que sugiera una.5. Pide a los participantes que examinen los supuestos de las afirmaciones que escribieron tanto para el papel NEGATIVO como para el POSITIVO. ¿Hay alguna diferencia en los supuestos? Por ejemplo, ¿hay más "creencias demostrables" en las afirmaciones positivas o negativas? ¿Parece tan real el pensamiento negativo cuando se escribe como cuando lo escucharon en su cabeza?

	<p>6. El siguiente paso para el facilitador es explicar al grupo que hay algunas características personales que una persona puede cambiar y otras que no. Pide a los participantes que levanten la mano si creen que pueden cambiar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Altura ● Peso ● Color de piel ● Cómo expresamos nuestros sentimientos ● Año de nacimiento ● Cómo manejamos la ansiedad ● El tamaño de nuestras familias ● El color de nuestros ojos <p>7. Para terminar, pida a los participantes que arruguen el papel NEGATIVO y lo tiren a la papelera y pídeles que coloquen las afirmaciones POSITIVAS en la parte delantera de un archivo/diario muy utilizado para recordarlas.</p>
<p>Debate</p>	<p>Al final del ejercicio, pida a los participantes que se sienten en completo silencio durante 1 minuto y reflexionen sobre lo sucedido. A continuación, puede realizar una sesión informativa final con el grupo. Preguntas que se pueden proponer para el debate:</p> <p>¿Cómo se siente?</p> <p>¿Cómo se sintió cuando destacó las características positivas?</p> <p>¿Cómo te sentiste cuando destacaste las características negativas?</p> <p>¿Qué emociones experimentaste a lo largo del ejercicio?</p>

<p>Título del taller</p>	<p>Las máscaras</p>
--------------------------	---------------------

Resultados del aprendizaje	<p>Desarrollar el autoconocimiento, revelarse a los demás.</p> <p>Conocerse mejor.</p> <p>El método permite darse cuenta de que la máscara de una persona nunca está cerrada y completa. Además, el método permite observar las máscaras de los demás y, ocultándose tras la propia máscara, expresar cualidades ocultas. Las máscaras del trabajo en grupo pueden utilizarse de muchas maneras. Aquí se presentan sólo algunas de ellas.</p>
Tamaño del grupo	Más de 4 personas
Duración	Opcional: 90 min + (puede ser todo el día)
Materiales y preparación	Cualquier medio posible para el trabajo creativo: papel, cartón, tijeras, acuarelas, témperas, ceras, rotuladores, lápices, revistas, pegamento, hilos multicolores.
Descripción de la sesión	<p>El ejercicio consta de 3 partes (2 y 3 son opcionales, pueden realizarse con tiempo suficiente)</p> <p>Para alcanzar los objetivos del ejercicio, recomendamos a los facilitadores que pongan en práctica al menos 2 partes del ejercicio.</p> <p>Parte 1. Crea tu propia máscara</p> <p>Paso I (30 min):</p> <p>Cada participante confecciona una máscara con cartulina y papel. El facilitador estructura el trabajo, da una orientación de acuerdo con los objetivos de aprendizaje. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - reflejarse en una máscara - destacar diferentes rasgos de carácter; - destacar en la máscara lo que te gusta de ti mismo; - destacar en la máscara lo que no te gusta de ti mismo; - reflejar los rasgos que te gustaría tener, etc. <p>- Si las clases llevan más del primer día, las máscaras pueden servir para reflexionar, por ejemplo: ¿qué máscara llevé ayer en este grupo? ¿cómo ha cambiado mi máscara hoy/ahora?</p> <p>Paso II (30-40 min):</p> <p>Cada uno presenta su máscara en el círculo general.</p> <p><u>Parte 2. Crear una máscara para un compañero (por parejas)</u></p>

Paso I (40 minutos):

Las parejas se sientan frente a frente durante un buen rato y se miran a la cara. Tarea: crear máscaras el uno para el otro.

Paso II (1 hora):

Las máscaras se comentan en un círculo general:

a) El autor de la máscara se la pone y su compañero comenta todo lo que puede leer en ella.

Si la máscara se convierte en un "reflejo", la persona lo comparte con el grupo. Al comentar lo que ve en la máscara, de hecho, está hablando de sí mismo.

b) El autor permanece en la máscara y los demás miembros del grupo comentan lo que ven en esta máscara.

c) El autor de la máscara comparte sus pensamientos:

- ¿Por qué le hizo una máscara así a su compañero?

- ¿Qué quería representar con la máscara?

La identificación con la propia máscara es una inmersión a un nivel emocional más profundo. La máscara cumple una doble función: cubre el rostro, como si ocultara lo que la persona no quiere mostrar, pero, al mismo tiempo, la máscara revela elementos muy importantes del estado emocional de la persona.

Parte 3. Representación en grupo con máscaras

Esta es una oportunidad para que, escondido detrás de tu máscara, pongas a prueba tus cualidades, reprimidas en tu interior, que no puedes expresar en otras situaciones.

Paso I (1 hora):

El grupo crea diferentes máscaras que expresan diferentes personajes. Cada miembro del grupo propone un personaje que le gustaría probar y, de acuerdo con él, elige una de las máscaras.

Paso II (20 minutos):

Representación en grupo de las máscaras.

Reflexión (1 hora):

- ¿Por qué elegí esta máscara en particular?

- ¿Cómo me sentí en el conjunto de la representación en grupo?

- ¿Pude comunicarme con los demás personajes?

- ¿Cómo era mi relación con ellos?

	- ¿Con quién no podía comunicarme? ¿Por qué?
Debate	<p>La esencia del método es que cuando una persona se pone una máscara, muestra su verdadero rostro. El método permite darse cuenta de que las personas viven con diferentes máscaras. Pueden variar y su finalidad puede ser muy distinta. Este método desarrolla la comprensión de que una máscara puede proteger a una persona, pero una máscara también puede bloquear el camino hacia el contacto con otras personas, la comunicación y el crecimiento personal.</p> <p>Se puede reflexionar después de cada etapa del ejercicio.</p> <p>Opciones de preguntas para la fase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo te has sentido al crear una máscara? ● ¿Te gusta el resultado final? ● ¿Cómo te sentiste cuando los demás compartieron sus resultados? <p>Preguntas para la fase 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo te sentiste al crear una máscara para otra persona? ● ¿Te gusta el resultado final? ● ¿Cómo te sentiste cuando te pusiste una máscara creada por tu compañero? <p>Opciones de preguntas para la fase 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Por qué elegí esta máscara en concreto? ● ¿Cómo me sentí en el conjunto de la representación en grupo? ● ¿Pude comunicarme con los demás personajes? ● ¿Cómo era mi relación con ellos? ● ¿Con quién no podía comunicarme? ¿Por qué?

