

Acoso

Año	Área de estudio, asignatura	Conexiones temáticas.
6.	Ética/Fe y Moralidad El Ser Humano y la Sociedad	Literatura, educación física, matemáticas, canto y música, cultura digital.

El objetivo y las actividades pedagógicas de la lección.

Para prevenir el acoso escolar, es fundamental ofrecer modelos de comportamiento y fomentar la conciencia sobre las normas.

El impacto del reloj

Formar y consolidar la identidad individual y comunitaria, promoviendo la cooperación entre individuos y grupos. Desarrollar el sentido y el pensamiento moral del estudiante, asistiendo en la identificación de normas sociales y patrones de comportamiento, así como en la toma de conciencia de su propio sistema de valores en evolución.

Desarrolla todas las competencias clave establecidas en el Currículo Básico Nacional, con especial énfasis en las habilidades emocionales, sensoriales, espirituales y socioespirituales. Los métodos adquiridos pueden aumentar la conciencia del estudiante sobre su vida, sensibilizarlo ante los problemas de sus compañeros y del entorno, fortalecer su identidad, promover la acción social activa y asistirlo en la resolución de situaciones complejas.

Herramientas y recursos empleados

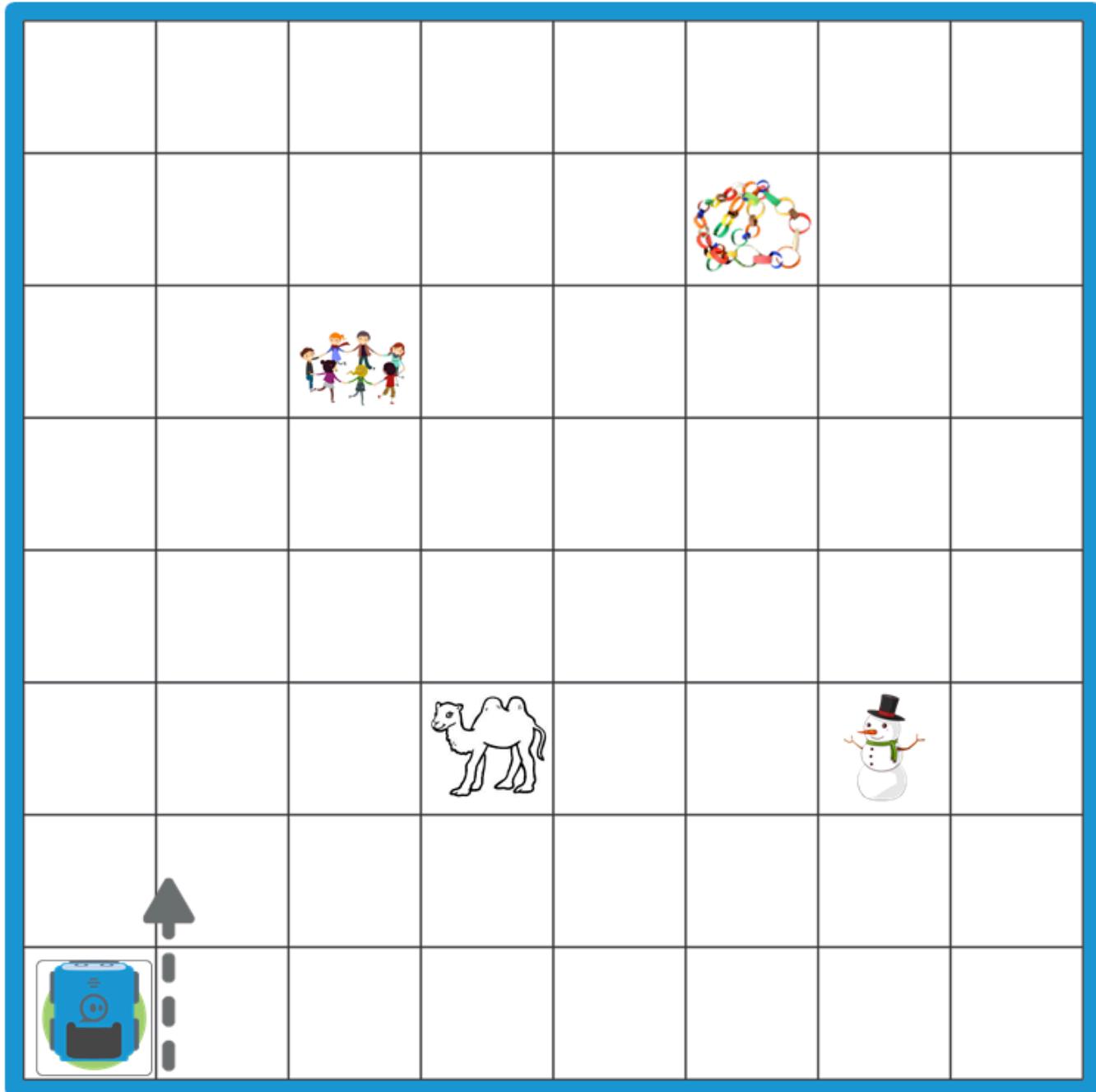
	<i>Curriculo estatal, currículo local, manuales de texto, el cortometraje “¿Qué harías tú?”</i> https://youtu.be/OS_oCOEfJQ?si=GYpgXKayaqM-3FMT
	<i>Robot INDI</i>
	<i>Pista india</i>

