WP3 – ACTIVIDADES DEL KIT DE HERRAMIENTAS POWERPACK

Bienestar digital: Detrás de la pantalla

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

1. Información general

Dimensión del bienestar: Bienestar digital.
Grupo de edad objetivo: 10-14 años (primaria superior - secundaria inferior).
Formato de la actividad: Aprendizaje experiencial a través del teatro y la dramatización.
Duración: 60-75 minutos.
Tamaño del grupo: 15-30 estudiantes.
Enfoque transversal: Aprendizaje socioemocional, alfabetización digital, ética, lenguaje y educación artística.

2. Objetivos de aprendizaje

- Reconocer las diferentes formas de ciberacoso y su impacto emocional en las personas.
- Desarrollar la empatía explorando múltiples perspectivas (víctima, agresor, espectador) a través de la representación teatral.
- Practicar estrategias de comunicación asertiva y resolución de problemas en contextos digitales.

3. Materiales necesarios

- Aula abierta o espacio multiusos
- Tarjetas impresas con escenarios relacionados con situaciones de ciberacoso.
- Papel y marcadores
- Opcional: accesorios sencillos (sillas, mochilas, teléfonos hechos de cartón).

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

4. Pasos de la actividad

Paso 1: Calentamiento (10 minutos)
El profesor invita a los alumnos a formar un círculo y dirige un breve calentamiento corporal y vocal (movimientos sencillos, expresiones faciales que muestran emociones como tristeza, miedo, ira y alegría). Los alumnos comentan brevemente cómo se pueden expresar las emociones sin palabras.

Paso 2: Introducción al tema (10 minutos)
La profesora explica qué es el ciberacoso, dando ejemplos adecuados a la edad de los alumnos (comentarios ofensivos, compartir imágenes privadas, exclusión en chats grupales). A continuación, se abre un breve debate en grupo: ¿En qué se diferencia el ciberacoso del acoso cara a cara?

Paso 3: Trabajo en grupo y creación del guion (20 minutos)
Los alumnos se dividen en grupos pequeños (de 4 a 5 alumnos).
Cada grupo recibe una tarjeta con un escenario de ciberacoso (por ejemplo, un mensaje hiriente en un chat grupal, una foto humillante compartida en línea).
Los grupos crean una breve escena teatral que muestra:
La situación Las emociones de cada personaje Una posible resolución positiva

Paso 4: Presentación (15-20 minutos)
Los grupos representan sus escenas para la clase.
Después de cada función, el público identifica:
¿Quiénes se vieron afectados? ¿Qué emociones estuvieron presentes? ¿Qué acciones ayudaron o empeoraron la situación?

Paso 5: Sesión informativa colectiva (10 minutos)
El profesor facilita un debate guiado que relaciona las escenas con el comportamiento digital de la vida real y la comunicación respetuosa en línea.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Teacher Notes & Tips

- Create a safe and respectful classroom environment before starting the activity.
- Remind students not to use real names or personal experiences in the scenes.
- Be attentive to students' emotional reactions and provide support if needed.
- Encourage empathy and respectful language during performances and discussions.
- Guide the reflection towards positive solutions and responsible online behavior.

6. Reflection prompt for students

- How did it feel to act or watch the cyberbullying scenes?
- What role (victim, aggressor, bystander) do you think has the most power to stop cyberbullying?
- Why?
- What could you do differently next time you see cyberbullying online?

Co-funded by the European Union

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. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Notas y consejos para el profesorado

- Cree un ambiente de aula seguro y respetuoso antes de comenzar la actividad.
- Recuérdeles a los estudiantes que no utilicen nombres reales ni experiencias personales en las escenas.
- Presta atención a las reacciones emocionales de los estudiantes y bríndales apoyo si lo necesitan.
- Fomente la empatía y el lenguaje respetuoso durante las actuaciones y los debates.
- Orientar la reflexión hacia soluciones positivas y un comportamiento responsable en línea.