Título de la actividad	Noticias falsas o noticias reales
------------------------	-----------------------------------

<p>Descripción paso a paso:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Divide a los jóvenes en grupos de dos a cuatro. 2. Proporciona a cada grupo una lista de artículos de noticias y pídeles que lean cada artículo detenidamente. 3. Después de leer cada artículo, pide a los grupos que discutan y analicen el artículo para determinar si es una noticia real o falsa. 4. Anima a los grupos a que utilicen herramientas digitales para comprobar los hechos del artículo, por ejemplo, sitios de comprobación de hechos en línea como Snopes, PolitiFact o FactCheck.org. 5. Una vez que los grupos hayan evaluado cada artículo, pídeles que compartan sus conclusiones con el resto de los participantes. 6. En grupo, comenten las distintas estrategias que utilizaron para determinar la autenticidad de los artículos. 7. Anima a los jóvenes a reflexionar sobre sus propios prejuicios y suposiciones y sobre cómo pueden aprender a identificar y evaluar las noticias falsas en el futuro.
<p>Materiales necesarios:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Acceso a Internet o a un dispositivo digital como un ordenador portátil o una tableta. ● Una lista de noticias, tanto reales como falsas, que hayan circulado por Internet.
<p>Duración</p>	<p>35 minutos</p>
<p>Preparación:</p>	<p>Para garantizar una sesión de formación fluida y eficaz, el formador debe seguir los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprobar y asegurarse de que la conexión a Internet en la sala es estable y fiable. 2. Proporcionar copias impresas de artículos de noticias, tanto falsos como reales, para que los participantes los lean y evalúen. 3. Antes de comenzar la sesión, proporcione directrices claras y concisas sobre cómo utilizar las plataformas de comprobación de hechos de su elección, como Snopes, Polifact o FactChecking.org.
<p>Resultados del aprendizaje:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mejora de la capacidad de pensamiento crítico: Los participantes aprenderán a evaluar las fuentes de noticias y a separar la información objetiva de la desinformación o la propaganda. 2. Mayor conocimiento de los medios de comunicación: Los participantes comprenderán mejor cómo funcionan los medios de comunicación y cómo identificar fuentes fiables de noticias e información. 3. Mayor conciencia del impacto de las noticias falsas: Los participantes serán más conscientes del impacto de las noticias falsas en las personas y la sociedad, incluida la propagación de la desinformación, la polarización y la división. 4. Refuerzo de las competencias digitales:

	<p>Los participantes desarrollarán habilidades digitales como la investigación en línea, la comprobación de hechos y el uso de herramientas digitales para verificar la información.</p>
<p>Evaluación/Control del aprendizaje:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Encuestas antes y después de la actividad: Realice una encuesta antes y después de la actividad para evaluar los conocimientos, actitudes y creencias de los participantes sobre las noticias falsas y la alfabetización mediática. Esto ayudará al formador a determinar hasta qué punto la actividad ha influido en la comprensión y la perspectiva de los participantes. 2. Debate en grupo y comentarios: Después de la actividad, anime a los participantes a comentar su experiencia y a dar su opinión sobre lo que les ha parecido útil, desafiante o informativo. Esto ayudará al formador a identificar áreas de mejora y ajustar la actividad en consecuencia. 3. Observación y reflexión: El formador puede observar a los participantes durante la actividad y reflexionar sobre su compromiso, participación y resultados del aprendizaje. Esto podría incluir tomar notas sobre el comportamiento, las respuestas y los comentarios de los participantes, que pueden servir de base para futuras iteraciones de la actividad.
<p>Herramientas y cómo utilizarlas</p>	<p>https://www.snopes.com/ -</p> <p>Para utilizar Snopes para la comprobación de hechos, basta con buscar la palabra clave o la frase en su sitio web, revisar los resultados de la búsqueda, leer el artículo y las pruebas, y verificar la calificación y la fecha de publicación. Es importante verificar la información de múltiples fuentes y evaluar críticamente las pruebas y fuentes citadas por sitios web de comprobación de hechos como Snopes.</p> <p>https://www.politifact.com/</p> <p>Para utilizar PolitiFact en la comprobación de hechos, busca el nombre o la afirmación que deseas verificar en su sitio web, revisa los resultados de la búsqueda y selecciona el artículo que coincida con tu tema. Lee el artículo y evalúa la calificación y la explicación proporcionadas por PolitiFact para determinar la exactitud de la afirmación.</p> <p>http://factchecking.org/</p> <p>FactChecking.org es un sitio web que proporciona artículos de verificación de hechos y análisis sobre diversos temas. Para utilizar FactChecking.org, sólo tienes que buscar el tema que deseas comprobar en su sitio web y revisar los artículos y análisis proporcionados para evaluar la exactitud de la información.</p>

Antecedentes/referencias/fuentes:

-

Título de la actividad

Arte digital colaborativo

<p>Descripción paso a paso:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Divida a los participantes en pequeños grupos de 3 a 5 personas. 2. Asigne a cada grupo un tema o una idea para su proyecto de arte colaborativo. 3. Indique a cada grupo que utilice herramientas de arte digital para crear una obra de arte colaborativa, en la que cada miembro del grupo contribuya con una parte al diseño general. 4. Proporcione directrices para la colaboración, como permitir que cada persona contribuya por igual o asignar funciones específicas dentro del grupo (por ejemplo, una persona responsable del fondo, otra de los personajes, etc.). 5. Una vez que los grupos hayan terminado sus obras de arte, pídale que presenten su proyecto al resto de los participantes. 6. Fomente el debate y los comentarios sobre los proyectos artísticos en colaboración, como qué funcionó bien en su grupo y a qué dificultades se enfrentaron y cómo las superaron. 7. Exponga los proyectos artísticos colaborativos terminados en un espacio digital compartido, como un documento de Google Doc o una presentación de Google Slides.
<p>Materiales necesarios:</p>	<p>Dispositivos digitales con acceso a internet, herramientas de arte digital como Canva o Pixlr, y un espacio digital compartido como Google Docs o Google Slides.</p>
<p>Duración</p>	<p>50 minutos</p>
<p>Preparación:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija temas apropiados para la obra de arte que sean relevantes e interesantes para los participantes. 2. Decide qué herramientas y plataformas de arte digital se van a utilizar y asegúrate de que todos los participantes tienen acceso a ellas. 3. Crea un espacio digital compartido para que cada grupo colabore en su obra de arte, como un Google Doc o una presentación de Google Slides. 4. Proporcione directrices o instrucciones para la colaboración, como la asignación de roles o el establecimiento de normas para la contribución. 5. Establece un calendario para la actividad, que incluya una fecha límite para la finalización de la obra y una fecha de presentación. 6. Crear una rúbrica o criterios de evaluación para los proyectos artísticos colaborativos, que pueden incluir aspectos como la creatividad, la comunicación y la colaboración.
<p>Resultados del aprendizaje:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes aprenden a trabajar juntos de forma eficaz en un grupo, a comunicar ideas y comentarios, y a respetar las contribuciones de los demás. 2. Se anima a los participantes a expresar su creatividad e imaginación utilizando herramientas de arte digital, a la vez que aprenden a trabajar dentro de los parámetros del tema asignado.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Los participantes desarrollan su alfabetización digital utilizando herramientas artísticas digitales y trabajando en un espacio digital compartido. 4. Los participantes practican la presentación de sus obras de arte al resto del grupo, lo que puede mejorar sus habilidades de oratoria y presentación. 5. Es posible que los participantes tengan que resolver problemas y pensar de forma crítica cuando trabajen en el proyecto artístico colaborativo, por ejemplo, decidiendo qué partes incluir, cómo dar cohesión a la obra de arte y cómo incorporar los comentarios de otros miembros del grupo.
Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación entre iguales: Los miembros del grupo pueden evaluarse mutuamente en función de sus aportaciones a la obra de arte, sus habilidades de colaboración y el cumplimiento de las directrices y el calendario. 2. Autorreflexión: Los participantes pueden reflexionar sobre su propio aprendizaje y crecimiento durante la actividad, e identificar áreas de mejora o desarrollo futuro. 3. Evaluación con rúbrica: La rúbrica o los criterios de evaluación creados durante la fase de preparación pueden utilizarse para evaluar los proyectos artísticos en colaboración, asignando a cada criterio una calificación o puntuación. 4. Comentarios sobre la presentación: Tras la presentación de las obras, los participantes pueden intercambiar opiniones sobre los puntos fuertes, los puntos débiles y los aspectos susceptibles de mejora.
Herramientas y cómo utilizarlas	<p><u>Canva</u></p> <p>Canva es una plataforma de diseño gráfico fácil de usar que permite a los usuarios crear una amplia variedad de diseños, como publicaciones en redes sociales, folletos y presentaciones. Los usuarios pueden elegir entre una amplia gama de plantillas, gráficos y fuentes para personalizar sus diseños, y pueden exportarlos como imágenes o PDF.</p> <p><u>Pixlr</u></p> <p>Pixlr es un editor de fotos online gratuito que ofrece una amplia gama de herramientas y funciones para editar y mejorar imágenes. Los usuarios pueden subir sus propias imágenes o utilizar fotos de archivo, y luego pueden aplicar filtros, ajustar el color y el brillo, añadir texto y bordes, y mucho más para crear imágenes únicas y visualmente atractivas.</p>
Antecedentes/referencias/fuentes:	-