Plan de ocupación

4 minutos	¿Qué harías tú? ver un cortometraje	<ul style="list-style-type: none"> • Sintonización con el tema, recordando información previamente asimilada y vinculándola con el tema de hoy. • Ver una película, participar en un debate, elaborar un mapa mental. • Trabajo frontal, reflexión personal • Dispositivo: proyector
15 minutos	ejercicios de asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes seleccionan un juego de asertividad programando el robot INDI. Lo programan utilizando códigos de colores, construyen un circuito para el juego seleccionado y, cuando INDI llega, pueden disfrutarlo. • Construcción de comunidad, colaboración, programación, fortalecimiento del conocimiento normativo, cooperación. • Colaboración en equipo • Equipo: Robot INDI, pista de juego, tarjetas codificadas por colores.
10 minutos	Juego de respuesta	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión sobre las diversas manifestaciones de comportamiento (sumiso, agresivo y asertivo) en el contexto del acoso escolar. Análisis de un relato breve en grupos: dinámica situacional. • Colaboración en equipo • Herramienta: tarjeta narrativa
12 minutos	Normas	<ul style="list-style-type: none"> • Colocamos las normas en la pista. La tarea de los grupos consiste en llevar el coche Indi a la meta seleccionando las reglas adecuadas. • Evaluación de normativas, programación • Colaboración en equipo • Equipo: Robot INDI, pista, tarjetas de normas, tarjetas de colores
4 minutos	Resumen	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes utilizan caras sonrientes para indicar sus sentimientos; emplean aplausos para señalar la cooperación dentro del grupo; el maestro expresa su opinión de manera verbal o mediante caras sonrientes. • Recibir autoevaluación y evaluación por parte del docente. • Trabajo de cara al público

Juegos de afirmación

Grupo	Tareas individuales
Cadena de nombres 	Los integrantes del grupo se disponen en círculo. Comienzan a aplaudir en cuatro tiempos: en el primero, con ambas manos sobre los muslos; en el segundo, con las manos juntas; en el tercero, en lugar de aplaudir, señalan con el pulgar derecho detrás del hombro derecho; en el cuarto, repiten la acción con la mano izquierda sobre el costado izquierdo. No se comunican durante los dos primeros aplausos. En el tercer tiempo, el jugador inicial pronuncia su nombre; en el cuarto, el de otro niño. Tras los dos aplausos siguientes, la persona cuyo nombre ha sido mencionado continúa la secuencia: en el tercer tiempo, con su propio nombre; en el cuarto, con el de otra persona. Quien no logre continuar a tiempo queda eliminado.
Bobo de nieve - 	El primer jugador del equipo debe empezar a dibujar un muñeco de nieve en la pizarra con los ojos vendados. A continuación, el resto de jugadores deben continuar el dibujo por turnos. Antes pueden observar el dibujo de su compañero, pero cuando les toque, deben vendarse los ojos. Los demás pueden ayudar verbalmente con el dibujo. Al final, mirad qué muñeco de nieve ha quedado mejor.
Caravana ciega - 	La función del líder de la caravana consiste en guiar a sus compañeros con los ojos vendados (quienes se afellan a sus hombros) a lo largo de un recorrido específico. El líder inicia el trayecto de manera pausada con los "ciegos". Es responsable del grupo y tiene la capacidad de determinar tanto la dirección como el ritmo. Durante el juego, la comunicación verbal está prohibida, aunque se permiten señales sutiles con las manos. El recorrido está diseñado con elementos de terreno que no causen lesiones (como una sudadera en el suelo o una boya). Se debe garantizar que todos tengan la oportunidad de experimentar el papel de líder de la caravana.
Un montón de gente - 	Los jugadores se colocan en círculo, les pedimos que cierren los ojos, se dirijan hacia el centro del círculo y se cojan de las manos. Cuando hayan formado un grupo, deben abrir los ojos y desenredarse sin soltar las manos de los demás.



Normas

¡El abuso no está permitido!	¡Defiéndete a ti mismo y a tus compañeros!	¡No te defiendas!	START
Si alguien quiere hacerte daño, ¡huye o pide ayuda!	¡Intenta involucrar a todos en las actividades comunes!	¡Pide ayuda si alguien está siendo maltratado!	META
¡Prepárate por la mañana para el maltrato!	¡Tómate venganza!	No te metas en líos, ¡no es tu problema!	

Reto: llega hasta el punto de decisión, lee la afirmación que aparece en la tarjeta y elige la respuesta que consideres correcta.