6. Pregunta de reflexión para los estudiantes

- ¿Qué se siente al actuar o al presenciar las escenas de ciberacoso?
- ¿Qué rol (víctima, agresor, espectador) crees que tiene más poder para detener el ciberacoso?
- ¿Por qué?
- ¿Qué podrías hacer de forma diferente la próxima vez que veas un caso de ciberacoso en línea?

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

7. Consejos para la adaptación para niños/as con necesidades especiales

Versión más sencilla (Primaria temprana / soporte adicional):

- Utilice escenarios muy breves y sencillos con roles claros (víctima, ayudante, adulto).
- Sustituir los diálogos por gestos, expresiones faciales o imágenes congeladas (cuadros).
- Representen las escenas en grupo, con el profesor guiando la acción.
- Céntrese principalmente en identificar las emociones y pedir ayuda, en lugar de en la resolución de conflictos.

Versión media (Mediana primaria / mayor independencia):

- Permita que los estudiantes creen diálogos cortos y decidan cómo se desarrolla la situación.
- Presente el papel del espectador y analice las diferentes opciones que puede elegir.
- Anime a los grupos a proponer más de un final para la escena (negativo o positivo).
- Incluya preguntas sencillas de reflexión después de cada actuación.

Adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales:

- Ofrecer roles de participación flexibles (narrador, observador, encargado de utilería).
- Proporcione ayudas visuales, tarjetas de emociones o guiones escritos como apoyo.
- Prevea tiempo adicional para la preparación y los ensayos.
- Garantizar una estructura clara, rutinas predecibles e instrucciones explícitas.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

8. Referencias (enfoque metodológico)

Esta actividad combina el aprendizaje basado en el teatro, el aprendizaje socioemocional y el trabajo colaborativo:
Los estudiantes aprenden a través de juegos de rol y expresión teatral, explorando activamente situaciones reales de ciberacoso.
Promueve la empatía y la conciencia emocional al situar a los estudiantes en diferentes perspectivas (víctima, agresor, espectador).
El trabajo en grupo fortalece las habilidades de comunicación, la cooperación y la resolución conjunta de problemas.
El uso del teatro aumenta la motivación, la creatividad y la participación en un entorno seguro y controlado.
Esta actividad conecta el aprendizaje con la vida digital de los estudiantes, fomentando un comportamiento responsable en línea y la reflexión sobre el impacto de sus acciones.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

CANALES DE REDES SOCIALES

Proyecto PowerPack

Proyectopower.pack

Proyecto PowerPack

CONSORCIO

COORDINADOR

SOCIOS

CC BY NC SA

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

VERSIÓN MÁS FÁCIL

CARD 1 – The Hurtful Group Message

Situation: In a class group chat, someone writes a mean comment about a classmate's appearance.

Characters: Victim, aggressor, two bystanders.

Key emotions: Embarrassment, anger, insecurity, confusion.

Scene challenge: Show how each character reacts and propose a respectful way to stop the attack.

TARJETA 1 – El mensaje grupal hiriente

Situación: En un chat grupal de clase, alguien escribe un comentario hiriente sobre la apariencia de un compañero.

Personajes: Víctima, agresor, dos espectadores.

Emociones clave: vergüenza, ira, inseguridad, confusión.

Desafío de la escena: Muestra cómo reacciona cada personaje y propone una forma respetuosa de detener el ataque.

TARJETA 2 – Exclusión de un chat

Situación: Un grupo crea un chat aparte para hablar mal de un compañero de clase y excluirlo de las actividades.

Personajes: Estudiante excluido, creador del chat, dos miembros del chat.

Emociones clave: Tristeza, soledad, complicidad, duda moral.

Reto de la escena: Mostrar cómo se siente la exclusión y cómo puede intervenir un observador.

TARJETA 3 – La reacción del emoji malvado

Situación: En un chat de clase, varios compañeros reaccionan con emojis burlones a un mensaje de otro estudiante.

Personajes: Estudiante afectado, autor del emoji, compañero de clase que observa.

Emociones principales: Tristeza, vergüenza, confusión.

Reto de la escena: Demuestra cómo un pequeño gesto puede herir y cómo un compañero de clase puede ofrecer apoyo.