Título del taller	Reacciones del grupo
-------------------	----------------------

Resultados del aprendizaje	<p>Darse cuenta de los beneficios y la importancia de la retroalimentación,</p> <p>Aprender a enfrentarse a las distintas emociones del exterior,</p> <p>Darse cuenta de la influencia de las emociones del entorno sobre uno mismo.</p> <p>Comprender por uno mismo qué tipo de feedback es el más útil.</p>
Tamaño del grupo	12-21 personas
Duration	20-30 minutos (ejecución) + 20 minutos (debate)
Materiales y preparación	Ninguno
Descripción de la sesión	<p>El facilitador dice al grupo que se necesitan 4 voluntarios. Tendrán que salir por la puerta de uno en uno.</p> <p>El grupo ideará una tarea para cada uno que tendrá que hacer cada "voluntario". Los participantes no pueden hablar durante la misión. Los voluntarios tendrán que adivinar qué es exactamente lo que tienen que hacer, guiados únicamente por la reacción del grupo.</p> <p>Sale el primer voluntario:</p> <p>Al grupo se le ocurre una tarea sencilla, como abrir una ventana, escribir su nombre en un papel o en una pizarra, sentarse en el lugar/rodillas de alguien, etc.</p> <p>La reacción aceptable del grupo debe ser sólo POSITIVA.</p> <p>Esto significa que cuando un voluntario hace algo en la dirección correcta, el resto de los participantes aplaude. Cuanto más cerca esté de completar la tarea, más fuerte aplaude el grupo (como en el juego infantil "caliente - frío").</p> <p>El voluntario no sabe cuál será la reacción del grupo; su tarea consiste en entenderlo y comprobarlo con sus propias acciones.</p> <p>Voluntario 2:</p> <p>El principio es el mismo: el grupo debe volver a plantear una tarea sencilla. Mientras sale por la puerta, el facilitador dice al grupo que ahora la reacción sólo será NEGATIVA.</p> <p>Esto significa que si hace algo mal, el grupo le dará un pisotón. Ninguna otra reacción. Esto requiere la concentración de los miembros del grupo, porque no se puede hablar, hay que vigilar atentamente las acciones del voluntario. Una reacción equivocada le desorienta demasiado.</p> <p>Voluntario 3:</p> <p>Las reglas son las mismas, sólo que ahora habrá reacciones POSITIVAS y NEGATIVAS. Cuando hace algo bien, el grupo aplaude, cuando hace algo mal, se da golpecitos con los pies.</p>

	<p>Voluntario 4:</p> <p>Todo igual, ¡pero esta vez SIN REACCIÓN! Aquí hay que ser muy sensible para que el juego no se convierta en una burla.</p> <p>Normalmente los participantes se dan cuenta de que es casi imposible enfrentarse a una tarea así, por lo que se les ocurre una tarea muy sencilla, por ejemplo, sentarse en círculo en su sitio o en una silla vacía apartada.</p> <p>Si el voluntario ni siquiera puede hacer esto, al cabo de 2-3 minutos se interrumpe la tarea y se invita a los participantes a debatir sobre la experiencia adquirida.</p>
<p>Debate</p>	<p>Estructura del debate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sólo 4 voluntarios comparten por turnos sus emociones e impresiones <ul style="list-style-type: none"> - cómo se sintieron - qué les pareció fácil, y - qué les resultó difícil y por qué. 2. Todos los demás pueden compartir sus experiencias, reacciones, pensamientos. 3. Conclusiones y recomendaciones sobre <ul style="list-style-type: none"> - qué feedback ayuda más - cuál no ayuda, - cuál es el más eficaz. - en qué puede estar de acuerdo la gente cuando se comunica, - ¿cómo se relaciona esto con la comunicación en línea?

<p>Título del taller</p>	<p>4 esquinas</p>
--------------------------	-------------------

Resultados del aprendizaje	Encontrar una solución común en relación con el tema, desarrollar el pensamiento crítico, debatir los diferentes lados de la cuestión. Aprender a trabajar en armonía.
Tamaño del grupo	Más de 8 personas
Duración	20-40 min (ejecución) + 15 min (resultados + debate)
Materiales y preparación	Papel de rotafolio, rotuladores
Descripción de la sesión	<p>Descripción de la sesión</p> <p>En las cuatro esquinas de la sala hay 4 rotafolios con 4 preguntas diferentes en cada uno de los rotafolios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el uso y el peligro de Internet? - ¿Cuál es la responsabilidad personal de un joven en Internet? - ¿Cómo aumentar la inclusión y la diversidad en Internet? - ¿Cómo protegerse del ciberacoso? <p>El grupo se divide en 4 subgrupos iguales.</p> <p>Los participantes de los subgrupos se reparten en 4 rincones/flipcharts para debatir el tema/la pregunta escrita en papel. Los pensamientos y las ideas se anotan en un papel.</p> <p>Primera ronda: cada grupo decide quién será el "propietario" del rincón y qué información debe transmitir a los grupos siguientes. Su trabajo consiste en observar y registrar el debate de cada grupo que visita el rincón.</p> <p>Tras 5-10 minutos, el facilitador pide a los participantes que se desplacen a otros rincones. Cerca de los rotafolios, sólo queda el "propietario".</p> <p>Cada vez que tenga una nueva pregunta, debe escuchar al propietario y, a continuación, puede expresar su opinión sobre el tema del rincón. Las ideas principales se anotan en un papel. La acción se repite hasta que todos hayan visitado todos los rincones.</p> <p>Al final, los propietarios de los rincones presentan a todos los demás las versiones finales de los rotafolios con las principales conclusiones de todos los grupos.</p>
Debate	<p>Debate sobre la información recibida.</p> <p>Resumir</p> <p>Obtener retroalimentación.</p> <p>Preguntas para el debate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sientes ahora? - ¿Qué pensamientos has tenido al escuchar el mensaje de los demás? - ¿Hubo algo nuevo para tí?

