

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



LA BUENA CONEXIÓN: TALLERES DE EDUENTRETENIMIENTO PARA LA PREVENCIÓN DEL CIBERBULLYING

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Lucero Melissa Laurencio Melgarejo

Código 20152008

Asesor

Carlos Rivadeneyra Olcese

Lima – Perú
Marzo de 2021





**LA BUENA CONEXIÓN: TALLERES DE
EDUENTRETENIMIENTO PARA LA
PREVENCIÓN DEL CIBERBULLYING**

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
1. ANTECEDENTES DEL TRABAJO	3
1.1 Origen	3
1.2 Perfil del público objetivo	5
1.2.1 Perfil demográfico	5
1.2.2 Perfil psicográfico.....	5
1.2.3 Impacto del COVID-19 en la educación del público objetivo.....	6
1.2.3.1 Adopción al sistema “Aprendo en casa”.....	6
1.2.3.2 Poco acceso al servicio de Internet.....	10
1.2.3.3 Nivel de deserción escolar	10
1.2.4 Buyer Persona.....	12
1.3 Instituciones asociadas.....	14
1.3.1 Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño (GIN).....	14
1.3.2 I.E. “Nuestra Señora de Guadalupe” N° 5007	14
1.4. Casos referenciales	15
1.4.1 Serie web colombiana “EmiFan” (2020).....	15
1.4.2 Curso online “#AltoAlCiberacoso”	16
1.4.3 Programa de realidad virtual “Misión Paz Escolar” (2020)	17
1.4.4 Videjuego “Cybereduca 2.0” (2018)	18
1.4.5 Videjuego “Conectado” (2019)	19
1.5 Objetivos del trabajo.....	20
1.5.1 Objetivo primario.....	20
1.5.2 Objetivos secundarios	20
2. REALIZACIÓN O INTERVENCIÓN	21
2.1 Investigación previa.....	21
2.1.1 Resultados de la encuesta CAP aplicado al público objetivo	21
2.1.1.1 Nivel conocimiento.....	21
2.1.1.2 Nivel actitud.....	23

2.1.1.3 Nivel práctica.....	24
2.1.2 Insights desprendidos de la encuesta al público objetivo	26
2.2 Propuesta creativa	29
2.2.1 Nombre del proyecto	29
2.2.2 Identidad gráfica	30
2.2.2.1 Logo	30
2.2.2.2 Imagen	30
2.2.2.3 Tipografía	31
2.2.2.4 Colores	32
2.2.3 Frase principal del proyecto.....	34
2.2.4 Diseño de talleres.....	34
2.2.4.1 Estrategia de medios	34
2.2.4.2 Estrategia de contenido	36
2.2.4.3 Estilo de los materiales comunicacionales.....	37
2.2.4.4 Actividades previas.....	40
2.2.4.5 Estrategias para la participación	42
2.2.4.6 Descripción de los talleres virtuales	44
2.2.4.6.1 Primer taller	44
2.2.4.6.2 Segundo taller	50
2.2.4.6.3 Tercer taller.....	58
2.2.4.6.4 Cuarto taller	63
3. SUSTENTACIÓN.....	68
3.1 Validaciones	68
3.1.1 Validación con el público objetivo	68
3.1.2 Validación con docentes de la institución beneficiaria.....	70
3.1.3 Validación con las instituciones asociadas	71
3.2 Ejecución de los talleres	72
3.2.1 Primer taller	72
3.2.2 Segundo taller	78
3.2.3 Tercer taller.....	83
3.2.4 Cuarto taller	90
3.2.5 Paso de Facebook a Google Classroom.....	98
3.3 Encuesta de salida.....	101
4. LOGROS Y RESULTADOS	103

4.1 Según los objetivos del proyecto	103
4.2 Encuesta de satisfacción con el proyecto.....	107
4.3 Principales logros.....	110
5. LECCIONES APRENDIDAS.....	114
5.1 Acciones frente a las dificultades	114
5.2 Principales lecciones tras el proyecto	115
5.2.1 La importancia de la adaptabilidad.....	115
5.2.1.1 La adaptación del proyecto	115
5.2.1.2 La adaptación del medio	116
5.2.1.3 El proceso adaptativo en el transcurso del proyecto.....	117
5.3. Acerca del rol de la comunicación.....	117
5.3.1.1 La importancia de conocer a tu público objetivo.....	117
5.3.1.2 La comunicación y las nuevas formas de crear valor	118
5.4.1 Acerca de la metodología	119
5.4.1 Los alumnos como constructores activos de su propio conocimiento	119
5.4.2 Educar a través del juego	119
5.4.3 La motivación de los alumnos como el principal activo	120
5.5 Acerca de equipo de trabajo	121
5.5.1 El compromiso de la institución beneficiaria	121
5.5.2 La admirable labor docente.....	121
5.5.3 Propuestas para mejorar la ejecución de los talleres.....	122
REFERENCIAS.....	123
ANEXOS.....	126

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1 Número de matriculados en secundaria a nivel Callao (2019).....	11
Tabla 2.1 Respuestas relacionadas a comportamientos regulares asociados al ciberbullying	25
Tabla 2.2 Insights obtenidos a partir de la encuesta	27
Tabla 2.3 Función que cumplen las plataformas escogidas para los talleres.....	36
Tabla 2.4 Estrategia de contenido para los talleres.....	37
Tabla 2.5 Estructura del primer taller	44
Tabla 2.6 Estructura del segundo taller.....	50
Tabla 2.7 Estructura del tercer taller.....	58
Tabla 2.8 Estructura del cuarto taller.....	63



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Porcentaje de familias que siguen “Aprendo en Casa” en el Callao	7
Figura 1.2 Motivos por el que no accedieron a “Aprendo en casa” a nivel nacional	7
Figura 1.3 Principales canales usados para el envío de tareas a nivel Callao.....	8
Figura 1.4 Principales dificultades y necesidades de los padres del Callao	9
Figura 1.5 Impacto en el bienestar de los escolares de secundaria del Callao	9
Figura 1.6 Alumnos de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao	13
Figura 1.7 Portada de la serie web “EmiFan” en YouTube.....	16
Figura 1.8 Página de inicio del curso online “#AltoaAlCiberacoso”	17
Figura 1.9 Interfaz de la historieta interactiva “Misión Paz Escolar”	18
Figura 1.10 Pantalla del videojuego “Cybereduca 2.0”	19
Figura 1.11 Imagen de pantalla del videojuego “Conectado”	20
Figura 2.1 Logo del proyecto “La buena conexión”.....	30
Figura 2.2 Imágenes dentro del logo	31
Figura 2.3 Tipografía específica del logo	31
Figura 2.4 Tipografía elegida para el estilo visual.....	32
Figura 2.5 Paleta de colores: tonos rosas.....	32
Figura 2.6 Paleta de colores: tonos brillantes	33
Figura 2.7 Paleta de colores del GIN.....	33
Figura 2.8 Imagen de la introducción de los videos	38
Figura 2.9 Personajes de los videos: “Nico” y Paolo	39
Figura 2.10 Personaje Paolo mencionando la frase principal de los talleres.....	39
Figura 2.11 Pantallazo del video de intriga	40
Figura 2.12 Invitación a unirse a los talleres	41
Figura 2.13 Reglas de convivencia para los talleres.....	42
Figura 2.14 Propuesta de participación para los talleres.....	43
Figura 2.15 GIF para los “puntos diamantes”.	43
Figura 2.16 Meme para la dinámica de apertura del primer taller.	45
Figura 2.17 Primer conjunto de emojis para la dinámica “Piensa rápido”	46
Figura 2.18 Segundo conjunto de emojis para la dinámica “Piensa rápido”	46

Figura 2.19 Tercer conjunto de emojis para la dinámica “Piensa rápido”	47
Figura 2.20 Notas adhesivas para los comentarios	48
Figura 2.21 Imagen de la pantalla del video “¿Qué es el ciberbullying?”	49
Figura 2.22 Mensaje en WhatsApp con la dinámica de apertura	51
Figura 2.23 Imagen de la dinámica de la fase de motivación	51
Figura 2.24 Imagen en versión WhatsApp para el primer grupo	52
Figura 2.25 Imagen en versión Facebook para el primer grupo	53
Figura 2.26 Imagen en versión WhatsApp para el segundo grupo	53
Figura 2.27 Imagen en versión Facebook para el segundo grupo	54
Figura 2.28 Imagen en versión WhatsApp para el tercer grupo	54
Figura 2.29 Imagen en versión Facebook para el tercer grupo	55
Figura 2.30 Pantallazo del video “Características del ciberbullying”	56
Figura 2.31 Dinámica “¿Verdad o Mentira?” en Facebook del segundo taller	57
Figura 2.32 Pantallazos de los videos de la dinámica “Las voces de una historia”	59
Figura 2.33 Stickers de los actores del ciberbullying	60
Figura 2.34 Imagen de la pantalla del video “Consecuencias del ciberbullying”	61
Figura 2.35 Recreación del juego “Completa la frase”	62
Figura 2.36 Imagen de la dinámica “Adivina el número”	64
Figura 2.37 Imagen de la pantalla del video “Una historia en la red”	65
Figura 2.38 Imagen de la pantalla de la dinámica “¿Qué debo hacer si...?”	66
Figura 2.39 Pantalla del video “¿Cómo reportar un caso de ciberbullying?”	67
Figura 3.1 Validación con los alumnos	68
Figura 3.2 Invitación enviada en el chat de WhatsApp	72
Figura 3.3 Mensaje de saludo en el chat del salón	73
Figura 3.4 Toma de asistencia por WhatsApp	74
Figura 3.5 Ejemplo de registro semanal de puntos ganados	75
Figura 3.6 Foto de pantalla del chat del primer taller	76
Figura 3.7 Actividad de evaluación del primer taller	77
Figura 3.8 Ejemplo del empleo de stickers	78
Figura 3.9 Uso de stickers para otorgar puntos	79
Figura 3.10 Respuestas a la dinámica “Adivina la palabra” del segundo taller	80
Figura 3.11 Reacciones a la secuencia “¿Qué significan esas palabras?”	81
Figura 3.12 Actividad de evaluación del segundo taller	82
Figura 3.13 Juego de apertura “La figura infiltrada”	83

Figura 3.14 Reacciones a la dinámica de apertura.....	84
Figura 3.15 Respuestas a “Las voces de una historia”	85
Figura 3.16 Uso de stickers de los actores del ciberbullying.....	86
Figura 3.17 Imagen “Termómetro de emociones”	87
Figura 3.18 Reacciones al “Termómetro de emociones”	87
Figura 3.19 Reacciones a la secuencia “Érase una vez”	88
Figura 3.20 Mensaje fuerza del tercer taller	89
Figura 3.21 Actividad de evaluación del tercer taller.	90
Figura 3.22 Saludo inicial en el cuarto taller.....	91
Figura 3.23 Reacciones a “Una story en la red”	92
Figura 3.24 Respuestas a “¿Qué debo hacer si...?”	93
Figura 3.25 Mensaje fuerza del cuarto taller.....	94
Figura 3.26 Flyer con los pasos para reportar un caso de acoso escolar.....	95
Figura 3.27 Evaluación del cuarto taller	96
Figura 3.28 Envío del cuestionario virtual.....	97
Figura 3.29 Mensaje sobre el sorteo	98
Figura 3.30 Contenidos en Google Classroom.....	99
Figura 3.31 Encabezado del cuestionario virtual	102
Figura 4.1 Definiciones otorgadas al proyecto.	107
Figura 4.2 Aspectos que podrían añadirse al proyecto	108
Figura 4.3 Aspectos que podrían quitarse del proyecto.....	108
Figura 4.4 Lo que más gustó del proyecto.....	109
Figura 4.5 Supuestos sobre la participación.....	110

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Entrevista a Lesly Gamarra, tutora de 3° “A” de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao	127
Anexo 2: Entrevista a Edith Roxana Cano, directora del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao	130
Anexo 3: Estructura de encuesta CAP para los alumnos 3° de secundaria sobre el cyberbullying	132
Anexo 4: Resultado de la encuesta CAP realizada a alumnos 3° de secundaria acerca del cyberbullying	138
Anexo 5: Preguntas para la validación con el público objetivo.....	143
Anexo 6: Preguntas de la encuesta virtual realizado a los alumnos de 3° de secundaria	144
Anexo 7: Adaptación del cuestionario virtual en formato de imagen	148
Anexo 8: Resultado de la encuesta de salida	150
Anexo 9: Registro de asistencia y puntos ganados en el primer taller	155
Anexo 10: Registro de asistencia y puntos ganados en el segundo taller.....	156
Anexo 11: Registro de asistencia y puntos ganados en el tercer taller	157
Anexo 12: Registro de asistencia y puntos ganados en el cuarto taller	158
Anexo 13: Registro fotográfico realizado el día del sorteo final del proyecto “La buena conexión”	159

DIRECCIÓN WEB DE LAS PIEZAS Y PRODUCCIONES DE COMUNICACIÓN PARTE DEL TRABAJO

Materiales producidos como parte del Trabajo de Suficiencia Profesional

Material #1: Video del primer taller: ¿Qué es el ciberbullying?

Enlace: <https://youtu.be/bJ8k0FsFHbE>

Material #2: Video del segundo taller: Características del ciberbullying

Enlace: <https://youtu.be/Ht4u483DWgo>

Material #3: Video del tercer taller: Consecuencias del ciberbullying

Enlace: https://youtu.be/6gVbsY5_6zg

Material #4: Video del cuarto taller: ¿Cómo reportar un caso de ciberbullying?

Enlace: <https://youtu.be/EWA7xybRb6M>

Material #5: Video de intriga “La Buena Conexión”.

Enlace: <https://youtu.be/9Dph899bzkI>

Material #6: Audios de la dinámica “Las voces de una historia” del tercer taller.

Enlace 1: <https://youtu.be/2wReQtz8dIY>

Enlace 2: <https://youtu.be/xxQ0ZzvXJtc>

Enlace 3: <https://youtu.be/zj44bvCJp28>

Material #7: Dinámica “Qué debo hacer si...” del cuarto taller.

Enlace 1: <https://youtu.be/8xUHME2RxT8>

Enlace 2: <https://youtu.be/hJR-8a9kIoQ>

Material #8: Dinámica “Una storie en la red” del cuarto taller.

Enlace: <https://youtu.be/ky8bfDnKfwO>

Link a la carpeta con todos los materiales producidos para el proyecto:

https://drive.google.com/drive/folders/1qHaCBNoTIIgaOFV4KjdaKcliO_zTh3ZB?usp=sharing



RESUMEN

Este proyecto tuvo como objetivo principal contribuir a la prevención del *ciberbullying* en los alumnos de 3° de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao. A través de cuatro talleres educativos virtuales se buscó incrementar su conocimiento sobre la definición, características, consecuencias y el proceso para reportar los casos relacionados a este tipo de acoso, producido dentro del entorno virtual.

