CYBERBULLYING QUEST · RECURSO DOCENTE

Poción de Taller Express

Plan de clase de 30 minutos para debatir el acoso digital en el aula, sin preparación previa.

OBJETIVO

Que el grupo identifique qué es el ciberbullying, reconozca conductas de riesgo propias (víctima, testigo, agresor) y practique al menos una respuesta concreta ante una situación de acoso digital.

MATERIALES

- Pizarra o afiche
- Juego proyectado o en dispositivos (opcional)
- 4 preguntas guía impresas

DESARROLLO (30 MINUTOS)

5′ **Apertura.** Preguntá: "¿Qué es para ustedes el ciberbullying?". Anotá las respuestas sin corregir todavía.

10′ **Caso breve.** Presentá un caso (perfil falso, video humillante en un grupo, etc.). Dividí la clase en grupos chicos: ¿qué haría un héroe (a quien le pasa)? ¿qué haría un aliado (testigo)?

10′ **Puesta en común.** Reforzá dos ideas clave: guardar evidencia (capturas) en vez de responder con insultos, y hablar con un adulto de confianza en vez de guardarse todo. Si jugaron *Cyberbullying Quest*, comparen los trofeos que desbloquearon.

5′ **Cierre.** Cada estudiante escribe en una tarjeta una frase que usaría para frenar una cadena de reenvíos o para acompañar a un compañero agredido.

★ TIPS PARA EL DOCENTE

- No pidas nombres reales de casos: mantené los ejemplos hipotéticos para que nadie se sienta expuesto.
- Si surge un caso real, cortá el debate grupal y seguí el *Pergamino de Protocolo Escolar* en privado con esa persona.
- Cerrá siempre recordando al menos una línea de ayuda (Línea 102, INADI, Centro de Asistencia a la Víctima).