4.2. ACTIVIDADES DE TALLER - COMPETENCIAS DIGITALES

Título de la actividad	¿Cómo puedo identificar un caso de ciberacoso?
Descripción paso a paso:	<p>Introducción y debate (10 min)</p> <p>Búsqueda de información y Canvas (20 min)</p> <p>Explicación a otros alumnos (15 min)</p> <p>Cuestionario (15 min)</p>
Materiales necesarios:	<p>¿Qué materiales necesitará el formador para llevar a cabo esta actividad/sesión?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas: https://www.canva.com/design/DAFbeT6OtpQ/UV8-heJh6a9pa36aGnFe4g/edit?utm_content=DAFbeT6OtpQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton - Cuestionario: https://wordwall.net/resource/53065887 - Explicación de las respuestas a las preguntas: https://docs.google.com/document/d/1OxIHrc9kMHLVU8WYsJJmB8QWpx1eF-2P_RG74zzKCUY/edit?usp=sharing - Ordenadores o teléfonos para los participantes - Acceso a Internet
Duración:	1 hora
Preparation:	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas - Cuestionario
Resultados del aprendizaje:	<p>Aquí va una descripción detallada de la actividad/sesión.</p> <p>Las instrucciones deben ser claras y estar escritas como si quien va a realizar la sesión/actividad no tuviera conocimientos previos sobre el tema.</p> <p>En primer lugar, el formador explicará que la sesión trata sobre los diferentes tipos de ciberacoso.</p> <p>El siguiente paso será un debate sobre las ideas de los participantes.</p> <p>Después, la clase se organizará en grupos y el formador repartirá tarjetas con algunos tipos comunes de ciberacoso.</p> <p>La siguiente actividad consistirá en buscar información sobre cada tipo de ciberacoso por grupos y, a continuación, realizarán un rápido Canvas en el que representarán el tipo del que han sido objeto. Posteriormente tendrán que hacer una presentación para explicarlo.</p> <p>Una vez finalizada la presentación, los participantes se desplazarán por la clase explicando al resto de grupos el tipo de ciberacoso del que han sido objeto.</p>

	<p>Por último, para finalizar la sesión, el formador repartirá entre los participantes un cuestionario sobre mitos del ciberacoso y, a continuación, deberán concluir con la explicación de cada respuesta. En caso de que no sepan cómo explicarlo, el formador les ayudará.</p>
<p>Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:</p>	<p>¿Cómo comprobará el formador los logros de aprendizaje de los participantes? El formador comprobará los logros de aprendizaje a través del cuestionario.</p>
<p>Herramientas y cómo utilizarlas</p>	<p>¿Requiere la actividad/sesión alguna herramienta en particular? ¿Cuál es? ¿Cómo se utiliza? Wordwall: https://wordwall.net/resource/20371998/example-on-how-to-use-wordwall Canvas: https://community.canvaslms.com/t5/Video-Guide/Canvas-Overview-Students/ta-p/383771</p>
<p>Antecedentes/referencias/fuentes:</p>	<p>Lecturas complementarias sobre la actividad/sesión y/o referencias a otras actividades/sesiones que inspiraron la presente. https://online.adelphi.edu/articles/social-workers-guide-to-cyberbullying-awareness-prevention/ https://www.accreditedschoolsonline.org/resources/cyberbullying-prevention-and-support/ https://www.umgc.edu/news/archives/2021/10/cyberbullying-five-common-misconceptions</p>

Título del taller	Mejorar las competencias digitales centrándose en las redes sociales para utilizarlas de forma positiva
Resultados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - El ciberacoso y cómo definir una situación como una acción de ciberacoso. - Los riesgos de internet para los niños. - Los principales riesgos de Internet. - La censura en internet para proteger a nuestros hijos del ciberacoso.
Tamaño del grupo	15-22 jóvenes mayores de 18 años
Duración	60-90 minutos
Materiales y Preparación	
Descripción de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Definición de ciberacoso Ser acosado en línea ocupa el cuarto lugar, seguido de recibir comentarios sexuales no deseados. Cómo abordar los riesgos potenciales asociados a los medios de comunicación de masas y a los medios digitales. - Cómo diferenciar entre bromas y acoso, en qué situación decimos que es ciberacoso. - Cómo juzgar la credibilidad de los contenidos en línea a través de los medios sociales (Facebook, TikTok, YouTube, twitter...), ya que corremos el riesgo de dejarnos engañar por fuentes y argumentos más complicados o conflictivos de lo que creemos. - Cómo utilizar los medios sociales de forma positiva <p>1. Cronómetro social:</p> <p>Utiliza un cronómetro o un rastreador de aplicaciones para ayudar a moderar el uso. Esto puede ser útil para la salud mental, ya que la investigación ha demostrado que limitar el uso de las redes sociales a no más de 30 minutos al día puede reducir los sentimientos de soledad y depresión.</p> <p>Esto puede ser tan sencillo como establecer un recordatorio para cerrar las redes sociales, o elegir un rastreador de aplicaciones como Forest o Space, donde el establecimiento de preferencias puede ayudar a supervisar o limitar el uso de las redes sociales.</p> <p>Establecer límites en torno al consumo de medios sociales también puede mejorar la productividad: el uso de los medios sociales puede ser una distracción para la vida cotidiana, el trabajo y las tareas académicas.</p> <p>2. Actividad social:</p> <p>Recuerda tomarte descansos para desconectar de la pantalla. Una forma de apoyar esto es siguiendo el adagio "fuera de la vista, fuera de la mente". Modificar la configuración y desactivar las notificaciones de las apps, esconderlas en carpetas alejadas de la pantalla de inicio o ir un paso más allá y borrarlas para reducir aún más la tentación.</p>