Asimismo, entre las principales características del trabajo, se encuentran el empleo de una metodología basada en el eduentreñamiento y el uso de WhatsApp, red social recientemente adaptada a fines educativos, como espacio para desarrollar las sesiones.

En este informe, se relatará el proceso de diseño de las asesorías, la metodología, la preparación de los materiales didácticos y los resultados logrados tras la ejecución del proyecto con el público objetivo.

Palabras clave: *Ciberbullying, violencia, eduentreñamiento, talleres, redes sociales, educación.*

ABSTRACT

The main objective of this project was to contribute to the prevention of cyberbullying in 3rd grade students at the “Nuestra Señora de Guadalupe” high school, in Callao. Through four virtual educational workshops, it was sought to increase their knowledge about the definition, characteristics, consequences and the process to report cases related to this type of harassment, made within the virtual environment.

Likewise, among the main characteristics of the work, are the use of a methodology based on education and entertainment, and the use of WhatsApp, a social network recently adapted for educational purposes, as a space to develop the sessions.

In this report, the consultancy design process, methodology, preparation of the didactic materials and the results achieved after the execution of the project, with the target audience, will be reported.

Keywords: *Ciberbullying, violence, edutainment, workshops, social media, education.*

INTRODUCCIÓN

La educación, al igual que cualquier otro proceso social, posee una gran complejidad relacionada a la continua evolución de la conducta y comportamiento humano. Ello como resultado del paso de los años y la adopción inevitable de las nuevas tecnologías a la cotidianidad de las personas.

La emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia del COVID-19 obligó a los escolares peruanos a adoptar una modalidad de enseñanza que, hasta ese momento, había sido poco experimentada, al menos a tan grande escala y de manera simultánea alrededor de todo el territorio peruano: las clases virtuales. En ese sentido, los estudiantes también se vieron impactados por el traslado del espacio que representaban sus aulas del colegio, a uno (cuyo mayor acercamiento previo a la pandemia) que cumplía una función principalmente de entretenimiento.

Con el paso de los días, desde el anuncio de la llegada de la pandemia en marzo de 2020, se fue dando a conocer los efectos que tenía la nueva modalidad educativa en la forma en que los estudiantes interactuaban entre sí. Debido a las nuevas exigencias, los escolares pasaron muchas más horas aprovechando los beneficios que el Internet les proveía para su educación, quedando, a su vez, más expuestos a los peligros que supone el uso de este necesario recurso.

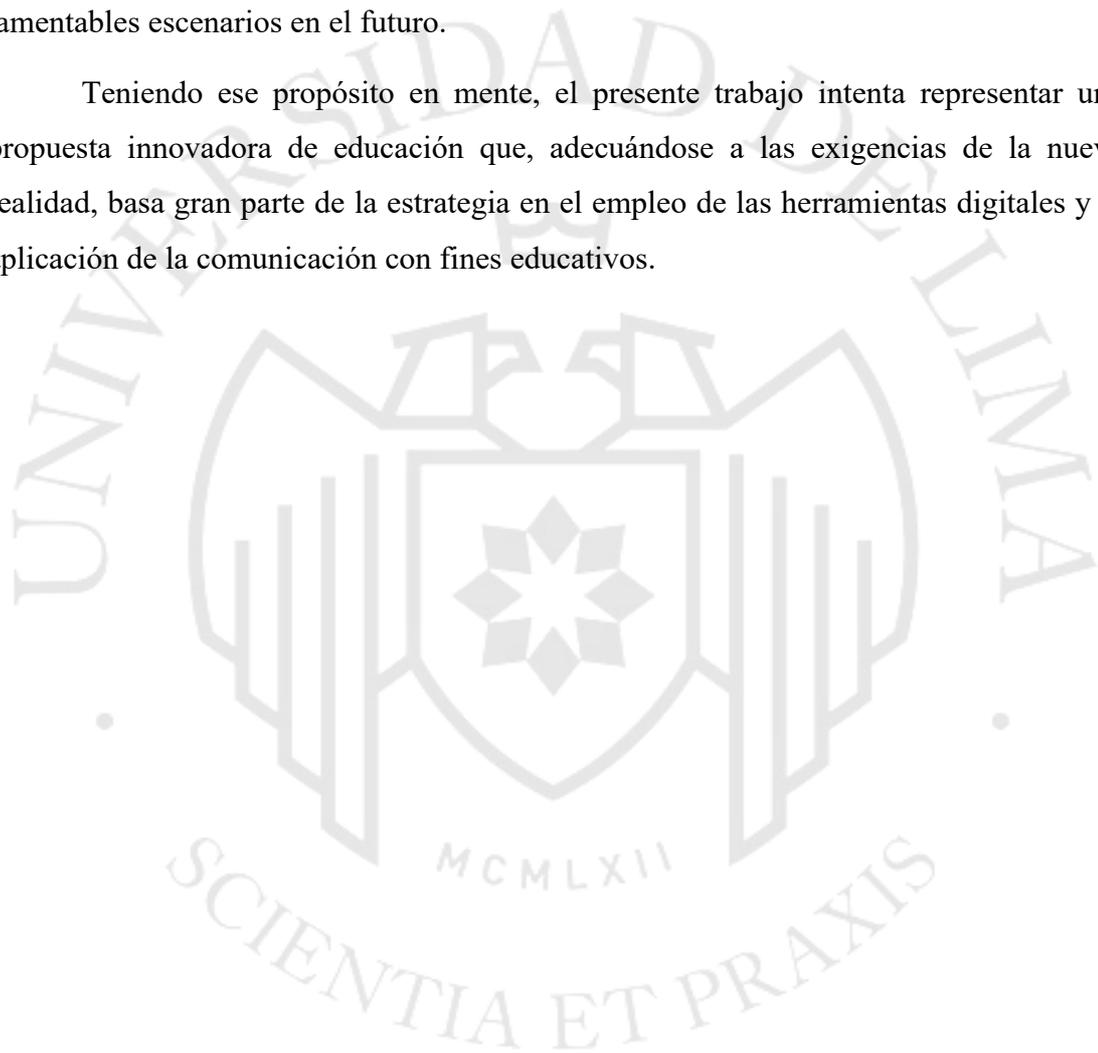
En relación a la nueva realidad educativa tras la pandemia, según la Directora General de la UNESCO, Audrey Azoulay, una consecuencia notable ha sido el aumento de la violencia y odio online entre niñas, niños y adolescentes, que se traduce en un mayor número de casos de *ciberbullying* (Azoulay, 2020). Esto sugiere que, pese a que los estudiantes ya no conviven dentro del mismo espacio educativo natural que representaban sus aulas, no es posible asumir la desaparición de algunas formas de maltrato entre pares como el acoso. Por el contrario, supone su traslado a los nuevos espacios compartidos entre los estudiantes: el entorno virtual.

Por otro lado, en el caso peruano, Mariella Zapata, directora general de Dirección de Calidad de Gestión Escolar del Minedu, manifestó que alrededor de 200 casos de *ciberbullying* fueron reportados hasta el 20 de setiembre de 2020. Ante ello, recalcó la

importancia de reportar estos casos debido a la gran oportunidad que representan para conseguir un mayor acercamiento de la situación actual de este problema que afecta a los escolares peruanos (Zapata, 2020).

A partir de lo mencionado, resulta evidente la necesaria atención que debe prestarse a cualquier aspecto del desarrollo escolar que se haya visto afectado a consecuencia de la pandemia. Por consiguiente, las acciones de prevención de la violencia, en cualquiera de sus formas, sigue siendo el mejor camino para descartar lamentables escenarios en el futuro.

Teniendo ese propósito en mente, el presente trabajo intenta representar una propuesta innovadora de educación que, adecuándose a las exigencias de la nueva realidad, basa gran parte de la estrategia en el empleo de las herramientas digitales y la aplicación de la comunicación con fines educativos.



1. ANTECEDENTES DEL TRABAJO

1.1 Origen

“La buena conexión” es la reformulación de una propuesta de proyecto anterior basada en cuatro talleres educativos presenciales sobre el acoso escolar, dirigido a los estudiantes de 3° de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao. Planteamiento que quedó desestimado a consecuencia de la llegada de la pandemia del COVID-19 al Perú en marzo de 2020, ya que implicó la suspensión de todas las actividades que involucraban la aglomeración de personas; entre ellas, las clases presenciales de millones de escolares a nivel nacional.

Ante las nuevas circunstancias, se hicieron mucho más notables las falencias padecidas por uno de los sectores más significativos, pero insuficientemente atendido, en nuestro país: el sector educativo. Y, tal como sugiere una emergencia como la llegada de una pandemia, se acrecentaron las exigencias para obtener una rápida respuesta capaz de contrarrestar la crisis de la mejor manera posible. La apuesta por la modalidad virtual de la educación representó un nuevo reto per se, uno que implicó subsanar el retraso generado tras años de incipiente trabajo en la digitalización de la educación básica nacional.

De manera semejante a la situación anteriormente expuesta, se requería también satisfacer la misma necesidad de digitalización, para lograr el planteamiento de esta nueva propuesta que tuvo que virar al uso de herramientas digitales para garantizar su viabilidad frente a la nueva normalidad. A partir de ello, surge “La buena conexión”, un ciclo de cuatro talleres virtuales planteados para desarrollarse principalmente por medio de la red social WhatsApp, cuya función – hasta meses antes de la pandemia – se limitaba al ámbito de la comunicación por mensajería. Asimismo, se eligió a Facebook como plataforma de soporte para ser el espacio en el que se reúnan todos los materiales preparados como parte de la metodología.

En relación a lo mencionado en el párrafo anterior, resulta relevante mencionar que la decisión de escoger a WhatsApp como la plataforma principal se debió, exclusivamente, a la necesidad de adaptación a la situación que enfrentaba el colegio

“Nuestra Señora de Guadalupe” durante su año escolar 2020. Esta realidad fue conocida gracias a una entrevista realizada a la tutora de la sección “A” del 3º de secundaria, Lesly Gamarra, quien manifestó que entre las principales dificultades que afrontaban sus alumnos diariamente se encontraban: planes de Internet insuficientes que no permiten el uso de otras aplicaciones, la falta de dispositivos con suficiente capacidad de memoria para soportar la descarga de aplicaciones como Google Meet o Zoom y, en el peor de los casos, la carencia del más simple equipo tecnológico que permita seguir con las clases virtuales (L. Gamarra, comunicación personal, 26 de agosto de 2020) (*ver Anexo 1*).

Por consiguiente, el proyecto “La buena conexión” no solo buscó ser una opción democrática y accesible para la totalidad de estudiantes del 3º de secundaria; sino que, además, intentó representar una propuesta innovadora de enseñanza a través de la aplicación de una estrategia basada en el eduentretenimiento.

Para una mejor aproximación al término eduentretenimiento, resulta necesario mencionar algunas de las definiciones más aceptadas, entre las que se encuentra la referida por Tufte (2005), quien lo describe como:

El uso del entretenimiento como una práctica comunicacional específica generada para comunicar estratégicamente diversos aspectos del desarrollo, en una forma y con un propósito que pueden ir desde el marketing social de comportamientos individuales en su definición a menor escala, hasta la articulación de agendas en búsqueda de un cambio social liderado por los ciudadanos respaldados de un propósito liberador. (como se citó en Vega & Muñoz, 2018, p. 7).

Complementando esa idea, Palacio (2018) sostiene que a partir de la estrategia que implica el eduentretenimiento, “el aprendizaje puede hacerse de manera divertida e, incluso, resultar mucho más vinculante y transformador cuando se inspira de las realidades propias de los sujetos” (p.28).

Por otro lado, para Baloco (2017), el escenario que apertura el desarrollo de nuevas tecnologías resulta una gran ventaja para los educadores, ya que encuentran en esta modernidad mayores recursos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes a través del uso de nuevos formatos en la creación de materiales educativos (p.35).

A partir de lo mencionado, se planteó a “La buena conexión” como una propuesta fuera de lo convencional en materia de enseñanza, ya que, incluso si en la educación se está haciendo un mayor uso de las herramientas digitales a raíz de la pandemia, no se podía dar por sentado que todos los recursos que proveen las aplicaciones fueron usados de la manera más eficiente. De ahí que, este proyecto tuvo la intención de no ser una clase más por WhatsApp para los alumnos del 3° de secundaria, sino convertirse en un espacio en el que pudiera aprender sobre el *ciberbullying* de manera lúdica y entretenida.

1.2 Perfil del público objetivo

Estudiantes hombres y mujeres entre 13 a 16 años que cursan el 3° de secundaria en el colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.

1.2.1 Perfil demográfico

Según el último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2017), la Provincia Constitucional del Callao cuenta con alrededor de 64’941 habitantes de 10 a 13 años de edad. Este grupo etario son quienes formaron parte del público objetivo de este proyecto.

En relación a lo anterior, si se tiene en cuenta solo el distrito del Callao, lugar en el que se ubica el colegio “Nuestra Señora de Guadalupe”, hay un 6.06% (27’358 personas) que tiene entre 13 a 16 años (INEI, 2017).

Por otro lado, según el informe de IPSOS (2020a) sobre los perfiles zonales de Lima Metropolitana, los niveles socioeconómicos predominantes en el Callao son el C y D, que en su totalidad conforman el 74.9% de toda la población chalaca.

1.2.2 Perfil psicográfico

De acuerdo al informe “Perfil del adolescente y joven en el Perú Urbano” realizado por IPSOS (2020b), este grupo etario representa el 13% de la población del Perú Urbano con cerca de 3.2 millones de personas. Este mismo documento mencionó que, hasta antes de la cuarentena, el 68% de este grupo poblacional se encontraba estudiando; el 41%, trabajando; y el 13% no hacía ninguna de las actividades previas. Asimismo, con respecto

a la exposición a medios y plataformas digitales que tenían los adolescentes y jóvenes antes de la cuarentena, el mismo documento reportó que el 85% veía televisión; el 79%, chateaba en redes sociales; el 56% escuchaba la radio; el 54% hacía *streaming* de videos y el 12% escuchaba *podcasts*.

En referencia a la naturaleza digital del público objetivo, según el informe “Gen Z: Perfil del adolescente y joven del Perú Urbano” realizado por IPSOS (2019), el 96% de este segmento de la población se considera como digital, pues el 94% pertenece a alguna red social; el 53% tiene un Smartphone; y el 52% juega videojuegos.