TARJETA 4 – Ignorar mensajes

Situación: Un estudiante escribe en el chat grupal pidiendo ayuda con la tarea, pero todos lo ignoran deliberadamente.

Personajes: El estudiante ignorado, dos compañeros de clase en el chat.

Emociones clave: Soledad, frustración, inseguridad.

Reto de la escena: Mostrar cómo se siente ser ignorado y cómo alguien podría incluirlo.

CARD 5 – The Rumor

Situation: Someone shares a fabricated rumor about a colleague in a chat.

Characters: Victim, rumor-maker, colleague who doubts it.

Key emotions: Fear, doubt, regret.

Scene challenge: Show how to stop a rumor before it spreads.

TARJETA 5 – El rumor

Situación: Alguien comparte un rumor inventado sobre un compañero de trabajo en un chat.

Personajes: Víctima, difusor de rumores, colega que lo duda.

Emociones clave: Miedo, duda, arrepentimiento.

Reto de la escena: Demuestra cómo detener un rumor antes de que se propague.

TARJETA 6 – La pegatina hiriente

Situación: Un estudiante recibe una pegatina ofensiva cada vez que participa en un chat.

Personajes: Víctima, agresor, espectador.

Emociones clave: Vergüenza, inseguridad, malestar.

Reto práctico: Demostrar cómo pedirle al agresor que se detenga y cómo un testigo puede ofrecerle apoyo.

TARJETA 7 – La risa silenciosa

Situación: Dos estudiantes se ríen en privado de un compañero de clase y luego envían un mensaje ambiguo al grupo para hacerlo sentir mal.

Personajes: Víctima, dos agresores.

Emociones clave: Confusión, tristeza, inseguridad.

Reto práctico: Demostrar cómo aclarar la situación y pedir respeto.

TARJETA 8 – El mensaje borrado

Situación: Un estudiante escribe algo hiriente y lo borra rápidamente, pero la víctima lo ha visto.

Personajes: Víctima, autor del mensaje, compañero de clase que lo presencia.

Emociones clave: Dolor, culpa, duda.

Reto de la escena: Demuestra cómo hablar del dolor incluso después de que el mensaje haya desaparecido.

TARJETA 9 – La invitación al juego de exclusión

Situación: Todos reciben una invitación a un juego en línea, excepto un estudiante, de forma intencionada.

Personajes: Estudiante excluido, creador de la invitación, compañero de clase que se da cuenta.

Emociones clave: Tristeza, rechazo, empatía.

Reto de la escena: Demuestra cómo incluir a todos y habla sobre la exclusión.

TARJETA 10 – La reacción equivocada

Situación: Un estudiante publica algo de lo que está orgulloso, pero recibe un "no me gusta" intencional con la intención de molestarlo.

Personajes: Víctima, agresor, compañero de clase neutral.

Emociones clave: Decepción, inseguridad, duda.

Reto de la escena: Demostrar cómo manejar las reacciones negativas y pedir apoyo.

VERSIÓN MEDIANA

TARJETA 11 – La foto humillante

Situación: Una foto comprometedora de un estudiante se comparte en línea sin su permiso.

Personajes: Víctima, persona que tomó la foto, persona que la compartió, observador.

Emociones clave: Humillación, culpa, presión de grupo.

Reto de la escena: Muestra cómo se difunde la foto y cómo se puede reparar el daño.

TARJETA 12 – La cuenta falsa

Situación: Alguien crea un perfil falso para burlarse de un compañero de clase y publicar memes sobre él.

Personajes: Víctima, creador de la cuenta falsa, amigo que la descubre, profesor.

Emociones clave: Miedo, ira, sorpresa, responsabilidad.

Desafío de la escena: Muestra cómo se descubre la cuenta y cómo se puede denunciar.

TARJETA 13 – Presión para enviar fotos

Situación: Un estudiante recibe repetidos mensajes pidiéndole fotos privadas, con amenazas como "Se lo contaré a todo el mundo si no lo haces".

Personajes: Víctima, agresor, amigo de confianza, figura adulta.

Emociones clave: Ansiedad, miedo, manipulación, apoyo.

Reto de la escena: Demuestra cómo pedir ayuda y cómo aliviar la presión.