	<p>Incorporar el tiempo libre de pantalla mediante la práctica regular de actividad física, lo que reduce las posibilidades de desarrollar una dependencia de las redes sociales.</p> <p>De hecho, cambiar el uso de apps por un aumento de la actividad física para cumplir con las Directrices Canadienses de Comportamiento Sedentario y pasar tiempo activo al aire libre también puede ayudar a reducir el estrés y la depresión.</p> <p>3. El picoteo social:</p> <p>No estamos hablando de picar algo mientras se navega por las redes sociales. Al igual que pensamos en algunos alimentos como alimentos ricos en nutrientes que nutren nuestro cuerpo (como las manzanas y las zanahorias) y otros como alimentos pobres en nutrientes y menos útiles para nuestro cuerpo (como la tarta de chocolate y los caramelos), podemos pensar en las redes sociales de la misma manera: un compromiso que nos hace sentir bien o que nos deja mal.</p> <p>Intenta utilizar las redes sociales de forma que te hagan sentir bien o tengan un propósito. Algunos ejemplos de uso productivo y positivo de las redes sociales son la conexión con amigos y familiares que nos apoyan o su uso para obtener información útil.</p> <p>Antes de utilizar las redes sociales, ten en cuenta que no debes compartir demasiado o publicar cuando estés estresado o ansioso, ya que esto puede resultar en una experiencia negativa en las redes sociales.</p> <p>4. Responsabilidad social:</p> <p>Responsabilízate ante ti mismo y ante los demás de tu uso de las redes sociales. Para ello, puedes ponerte en contacto con familiares, amigos y compañeros de trabajo de confianza y pedirles que te lo recuerden cuando te vean mirando el móvil en una conversación cara a cara. También puedes aprovechar las aplicaciones integradas en tu teléfono para controlar el uso de las redes sociales y fijarte objetivos al respecto.</p> <p>Es útil pensar que las redes sociales son una herramienta que requiere cierto entrenamiento para utilizarlas correctamente.</p> <p>Si encontramos estrategias que nos ayuden a gestionar nuestro uso de las redes sociales, podremos establecer una relación positiva y saludable con ellas.</p> <p>Cómo frenar el ciberacoso al que podemos estar expuestos nosotros, nuestra familia y nuestros hijos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Campañas en línea.
<p>Debate</p>	

<p>Título de la actividad</p>	<p>Consecuencias del uso de las redes sociales y del ciberacoso.</p>
--------------------------------------	---

Descripción paso a paso:	<p><i>¿Cuánto durará la actividad/sesión?</i></p> <p>Presentación y lluvia de ideas (10 min)</p> <p>Vídeo y debate (10 min)</p> <p>Actividad individual (10 min)</p> <p>Debate en grupo (10 min)</p> <p>Debate con el formador (20 min)</p>
Materiales necesarios:	<p><i>¿Qué materiales necesitará el formador para llevar a cabo esta actividad/sesión?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un ordenador para el formador - Ordenadores o teléfonos de los participantes - Un proyector - Acceso a Internet - Una pizarra
Duración:	<p><i>¿Cuánto durará la actividad/sesión?</i></p> <p>1 hora</p>
Preparación:	<p><i>¿Qué tendrá que preparar el formador para llevar a cabo esta actividad/sesión?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Una presentación de Mentimeter: https://www.menti.com/al58tb61d8xy - Dos vídeos diferentes sobre el ciberacoso: <ul style="list-style-type: none"> > Las palabras hieren, un cortometraje sobre el ciberacoso: https://www.youtube.com/watch?v=Y9D2PFD7nTI

Resultados del aprendizaje:	<p><i>Aquí va una descripción detallada de la actividad/sesión.</i></p> <p><i>Las instrucciones deben ser claras y estar escritas como si quien va a llevar a cabo la sesión/actividad no tuviera conocimientos previos sobre el tema.</i></p> <p>Las instrucciones deben ser claras y estar escritas como si quien va a llevar a cabo la sesión/actividad no tuviera conocimientos previos sobre el tema.</p> <p>El formador invita a todos los participantes a unirse a la lluvia de ideas sobre sus consecuencias. Para realizar la lluvia de ideas, el formador explicará las pautas sobre el uso de la app que van a utilizar, Mentimeter, para que puedan acceder a la misma. Una vez que todos los participantes hayan accedido, podrán responder a la pregunta planteada.</p> <p>Después de que los participantes hayan realizado la lluvia de ideas y tras ver las respuestas, el siguiente paso será la visualización del vídeo sobre el ciberacoso y, a continuación, los participantes darán su opinión sobre el mismo.</p> <p>Una vez que hayan visto los vídeos, el formador repartirá diferentes escenarios en los que una persona experimenta ciberacoso y cada participante tendrá que escribir diferentes formas de gestionar la situación y resolverla. Después, se crearán grupos para debatir y encontrar una solución general. Para ello, necesitarán la aplicación Padlet.</p> <p>Una vez realizado el padlet, los participantes y el formador debatirán las diferentes soluciones para llegar a una conclusión general.</p>
Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:	<p><i>¿Cómo comprobará el formador los logros de aprendizaje de los participantes?</i></p> <p>El formador comprobará los logros del aprendizaje a través de los documentos entregados a los participantes y las diferentes soluciones a los escenarios.</p>
Herramientas y cómo utilizarlas	<p><i>¿Requiere la actividad/sesión alguna herramienta en particular? ¿Cuál es? ¿Cómo se utiliza?</i></p> <p>Se utilizará la aplicación Mentimeter. Esta app permite crear presentaciones y reuniones.</p> <p>https://fetliu.net/teaching-technologies/mentimeter-polling/#:~:text=Mentimeter%20is%20all%20online%20and,are%20displayed%20in%20real%20time.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=J6eaEfaxH70</p> <p>Se utilizará la aplicación Padlet.</p> <p>https://www.google.com/search?q=how+to+use+padlet&rlz=1C5GCEA_enES901ES901&oq=how+to+use+padlet&aqs=chrome..69i57j0i22i30i9.3613j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:028cdbe9,vid:KmJY4j_F8Xc,st:140</p> <p>https://teachers.tech/how-to-use-padlet/?utm_content=cmp-true</p>
Antecedentes/referencias/fuentes:	<p><i>Otras lecturas sobre la actividad/sesión y/o referencias a otras actividades/sesiones que inspiraron la presente.</i></p> <p>https://thelawdictionary.org/article/what-are-the-consequences-of-cyberbullying/</p> <p>https://socialmediavictims.org/cyberbullying/effects/</p>

Título del taller	La narración digital como herramienta para educar y sensibilizar a los jóvenes sobre el ciberacoso
Resultados del aprendizaje	<p>La importancia del método de la narración digital.</p> <p>Cómo y quién puede utilizar Storytelling.</p> <p>¿Por qué necesitamos aprender Storytelling?</p> <p>Ventajas y desventajas de la narración digital.</p>
Tamaño del grupo	15-22 jóvenes mayores de 18 años
Duración	60-90 minutos
Materiales y Preparación	-
Descripción de la sesión	<p>La importancia del método de habilidades de narración digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - forma divertida de aprender para los alumnos - diversidad de herramientas de aprendizaje y enseñanza - expresarse a través de distintos tipos de fuentes en línea - crear y compartir contenidos sobre el tema - aumenta la creatividad - capacidad de conectar con los demás - nos permiten comunicarnos a otro nivel - puede ser realizado por profesores y alumnos - ayuda a adquirir nuevas competencias esenciales para realizar actividades seguras en línea <p>Cómo y quién puede utilizar Storytelling.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetivo claro - Información detallada - Compartir los conocimientos con los demás - Colaboración en herramientas digitales, no cada uno por su lado - Uso de herramientas digitales - Utilizar la creatividad - Trabajo en equipo - Conectar las experiencias de la vida real con las digitales - Breves pausas para descansar de la pantalla

