



AVDA. FRANCIA 2670
FONO: 63-2220469
luis.iglesias@eduvaldivia.gob.cl

Planificación de Role-Playing: Día Contra el Ciberacoso

Objetivo:

Sensibilizar a los estudiantes sobre el impacto del ciberacoso, promoviendo la empatía y la resolución de conflictos a través de la dramatización de una situación realista.

Vinculación con PEI:

- Desarrollar un sistema educativo integral que promueva valores y habilidades sociales.
- Se fomenta la **convivencia sana y el diálogo**, promoviendo el desarrollo moral y ciudadano de los estudiantes.
- Se alinea con la **formación integral** y el enfoque en **aprendizajes emocionales y contextualizados**.

Valores Institucionales:

- **Respeto:** Se refuerza la importancia de respetar a los demás, especialmente en entornos digitales.
- **Responsabilidad:** Reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones en redes sociales.
- **Tolerancia y Solidaridad:** Promover la empatía hacia la víctima y la colaboración para frenar el acoso.

Objetivo General del Establecimiento:

- La actividad aporta a la **formación humanista e integral**, fortaleciendo la **conciencia social y el pensamiento crítico** en los estudiantes.

Perfil del Estudiante:

- Se refuerza que los alumnos sean **tolerantes, responsables, solidarios y con conciencia crítica**, cualidades que se ponen en práctica en la actividad de role-playing.

Estrategias Académicas:

- **Uso de la hora de Orientación o Jefatura de Curso** para desarrollar la actividad.
- **Promoción del pensamiento crítico y el debate**, en concordancia con el plan de mejora educativa.



AVDA. FRANCIA 2670
FONO: 63-2220469
luis.iglesias@eduvaldivia.gob.cl

Vinculación con RICE:

- El role-playing refuerza la **coexistencia armónica** entre los estudiantes, ayudando a prevenir el ciberacoso, promoviendo un ambiente de respeto y cooperación.
- Se fomenta la **convivencia sana y el diálogo**.
- Se alinea con la **formación integral** y el enfoque de **aprendizajes emocionales y contextualizados**.

Valores Institucionales

- **Respeto:** Se trabaja la importancia del trato digno entre integrantes de la comunidad educativa.
- **Tolerancia:** Se fomenta la aceptación de la diversidad en espacios digitales.
- **Solidaridad:** Se refuerza la ayuda entre compañeros y la intervención en casos de acoso.
- **Responsabilidad:** Se hace hincapié en las consecuencias del uso indebido de redes sociales.

Estrategias de Resolución de Conflictos

- Se emplean métodos como la **mediación y negociación** para encontrar soluciones al problema del ciberacoso en la actividad de role-playing.

Protocolo de Actuación en Casos de Acoso Escolar

- Se enseña a los estudiantes cómo denunciar y **qué hacer si son víctimas o testigos** de ciberacoso.
- Se promueve la acción del **equipo de convivencia escolar** y el rol de la **orientadora** en la resolución del problema.

Derechos y Deberes de los Estudiantes

- Se aborda y refuerza el derecho de los alumnos a una educación libre de violencia y su deber de **actuar con respeto en el entorno digital**.



AVDA. FRANCIA 2670
FONO: 63-2220469
luis.iglesias@eduvaldivia.gob.cl

ACTIVIDAD:

Duración: 45 minutos

Para el desarrollo de la actividad se requiere que los estudiantes representen una situación ficticia de ciberacoso. En la actividad deben formar grupos de 6 a 7 estudiantes, para que puedan representar los siguientes roles:

Rol de Víctima: quien sufre ciberacoso.

Rol de Victimario: quien ejerce el ciberacoso.

Rol de Espectadores: quienes observan la situación.

Rol de Mediadores: Docentes, psicólogos o compañeros que intervienen para solucionar el problema.

Es importante guía a los estudiantes en este proceso.

DESARROLLO:

1. Introducción (10 min)

Revisión de la presentación: Mediante el uso de la presentación remitida, se describe qué es, cómo se manifiesta y las consecuencias del ciberacoso en estudiantes. Se apoya esta actividad, con la revisión del video mineduc que se adjunta.

2. Asignación de Roles (5 min)

Los estudiantes se dividen en grupos (6 a 7 estudiantes) y se asignan los siguientes roles (víctima, victimario, espectadores y mediadores). Conforme al tiempo disponible, pueden realizar ajustes en cuanto a que grupo representa la actividad.

3. Representación (15 min)

Un estudiante es víctima de burlas y hostigamiento en redes sociales, debido a una foto que fue editada y difundida de manera anónima en Instagram. Otros compañeros comentan y comparten esta publicación sin medir las consecuencias que esto tiene para el estudiante y la comunidad. La víctima se siente aislada y afectada emocionalmente, por lo cual, un grupo de estudiantes decide intervenir para frenar la situación y buscar ayuda en el establecimiento.



AVDA. FRANCIA 2670
FONO: 63-2220469
luis.iglesias@eduvaldivia.gob.cl

4. Debate (15 min)

Se propone realizar preguntas para fomentar la reflexión sobre el ciberacoso.

¿Cómo se sintieron en la interpretación de sus roles?

¿Qué habrían hecho diferente?

¿Cómo podríamos prevenir este tipo de situaciones?

¿Qué debemos hacer cuando ocurre una situación como esta?

5. Conclusión:

- Se refuerza la importancia del respeto y la empatía en entornos digitales.
- Se aborda la gravedad del ciberacoso.
- Se desarrolla la empatía y se aprenden estrategias para actuar de manera responsable en entornos digitales.
- Se fomenta la responsabilidad digital.

Posterior a esta actividad, los docentes deben remitir informe, considerando las respuestas entregadas y reflexiones efectuadas por los estudiantes.

Recursos que se adjuntan:

- * PPT ciberacoso.
- * Video Mineduc.
- * Afiche para redes sociales del Instituto.
- * Docentes: refuerzan lo establecido en el RICE respecto al acoso escolar.