En adición a lo anterior, el informe “Hábitos y actitudes hacia internet en el Perú urbano” de IPSOS (2020c) realizado a personas entre 8 a 70 años, mencionó que el Smartphone es el dispositivo más utilizado para acceder a internet (71%) seguido de la computadora y la laptop, 30% y 25%, respectivamente. En cuanto a las actividades más realizadas en la red, agregó que el 56% usa el internet para chatear a través de alguna red social; el 46%, busca información académica; el 46%, escucha música y radio; y un 34%, lee noticias.

1.2.3 Impacto del COVID -19 en la educación del público objetivo

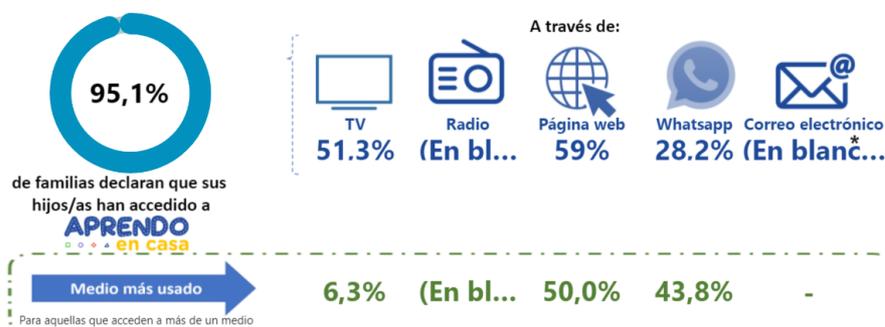
1.2.3.1 Adopción del sistema “Aprendo en casa”

El colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao es una institución pública que trabajó con la plataforma “Aprendo en casa”, otorgado por el Ministerio de Educación del Perú, a lo largo del año escolar 2020. Por ello, resultó relevante contar con información relacionada al avance en la adopción de este sistema educativo por las familias del Perú y el Callao.

El reporte realizado en julio por la Unidad de Estadística Educativa (ESCALE) del Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2020a), mencionó lo siguiente con respecto al sistema “Aprendo en casa”: en primer lugar, el 95.1% de escolares de la Provincia Constitucional del Callao pudo acceder al programa “Aprendo en Casa”, siendo la página web (59%) el principal medio por el que los alumnos recibieron sus clases, seguido de WhatsApp (43.8%) y la televisión (6.3%).

Figura 1.1

Porcentaje de familias que siguieron “Aprendo en Casa” en el Callao.



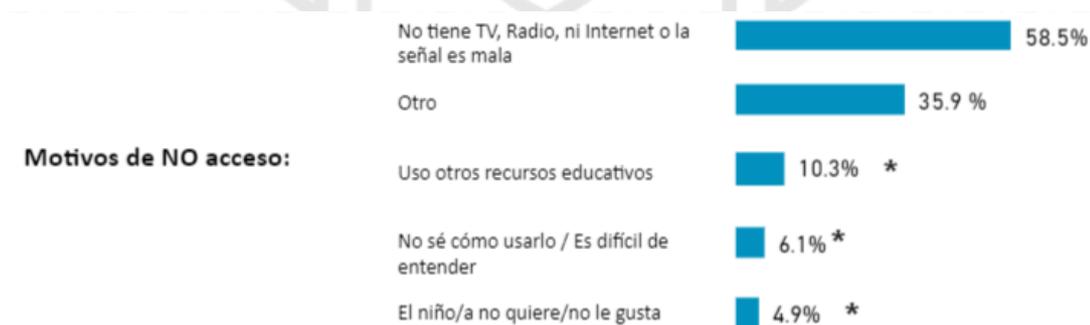
URL: <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>

Fuente: Escala – Minedu.

En segundo lugar, respecto a los motivos que no permitieron seguir “Aprendo en Casa” a nivel nacional, ESCALE de Minedu (2020a) informó que el 58.5% de encuestados señalaron la falta de una televisión, radio, conexión a Internet o mala señal de esta última; el 10,3%, el uso de otros recursos educativos; el 6.1% no sabía cómo acceder al programa o lo consideró muy difícil de entender; y, por último, el 4.9% refirió que los estudiantes no les gustó o no quisieron seguir ese sistema de enseñanza.

Figura 1.2

Motivos por el que no accedieron a “Aprendo en casa” a nivel nacional.



URL: <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>

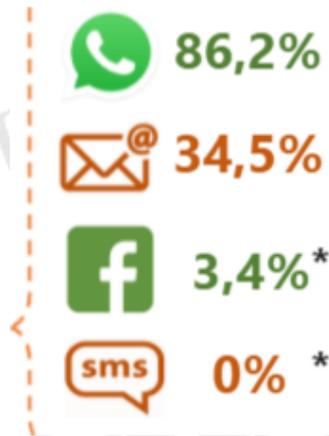
Fuente: Escala – Minedu.

En tercer lugar, pese a los esfuerzos realizados para integrar a los estudiantes al programa, el 23.7% de alumnos no pudo ser contactado por sus docentes o tutores. Por otro lado, en cuanto a los medios utilizados para el envío de las tareas o evidencias, el

86.2% utilizó WhatsApp; el 34.5%, correo electrónico; y el 3.4%, Facebook (Minedu, 2020a).

Figura 1.3

Principales canales para el envío de las tareas a nivel Callao.



URL: <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>

Fuente: Escale – Minedu.

En cuarto lugar, el reporte de ESCALE de Minedu (2020a) también señaló las principales dificultades que enfrentaron los padres de familia de alumnos de secundaria a nivel Callao, entre las que destacaron las siguientes: la falta de recursos y materiales (28.2%); la poca experiencia para apoyar al estudiante (28.2%); y la falta de tiempo suficiente debido al trabajo (23.1%). Asimismo, el informe indicó que entre las principales necesidades se encontraban las siguientes: tener una mejor orientación sobre las actividades que se deben realizar con los hijos/as (41%); gozar de una buena señal de TV, radio o internet (35.9%); poseer equipos (radio, tv, etc.); y por último, contar útiles escolares para poder realizar las actividades (5.1%).

Figura 1.4

Principales dificultades y necesidades de los padres de familia del Callao.



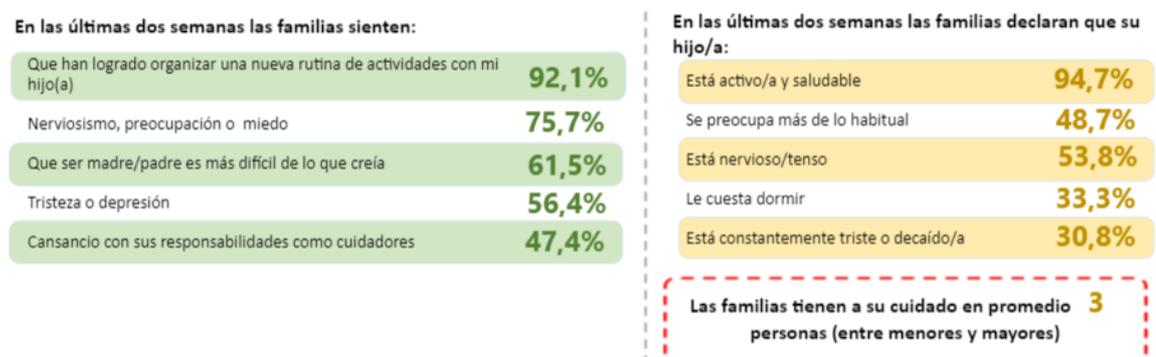
URL: <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>

Fuente: Escale – Minedu.

Por último, en cuanto a las repercusiones que tuvo la pandemia en el bienestar de los hogares chalacos, ESCALE de Minedu (2020a) informó que el 92.1% de los padres de familia consiguió organizarse con la nueva rutina de sus hijos/as; el 75.7% sintió nerviosismo, preocupación o miedo; el 61.5% mencionó que ser madre/padre fue más difícil de lo que creía; el 56.4% sintió tristeza o depresión; mientras que el 47.4%, reflejó cansancio con sus responsabilidades como cuidadores. Asimismo, el 94.7% de los estudiantes se declaró activo y saludable; el 53.8% sintió nerviosismo o tensión; el 48.7% se preocupó más de lo habitual; al 33.3% le costó conciliar el sueño; y el 30.8% estuvo constantemente triste o decaído.

Figura 1.5

Impacto en el bienestar de los escolares de secundaria del Callao.



URL: <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>

Fuente: Escale – Minedu.

1.2.3.2 Poco acceso al servicio de Internet

Las nuevas exigencias surgidas a partir de la adopción de la modalidad educativa virtual convirtieron al Internet en un recurso esencial, pues representó la única posibilidad para que millones de escolares continuaran con sus estudios. En ese sentido, resultó relevante conocer el porcentaje de la población que ya contaba con este servicio antes de la pandemia.

A nivel de la Provincia Constitucional del Callao, según el informe “Lima Cómo Vamos” (2019), el 33.5% no contaba con servicio de internet en casa, mientras que el 15.5% manifestó encontrarse insatisfecho con el proveedor de este recurso. Por otro lado, este documento mencionó que, antes de la pandemia, el promedio de tiempo que los escolares chalacos invertían navegando en Internet era de 1.3 horas diarias.

Desde otra perspectiva, de acuerdo al informe técnico “Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares” realizado por INEI (2020), el 78.5% de la población mayores de 6 años hace uso de Internet dentro de Lima Metropolitana, siendo los de 12 a 18 años, el tercer grupo etario que más emplea este recurso con 70.1%.

Asimismo, respecto al acceso de dispositivos tecnológicos para conectarse a Internet dentro de Lima Metropolitana, un 52.9% de hogares disponía de, al menos, una computadora; en donde el 62.9% contaba además con el servicio de Internet instalado en casa. Además, el 88% de personas mayores de 6 años de edad accedía a Internet a través de un teléfono móvil, en donde el 76.4% del total tenía entre 12 a 18 años (INEI, 2020).

Las cifras mencionadas anteriormente, ayudaron a una mejor visualización de la situación a la que los colegios tuvieron que enfrentarse tras el anuncio del aislamiento social obligatorio y la suspensión de clases presenciales a partir del mes de marzo del 2020.

1.2.3.3 Nivel de deserción escolar

Según el Ministerio de Educación (Minedu 2020b), se considera como deserción escolar cuando un estudiante que estuvo matriculado no se matricula al año siguiente. Teniendo eso en cuenta, se consideró importante hacer mención de la situación educativa durante el 2019, año previo a la pandemia.

En cuanto al nivel secundaria, según el Censo Escolar del Ministerio de Educación (Minedu, 2019b), un total de 2'588 822 alumnos fueron matriculados a nivel nacional. De esta cifra, 77'770 alumnos pertenecían a la Provincia Constitucional del Callao, y 30'016 se ubicaban dentro del distrito del mismo nombre, siendo este último el lugar en el que se encuentra el colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” (Minedu, 2019a).

Tabla 1.1

Número de matriculados en el nivel secundario a nivel Callao (2019)

Distrito	Total Secundaria					
	Total	Primer grado	Segundo grado	Tercer grado	Cuarto grado	Quinto grado
Total	<u>77 770</u>	<u>16 975</u>	<u>16 355</u>	<u>16 238</u>	<u>14 862</u>	<u>13 340</u>
Callao	30 016	6 431	6 287	6 285	5 805	5 208
Bellavista	9 297	2 014	1 845	1 958	1 820	1 660
Carmen de La Legua Reynoso	3 769	854	795	752	729	639
La Perla	3 464	743	721	686	690	624
La Punta	209	35	52	40	41	41
Ventanilla	26 977	5 979	5 794	5 678	5 043	4 483
Mi Perú	4 038	919	861	839	734	685

Fuente: Ministerio de Educación (Minedu) - Censo Escolar

URL: http://escale.minedu.gob.pe/magnitudes-portlet/reporte/cuadro?anio=27&cuadro=497&forma=C&dpto=07&prov=0701&dist=&dre=&tipo_ambito=ambito-ubigeo

La situación anteriormente planteada fue inevitablemente afectada por la llegada de la pandemia. Las consecuencias se reflejaron en el incremento de la tasa de deserción escolar, cifra que iba decreciendo con el paso de los años, pero que se vio revertida debido a la emergencia sanitaria declarada desde marzo del 2020 (Barrenechea, 2020, sección Estado, párr.4).

Por otro lado, la matrícula de estudiantes en servicios de Educación Básica Regular (EBR) en los niveles de inicial, primaria y secundaria fue de 8'024 672 escolares

a nivel nacional durante el 2019, mientras que en el 2020 esta cifra disminuyó a 7'834 543 alumnos (Minedu, 2020b).

Asimismo, según los datos del Ministerio de Educación, en el 2020 se registró un total de 189'457 estudiantes desertores (3.01%), respecto a los 48'155 alumnos que abandonaron la escuela en el 2019, lo cual evidencia un incremento en 0.73% en la tasa de deserción escolar (2020, como cita RPP, 2020).

1.2.4 Buyer persona

Joshua tiene 15 años y se encuentra cursando el 3° de secundaria. Vive junto a sus dos hermanas menores, su mamá y sus abuelos. Solía vivir en Ventanilla, pero, tras el abandono de su padre, tuvo que regresar a la casa de sus abuelos maternos para que ellos ayudaran a su madre con su crianza y la de sus hermanas.

Como cualquier otro adolescente, Joshua nunca imaginó que viviría algo como una pandemia. En definitiva, cree que esta situación sumó más dificultades a las que ya enfrentaba antes. En primer lugar, su mamá perdió su principal fuente de ingresos, pues fue despedida de su trabajo como vendedora de ropa en un puesto ubicado en una galería comercial, la cual tuvo que cerrar definitivamente tras las pérdidas económicas que supuso el cierre prolongado del negocio. Ahora, su mamá se “recursea” vendiendo comida casera para llevar. Ella ofrece sus platos a través de WhatsApp o Facebook y él la ayuda haciendo el *delivery* a las casas más cercanas del barrio. El dinero proveniente de las ventas y los bonos otorgados por el Estado son los únicos medios que los ayudan a subsistir en la cuarentena.

Con el paso de los días, el miedo que tiene Joshua a contagiarse de COVID-19 se ha incrementado. Él sabe que el Callao ha sido, desde el 6 de marzo de 2020 en el que se reportó el primer caso de coronavirus, una zona de alta concentración de número de contagiados y víctimas de esta terrible enfermedad. Y él, que vive con dos personas que pertenecen al segmento vulnerable de la población (sus abuelos), trata de ser cuidadoso y, en la medida de lo posible, respeta los protocolos de higiene para prevenir el contagio. No desea ni imaginar perder a sus abuelos por culpa de la pandemia. Ha visto que esto les ha sucedido a algunos de sus amigos, y le aterra pensar que pueda replicarse en su caso. Antes de que todo esto sucediera, la idea de la “muerte” no había estado tan presente en su mente como ahora.