TARJETA 14 – Comentarios anónimos

Situación: En una plataforma anónima, varios estudiantes publican mensajes ofensivos sobre un compañero de clase.

Personajes: La víctima, dos autores de carteles anónimos, un compañero de clase que decide actuar.

Emociones clave: Injusticia, impotencia, remordimiento, valentía.

Reto de la escena: Demuestra cómo los comentarios afectan a la víctima y cómo se puede poner fin al anonimato perjudicial.

TARJETA 15 – La captura de pantalla editada

Situación: Un estudiante edita una captura de pantalla para que parezca que un compañero de clase dijo algo ofensivo.

Personajes: Víctima, editor de imágenes, amigo que descubre la manipulación, adulto.

Emociones clave: Injusticia, miedo, culpa, responsabilidad.

Reto de la escena: Demostrar cómo descubrir la manipulación y reparar la reputación.

TARJETA 16 – La encuesta pública

Situación: Alguien crea una encuesta en línea preguntando: "¿Quién es la persona más molesta de la clase?".

Personajes: Víctima, creador de la encuesta, votantes, compañero de clase que se opone a ella.

Emociones clave: Humillación, presión de grupo, valentía.

Reto de la escena: Demuestra cómo detener el acoso grupal**.**

TARJETA 17 – El chiste de la contraseña

Situación: Un estudiante adivina la contraseña de otro estudiante e inicia sesión en su cuenta para escribir mensajes graciosos.

Personajes: Víctima, agresor, amigo desconfiado.

Emociones clave: Traición, ira, arrepentimiento.

Desafío de la escena: Demuestra cómo recuperar la cuenta y asumir la responsabilidad.

TARJETA 18 – El desafío viral

Situación: Un reto en línea anima a los estudiantes a grabar a sus compañeros sin permiso y a subir los vídeos a internet.

Personajes: Víctima grabada, estudiante que graba, grupo que anima al acto, compañero de clase crítico.

Emociones clave: Presión, vergüenza, dilema moral.

Reto práctico: Demuestra cómo resistir la presión de grupo y proteger la privacidad.

TARJETA 19 – La excusa de “Solo era una broma”

Situación: Un estudiante publica un meme cruel sobre un compañero de clase y luego dice que "solo era una broma".

Personajes: Víctima, creador del meme, dos compañeros de clase con opiniones diferentes.

Emociones clave: Dolor, confusión, minimización, empatía.

Reto de la escena: Demostrar cómo explicar que una broma puede herir y cómo buscar una reparación.

TARJETA 20 – La presión del grupo

Situation: Un grupo insiste en que un estudiante bloquee a otro “porque nadie lo soporta”.

Characters: Estudiante presionado, grupo, estudiante bloqueado.

Key emotions: Duda, presión social, tristeza, valentía.

Scene challenge: Mostrar cómo resistir la presión y defender la inclusión.

ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES ESPECIALES

El emoji cruel

Situación: Un estudiante recibe un emoji triste o enojado de un compañero de clase en un chat grupal, y eso le hace sentir mal.

Personajes: Estudiante que recibe el emoji, estudiante que lo envió, amigo que ayuda.

Emociones clave: Tristeza, confusión, bondad.

Reto de la escena: Muestra cómo se siente el estudiante, cómo puede ayudar un amigo y cómo preguntarle al remitente qué quiso decir, utilizando palabras tranquilas.

El dibujo compartido

Situación: El dibujo de un alumno se comparte con la clase sin pedirle permiso previamente.

Personajes: Estudiante de arte, estudiante que compartió el dibujo, profesor.

Emociones clave: vergüenza, sorpresa, comprensión.

Reto de la escena: Mostrar cómo decir "Por favor, pregúntame primero", cómo la persona que comparte la información puede disculparse y cómo el profesor ayuda a solucionar la situación.

Excluidos del juego

Situación: Un grupo inicia un juego en línea y se olvida de invitar a un estudiante.

Personajes: Estudiante excluido, líder del grupo, compañero de clase que brinda apoyo.

Emociones clave: Soledad, decepción, empatía.

