

“Ciberespacio Seguro : Educar para proteger”

Grooming , Cyberbullying ,Sexting , Sharenting y Ludopatía

Estructura del taller

 [Música del encuentro](#)

Fundamentación:

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información y las nuevas tecnologías están presentando retos, que consideramos impensables hace unos años, para la educación y el aprendizaje, si bien las tecnologías de la información y las comunicaciones son parte intrínseca de nuestra vida social, es recién ahora, en estos tiempos, que toman un lugar central y de privilegio en los conglomerados sociales, sobre todo los educativos.

En la actualidad, el fácil acceso a internet y redes sociales, más la amplia variedad de dispositivos y plataformas de comunicación y entretenimiento, ha provocado la emergencia de diversas problemáticas sociales que impactan indefectiblemente en el campo de la educación. Términos tales como sexting, sharenting, grooming, cyberbullying o ludopatía se han vuelto de uso cotidiano, lo que conlleva a la necesidad de comprender y tener herramientas para el abordaje de estos en el ámbito de la educación, no solo para prevenir y mitigar sus efectos negativos, sino también para promover un uso más consciente y seguro de las tecnologías digitales.

Contenidos:

- Acoso Sexual Virtual.
- Sobre exposición en las redes sociales.

-Abuso Sexual en línea.

-Ludopatía y trastorno del juego.

Tiempo: Aproximadamente 2 hs.

Objetivo General:

Explorar y comprender las problemáticas que están asociadas al mal uso de los diferentes entornos digitales a causa de la desinformación, como así también desarrollar las competencias necesarias para lograr una participación reflexiva en los diferentes entornos digitales.

Objetivos Específicos:

Concientizar sobre el uso responsable de internet y la huella digital.

Prevenir y detectar casos de grooming.

Conocer el efecto y las consecuencias que producen las diferentes problemáticas del uso desmedido de internet en las personas.

Sensibilizar sobre la ludopatía.

Destinatarios: estudiantes de la formación docente.

Tiempo: 2 horas

Hoja de Ruta del Taller:

Momento	Tiempo
<p>Introducción Bienvenida y presentación de los talleristas y objetivos del taller.</p>	10 minutos
<p>Actividad Rompehielo Se propone un juego KAHOOT con el fin de detectar conocimientos previos sobre <u>Ludopatía</u> y realizar una breve presentación sobre los temas a tratar en el taller.</p>	10 minutos
<p>Momento 1 Presentación del Tema: Inicia con una explicación de la <u>temática abordada</u>, <u>definiciones y ejemplos</u>. (Consultar MARCO TEÓRICO) Desarrollo de la temática a abordar Campaña de prevención sobre el ciberacoso</p>	30 minutos
<p>Pausa Activa Piedra, Papel o tijera</p>	10 minutos
<p>Momento 2 Presentación sobre la temática de Gaming/ Ludopatía Retomar cuestionario del Rompehielo</p>	20 minutos
<p>Momento 3 Analizamos un video para su uso en el aula</p>	20 minutos

[Peligros en redes sociales para niños niñas adolescentes: grooming ciberbullying ciberacoso sexting](#)

En este momento se sugiere generar un espacio de reflexión y debate sobre las problemáticas presentadas.

Actividad de análisis en campañas de prevención contra alguna de las temáticas abordadas (sexting, cyberbullying, grooming, sharenting, ludopatía, etc.).

A partir de un [Paddlet](#) presentar diversas imágenes en línea de campañas de concientización y prevención del ciberacoso, sexting, grooming, ludopatía, etc.

A partir de estos ejemplos se propone la presentación de algunas preguntas para analizar: por ej:

¿A cuál de los actores que participan (quien acusa, quien es víctima, espectadores) está dirigido el mensaje de cada campaña? ¿Cómo podríamos definir el mensaje de la campaña a la que pertenecen estos materiales? ¿A qué público se está dirigiendo el mensaje? ¿Género, edades? ¿De qué manera podría realizar una trasposición de esta campaña a mi curso, a mi aula, a mi escuela? ¿Le parece pertinente? ¿Considera que es efectivo?