En cuanto a sus estudios, Joshua siente que el colegio es mucho más difícil que antes y, aunque antes estuvo feliz de no tener que ir, aún le desconcierta y molesta el desorden con el que recibe sus clases virtuales, ya que estas se llevan a cabo, principalmente, por un grupo de WhatsApp al que se encuentran agregados él, sus compañeros de sección y profesores. A esto se suma el hecho de que él no cuenta con un celular propio, siendo su mamá la única que tiene un *Smartphone* en casa. El dispositivo es compartido entre ella, sus hermanas y él. Por eso, Joshua siente que los días de colegio suelen ser un caos, debido a que todos intentan recibir sus clases simultáneamente y terminan peleando en decidir quién merece tener el celular y a qué hora del día.

Generalmente, la mamá de Joshua suele prestarle su celular en la noche, para que se ponga al día con las clases que no pudo seguir en el transcurso del día. Él hace sus tareas, pero también aprovecha esa oportunidad para enterarse de algunas cosas que suceden entre sus amigos. Suele revisar las publicaciones, *stories* y TikToks que hacen sus amigos, se ríe y suele reaccionar con comentarios o “*likes*”.

Es en ese momento en el que Joshua nota como algunos de sus compañeros son groseros y agresivos cuando tratan de “bromear” a otros amigos por medio de las redes sociales. En la mayoría de los casos, él solo ignora lo que ve, pues no sabe qué es lo que se debe hacer en estos casos. Sin embargo, cuando la “broma” le ha parecido muy graciosa, suele seguirles la corriente y comentar “bromeando”, o compartiendo aquella publicación.

Figura 1.6

Alumnos de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.



Fuente: Foto propia.

1.3 Instituciones asociadas

1.3.1. Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño (GIN)

El GIN es una red que agrupa a más de 30 organizaciones de la sociedad civil que trabajan por la defensa de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. Está presente en 14 regiones a nivel nacional (Lima, Apurímac, Ayacucho, Cajamarca, Cusco, Huánuco, Junín, La Libertad, Lambayeque, Madre de Dios, Piura, Puno, San Martín) y concentra sus esfuerzos en la atención de problemas que afectan a la infancia, niñez y adolescencia peruana bajo nueve líneas de trabajo: salud, educación, nutrición, familia, participación, inclusión, juego, medioambiente e igualdad de género (GIN, 2020).

Desde el año 2017, el GIN viene ejecutando diversos proyectos relacionados a la prevención de la violencia y promoción del buen trato en el Callao, esto debido a los altos índices de violencia que presenta esta región. Es así como, de la mano de instituciones educativas chalacas como el colegio “Nuestra Señora de Guadalupe”, viene realizando diversas actividades que buscan el empoderamiento de los estudiantes en el conocimiento de sus derechos, así como el desarrollo de capacidades de los docentes para la mejora de la labor educativa y emocional de los alumnos.

Como se ha mencionado, el Grupo de Iniciativa Nacional (GIN) trabaja en la prevención de cualquier tipo de violencia que pueda afectar el correcto desarrollo de las niñas, niños y adolescentes. Por lo que, el presente proyecto estuvo relacionado a ese propósito, pues tuvo como objetivo contribuir a la prevención del maltrato que puede darse en el entorno digital, espacio al que los estudiantes le dedicaron más tiempo a consecuencia de la nueva modalidad de educación a distancia.

1.3.2 I. E. “Nuestra Señora de Guadalupe” N° 5007

El colegio público “Nuestra Señora de Guadalupe” se encuentra ubicado en el distrito Callao y, desde hace tres años, viene trabajando junto al GIN en proyectos dirigidos tanto a sus alumnos como su plana docente. Actualmente, el cargo de directora recae sobre Roxana Edith Cano Gómez, quien viene ocupando ese puesto desde hace más de cuatro años.

En una entrevista realizada a la directora Roxana Cano, esta comentó que nunca se había desarrollado una campaña o proyecto para la prevención del acoso escolar (*bullying*) como tal dentro del colegio. Sin embargo, mencionó que le resultaba necesario incluso si, según su punto de vista, los casos vinculados a este problema estaban disminuyendo (R. Cano, comunicación personal, 2019) (ver Anexo 2).

De acuerdo a lo mencionado, fue posible inferir la idoneidad de la aplicación del proyecto “La buena conexión” dentro del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.

1.4 Casos referenciales

Teniendo en cuenta las características de la propuesta, se mencionan, a continuación, algunos proyectos de eduentretenimiento para la prevención del acoso escolar.

1.4.1 Serie web colombiana “EmiFan” (2020)

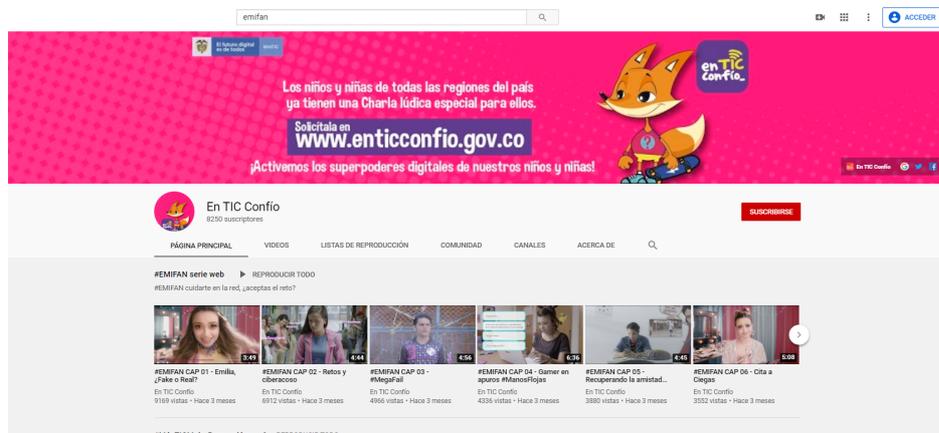
URL: <https://www.semana.com/educacion/articulo/emifan-la-serie-web-que-ensena-a-los-ninos-a-combatir-el-ciberacoso/680608/>

“EmiFan” es una propuesta basada en el eduentretenimiento. Fue diseñada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (MINTIC) y tuvo como objetivo promover la buena convivencia entre los adolescentes dentro del entorno digital.

Este proyecto se trató de una serie online que daba a conocer los peligros a los que se encuentran expuestos los adolescentes mientras hacen uso del Internet. Entre los subtemas tratados se encontraron el “*grooming*”, el “*sexting*”, la “ciberdependencia” y el acoso cibernético. Asimismo, en cada uno de los episodios se empleó un lenguaje informal y juvenil, así como un estilo audiovisual atractivo y moderno.

Figura 1.7

Portada de la serie web “EmiFan” en YouTube



Fuente: YouTube. URL del canal de YouTube de En TIC Confo:

<https://www.youtube.com/user/EnTICconfo>

1.4.2 Curso online “#Alto al Ciberacoso” (2019)

URL: <http://www.siseve.pe/web/>

El proyecto “#Alto al Ciberacoso” fue una iniciativa realizada por Telefónica del Perú, en colaboración con Capital Humano y Social (CHS), End Violence Against Children y Empresarios por la Educación.

Esta propuesta se trató de un curso virtual corto dirigido a estudiantes de 12 a 17 años, que incluyó el tratamiento de los diferentes tipos de acoso cibernético: *ciberbullying*, *grooming* y *sexting*. En cuanto a la metodología, esta se basó en la entrega guiada de información por módulos a través de un personaje femenino llamado “Claudia”, que además brindaba retroalimentación de las respuestas que el usuario iba contestando en el transcurso de la lección.

Figura 1.8

Página de inicio del curso online “#AltoAlCiberacoso”



Fuente: SíseVe.

URL del curso: <https://altoalciberacoso.com/>

1.4.3 Programa de realidad virtual “Misión Paz Escolar” (2019)

URL: <https://www.15minutos.com/actualidad/programa-de-facebook-combatira-acoso-escolar-en-colombia/>

El proyecto “Misión Paz Escolar” fue una propuesta aplicada en México y Colombia por Facebook, en colaboración con Yeltic durante el año 2019. Estuvo dirigido a adolescentes de 13 a 18 años y tuvo como objetivo contribuir al desarrollo de habilidades sociales y emocionales entre los escolares, para promover la buena convivencia entre pares.

Entre sus características se encuentran el uso de la realidad virtual para recrear situaciones de acoso a los que se encuentran expuestos los escolares. A través de la presentación de cinco historias breves, los estudiantes podían convertirse en los protagonistas de una historieta interactiva, en la que cada decisión tomada marcaba el desarrollo de los eventos siguientes. De esta manera, luego de cada turno, los participantes recibían la retroalimentación necesaria para su correcto aprendizaje.

Figura 1.9

Interfaz de la historieta interactiva “Misión Paz Escolar”



Fuente: YouTube.

URL del programa “Misión Paz Escolar”: <http://misionpazescolar.com/Colombia/index.html>

1.4.4 Videjuego “Cybereduca 2.0” (2018)

URL: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=6442

El proyecto “Cybereduca 2.0” se basó en la creación de un videojuego online para la prevención del *bullying* y *ciberbullying* entre escolares adolescentes. Fue desarrollado por Maite Garaigordobil Landazabal, docente de la Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco, y Vanesa Martínez, directora del Grado en Educación Infantil de la Universidad Isabel I de Burgos; quienes buscaban contribuir a la mejora de la convivencia escolar a partir del reconocimiento temprano de las situaciones de acoso.

Este juego online de tipo colaborativo puede ser jugado también de manera individual. Sin embargo, fue pensado para ser usado grupalmente dentro de las aulas para que los docentes cumplan la función de promotores de la reflexión. A diferencia de cualquier otra propuesta, el videojuego no recreó la realidad, sino que estuvo ambientado en un mundo ficcional poblado de singulares personajes como guerreros, artistas, piratas, etc. Fue a partir de la interacción de estas diferentes comunidades de personas de donde se desprendían las lecciones que promovían la buena convivencia escolar.

Figura 1.10

Pantalla del videojuego “Cybereduca 2.0”



Fuente: Cybereduca.

URL del videojuego “Cybereduca 2.0”: <https://cybereduca.com/>

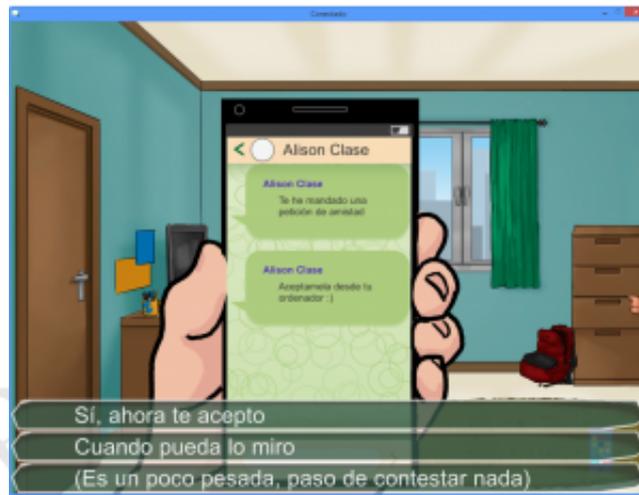
1.4.5 Videojuego “Conectado” (2019)

URL: <https://www.e-ucm.es/portfolio-item/conectado/>

El proyecto “Conectado” fue desarrollado por el grupo de investigación español eUCM y se trató de un videojuego que tenía como objetivo crear conciencia sobre el problema que representa el bullying y ciberbullying entre los jóvenes. El mayor atractivo de esta propuesta fue la experiencia, casi en primera persona, que el juego otorgaba a los jugadores, pues el único personaje que podían encarnar era la de víctima de acoso. Asimismo, estuvo diseñado de tal manera que confrontaba a los jugadores haciéndoles sentir angustia, molestia e impotencia. Y, pese a que cada participante podía ir guiando el transcurso de los eventos, “Conectado” enfatizó la búsqueda de ayuda como la única manera de encontrar una solución definitiva a los problemas relacionados con el acoso, siendo esta opción el camino que comparten todos los que se sumaron a esta experiencia lúdica.

Figura 1.11

Imagen de una pantalla del videojuego “Conectado”



Fuente: página web de e-UCM.

URL: <https://www.e-ucm.es/portfolio-item/conectado/>

1.5 Objetivos del trabajo

1.5.1 Objetivo primario

Contribuir a la prevención del *ciberbullying* entre los alumnos de 3º secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.

1.5.2 Objetivos secundarios:

En alineación al objetivo primario, se han establecido los siguientes objetivos secundarios:

- El 70% de los alumnos participantes conocen sobre el *ciberbullying*.
- La tercera parte de los alumnos (30%) conoce que el *ciberbullying* es un hecho reportable y sabe cómo reportar un caso.

2. REALIZACIÓN O INTERVENCIÓN

El presente proyecto es una intervención que tiene como producto principal a cuatro talleres educativos virtuales sobre ciberbullying dirigido a los alumnos de 3° de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao. A continuación, se presentarán las actividades relevantes realizadas previamente a su ejecución, y que terminaron dando forma a la presente propuesta.

2.1 Investigación previa

2.1.1 Resultados de la encuesta sobre ciberbullying aplicada al público objetivo

Con la intención de tener una mayor aproximación en el conocimiento del público objetivo, se presenta a continuación, los resultados obtenidos tras la aplicación de una encuesta CAP (conocimientos, actitudes y prácticas) realizada de manera virtual el día 24 de agosto del 2020 (ver Anexo 4).

Al cierre de la encuesta, se obtuvo 22 respuestas de adolescentes mujeres (54.5%) y hombres (45.5%) entre 13 y 17 años.

2.1.1.1 Nivel conocimiento

Sobre el conocimiento de la definición de *ciberbullying*, el 77,3% (17 alumnos) respondió correctamente; el 18,2% (4 alumnos) mencionó que se trataba de “el uso de internet para “jugar” a insultar, fastidiar o burlarse de alguien más solo porque es divertido, pero sin intención de dañar a nadie”. Por último, un alumno confundió el *ciberbullying* con “*stalkear*”, una práctica que consiste en espiar y observar lo que hace alguna persona en sus redes.

Además, sobre la capacidad que tenían los alumnos para reconocer situaciones que implicaban *ciberbullying*, se obtuvo lo siguiente. En primer lugar, 21 de 22 alumnos reconocieron correctamente las siguientes situaciones como *ciberbullying*:

- a. Publicar fotos o videos vergonzosos de otras personas en las redes sociales sin consentimiento alguno.
- b. Crear o inventar rumores malintencionados de otras personas y compartirlos por mensajes de texto, chats en WhatsApp, Facebook, etc.
- c. Crear chats o grupos de WhatsApp junto a sus amigos para hacer burla de alguien que no les cae; representan modalidades de *ciberbullying*.

