

## ACOSO Y RECHAZO

### Datos para la programación

---

**Duración:** 90 minutos

El acoso escolar es un fenómeno conocido como el Bullying y se ha extendido en los ambientes escolares de una forma anónima y ventajosa. Por ello la presente actividad promueve los términos en que se desarrolla y muestra la realidad del fenómeno como una caricatura donde a través del humor se retrata la realidad que se pretende interiorizar en los estudiantes. También el planteamiento de situaciones posibles y contextuales a su entorno dará apertura al debate y la reflexión sobre la cotidianidad y su comparación con los elementos del fenómeno para descubrir si alguno de ellos lo sufre, se puede prevenir o impedir y el cómo.

En la presente actividad habrá de proyectarse las aventuras de copete colorado para ingerir el debate del tema y su realidad en el entorno escolar. Posteriormente abrir a debate su existencia y conocimiento previo del fenómeno. Discurrir la descripción mediante diálogo de las características de las víctimas, victimarios y observadores. Las herramientas recomendadas son You Tube para la proyección del Stop Motion "Las aventuras de copete colorado" y dar inicio con el planteamiento del bullying como fenómeno de acoso escolar. En segundo término la recomendación de aplicaciones que garanticen la seguridad en redes sociales o restrictivos de acoso mediante móviles o redes sociales para tal motivo se utilizara de manera ejemplificativa la aplicación Block'em que impide el acceso de llamadas y mensajes en móviles y tabletas electrónicas. Finalmente habrán de realizar su propia película animada en tercera dimensión planteando opciones para prevenir y contrarrestar el avance del Bullying a lo que deberán utilizar la aplicación Xtra Norm.

### Objetivos

Identificar los elementos y características del acoso escolar.

Analizar con espíritu crítico comportamientos de violencia física y/o psicológica presentes, en la convivencia escolar.

Reconocer los riesgos de una actitud pasiva frente al fenómeno del bullying en un entorno escolar

Valorar los recursos multimedia disponibles en el entorno como un instrumento eficaz de creación publicación e información relativa al acoso escolar

Comunicar los resultados y los productos desarrollados a través de la utilización efectiva y ética de las redes sociales enfatizando la prevención de fenómenos violentos o acoso de cualquier tipo en la sociedad.

## Competencias

- Escritura
- Análisis
- Pensamiento crítico
- Expresión-comunicación
- Creatividad
- Colaboración
- Reflexión
- Socialización

## Contenidos

Los contenidos promueven el debate y la reflexión de un fenómeno real en el ámbito escolar sin embargo no lo aborda de manera directa abrupta sino que incita a que sea el estudiante quien busque por mas, proponga mas y realice trabajo colaborativo mediante el uso de herramientas digitales.

## Conocimientos previos

Se necesita llevar a la superficie pedagógica los conocimientos previos de los estudiantes ya que, de esta manera, podremos visualizar los principales elementos a trabajar durante la sesión, hacia donde dirigir el proceso y, además, sabemos que todo conocimiento y aprendizaje se estructura en base a otros conocimientos y otros aprendizajes adquiridos previamente. El estudiante deberá tener nociones de la estructura de mapas mentales, narración básica para crear un guion que permita la creación del video animado y conocimientos básicos de navegación e investigación por la red.

## Actividades

---

### Actividades

#### **Inicio de la clase (15 minutos):**

Se realizara una introducción sobre el tema de acoso escolar motivando la participación y la exploración de conocimientos previos sobre el tema mediante la encuesta de los estudiantes. Generando dialogo mediante cuestionamientos al aire, tales como ¿Haz escuchado lo que es el acoso escolar? ¿Sabes qué es el bullying? ¿Has sido víctima, testigo o protagonista de este fenómeno? Escuchar sus opiniones y plantearles la actividad.

#### **Desarrollo de la clase (30 minutos):**

Se proyectara el video “las aventuras de Copete Colorado”.

Se recomienda una vez terminada la proyección motivar el debate y compartir impresiones sobre el stopmotion, así también generar el interés por la documentación acerca del fenómeno para lo cual se aconseja se explore la página <http://www.pantallasamigas.net/>.

Una vez recomendada la exploración, cerrar apreciaciones mediante información puntual y recomendar la utilización de la aplicación de seguridad Block'em para evitar acoso mediante publicaciones, llamadas o mensajes mediante los móviles.

Identificar si hay posibles víctimas de este fenómeno y canalizarlas a los controles adecuados para su asesoría y acompañamiento.

## **Cierre de la clase (45 minutos):**

Se ingresara a la página de la aplicación Extra normal y se realizara un ejemplo de cómo narrar y desarrollar el video animado mediante la aplicación así como el planteamiento de consejos sobre una buena narración y planteamiento de situaciones para cada alumno realice su propio video en relación al tema planteado en clase.

Seguimiento posterior en dos sesiones de 45 minutos:

El seguimiento posterior puede realizarse mediante la socialización de los productos en redes sociales, blogs o cualquier medio que se haya esperado utilizar para su publicación. El trabajo del docente será guiar y retroalimentar sus contenidos.

## Evaluación

La evaluación es formativa y se incorporarán los siguientes elementos:

- Trabajo individual
- Participación en clases
- Socialización de los contenidos
- El producto (álbum) elaborado por cada uno de los alumnos y la integración final de los mismos

### • Recursos

- Ordenador por participante
- Acceso a Internet
- Aplicaciones diversas como:
  - Block'em.
  - You Tube.
  - Extra Normal.
  - Proyector de canon.
  - Pantalla.

## ANEXO 1: PAUTA DE LECTURA CRÍTICA DE UN SPOT PUBLICITARIO

### Indicadores

---

#### Habilidades conceptuales

- Identifica la idea de acoso y rechazo.
- Reconoce las características del bullying.
- Identifica los tipos de bullying y los tipos de sujetos que participan.
- Describe con detalle los personajes del video.
- Reconoce acciones similares en su entorno.
- Compara situaciones presentes con el video.
- Critica la realidad de su entorno.
- Identifica alguna postura en relación al bullying.
- Recuerda las bases de prevención y combate del bullying.

#### Reflexión crítica

- ¿Qué es el bullying?; ¿Todos los personajes actuaron bien? Si/no ¿Por qué?
- ¿Qué opinas de la acción de copete colorado?
- ¿Cómo experimentan las personas la misma situación de manera diferente?
- ¿Qué valores, estilos de vida y puntos de vista son representados u omitidos en este mensaje?
- ¿Qué mejoras, cambios o propuestas realizarías en tu entorno?