



VALUES EDUCATION

# "Educar contra el acoso escolar"

Ref. 20840

Guía elaborada por Araceli Oñate. Especialista en Acoso Escolar.  
Coautora con Iñaki Piñuel del Informe Cisneros VII "Violencia y Acoso Escolar".  
Directora General del Instituto de Innovación Educativa y Desarrollo Directivo  
([www.acosoescolar.com](http://www.acosoescolar.com))



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

# EDUCAR CONTRA EL ACOSO ESCOLAR

Ref. 20840

## CONTENIDO:

El juego se compone de 20 tarjetas cuadradas de gran tamaño. Fabricadas en cartón grueso resistente, muy duradero y de gran calidad. Medidas de las Tarjetas: 11,5 x 11,5 cm.

### DESCRIPCIÓN DE LAS TARJETAS:

- 20 tarjetas con fotografías de gran tamaño que permiten trabajar la prevención del acoso y la violencia escolar. Las tarjetas se agrupan en 5 secuencias diferentes de cuatro pasos cada una. Cada secuencia tiene el marco de un color diferente para facilitar el reconocimiento y agrupación de las tarjetas de una misma secuencia.

## EDAD RECOMENDADA E INDICACIONES:

De 4 a 8 años, aunque las características del material hacen que estas tarjetas puedan ser también muy adecuadas para niños más mayores, e incluso adolescentes, adaptando a su edad las actividades y la profundidad con la que se tratan las diferentes situaciones de acoso que se muestran en las secuencias.

La finalidad del juego es educar y concienciar a los más pequeños para prevenir situaciones de acoso escolar. También se pretende facilitar algunas estrategias que ayuden a los niños a afrontarlas. El juego está planteado como una herramienta que permite al educador trabajar conceptos relacionados con el acoso entre iguales, incluso mucho antes de que se generen estas situaciones.

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Evitar que se produzcan situaciones de acoso escolar.
- Identificar las primeras manifestaciones para impedir que se produzca un proceso de acoso escolar: exclusión, acusaciones falsas, agresiones, burlas y menosprecio.
- Desarrollar la empatía y el respeto por los demás.
- Promover la comunicación y el diálogo entre los compañeros de clase como base para la convivencia.
- Desarrollar la inteligencia social para identificar situaciones de exclusión y acoso.
- Prevenir problemas de intolerancia, exclusión y discriminación.
- Entender la necesidad de pertenecer a un grupo de iguales, de ser aceptado, respetado y reconocido por los compañeros.
- Sensibilizar a los alumnos para fomentar su participación en la prevención de situaciones de acoso, y lograr que se conviertan en verdaderos agentes de cambio.
- Potenciar el desarrollo de habilidades y competencias como la resolución de conflictos o la integración de equipos.



## SISTEMA DE JUEGO:

1. Agrupamos todas las tarjetas de una misma secuencia. Podemos identificarlas fácilmente porque cada secuencia tiene un marco de color diferente.
2. Ordenamos las tarjetas de una misma secuencia según el orden en que se han producido las acciones que se muestran en ellas. Comprobamos si es correcto con el sistema auto-corrector que tienen las tarjetas en la parte trasera.
3. Analizamos de cada secuencia: la situación generada y el contexto en que se produce, los protagonistas, las conductas de cada uno, los sentimientos que se generan, la forma de solucionar el problema y las consecuencias positivas de ello.

## ACTIVIDADES EN GRUPO:

### 1. Somos un equipo.

- Edad: a partir de 4 años
- Objetivo del juego: Ordenar las 20 tarjetas entre todos los participantes y entender el significado común de las cinco secuencias.
- Antes de empezar:
  - Se explica a los alumnos que el objetivo del juego es entender qué está pasando en cada secuencia y reflexionar sobre qué tienen todas en común.
  - Se divide el aula en 5 zonas, a cada una se le asigna el color de una secuencia (azul claro, rojo, verde, azul oscuro y amarillo).
- Procedimiento:
  1. Se colocan todas las tarjetas boca abajo. Cada participante elige una tarjeta y se coloca en la zona del aula que corresponde, según el color del marco de su tarjeta. El color de su tarjeta será el color de su equipo.
    - Con más de 20 alumnos, se puede asignar una tarjeta para 2 alumnos, y que éstos se dirijan a la zona del aula del color correspondiente.
    - Con menos de 20 participantes, se repite el proceso de coger tarjetas, hasta que estén todas repartidas. El color del marco de la primera tarjeta determinará el equipo al que se pertenece. Una vez hechos los grupos, un miembro voluntario de cada equipo, el explorador, irá a intercambiar las tarjetas con los exploradores de otros grupos para finalmente tener en su equipo las cuatro tarjetas de una misma secuencia.
  2. Los miembros del equipo intentan ordenar la secuencia en el orden correcto (según crean que se han producido las acciones de las imágenes).
  3. Cuando tengan ordenada la secuencia, todo el equipo grita su color para indicar al resto de grupos que han resuelto su secuencia.
  4. El profesor pide a cada grupo que exponga su secuencia al resto de compañeros, describiendo qué ocurre en las imágenes de sus tarjetas, cómo se sienten las víctimas del acoso y cómo se resuelve la situación.
  5. Cada grupo escribirá dos conclusiones en la pizarra. Se debatirán y se reflexionará acerca de la importancia de cada una de ellas.
  6. Se incluirán las conclusiones de todos los grupos y se elaborará el Decálogo del Buen Trato del Equipo.