En segundo lugar, 20 de 22 alumnos señalaron correctamente que “utilizar las clases virtuales para insultar, fastidiar, burlarse o humillar a algún compañero del salón” es un ejemplo de *ciberbullying*. En tercer lugar, 15 de 22 alumnos confundieron “*stalkear*” con *ciberbullying*. En cuarto lugar, sobre su capacidad para diferenciar el acoso de alguna otra conducta que no lo era, la encuesta arrojó los siguientes resultados:

- a. 21 de 22 alumnos conocen las otras denominaciones del *ciberbullying*: ciberacoso o acoso cibernético.
- b. 20 de 22 alumnos pudieron reconocer el desequilibrio de poderes como una característica del *ciberbullying*.
- c. 21 de 22 señalaron correctamente que el *ciberbullying* se da a cualquier hora, lugar y día.
- d. 19 de 22 reconocieron que, algunas veces, los ataques por internet se dan de manera anónima.
- e. 20 de 22 señalaron correctamente que el internet ayuda a que los chismes, insultos o burlas en las redes sociales tengan mayor alcance de personas y en menor tiempo.
- f. 14 de 22 alumnos reconocieron la característica de “repetición” que tienen los ataques para ser considerados como *ciberbullying*.

En quinto lugar, con respecto al conocimiento de las causas, el 26.4% (19 alumnos) lo relacionó al entorno violento en el que se crían los jóvenes; el 22.2% (16 alumnos), a la falta de supervisión de los padres; el 18,1%, a una crianza sin valores; el 16,7% (12 alumnos), a la facilidad que brinda el internet para realizar ese tipo de actos; el 9,7% (7 alumnos), a la baja autoestima de las víctimas; el 4,2% (3 alumnos), refirió que

se trataba de algo común entre los jóvenes; y por último, dos alumnos indicaron que se debía a la diversión inofensiva que les causaba.

En sexto lugar, con respecto a las consecuencias, el 86,4% (19 alumnos) mencionó los sentimientos de tristeza, ganas de aislarse de los demás, con temor a acercarse a otras personas y ganas de quitarse la vida. Por otro lado, el 54,5% mencionó el mal rendimiento escolar (malas notas), sentimientos de rencor, ganas de vengarse y sentimientos de culpa en el caso de que hayan sido testigo de los ataques.

En séptimo lugar, sobre el conocimiento de canales usados para hacer ciberbullying, el 95,5% (21 personas) lo relacionó a las redes sociales (Facebook, WhatsApp, Facebook Messenger, Instagram, etc.); el 68,2% (15 personas), a los mensajes de texto; el 54,5% (12 alumnos), a los correos electrónicos; el 50% (11 alumnos), a los juegos en línea; el 31,8% (7 alumnos), a las videollamadas; y el 27,3% (6 personas), a plataformas como Zoom o Google Meet.

Por último, sobre las instituciones que brindan ayuda ante el ciberbullying, el 40,9% (9 personas) mencionó a la Policía Nacional del Perú; el 36,4% (8 personas), al colegio “Nuestra Señora de Guadalupe”; el 18,2% (4 personas), a Síseve; y una sola persona respondió que nadie podía ayudarlo.

2.1.1.2 Nivel actitud

En primer lugar, para poder conocer las percepciones que tenían los alumnos sobre el *ciberbullying*, se realizó una pregunta a través de un relato o historia, obteniendo lo siguiente:

- a. El 90,9% (20 alumnos) respondió que “le parecía muy mal” lo que hacían a la protagonista del relato.
- b. A un alumno(a) le pareció que la situación le causaba gracia, pero que no le gustaría que se lo hicieran a él/ella.
- c. Tan solo un alumno(a) consideró que la protagonista “se merecía lo que le hacían”.

En segundo lugar, con respecto a las creencias o mitos sobre el *ciberbullying*, se obtuvo lo siguiente:

- a. 17 de 22 encuestados no cree que la mejor manera para evitar el ciberbullying sea no teniendo redes sociales, dejar de usar el celular o la computadora.
- b. 13 de 22 encuestados no cree que sea imposible encontrar al culpable del acoso cibernético a pesar de que este se realice de manera anónima.
- c. 18 de 22 encuestados cree que cuando se comparte o se da “like” a una publicación en la que se agrede a alguien se está siendo cómplice del ataque.
- d. 18 de 22 encuestados no cree que sea normal usar el Internet para hacer “bromas” o burlas a los demás, a pesar de que luego las publicaciones puedan ser borradas y es como si no hubiera pasado nada.
- e. 18 de 22 personas no cree que los ataques cibernéticos queden impunes.
- f. 15 de 22 encuestados no cree que denunciar los casos de ciberbullying predisponga a la persona en convertirse en una próxima víctima.

Por último, en cuanto a su predisposición para tratar el tema en los horarios de asesoría, el 90,9% (20 alumnos) respondieron que “les parecía totalmente importante y necesario”; mientras que dos alumnos mencionaron que “les daba igual”.

2.1.1.3 Nivel práctica

En primer lugar, para conocer algunas de las prácticas que tenían los alumnos en relación al ciberbullying, se les plantearon algunas afirmaciones que permitieron saber la frecuencia con la que realizan ciertas acciones. A continuación, se muestran los resultados obtenidos:

Tabla 2.1

Respuestas relacionadas a comportamientos regulares asociados al ciberbullying

Dejé comentarios con bromas, burlas o insultos a otras personas en sus publicaciones de redes sociales.	<ul style="list-style-type: none">• 4 alumnos respondieron “algunas veces”.• 7 alumnos respondieron “casi nunca”.• 11 alumnos respondieron “nunca”.
Recibí insultos, burlas o me hacen bromas a través de internet.	<ul style="list-style-type: none">• 7 alumnos respondieron “algunas veces”.• 7 alumnos respondieron “casi nunca”• 8 alumnos respondieron “nunca”
Vi como otras personas insultan, se burlan o difaman a alguien más a través del internet.	<ul style="list-style-type: none">• 4 alumnos respondieron “siempre”.• 12 alumnos respondieron “algunas veces”• 4 alumnos respondieron “casi nunca”.• 2 alumnos respondieron “nunca”.
Me reí cuando vi que alguien le había hecho una broma a través de las redes sociales, en medio de una clase virtual o usando mensajes de texto.	<ul style="list-style-type: none">• 4 alumnos respondieron “algunas veces”.• 13 alumnos respondieron “casi nunca”• 5 alumnos respondieron “nunca”

Fuente: Encuesta propia

En segundo lugar, se les preguntó sobre la forma de actuar frente al *ciberbullying*, los alumnos indicaron las siguientes respuestas:

- 19 de 22 alumnos creen que sí deben conversar con sus amigos, o alguna otra persona de confianza, para que me ayuden a reportar o denunciar al acosador.
- 2 de 22 alumnos creen que, en caso de ser víctimas de ciberacoso, deben “darles de su propia medicina”, es decir, insultarlos o burlarse de ellos.
- 19 de 22 alumnos creen que se debe guardar pruebas del acoso en caso de que sean víctimas.
- 20 de 22 alumnos creen que se debe reportar o bloquear a la cuenta, o a la persona que lo maneja, en caso de acoso cibernético.
- 22 de 22 alumnos cree que debe pedir ayuda a sus padres, un profesor, un tutor, o a alguien de confianza si uno es víctima de *ciberbullying*.

En tercer lugar, al preguntarles sobre las acciones que deberían tomar en el caso de ser testigos de *ciberbullying*, se obtuvieron las siguientes respuestas:

- a. La totalidad de encuestados mencionó que “conversaría con la víctima y lo ayudaría a reportar el caso”.
- b. Ninguno de los encuestados respondió que “ignoraría lo que veía para evitar meterse en problemas”.
- c. El 75% señaló que “reportaría a la persona que agrede o denuncia las cuentas que maneja para hacer ese tipo de acciones”.
- d. Solo el 25% mencionó que “evitaría compartir las publicaciones en las que se insulta, humilla o se hace burla de alguien más”.
- e. La totalidad de encuestados mencionó que “pediría ayuda a sus padres, profesores o adultos a cargo.

Por último, en relación a los medios por los que les gustaría recibir información relacionada al *ciberbullying*, el 54,5% (12 alumnos) mencionó Facebook; el 40.9%, WhatsApp; el 18.2%, reuniones por Google Meet o Zoom; y dos personas, Instagram o correo electrónico.

2.1.2 Insights desprendidos de la encuesta al público objetivo

A continuación, se presenta un cuadro de *insights* desprendidos de las respuestas obtenidas tras la aplicación de la encuesta a los alumnos de 3° de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.

Tabla 2.2

Insights obtenidos a partir de la encuesta

Hallazgos	Insights
El 68,18% de los encuestados (15 alumnos) confundieron “stalkear” con ciberbullying.	<i>“Las personas que andan espiando lo que uno hace, comenta, o publica en las redes sociales son ciberacosadores”.</i>
14 de 22 alumnos reconocieron la característica de “repetición” que tienen los ataques para ser considerados como ciberbullying.	<i>Basta que una vez alguien te insulte o se burle de ti en internet para que sea considerado como ciberbullying”.</i>
26.4% (19 alumnos) relacionan al ciberbullying con el entorno violento en el que se crían los jóvenes.	<i>“Si uno es criado en una familia donde hay gritos, golpes e insultos, nos terminamos acostumbrando a ese tipo de trato”.</i>
22.2% (16 alumnos) relacionan al ciberbullying con la falta de supervisión de los padres.	<i>“Mis papás andan más ocupados en sus propios asuntos que ni tiempo tienen para saber lo que hago o dejo de hacer”.</i>
18,1% relaciona al ciberbullying con a una crianza sin valores.	<i>“No puedes pedirle a alguien que te respete si es que nunca se ha sentido así ni en su propia casa”.</i>
16,7% (12 alumnos) relacionan al ciberbullying con la facilidad que brinda el internet para realizar ese tipo de actos.	<i>“Es más fácil burlarte de alguien por internet que hacerlo frente a frente”.</i>
16,7% (12 alumnos) relacionan al ciberbullying con la facilidad que brinda el internet para realizar ese tipo de actos.	<i>“Es más fácil burlarte de alguien por internet que hacerlo frente a frente”.</i>
9,7% (7 alumnos) relacionan al ciberbullying con la baja autoestima de las víctimas.	<i>“Si alguien te insulta o humilla, debe ser por algo, ¿no? Tal vez sea porque me lo merezco”.</i>
El 86,4% (19 alumnos) mencionó los sentimientos de tristeza, ganas de aislarse de los demás, con temor a acercarse a otras personas y ganas de quitarse la vida como consecuencias del ciberbullying.	<i>“Las humillaciones que se hacen por internet son las peores. Creo que si me pasara a mí, quedaría muy mal, no querría hablar con absolutamente nadie, no volvería a confiar en ninguna persona, y hasta pensaría en desaparecer para siempre”.</i>
Por otro lado, el 54.5% mencionó el mal rendimiento escolar (malas notas), sentimientos de rencor, ganas de vengarse y sentimientos de culpa como las consecuencias de haber presenciado algún caso de ciberbullying.	<i>“Qué ganas voy a tener de participar en clases, si la persona que me molesta e insulta puede aprovechar ese momento para seguir atacándome”.</i> <i>“Si alguien se mete conmigo, yo haré lo mismo”</i> <i>“Tal vez no debí reírme de la “broma” que le hicieron a mi amigo, pero qué más podía hacer. Si se lo contaba a alguien, me molestarían a mí también”.</i>
En cuanto a sus conocimientos sobre las instituciones que brindan ayuda, el 40,9% (9 personas) indicó a la Policía Nacional del Perú; el 36,4% (8 personas) cree que el colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” puede ayudarlos a tratar casos de ciberbullying; el 18.2% (4 personas) señala a Síseve; y una sola persona respondió que nadie podía ayudarlos.	<i>“La policía es quien se encarga de ayudarte ante cualquier problema que tengas. Si eso no funciona, pediría ayuda a alguna persona de mi colegio”.</i> <i>“No creo que haya alguna entidad que se dedique a cuidarte del ciberbullying”.</i>
El 90,9% (20 alumnos) respondió que “le parecía muy mal” lo que hacían a la protagonista del relato	<i>“Nadie debería insultar, molestar o hablar mal de alguien en internet. Y si lo hace, que lo castiguen”.</i>

(continúa)

(continuación)

13 de 22 encuestados no creen que sea imposible encontrar al culpable del acoso cibernético a pesar de que este se realice de manera anónima.	<i>“No creo que sea imposible localizar a un acosador cibernético. No será sencillo, pero es posible”.</i>
18 de 22 encuestados creen que cuando se comparte o se da “like” a una publicación en la que se agrede a alguien se está siendo cómplice del ataque.	<i>“Si le doy “like” a la publicación pensarán que estoy a favor de esta “broma””.</i>
18 de 22 encuestados no creen que sea normal usar el Internet para hacer “bromas” o burlas a los demás, a pesar de que luego las publicaciones puedan ser borradas y es como si no hubiera pasado nada.	<i>“Usar Internet es muy divertido, pero ya depende de cada uno si encuentra chistoso o no jugarle esas “bromitas” a sus amigos. Que se las hagan a quien se las aguante”.</i>
18 de 22 personas no creen que los ataques cibernéticos queden impunes.	<i>“Seguro que la policía es capaz de encontrar a aquellos que agreden en Internet”.</i>
7 de 22 encuestados creen que denunciar los casos de cyberbullying predispone a la persona a convertirse en una próxima víctima.	<i>“Por “metiche” me puedo ganar problemas gratis”.</i>
El 90,9% (20 alumnos) respondió que “les parecía totalmente importante y necesario” tratar el tema del cyberbullying en las tutorías, mientras que dos alumnos mencionaron que “les daba igual”.	<i>“Lo mejor sería que todos aprendamos a respetarnos en el entorno digital y así saber qué hacer y qué no”.</i>
Con respecto a dejar comentarios con bromas, burlas o insultos en las publicaciones de otras personas, 4 alumnos respondieron que lo hacían “algunas veces”; 7 alumnos, “casi nunca”; y 11 alumnos, “nunca”.	<i>“He “bromeado” con otros compañeros dejándoles comentarios que podrían no gustarle. Pero solo lo hago porque ellos han hecho lo mismo conmigo. Solo por estar a mano, pues”.</i>
Acerca de haber recibido burlas, insultos o bromas por Internet; 7 alumnos respondieron que lo hacían “algunas veces”; otros 7, “casi nunca”; y 11 estudiantes, “nunca”	<i>“He “bromeado” con otros compañeros dejándoles comentarios que podrían no gustarle. Pero solo lo hago porque ellos han hecho lo mismo conmigo. Solo por estar a mano, pues”.</i>
Con respecto a si han sido testigos de cyberbullying, 4 alumnos respondieron “algunas veces”; 13 de ellos, “casi nunca”; y 5 estudiantes, “nunca”.	<i>“Sé que se usa el Internet para insultar, hablar mal de alguien o comentar con groserías. No recuerdo alguno de esos casos, pero seguro que existen”.</i>
En cuanto a si se han reído cuando ven que a alguien más le hacen bromas por Internet, 4 alumnos respondieron “algunas veces”; 13 de ellos, “casi nunca”; y 5 estudiantes, “nunca”.	<i>“El internet está para divertirnos y entretenernos, y muchas de esas “bromas” son muy graciosas”.</i>
19 de 22 alumnos creen que sí deben conversar con sus amigos, o alguna otra persona de confianza, para que me ayuden a reportar o denunciar al acosador. 22 de 22 alumnos cree que debe pedir ayuda a sus padres, un profesor, un tutor, o a alguien de confianza si uno es víctima de cyberbullying.	<i>“Si me pasara algo parecido al cyberbullying, lo más probable es que sí se lo contaría a alguien de confianza para que me apoye”.</i>
2 de 22 alumnos creen que, en caso de ser víctimas de ciberacoso, deben “darles de su propia medicina”, es decir, insultarlos o burlarse de ellos.	<i>“Si se meten conmigo, que sepan lo que les espera”.</i>