	<ul style="list-style-type: none"> - Hablar de las cosas en las que cada uno está trabajando - Compartir en persona experiencias que suceden en línea <p>¿Por qué necesitamos aprender Storytelling?</p> <ul style="list-style-type: none"> - para educar - para conectar offline y online; experiencias vitales con experiencias digitales - ayuda en el desarrollo de los alumnos utilizando herramientas con las que están muy familiarizados - los alumnos tendrán más libertad para compartir sus experiencias de forma creativa utilizando métodos más innovadores. <p>Ventajas y desventajas de la narración digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - refuerza y capacita a profesores y alumnos - crear experiencias de aprendizaje variadas a través de ellas - puedes aprender a través de ellos en tu propio horario - interactividad - inclusión digital - reduce el contacto humano
Debate	-

Título de la actividad	HABLA
Descripción paso a paso:	<p>¿Cuánto durará la actividad/sesión?</p> <p>Introducción (10 min)</p> <p>Eslogan y solución (15 min)</p> <p>Canva (20 min)</p> <p>Vídeo (10 min)</p>
Materiales necesarios:	<p>¿Qué materiales necesitará el formador para llevar a cabo esta actividad/sesión?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una pizarra - Acceso a Internet - Teléfonos u ordenadores para los alumnos - Proyector - Ordenador para el formador
Duración:	<p>¿Cuánto durará la actividad/sesión?</p> <p>1 hora</p>
Preparación:	<p>¿Qué tendrá que preparar el formador para llevar a cabo esta actividad/sesión?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un vídeo de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=tJsGGsPNakw&t=254s
Resultados del aprendizaje:	<p>Aquí va una descripción detallada de la actividad/sesión.</p> <p>Las instrucciones deben ser claras y estar escritas como si quien va a poner en práctica la sesión/actividad no tuviera conocimientos previos sobre el tema.</p> <p>El formador invitará a los participantes a decir palabras relacionadas con el ciberacoso y las escribirá en la pizarra.</p> <p>Una vez hecho esto, la clase se organizará en diferentes grupos y cada grupo elegirá una palabra escrita en la pizarra.</p> <p>A continuación, crearán un eslogan positivo a partir de esa palabra, pueden utilizar sus teléfonos para buscar inspiración. Una vez que hayan hecho el eslogan, encontrarán una manera de resolver el problema (por ejemplo: alguien hace fotos a una persona sin que ésta lo sepa. La solución: hablar con el director al respecto).</p> <p>Después de que los participantes hayan hecho el eslogan, los participantes y el formador harán un Canva con los diferentes eslóganes con los colores del proyecto.</p> <p>Para finalizar la clase, los alumnos verán un cortometraje sobre la importancia de comprobar si una persona está bien.</p>

Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:	<p>¿Cómo comprobará el formador los logros de aprendizaje de los participantes?</p> <p>El formador comprobará los logros del aprendizaje con la consigna y la solución que propongan. La evaluación se hará en grupo.</p>
Herramientas y cómo utilizarlas	<p>¿Requiere la actividad/sesión alguna herramienta en particular? ¿Cuál es? ¿Cómo se utiliza?</p> <p>Canvas: https://community.canvaslms.com/t5/Video-Guide/Canvas-Overview-Students/ta-p/383771</p>
Antecedentes/referencias/fuentes:	<p>Lecturas adicionales sobre la actividad/sesión y/o referencias a otras actividades/sesiones que inspiraron la presente.</p> <p>https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying</p> <p>https://www.endcyberbullying.net/preventing-cyberbullying</p> <p>https://sloganshub.org/cyber-bullying-slogans/</p>

4.3. ACTIVIDADES DEL TALLER "NARRACIÓN DIGITAL"

Título de la actividad	Reto de narración digital
Descripción paso a paso:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presente el concepto de narración digital y proporcione ejemplos de historias digitales (por ejemplo, cortometrajes, mapas interactivos, ensayos fotográficos) para inspirar y motivar a los participantes. 2. Divida a los participantes en grupos pequeños y asigne a cada grupo un tema (por ejemplo, justicia social, cuestiones medioambientales, experiencias personales). 3. Indique a cada grupo que utilice programas o aplicaciones de narración digital para crear una historia multimedia que incorpore imágenes, vídeos y/o audio. 4. Anima a los participantes a ser creativos y a experimentar con diferentes herramientas y técnicas para mejorar sus historias digitales. 5. Una vez terminadas las historias, pida a cada grupo que presente su historia digital al resto de los participantes. 6. Después de que todos los grupos hayan presentado, organice un debate sobre las diferentes técnicas de narración utilizadas y el impacto de la narración digital en la sociedad actual.
Material necesario:	<ul style="list-style-type: none"> ● Ordenadores o dispositivos móviles con acceso a Internet ● Software o aplicaciones de narración digital (por ejemplo, Adobe Spark, StoryMapJS, Animoto) ● Acceso a medios digitales (por ejemplo, imágenes, vídeos, audio)
Duración:	60-120 minutos
Preparación:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione programas o aplicaciones de narración digital adecuados: Busque y seleccione software o aplicaciones de narración digital que sean apropiados para la edad y accesibles para los participantes. Pruebe el software o las aplicaciones con antelación para asegurarse de que son fáciles de usar y compatibles con los dispositivos que utilizarán los participantes. 2. Reúna recursos multimedia: Reúna diversos recursos multimedia (por ejemplo, imágenes, vídeos, audio) relacionados con los temas asignados. Asegúrese de que estos recursos son apropiados para el grupo de edad y se ajustan a los objetivos de aprendizaje de la actividad. 3. Asigne los tópicos o temas a los participantes con antelación a la actividad para asegurarse de que disponen de tiempo suficiente para investigar y recopilar recursos. 4. Proporcione instrucciones claras: Proporcione instrucciones claras sobre los objetivos de la actividad, los temas asignados y lo que se espera de los relatos digitales. Proporcione recursos y tutoriales sobre cómo utilizar el software o las aplicaciones de narración digital seleccionados.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Garantice los requisitos técnicos: Asegúrese de que se cumplen todos los requisitos técnicos antes de la actividad, incluido el acceso a ordenadores o dispositivos móviles con acceso a Internet, y un ancho de banda y espacio de almacenamiento adecuados para las historias digitales.
<p>Resultados del aprendizaje:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes desarrollarán su creatividad y aprenderán a expresarse a través de diferentes medios. 2. Los participantes adquirirán experiencia en el uso de programas y herramientas de narración digital y aprenderán a incorporar elementos multimedia a sus relatos. 3. Los participantes practicarán sus habilidades comunicativas presentando sus historias digitales a los demás y recibirán comentarios de sus compañeros. 4. Los participantes trabajarán en pequeños grupos y aprenderán a colaborar eficazmente para crear una historia digital cohesionada. 5. Los participantes estarán expuestos a diferentes cuestiones sociales y medioambientales a través de los temas asignados, y aprenderán a expresar sus puntos de vista sobre estas cuestiones a través de sus historias digitales.
<p>Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comentarios de los compañeros: Anime a los participantes a comentar sus historias digitales entre ellos. Esto puede ayudar a fomentar la colaboración y las habilidades comunicativas, a la vez que ofrece a los participantes la oportunidad de reflexionar sobre su propio trabajo y mejorar sus técnicas de narración. 2. Autorreflexión: Proporcione a los participantes un cuestionario de autorreflexión para que evalúen su propio aprendizaje e implicación durante la actividad. Esto puede ayudar al formador a comprender mejor las experiencias individuales de los participantes y a identificar áreas de mejora. 3. Observación y toma de notas: Observe a los participantes durante la actividad y tome notas sobre su compromiso, participación y resultados del aprendizaje. Esto puede ayudar al formador a identificar áreas de éxito y áreas de mejora.
<p>Herramientas y cómo utilizarlas</p>	<p><u>Adobe Spark</u> - Adobe Spark es una plataforma de narración digital que permite a los usuarios crear historias visuales utilizando diversos elementos multimedia, como imágenes, vídeos y texto. Los usuarios pueden elegir entre varias plantillas y herramientas de diseño para crear contenidos de aspecto profesional para redes sociales, sitios web y presentaciones.</p> <p><u>Story Map JS</u> - StoryMapJS es una herramienta digital gratuita que permite a los usuarios crear mapas interactivos que cuentan una historia. Los usuarios pueden añadir texto, imágenes y vídeos a cada punto del mapa para crear una historia rica en multimedia. Para utilizar StoryMapJS, los usuarios pueden crear una cuenta, elegir una plantilla, añadir ubicaciones y personalizar su historia con elementos multimedia.</p> <p><u>Animoto</u> - Animoto es una plataforma de creación de vídeos basada en la nube que permite a los usuarios crear vídeos de aspecto profesional utilizando fotos, videoclips y música. Para utilizar Animoto, los usuarios pueden elegir una plantilla, cargar sus archivos multimedia y personalizar su vídeo con texto, subtítulos y música utilizando la intuitiva interfaz de arrastrar y soltar de la plataforma.</p>