Estas preguntas serán importantes a la hora de pensar y generar sus propios materiales (¿cuál es el mensaje a comunicar?, ¿a quién va dirigido?, ¿es efectivo?, etc.)

Luego de responder a estas preguntas se propone que los participantes formen grupos (de no más de 5) e ideen una campaña de prevención, concientización o en contra del grooming, sexting, cyberbullying, sharenting, etc. mediante la realización de materiales.

Presentación:

En este momento se propone mirar un [video](#) de concientización producido por la Agencia Española de Protección de Datos con el fin de indagar sobre su utilidad en el aula.

En el caso de esta actividad, se llevará a cabo un aprendizaje teórico presentando un esquema que puede ser de utilidad al hacer frente a la selección del material audiovisual y que el mismo se adapte a nuestras necesidades pedagógicas.

Actividad:

A fin de analizar y evaluar el vídeo debemos tener en cuenta que por más que los vídeos didácticos están elaborados con una clara intencionalidad instructiva, contiene objetivos educativos y el desarrollo de los contenidos que necesitamos, la selección de un video didáctico debe ser organizada en función de sus destinatarios y el uso de imágenes y de la tipología del vídeo.

Considerar y analizar los diferentes aspectos del vídeo y responder ¿En qué clase/curso utilizarían este material?

Completar el análisis desde los aspectos propuestos por el DPA de la UAB:

- **Funcionalidad curricular**
 - La utilidad, eficacia
 - Relevancia de los objetivos
 - La guía didáctica
- **Aspectos técnicos, estéticos y expresivos**

<ul style="list-style-type: none"> → Imágenes utilizadas → La banda sonora → Contenidos → El guión es claro y está bien estructurado. → Los textos, los gráficos y las animaciones ● Aspectos pedagógicos <ul style="list-style-type: none"> → Adecuación a la audiencia (contenidos) → El planteamiento didáctico → Aplicaciones <p>Conclusión/Puesta en común</p> <p>Una vez realizado el análisis el vocero del grupo presenta las conclusiones ante todo el grupo y se comparten los diferentes análisis realizados.</p>	
<p>Actividad creativa</p> <p>¿Cómo integrar lo visto en sus clases?</p> <p>Creación de artefacto</p> <p>Pensar en un plan de clases. Mantener la formación de grupos y designar una de las problemática presentada a cada grupo, luego solicitar que diseñen un plan de clases con esa temática en particular, adaptada al grupo de su elección. Para esto considerar: edad de los alumnos, nivel de madurez, lenguaje a utilizar y diseño de material a trabajar, con el fin de realizar una correcta transposición didáctica.</p> <p>Conclusión:</p> <p>Finalizar la actividad con una puesta en común, donde los portavoces de cada grupo explican las diversas propuestas aúlicas realizadas por ellos. Para</p>	<p>20 minutos</p>

<p>realizar una integración de todas las problemáticas que se presentaron o surgieron.</p> <p>MATERIALES: para esta actividad se necesitarán hojas de cartulina (block) y lapiceras y/o marcadores.</p>	
<p>Cierre y Reflexión</p> <p>Repaso de los puntos clave discutidos durante el taller.</p> <p>Ticket de Salida</p> <p>Antes pensaba / Ahora pienso /Ahora conozco</p>	<p>10 minutos</p>

Bibliografía:

en, F. N. (2022). *Actividad en el aula: ¿Cómo intervenir en casos de ciberbullying?*
Fundación Noble.
<https://www.fundacionnoble.org.ar/como-intervenir-en-casos-de-ciberbullying/>

Confederación Don Bosco. (2023). *Recursos didácticos para la prevención de la ludopatía.*
Pasaporte 00. Recuperado de
<https://pasaporte00.confedonbosco.org/wp-content/uploads/2023/07/CASTELLANO-recursos-didacticos-para-la-prevencion-ludopatia.pdf>