(continúa)

(continuación)

19 de 22 alumnos creen que se debe guardar pruebas del acoso en caso de que sean víctimas.	<i>“Para que me crean, lo mejor que puedo hacer es guardar pruebas de que alguien se está metiendo conmigo, que me insulta o me agrede”.</i>
20 de 22 alumnos creen que se debe reportar o bloquear a la cuenta, o a la persona que lo maneja, en caso de acoso cibernético.	<i>“La mayoría de redes sociales me permite bloquear, reportar o denunciar si es que alguien me comienza a insultar o molestar”.</i>
La totalidad de encuestados mencionó que “conversara con la víctima y lo ayudaría a reportar el caso”.	<i>“Si un amigo(a) sufriera de ciberbullying, quisiera que me lo contara para poder ayudarlo”.</i> <i>“Si veo que molestan a alguien que conozco, no me quedaría de brazos cruzados”.</i>
Solo 5 encuestados mencionaron que “evitaría compartir las publicaciones en las que se insulta, humilla o se hace burla de alguien más”.	<i>“Si la publicación que leo me parece graciosa, se lo pasaría a mis amigos para que también se rían”.</i>
La totalidad de encuestados mencionó que “pediría ayuda a sus padres, profesores o adultos a cargo”.	<i>“Sé que puedo pedir ayuda a mis papás, abuelos y profesores si es que me encontrara en algún problema o me estuvieran insultando, molestando o agrediendo en internet”.</i>

Fuente: Elaboración propia.

2.2 Propuesta creativa

2.2.1 Nombre del proyecto

Este ciclo de talleres fue denominado “La buena conexión”. Con el uso del término “conexión” se quiso hacer referencia a estar conectado a la red o Internet debido a que es precisamente en ese espacio digital donde se produce el *ciberbullying*.

Por otro lado, con el empleo de “buena” en la frase “buena conexión”, se buscó hacer un llamado o invitación a los estudiantes a que se unan al proyecto para que aprendan a estar conectados de una manera correcta. Es decir, respetando a los demás, siendo conscientes de que ningún tipo de agresión debe ser permitido, y que se debe actuar contra la violencia.

En resumen, el nombre “La buena conexión” desea ser interpretado como un llamado para que las niñas, niños y adolescentes hagan uso del Internet teniendo en mente que, como cualquier otro espacio en el que convergen muchas personas, se debe aspirar a una buena convivencia entre todos los participantes.

2.2.2 Identidad gráfica

2.2.2.1 Logo

El logotipo diseñado para este proyecto es de tipo isologo, ya que cuenta tanto con una imagen y una tipografía específica.

Figura 2.1

Logo del proyecto “La buena conexión”



Fuente: Elaboración propia.

2.2.2.2 Imagen

La imagen principal del logo fue una nube o globo de pensamiento para representar los mensajes de opinión que se dejan como comentarios en las publicaciones de las redes sociales, aplicaciones de mensajería, o cualquier otro medio. Debajo de esta se visualizan opciones de reacciones, tal como ofrece la aplicación Facebook como “me gusta”, “me encanta”, “me importa”, “me entristece” y “me enoja”; solo que en este caso, los íconos desean referirse a sentimientos como “amabilidad”, “alegría” y “compañerismo”.

Figura 2.2

Imágenes dentro del logo



Fuente: Elaboración propia

Otros símbolos utilizados como parte del logo son el *hashtag* (#) al inicio del nombre del proyecto, la arroba (@) que reemplaza a una de las letras “a”. Por último, la imagen de compartir en lugar de la primera letra “o” de la palabra “conexión”.

Figura 2.3

Tipografía específica del logo



Fuente: Elaboración propia

2.2.2.3 Tipografía

El tipo de letra elegida para el logo, las piezas gráficas y los videos fue “Gameplay Regular”. La selección se hizo manteniendo la intención de que luciera lo más digital posible. Asimismo, esta letra aportó al estilo lúdico de videojuego con el que se ha planteado y elaborado los videos para cada uno de los talleres.

Figura 2.4

Tipografía elegida para el estilo visual

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZ
0123456789
Gameplay Regular

Fuente: dafont.com

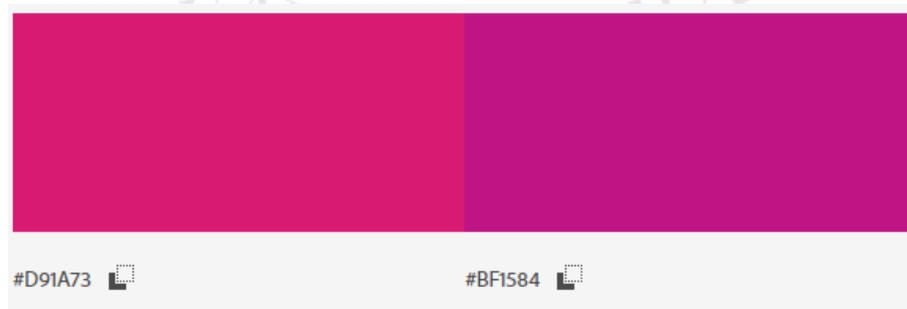
URL: <https://www.dafont.com/es/gameplay.font>

2.2.2.4 Colores

Se tomó como referencia algunos colores característicos de la web y se utilizó Adobe Color para obtener una paleta de colores más completa, la cual puede observarse a continuación:

Figura 2.5

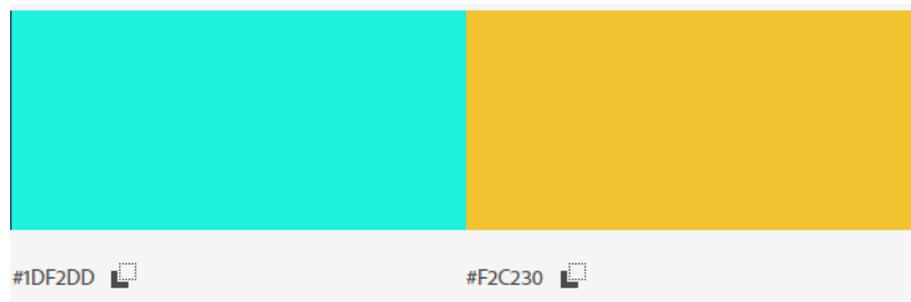
Paleta de colores: tonos rosas



Fuente: Adobe color.

Figura 2.6

Paleta de colores: tonos brillantes

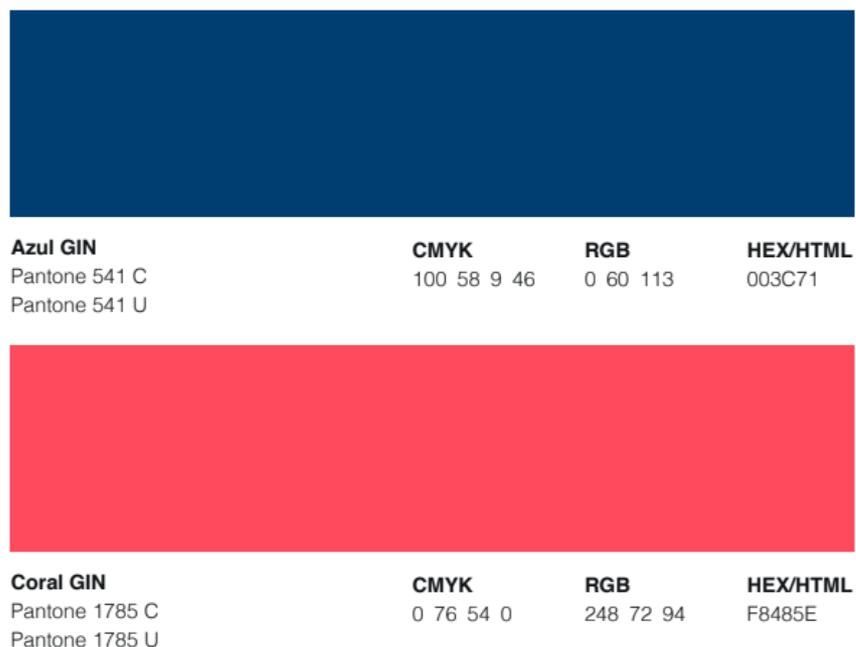


Fuente: Adobe color.

Asimismo, fueron incluidos los dos colores característicos del Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño (GIN): el azul oscuro y rosa coral. El primero de estos fue usado para el fondo de algunas piezas gráficas, y el otro, como parte de las tonalidades del degradado que colorea el fucsia del logo.

Figura 2.7

Paleta de colores del GIN.



Fuente: Estrategia comunicacional del GIN.

2.2.3 Frase principal del proyecto

El GIN (Grupo de Iniciativa Nacional) es una ONG abocada a la defensa de los derechos de todas las niñas, niños y adolescentes del Perú. Muchos de los proyectos desarrollados por esta institución están destinados al empoderamiento de los jóvenes en el reconocimiento de sus derechos y la lucha contra la violencia, a través de la promoción del buen trato.

Teniendo eso en cuenta, se tomó como principal motivación el derecho a una convivencia pacífica en cualquier espacio, ya sea virtual o físico, para construir la siguiente frase:

“Porque usar el internet de manera segura y sin violencia es nuestro derecho. Únete a “La buena conexión” y reporta los casos de ciberbullying”.

La última línea de la frase deseaba representar un *“call to action”* o llamada a la acción, no solo para invitar a los estudiantes a que participaran de los talleres, sino también para animarlos a actuar frente al *ciberbullying* a través del reporte de los casos.

2.2.4 Diseño de talleres

Como se ha mencionado con anterioridad, el producto principal de este proyecto fue la realización de cuatro talleres de eduentrenimiento para la prevención del *ciberbullying*, teniendo como plataforma principal a la aplicación WhatsApp, y a Facebook como espacio soporte para reunir todos los materiales creados para el proyecto.

Estas sesiones tuvieron lugar los días viernes, en el espacio asignado a las tutorías por parte de las encargadas de ese grado, ya que eran los días con menor carga académica para los alumnos.

2.2.4.1 Estrategia de medios

a. WhatsApp:

Principal medio de comunicación entre los alumnos y sus profesores. Cada sección contaba con un chat grupal en el que estaban agregados los alumnos, profesores y auxiliares.

Los estudiantes tenían un horario de clases que empezaba las 8 a.m. con el saludo del profesor de turno, quien procedía a tomar la lista a los alumnos conectados. Luego, el docente compartía algún material para que los alumnos lean, o hacían preguntas introductorias que los estudiantes tenían que responder textualmente y colocando sus nombres al final de sus respuestas para facilitar su identificación, ya que la participación representaba un porcentaje de la nota.

Se hizo la selección de este medio debido a que muchos alumnos tenían problemas de conectividad o no tenían el equipo necesario para descargar plataformas educativas más comunes como Zoom o Google Meet. En la mayoría de los casos, los estudiantes se conectaban desde el celular de sus padres y no tenían suficiente espacio en la memoria de sus dispositivos o, por otro lado, no contaban suficientes datos en sus planes de servicio de Internet móvil. Por ello, buscando garantizar la accesibilidad del proyecto, se decidió usar WhatsApp como la aplicación por la que se llevarían a cabo los talleres.

b. Facebook:

Se propuso la creación de un grupo cerrado de Facebook que podría usarse como espacio para reunir los videos preparados para cada sesión, a modo de consolidación de lo aprendido. De esta manera, luego de las sesiones de WhatsApp, los alumnos podrían tener las respuestas a las interrogantes que se plantearon y reforzar lo aprendido.

Por otro lado, Facebook sería también el medio por el que se desarrollarían algunas de las dinámicas de los talleres, ya sea a través de un comentario o reacciones (“me gusta”, “me encanta”, “me importa”, “me entristece” y “me enoja”).

Además, por medio de la encuesta se preguntó al público objetivo sobre su preferencia de medio por el que le gustaría recibir orientación sobre el tema del *ciberbullying*, y se obtuvo lo siguiente: el 54,5% (12 alumnos) mencionó Facebook; el 40.9% (9 alumnos), WhatsApp; el 18.2%, reuniones por Google Meet o Zoom; y dos personas, Instagram o correo electrónico.

Tabla 2.3

Función que cumplen las plataformas escogidas para los talleres.

Plataforma	Piezas seleccionadas	Relevancia	Función
WhatsApp	<i>Audiovisuales, audios y gráficas.</i>	Muy importante debido a la accesibilidad	Principal canal de comunicación con los alumnos y sus tutoras.
Facebook	<i>Audiovisuales, audios y gráficas.</i>	Importante	Soporte: Su uso está orientado a las fases de consolidación y evaluación de lo aprendido.

Fuente: Elaboración propia.

2.2.4.2 Estrategia de contenido:

“La buena conexión” consta de cuatro talleres en los que se da tratamiento a subtemas del *ciberbullying*. De acuerdo a ello, se manejaron tres tipos de contenido: conceptual, procedimental y actitudinal.