Background/references/
Sources:

-

Título de la
actividad

¿Qué ves?

<p>Descripción paso a paso:</p>	<p>Los participantes se dividirán en 6 grupos o menos según el número inicial.</p> <p>Se asignarán aleatoriamente tres vídeos a los grupos (1 vídeo por cada 2 grupos).</p> <p>Cada grupo tendrá la tarea de evaluar el vídeo, lo que significa describir los acontecimientos del vídeo, cuál podría haber sido el desencadenante de los acontecimientos/problemas del vídeo, cómo se pueden prevenir esos problemas y de qué otras formas se pueden representar esos problemas.</p> <p>Se distribuirá un facilitador entre dos grupos en caso de que surjan preguntas sobre el trabajo o el tema en sí.</p> <p>Los grupos recibirán papeles, bolígrafos, hojas de rotafolio, rotuladores y 25 minutos de tiempo para realizar la tarea.</p> <p>El rotafolio puede utilizarse para responder de forma creativa a la tarea de presentar el resultado final, pero la presentación también puede ser verbal.</p> <p>Tras las presentaciones de todos los grupos, los facilitadores deben abrir un debate con todo el grupo y hacer preguntas para evaluar el trabajo en grupo, el taller en sí y, en general, hacerse una idea de la dinámica del grupo.</p>
<p>Materiales necesarios:</p>	<p>proyector, vídeos (Vídeos), papeles, bolígrafos, rotuladores, rotafolio</p>
<p>Duración:</p>	<p>45-60 minutos (5+25*+15*=explicación de la tarea + trabajo sobre la tarea + presentaciones de los trabajos y debates)</p> <p>*posibilidad de tiempo adicional para debates prolongados sobre las presentaciones y para terminar el trabajo en grupos</p>
<p>Preparación:</p>	<p>El facilitador tendrá que encontrar videoclips apropiados para el tema que desee y revisar sus conocimientos sobre el tema, así como sus habilidades asertivas para cooperar con los participantes.</p>
<p>Resultados del aprendizaje:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Los facilitadores se harán una idea de la dinámica de grupo al interactuar con los participantes durante el tiempo de trabajo de la sesión. Gracias a los comentarios de los participantes, también sabrán cómo mejorar el taller y su papel en el futuro. ● Los participantes se darán cuenta de la existencia de diferentes perspectivas en relación con una cosa universal, ya que un vídeo en dos grupos ofrece una posibilidad abierta a diferentes perspectivas y soluciones de problemas. ● El resultado del aprendizaje para participantes y facilitadores será la oportunidad de una próspera experiencia de creación de equipos, especialmente en la formación internacional. ● Los participantes comprenderán mejor el tema tratado, pero también la narración digital en el sentido de planteamiento de un problema.
<p>Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:</p>	<p>Después de esta actividad, los facilitadores iniciarán un debate sobre la actividad, en el que preguntarán a los participantes qué les ha parecido la sesión y cómo les ha afectado. Al final del debate, los facilitadores invitarán a los participantes a una sesión informativa, en la que obtendrán más información de los participantes (la</p>

	<p>sesión informativa puede realizarse de la forma que el facilitador considere oportuna.</p> <p>Puede hacerse de forma creativa, en un rotafolio o mediante un simple cuestionario).</p>
Herramientas y cómo utilizarlas	Tanto los participantes como los facilitadores deben poner en práctica las habilidades de comunicación y la apertura para compartir conocimientos como herramientas principales de un facilitador juvenil.
Antecedentes/referencias/fuentes:	<i>Otras lecturas sobre la actividad/sesión y/o referencias a otras actividades/sesiones que inspiraron la presente.</i>

Título de la actividad	Caja de perspectivas
-------------------------------	-----------------------------