Desafío de la escena: Muestra cómo el estudiante expresa sus sentimientos, cómo un compañero de clase lo nota y cómo el líder del grupo lo incluye nuevamente.

El mensaje aterrador

Situación: Un estudiante recibe un mensaje que dice algo así como "Ya no puedes jugar con nosotros".

Personajes: Estudiante que recibe el mensaje, remitente del mensaje, adulto de confianza.

Emociones clave: Miedo, preocupación, alivio.

Desafío de la escena: Muestra cómo el estudiante pide ayuda a un adulto, cómo el adulto guía la conversación y cómo quien pide ayuda aprende a usar palabras amables.

The Lost Message

Situation: A student sends a message asking to join an activity, but no one answers because they didn't see it.

Characters: Student who sent the message, group leader, supportive classmate.

Key emotions: Sadness, misunderstanding, relief.

Scene challenge: Show how the student expresses their feelings, how the leader explains the mistake, and how they make sure everyone is included next time.

El mensaje perdido

Situación: Un estudiante envía un mensaje solicitando unirse a una actividad, pero nadie responde porque no lo han visto.

Personajes: Estudiante que envió el mensaje, líder del grupo, compañero de clase que brinda apoyo.

Emociones clave: Tristeza, incomprensión, alivio.

Reto de la escena: Muestra cómo el estudiante expresa sus sentimientos, cómo el líder explica el error y cómo se aseguran de que todos estén incluidos la próxima vez.

La pegatina equivocada

Situación: Un estudiante envía una pegatina graciosa, pero otro estudiante piensa que la intención era burlarse de él.

Personajes: Estudiante que se siente herido, estudiante que envió la pegatina, profesor.

Emociones clave: Dolor, confusión, comprensión serena.

Desafío de la escena: Muestra cómo el estudiante explica cómo se sintió, cómo el remitente aclara la intención y cómo el profesor le ayuda a comunicarse amablemente.

La respuesta olvidada

Situación: Un estudiante le pide ayuda a un compañero de clase con la tarea en línea, pero el compañero se olvida de responder.

Personajes: Estudiante esperando ayuda, compañero de clase que lo olvidó, ayudante adulto.

Emociones clave: Frustración, olvido, comodidad.

Desafío de la escena: Muestra cómo el estudiante expresa sus sentimientos, cómo se disculpa el compañero y cómo el adulto les ayuda a encontrar una solución juntos.

El vídeo de Loud

Situación: Un estudiante reproduce un vídeo a alto volumen durante una actividad grupal en línea, y otro estudiante se asusta o se siente abrumado.

Personajes: Estudiante que se siente abrumado, estudiante que reprodujo el video, amigo que intenta tranquilizarlo.

Emociones clave: Sobresalto, incomodidad, calma.

Desafío de la escena: Muestra cómo el estudiante abrumado pide que bajen el volumen, cómo el otro estudiante lo entiende y cómo un amigo ayuda a que todos mantengan la calma.

La nota de voz confusa

Situación: Un estudiante recibe una breve nota de voz que suena enfadada, pero no está seguro de si iba dirigida a él.

Personajes: Estudiante que recibe la nota de voz, estudiante que la envía, amigo que ayuda.

Emociones clave: Confusión, preocupación, tranquilidad.

Desafío de la escena: Demuestra cómo el estudiante puede preguntar con calma: "¿Esto era para mí?", cómo el remitente explica la situación y cómo un amigo le ayuda a comprenderla.

La reacción equivocada

Situación: Un estudiante publica un mensaje alegre en el chat de la clase, pero otro estudiante reacciona con un emoji de confusión o sorpresa, y el primer estudiante piensa que ha hecho algo mal.

Personajes: Estudiante que se siente confundido, estudiante que reaccionó, adulto o amigo que intenta tranquilizarlo.

Emociones clave: Confusión, preocupación, tranquilidad.

Desafío de la escena: Muestra cómo el estudiante pregunta: "¿Hice algo mal?", cómo el otro estudiante explica el emoji y cómo un adulto o un amigo le ayuda a comprender que las reacciones pueden ser errores o malentendidos.