- a. El contenido del primer taller fue de tipo conceptual, ya que el tema fue la definición (*qué es*) del *ciberbullying*.
- b. El segundo taller manejó contenido de tipo procedimental (*el cómo*). En esta sesión, a través del conocimiento de las características del *ciberbullying*, se esperaba que los estudiantes sepan cómo reconocer una situación que implique acoso de una que no lo es.
- c. El contenido del tercer taller fue de tipo actitudinal, ya que dio tratamiento a las razones (*el porqué*) por las que debería evitarse el *ciberbullying* a través del conocimiento de las consecuencias que tiene este tipo de maltrato en cada uno de sus actores: víctima, acosador y testigo.
- d. El último taller manejó contenido de tipo procedimental, ya que, al dio a conocer los *pasos* para realizar un reporte dentro de la plataforma SiseVe.

Tabla 2.4

Estrategia de contenido para los talleres.

Taller	Tipo de contenido	Tema
Nº 1	Contenido conceptual <i>Qué es</i>	¿Qué es el ciberbullying?
Nº 2	Contenido procedimental <i>Cómo</i>	¿Cómo reconocer el ciberbullying? Características
Nº 3	Contenido actitudinal <i>Por qué</i>	¿Por qué se debe evitar el ciberbullying? Consecuencias
Nº 4	Contenido procedimental <i>Cómo</i>	¿Cómo reportar un caso?

Fuente: Elaboración propia.

2.2.4.3 Estilo de los materiales comunicacionales

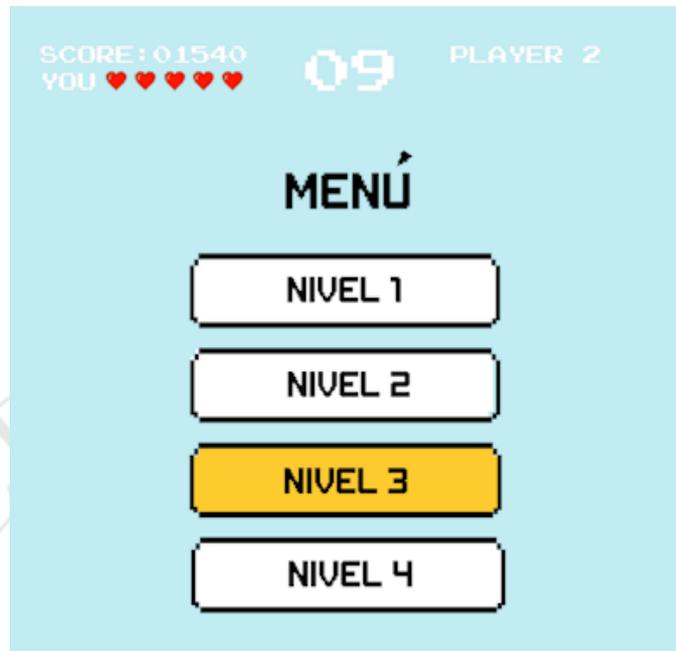
Para el diseño de los talleres, se consideró hacer un uso diverso de formatos que permitieran ser lo más atractivo posible para el público objetivo. De esa manera, se planteó una combinación de medios como videos, piezas gráficas (*stickers*, memes, emojis, etc.) y audios.

El conjunto de los materiales se planteó siguiendo un concepto de videojuego. Ello con la intención de vincularlo, de la mejor manera posible, al concepto digital y, a la vez, para representar una opción que las personas del público objetivo podrían encontrar divertido y atractivo.

De esta manera, el tema de cada uno de los talleres representó un “nivel” del videojuego, que solo podía ser superado una vez que la sesión del día había finalizado y hubiesen explorado los conceptos necesarios a partir de la reflexión.

Figura 2.8

Imagen de la introducción de los videos



Fuente: Elaboración propia

La estructura de los talleres también reforzó el planteamiento anterior, pues fueron las dinámicas correspondientes a las fases de opinión y reflexión las que precederían a las de entrega de información.

Por otra parte, con el afán de conseguir que el público objetivo se sienta identificado con la propuesta, se creyó conveniente la creación de dos personajes: “Nico” y Paolo, quienes personificaban a alumnos del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.

Figura 2.9

Personajes de los videos: “Nico” y Paolo

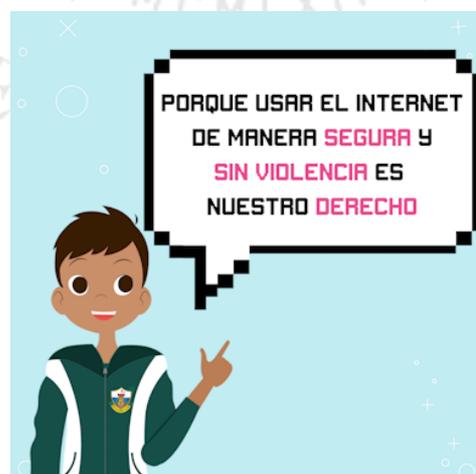


Fuente: Elaboración propia

De esa manera, los estudiantes podrían ir aprendiendo sobre el *ciberbullying* junto a estos personajes animados, siendo, precisamente, “Nico” y Paolo, de quienes recibirían los mensajes fuerza de cada uno de los talleres. Con ello se esperaba crear un sentido de comunidad, capaz de contribuir al proceso de aprendizaje de cada una de las temáticas de las sesiones. Además, a través de la creación de estos personajes, se logró que el mensaje fuera recibido de sus propios pares.

Figura 2.10

Personaje Paolo mencionando la frase principal de los talleres



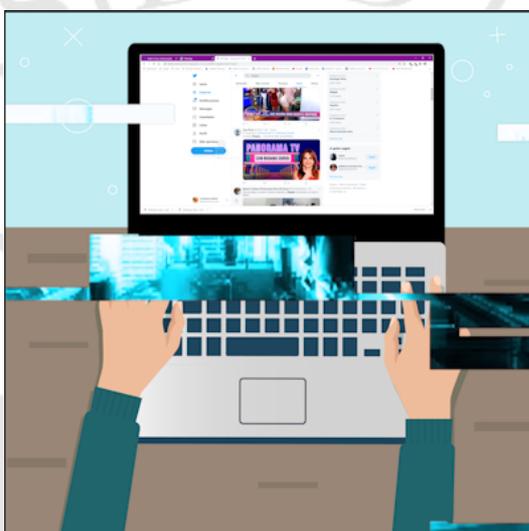
Fuente: Elaboración propia.

2.2.4.4 Actividades previas

Como preámbulo al inicio de los talleres, se consideró realizar una actividad cuyo único propósito fuera generar expectativa e intriga entre los estudiantes. Se trataba de la publicación de un corto video en el grupo cerrado de Facebook que, además, fue compartido en los chats grupales de WhatsApp de las dos secciones del 3° de secundaria.

Figura 2.11

Pantallazo del video de intriga



Link del video: <https://youtu.be/9Dph899bzkI>

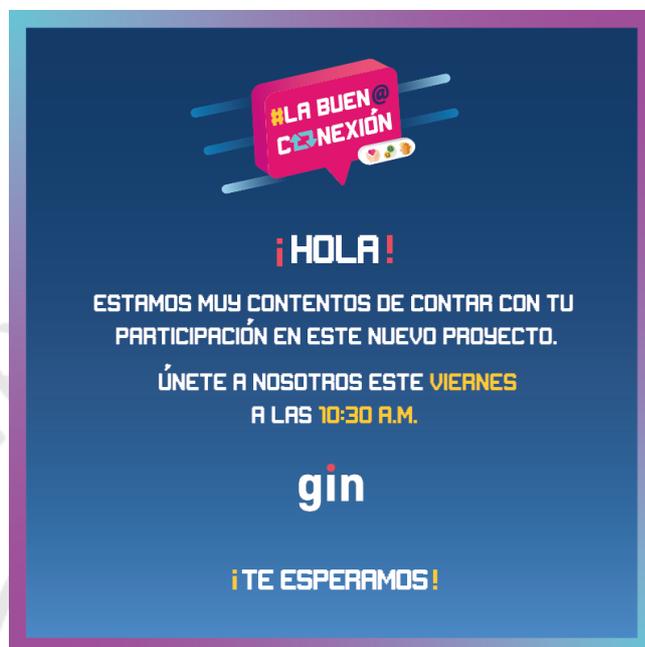
Fuente: Elaboración propia.

Ese video tenía 16 segundos de duración, estuvo realizado completamente con gráficos (dibujos), y en él se podían observar diversos dispositivos (celular y laptop) que se apagan de manera imprevista mientras estaban siendo usados. A continuación, dejaba ver a un personaje sospechoso detrás de la laptop y, finalmente, aparecía el logo del proyecto.

Además, se hizo uso del efecto *glitch* a lo largo del video. Gracias a este recurso se pudo obtener una apariencia que reforzaba el sentido de problemas o mala conexión, lo opuesto al nombre del proyecto. La publicación de este video estuvo planificada para el día viernes de la semana previa a la ejecución de los talleres virtuales. De manera semejante, se usarían los grupos de WhatsApp y Facebook, para el envío y publicación de la siguiente invitación a los alumnos de 3° de secundaria.

Figura 2.12

Invitación para unirse a los talleres



Fuente: Elaboración propia.

Antes del inicio de cada sesión, se pensó en compartir las reglas de convivencia para los talleres dentro del grupo de WhatsApp. Con estas reglas se esperaba motivar a los alumnos a que participaran de las dinámicas con la libertad de poder emplear recursos conocidos de esta aplicación: *stickers*, GIFs, audios, memes y emojis.

Figura 2.13

Reglas de convivencia para los talleres



Fuente: Elaboración propia.

2.2.4.5 Estrategia para la participación

Se planteó la premiación de la participación de los alumnos a través de la entrega de “puntos diamantes”. De esa manera, el estudiante que respondiera primero, y de manera correcta, ganaría 100 puntos; el segundo, 70 puntos; el tercero; 50 puntos; y, a quienes respondan después de ellos, 30 puntos. Igualmente, se propuso que estos puntos sean entregados en forma de GIF, pues serán útiles debido a que cada 10 puntos representa un ticket para un sorteo de premios programado tras la culminación de los cuatro talleres virtuales.

Por otro lado, debido a que se quiso evitar que la principal motivación de la participación fueran los premios, se acordó mantener esta información en secreto hasta el día de la última sesión de los talleres. De igual manera, se planificó que todos los alumnos recibieran una canasta con golosinas a modo de agradecimiento por su participación en “La buena conexión”.

Figura 2.14

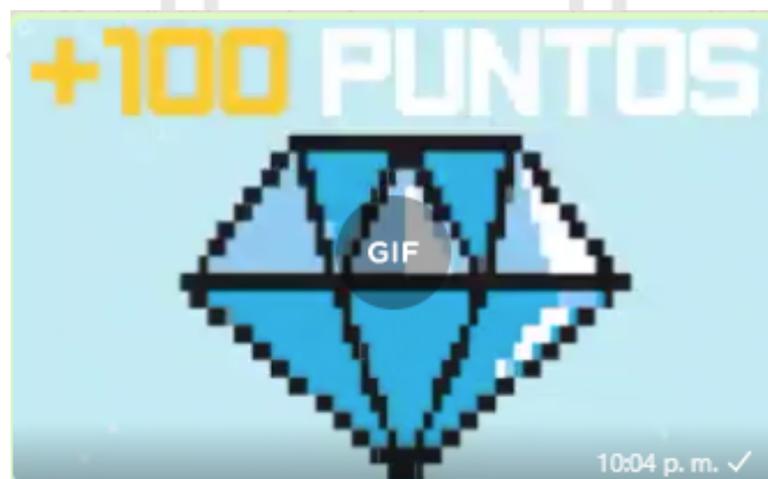
Propuesta de participación para los talleres



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2.15

GIF para los “puntos diamantes”



Fuente: Elaboración propia.

2.2.4.6 Descripción de los talleres virtuales

A continuación, se presentan las estructuras planteadas y los materiales comunicacionales propuestos para cada una de las cuatro sesiones que conforman el proyecto.

2.2.4.6.1 Primer taller:

Tabla 2.5

Estructura del primer taller.

Taller N°1				
Tema	Sesión introductoria al tema: ¿Qué es el ciberbullying?			
Objetivo:	- Al finalizar la sesión, los alumnos conocen el tema al que se refiere “La buena conexión”.			
Fase	Secuencia	Descripción	Materiales	Mensaje fuerza
Bienvenida	-Se realiza el saludo inicial y presentación de la responsable de los talleres. - Se comparte las reglas de convivencia del chat.			El <i>ciberbullying</i> es una forma de maltrato en la que se insulta, humilla y daña psicológicamente a una persona.
Apertura	Dinámica: En la escala de... ¿cómo nos sentimos hoy?	Se pide a los alumnos que describan su estado de ánimo escogiendo una de las opciones que muestra un meme.	Meme	
Motivación	Dinámica “Piensa rápido”	Se pide a los alumnos que encuentren al emoji que se repite.	Tres conjuntos de emojis que tienen un elemento que se repite en cada uno	
Reflexión	“Adivina el significado escondido”	Se pide a los alumnos que adivinen el significado de los emojis.	Emojis repetidos de la dinámica anterior	
Opinión	“En mis propias palabras”	Se pide a los alumnos que definan al <i>ciberbullying</i> .	Imágenes de notitas de colores	
Aplicación	“Un problema real”	Se pide a los alumnos que busquen algún ejemplo real de violencia en las redes.	-	
Información	¿Qué es el <i>ciberbullying</i> ?	Los alumnos visualizan un video en el que se menciona la definición del <i>ciberbullying</i> .	Video: ¿Qué es el <i>ciberbullying</i> ?	
Fin del taller				

Nota: El tiempo considerado por cada taller es la de una hora pedagógica: alrededor de 40 minutos

Bienvenida:

Al tratarse de la primera sesión, se planteó iniciar con un saludo inicial y presentación de la persona responsable de los talleres.

Apertura:

Dinámica “En la escala de... ¿cómo nos sentimos hoy?”

Como una forma para que los alumnos entren en confianza, se planeó compartir un meme en el que se observen imágenes de “gatitos estudiosos” que muestran un estado de ánimo en específico. Y luego, pedir a los estudiantes que escojan al gatito que represente cómo se encuentran en ese momento.

Figura 2.16

Meme para la dinámica de apertura del primer taller



Fuente: Elaboración propia.

Motivación:

Dinámica “Piensa rápido”

A modo de juego, se planeó compartir tres conjuntos de emojis y pedir a los alumnos que encontraran a la figura que se repite en cada uno.

Figura 2.17

Primer conjunto de emojis para la dinámica “Piensa rápido”



Fuente: WhatsApp

Figura 2.18

Segundo conjunto de emojis para la dinámica “Piensa rápido”



Fuente: WhatsApp

Figura 2.19

Tercer conjunto de emojis para la dinámica “Piensa rápido”



Fuente: WhatsApp

Reflexión:

“Adivina el significado escondido”

Tras la dinámica anterior, se propuso dar a conocer los tres emojis repetidos en

cada conjunto:  .