<p>Descripción paso a paso:</p>	<p>El facilitador iniciará la sesión sacando una caja o rotafolio, notas adhesivas y lápices. Cada participante debe coger 2 notas adhesivas y un lápiz.</p> <p>A continuación, el facilitador pedirá a los participantes que escriban una palabra que les venga a la mente y que describa el tema seleccionado, de manera que los participantes lo entiendan. (el tema debe estar relacionado con las historias creadas por el facilitador). A continuación, los participantes colocarán las notas adhesivas en una caja o rotafolio. Cuando todos hayan colocado las notas adhesivas en la caja o rotafolio, los facilitadores empezarán a leer las notas una por una y discutirán con los participantes si la palabra coincide con el tema.</p> <p>Tras el debate, el facilitador explicará el tema utilizando la definición precisa y entregará a los participantes papeles con dicha definición como material de apoyo para que lo utilicen en el resto del taller. (esta parte de la actividad debería durar 30 minutos)</p> <p>Esta sesión inicial debe servir para acercar el tema a los participantes. El facilitador debe utilizar la primera parte de la sesión para presentarles la segunda parte de la sesión.</p> <p>La segunda parte de la sesión comienza cuando el facilitador divide a los participantes en dos grupos (5 minutos).</p> <p>Ambos grupos recibirán una historia. Las historias serán desde dos perspectivas de la violencia entre iguales, una desde el lado del acosador y otra desde el lado de la víctima.</p> <p>Cuando ambos grupos reciban la historia, el facilitador explicará la tarea. Ambos grupos deben idear una manera de dar veracidad a su historia.</p> <p>(Por ejemplo, cuando se trata de la historia del acosador, el grupo debe intentar explicar que no es culpa suya y actuar como si fueran el abogado del acosador, y lo mismo para la historia de la víctima) (25 minutos).</p> <p>Después de que ambos grupos hayan encontrado una manera de defender su versión de la historia, comienza el debate (30 minutos).</p> <p>Ambos grupos dispondrán de 10 minutos para explicar y defender su versión de los hechos, tras lo cual habrá un periodo de 5 minutos en el que las partes contrarias tendrán la oportunidad de responder a algunas de las preguntas/argumentos formulados por el otro grupo.</p> <p>Después habrá un periodo de 5 minutos en el que el facilitador abrirá un debate en todo el grupo sobre la existencia de diferentes perspectivas y cómo eso puede ser beneficioso.</p> <p>Al final de la jornada de trabajo, comienza la sesión informativa.</p>
<p>Materiales necesarios:</p>	<p>Lápiz, notas adhesivas, folletos (papel con diferentes perspectivas sobre la misma historia/texto), caja/rotafolio y rotuladores.</p>
<p>Duración:</p>	<p>90 minutos</p>
<p>Preparación:</p>	<p>El facilitador debe idear una historia con dos perspectivas diferentes que puedan utilizarse en el ejercicio. Las historias pueden ser intercambiables en cada sesión (puede ser una historia en línea o fuera de línea).</p> <p>Además, el facilitador debe estudiar el tema que ha decidido utilizar para la sesión (el facilitador debe conocer el tema mejor que los participantes).</p>

<p>Resultados del aprendizaje:</p>	<p>Los facilitadores se harán una idea de la dinámica de grupo al interactuar con los participantes durante el tiempo de trabajo de la sesión.</p> <p>Gracias a los comentarios de los participantes, también sabrán cómo mejorar el taller y su papel en el futuro.</p> <p>Los participantes se darán cuenta de la existencia de diferentes perspectivas sobre un tema universal, ya que una historia sobre dos grupos ofrece la posibilidad de diferentes perspectivas.</p> <p>El resultado del aprendizaje para participantes y facilitadores será la oportunidad de una próspera experiencia de creación de equipos, especialmente en la formación internacional.</p> <p>Los participantes entenderán más sobre el tema que se les dio pero también sobre la narración digital en el sentido de una aproximación a un problema.</p>
<p>Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:</p>	<p>Después de esta actividad, los formadores iniciarán un debate sobre la misma, en el que preguntarán a los participantes qué les ha parecido la sesión y cómo les ha afectado.</p> <p>Al final del debate, los formadores invitarán a los participantes a una sesión informativa, en la que obtendrán más información de los participantes (la sesión informativa puede realizarse de la forma que el facilitador considere oportuna. Puede hacerse de forma creativa en un rotafolio o mediante un simple cuestionario).</p>
<p>Herramientas y cómo utilizarlas</p>	<p>Tanto los participantes como los facilitadores deben poner en práctica las habilidades de comunicación y la apertura para compartir conocimientos como herramientas principales de un facilitador juvenil.</p> <p>Historia (Relato)</p>
<p>Antecedentes/referencias/fuentes:</p>	

Título de la actividad	Tus sentimientos - Tu historia
Descripción paso a paso:	<p>El facilitador dividirá (mediante el método que desee) a los participantes en tres grupos diferentes (el tamaño de los grupos se decidirá en función del número de participantes al inicio de la sesión).</p> <p>Cada uno de los grupos recibe una postura, antes de recibir el texto (las posturas son: positiva, negativa y neutra) (esta parte debe durar un máximo de 10 minutos).</p> <p>Después de recibir el texto, cada grupo debe pensar en una forma de representar y explicar el texto utilizando sus opiniones.</p> <p>El facilitador controlará a todos los grupos y les ofrecerá ayuda si la necesitan (el trabajo en grupo durará un máximo de 30 minutos).</p> <p>A continuación, el facilitador invitará a todos los grupos a presentar su historia y la forma en que la vieron basándose en su postura (esta parte debería durar 15 minutos, 5 minutos por grupo).</p> <p>Al final, el facilitador utilizará los últimos 5 minutos de la sesión para formular algunas preguntas que los participantes deberán responder basándose en sus opiniones personales (las preguntas deberán ser sencillas, precisas y estar directamente relacionadas con el tema).</p>
Material necesario:	Folleto (positivo, negativo y neutro) Bolígrafos, rotuladores, rotafolio.
Duración:	60 minutos
Preparación:	<p>El facilitador debe encontrar o crear una historia que pueda verse de 3 maneras diferentes (positiva, negativa y neutra).</p> <p>También debe estar más informado que los participantes sobre el tema que elija (para que pueda dar alguna idea sobre el tema).</p>
Resultados del aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> ● Los facilitadores se harán una idea de la dinámica de grupo al interactuar con los participantes durante el tiempo de trabajo de la sesión. Gracias a los comentarios de los participantes, también sabrán cómo mejorar el taller y su papel en el futuro. ● Los participantes se darán cuenta de la existencia de diferentes perspectivas sobre un tema universal, ya que una historia sobre dos grupos ofrece la posibilidad de diferentes perspectivas. ● El resultado del aprendizaje para participantes y facilitadores será la oportunidad de una próspera experiencia de creación de equipos, especialmente en la formación internacional. ● Los participantes entenderán más sobre el tema que se les dio pero también sobre la narración digital en el sentido de una aproximación a un problema.
Evaluación/ Comprobación del aprendizaje:	Después de esta actividad, los facilitadores iniciarán un debate sobre la actividad, en el que preguntarán a los participantes qué les ha parecido la sesión y cómo les ha afectado. Al final del debate, los facilitadores invitarán a los participantes a una

	<p>sesión informativa, en la que obtendrán más información de los participantes (la sesión informativa puede realizarse de la forma que el facilitador considere oportuna.</p> <p>Puede hacerse de forma creativa, en un rotafolio o mediante un simple cuestionario).</p>
Herramientas y cómo utilizarlas	Tanto los participantes como los facilitadores deben poner en práctica las habilidades de comunicación y la apertura para compartir conocimientos como herramientas principales de un facilitador juvenil.
Antecedentes/referencias/fuentes:	<i>Otras lecturas sobre la actividad/sesión y/o referencias a otras actividades/sesiones que inspiraron la presente.</i>

"El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."