Observaciones:

- Entender que, aunque la distribución en grupos en función del color introducirá un factor de agilidad y cierta competitividad, el objetivo es común para todos.
- La síntesis de las conclusiones de los cinco grupos contribuirá a entender el carácter participativo en la consecución del objetivo común.

## 2. Hablamos...de Acoso Escolar

- Edad: a partir de 4 años
- Objetivo del juego: Distinguir conductas de buen trato y conductas de maltrato.
- Antes de empezar:
  - Se mantienen los grupos realizados en la actividad anterior o se crean unos nuevos asignando una secuencia completa a cada grupo.
- Procedimiento:
  1. El profesor puede preguntar a los grupos si tienen alguna tarjeta en la que todos los compañeros estén contentos e integrados y pedir que se las acerquen. Las imágenes de las tarjetas, situadas en lugar visible, pueden iniciar un diálogo de todos acerca de las conductas de buen trato que tienen lugar entre ellos, de las cosas que se pueden hacer juntos y cómo se sienten cuando todos están bien.
  2. A continuación, el profesor pregunta cuáles son las conductas de maltrato por las que, en las tarjetas, hay algún niño o alguna niña que está solo, triste o excluido. (*Distinguir las conductas de maltrato y señalarlas como inaceptables en las relaciones humanas, es el paso previo para evitar aclimatarse a la violencia y poner fin a las actitudes de negación e indiferencia ante el acoso.*)
  3. Separar la conducta de la persona permitirá aceptar el derecho al error y a volver a empezar. Se explica que lo que es sancionable e inaceptable es la conducta y que la persona puede cambiar y elegir hacer otra conducta.
  4. Siempre según las tarjetas, preguntar ¿hay alguien que pueda hacer algo para evitar las situaciones de exclusión, manipulación del entorno social, acusaciones falsas, burlas, agresiones o aislamiento? Tras lanzar la pregunta, el profesor pide las tarjetas en las que alguien ayuda a resolver la situación de maltrato.
  5. El profesor pregunta cómo ayudan, distintas personas, a cortar de raíz la situación de maltrato que aparece en las tarjetas. A continuación el animador pide las tarjetas que ilustran las distintas formas en las que distintas personas acaban con el acoso escolar.

## 3. Cuatro Preguntas contra el Acoso Escolar: Dónde, Quién, Cómo y Para qué

- Edad: a partir de 7 años
- Objetivo del juego: Encontrar las partes comunes en las situaciones de acoso escolar.
- Antes de empezar:
  - Se realizará un mural en la pared con cuatro cuadrantes. En cada uno se incluirá como título las palabras: Dónde, Quién, Cómo y Para qué. Al final de la actividad los alumnos clasificarán sus tarjetas en cuadrante del mural correspondiente.



- Procedimiento:
  1. El profesor comienza asignando a cada participante un número correlativo del 1 al 4.
  2. A continuación se divide el aula en cuatro partes: 1, 2, 3 y 4. Cada participante, según el número asignado, se dirige a la zona que le corresponde.
  3. Se disponen en el centro del aula, boca arriba, todas las tarjetas mezcladas.
  4. El profesor llamará a cada grupo para que se acerque al lugar donde están las tarjetas. El profesor le hará una pregunta (\*ver apartado "preguntas para grupos") y el grupo tendrá que elegir una tarjeta que crea que responde a la pregunta que le han hecho. A continuación se irá preguntando al resto de equipos. Se harán varias rondas, hasta que se elijan todas las tarjetas, y cada grupo tenga 5 tarjetas.
  5. Si una vez repartidas todas las tarjetas algún grupo lo considera necesario, podrá ir a cambiar o a conseguir alguna tarjeta que le haga falta.
  6. Cuando el grupo tenga las tarjetas que considere adecuadas elaborará las respuestas a la pregunta asignada, buscando los puntos comunes a todas. Un portavoz de cada equipo explicará en voz alta las respuestas al resto de los grupos. Otro compañero del equipo irá pegando las tarjetas en el mural, en el cuadrante correspondiente.
  7. El profesor también puede pedir, si lo estima oportuno, que escriban sus respuestas, con frases cortas, en tarjetas que pegarán en el mural, siempre en el espacio de su cuadrante.
  8. Cuando todos los grupos hayan explicado sus respuestas, el profesor para finalizar, puede preguntar *¿Qué podemos hacer nosotros ante una situación de maltrato que podría llegar a convertirse en un proceso de acoso escolar?* P. ej. Denunciar la cuenta de una red social (Instagram, Facebook, Twitter, Youtube...) en la que alguien está subiendo mensajes ofensivos o difamatorios: si la red social recibe un número suficiente de mensajes denunciando la cuenta, ésta es eliminada. También, el profesor puede ofrecer la posibilidad de que los alumnos firmen contra el acoso escolar en un material atractivo que pasará por los cuatro grupos y que se colgará en la clase.
- Preguntas para grupos:
  - El grupo 1 tendrá que responder a la pregunta *¿Dónde* hay conductas de maltrato que si fueran repetidas y se extendieran a lo largo del tiempo podrían llegar a convertirse en Acoso Escolar?
  - El grupo 2 responderá a la pregunta *¿Quién* puede ayudar a detener el acoso escolar?
  - El grupo 3 deberá descubrir *¿Cómo* se puede ayudar a detener el maltrato y cortar de raíz el acoso escolar?
  - El grupo 4 contestará a la pregunta *¿Para qué* evitar el acoso escolar?, (descubriendo los beneficios de la tolerancia y de una cultura basada en el respeto y el buen trato).