Luego, y con la ayuda de algunas otras pistas brindadas a los participantes, se planteó esperar algunos minutos para que el tema de las asesorías del proyecto sea adivinado por alguno de los jóvenes.

Opinión:

Una vez que el tema de la “La buena conexión” sea descubierto, se programó disponer de algunos minutos para que los alumnos describan, en sus propias palabras, lo que ellos creen que es el *ciberbullying*. Para ello, algunas imágenes (JPG) en forma de notas adhesivas fueron preparadas para que los alumnos escriban y publiquen sus percepciones dentro del chat. Asimismo, se planeó que las opiniones recogidas sean

publicadas, posteriormente, en una publicación de Facebook y así permitir que todos los participantes lean cada una de las ideas brindadas por sus compañeros.

Figura 2.20

Notas adhesivas para los comentarios



Fuente: Elaboración propia.

Aplicación:

“Un problema real”

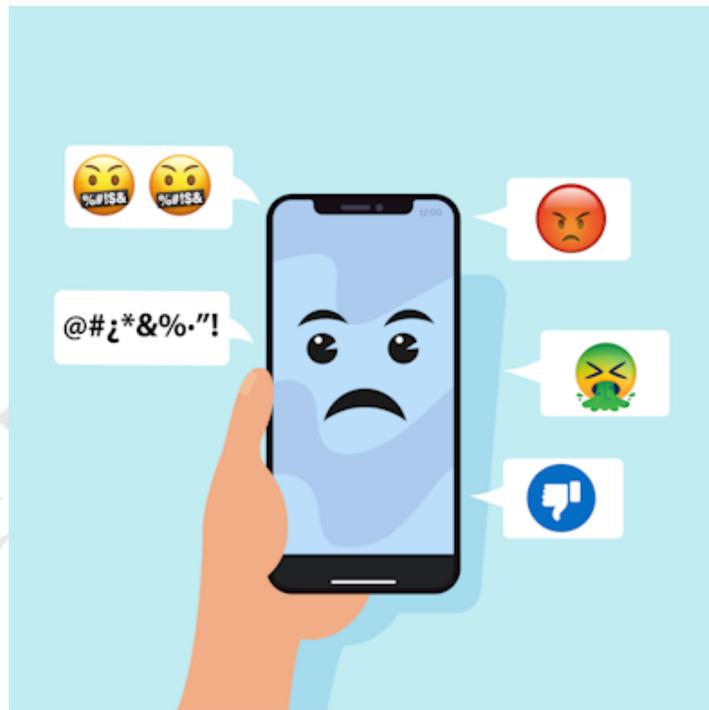
Posterior al breve acercamiento con el tema, se propuso pedir a los alumnos que busquen casos reales de violencia en Internet. Por ejemplo, algún comentario malicioso hacia alguna persona conocida, un video polémico, etc. La intención fue que los estudiantes pudieran ser conscientes de que el acoso en la red es un problema real.

Información:

Finalmente, a modo de consolidación de lo aprendido, se preparó un video, que menciona una definición formal del *ciberbullying*, para que sea compartido y visualizado por los estudiantes tanto en Facebook como WhatsApp.

Figura 2.21

Imagen de la pantalla del video “¿Qué es el ciberbullying?”



Fuente: Elaboración propia.

Enlace: <https://youtu.be/bJ8k0FsFHbE>

Fin del taller:

Agradecimientos y despedida por parte de la responsable de los talleres.

Observaciones:

Contabilizar los “puntos diamantes” obtenidos por cada alumno en el primer taller.

2.2.4.6.2 Segundo taller

Tabla 2.6

Estructura del segundo taller.

Taller N°2				
Tema	Características del <i>ciberbullying</i>			
Objetivo:	Al finalizar la sesión, los alumnos conocen las características del <i>ciberbullying</i> .			
Fase	Secuencia	Descripción	Materiales	Mensaje fuerza
Bienvenida	- Saludo inicial y reglas de convivencia.			
Apertura	Dinámica “¡Recarguemos nuestras energías!”	Se pide a los alumnos que respondan una pregunta según el porcentaje de la batería de su celular.	Mensaje de WhatsApp	Si podemos reconocer el <i>ciberbullying</i> , podemos combatirlo.
Motivación	Dinámica “Si lo reconozco, puedo combatirlo”	Se pide a los alumnos que descubran a qué animales les pertenecen las siluetas en la imagen.	Imagen con tres siluetas de animales en color negro.	
Reflexión	“Adivina la palabra”	Se pide a los alumnos que adivinen la palabra.	Imágenes con una breve descripción de una palabra.	
Opinión	¿Qué significan esas palabras?	Se pregunta a los alumnos sobre lo que creen que representan esas palabras	-	
Información	¿Cuáles son las características del <i>ciberbullying</i> ?	Los alumnos visualizan un video en el que se mencionan las características del <i>ciberbullying</i> .	Video: Características del <i>ciberbullying</i>	
Aplicación	¿De qué característica se está hablando?	Dentro de la descripción del post del video en Facebook se pregunta a los alumnos adivinar la característica a la que se está haciendo alusión.	Grupo cerrado de Facebook	
Fin del taller				

Nota: El tiempo considerado por cada taller es la de una hora pedagógica: alrededor de 40 minutos.

Bienvenida

Saludo inicial y recordatorio de las reglas de convivencia.

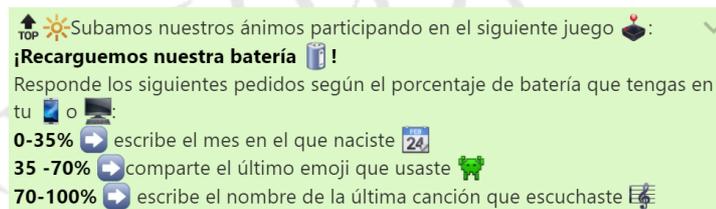
Apertura

Dinámica “¡Recarguemos nuestras energías!”

Para esta secuencia se planteó, a modo de juego, pedir a los alumnos que respondan el mensaje, visualizado a continuación, y que indicaran su respuesta de acuerdo al nivel de batería que tenga el dispositivo que estén usando en el momento del taller.

Figura 2.22

Mensaje en WhatsApp con la dinámica de apertura



Fuente: WhatsApp

Motivación

Dinámica “Si lo reconozco, puedo combatirlo”

Para esta dinámica, se propuso compartir una imagen que muestre tres siluetas de animales; y luego, pedir a los alumnos que adivinen y respondan sobre las especies que observaron haciendo uso de emojis disponibles en WhatsApp.

Figura 2.23

Imagen de la dinámica de la fase de motivación



Fuente: Elaboración propia.

Reflexión

Dinámica “Adivina la palabra”

Se pensó en usar la primera dinámica “Recarguemos nuestras energías” para dividir a los alumnos en grupos y así facilitar la ejecución de esta secuencia en la que, además, debían adivinar la palabra aludida por cada una de las frases. En primera instancia, los materiales fueron preparados para que puedan ser utilizados en Facebook; sin embargo, se incluyeron también sus versiones en WhatsApp para aquellos participantes que no pudiesen conectarse a la primera opción.

De esa manera, las imágenes elaboradas para esta secuencia quedaron de la siguiente manera:

Pregunta para aquellos alumnos que tengan de 0 a 35% de batería en sus dispositivos:

Figura 2.24

Imagen versión WhatsApp para el primer grupo



Fuente: Elaboración propia

Figura 2.25

Imagen versión Facebook para el primer grupo

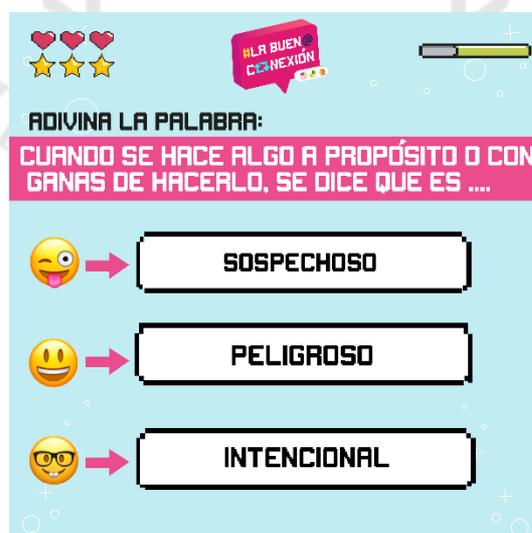


Fuente: Elaboración propia

Pregunta para aquellos alumnos que tengan de 35 a 70% de batería en sus dispositivos:

Figura 2.26

Imagen versión WhatsApp para el segundo grupo



Fuente: Elaboración propia

Figura 2.27

Imagen versión Facebook para el segundo grupo



Fuente: Elaboración propia

Pregunta para aquellos alumnos que tengan de 70 a 100% de batería en sus dispositivos:

Figura 2.28

Imagen versión WhatsApp para el tercer grupo



Fuente: Elaboración propia

Figura 2.29

Imagen versión Facebook para el tercer grupo



Fuente: Elaboración propia

Opinión

Tras la secuencia anterior, se planteó preguntar a los estudiantes sobre lo que suponen representan cada una de las palabras encontradas (repetición, intencional y desequilibrio), esperando que puedan relacionarlas con el tema de la tutoría, características del *ciberbullying*, antes de que sean mencionadas por la responsable de los talleres.

Información

Para esta parte del taller, se propuso compartir el video explicativo elaborado para esta sesión con el que, además, se daría a conocer las dos características de *ciberbullying* faltantes.

Figura 2.30

Pantallazo del video “Características del ciberbullying”



Fuente: Elaboración propia.

Enlace: <https://youtu.be/Ht4u483DWqo>

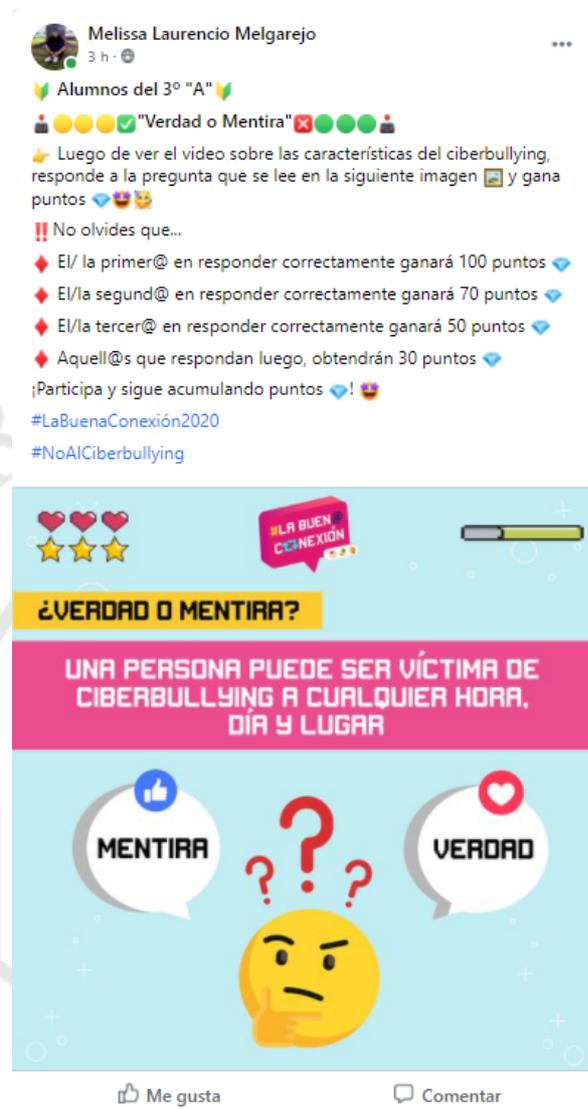
Aplicación

Dinámica ¿Verdad o Mentira?

Tras la visualización del video, se pensó en usar el grupo de Facebook para realizar una sencilla pregunta relacionada a las dos últimas características del *ciberbullying* descubiertas en la dinámica anterior. Igualmente, se elaboró la versión de WhatsApp de este ejercicio para los alumnos con problemas de Internet.

Figura 2.31

Dinámica “¿Verdad o Mentira?” en Facebook del segundo taller



Fuente: Facebook

Fin del taller:

Agradecimientos y despedida por parte de la responsable de los talleres.

Observaciones:

Contabilizar los “puntos diamantes” obtenidos por cada alumno en el segundo taller.

2.2.4.6.3 Tercer taller

Tabla 2.7

Estructura del tercer taller.

Taller N°3				
Tema	Consecuencias del <i>ciberbullying</i>			
Objetivo:	Al finalizar la sesión, los alumnos conocen las consecuencias que tiene el <i>ciberbullying</i> en cada uno de sus actores: agresor, víctima y testigo.			
Fase/Tiempo	Secuencia	Descripción	Materiales	Mensaje fuerza
Bienvenida	- Saludo inicial y reglas de convivencia.			
Apertura	Dinámica “Adivina la canción”	Se pedirá a los alumnos que adivinen el nombre de la canción que se encuentra invertida.	Una canción invertida.	Si hay <i>ciberbullying</i> , hay personas sufriendo.
Motivación	“Las voces de una historia”	Se pedirá a los alumnos que escuchen tres audios y que opinen a quiénes creen que escuchan.	Tres audios que cuentan una situación de <i>ciberbullying</i> .	
Reflexión	Dinámica “Poniéndome en sus zapatos”	Se pedirá a los alumnos que describan cómo creen que se siente cada uno de los personajes de los audios.	Emojis de WhatsApp.	
Opinión	“Érase una vez ...”	Los alumnos deberán continuar la historia y crear un final para cada uno de los personajes.	-	
Información	Consecuencias del <i>ciberbullying</i>	Se pedirá a los alumnos que visualicen un video que explica las consecuencias que tiene el <i>ciberbullying</i> para cada uno de sus actores.	Video: Consecuencias del <i>ciberbullying</i>	
Aplicación	“Completa la frase”	Se pedirá a los alumnos que adivinen la frase.	-Post en el grupo cerrado de Facebook	
Fin del taller				

Nota: El tiempo considerado por cada taller es la de una hora pedagógica: alrededor de 40 minutos

Bienvenida

Saludo inicial y recordatorio de las reglas de convivencia.

Apertura

Dinámica “Adivina la canción”

Para la dinámica de apertura se pensó en compartir una canción invertida dentro del chat de WhatsApp para que los estudiantes adivinen el nombre o, al menos, el cantante.

Entre las opciones de canciones se encontraban:

1. Hawai – Maluma
2. Agua – J Balvin
3. Favorito – Camilo

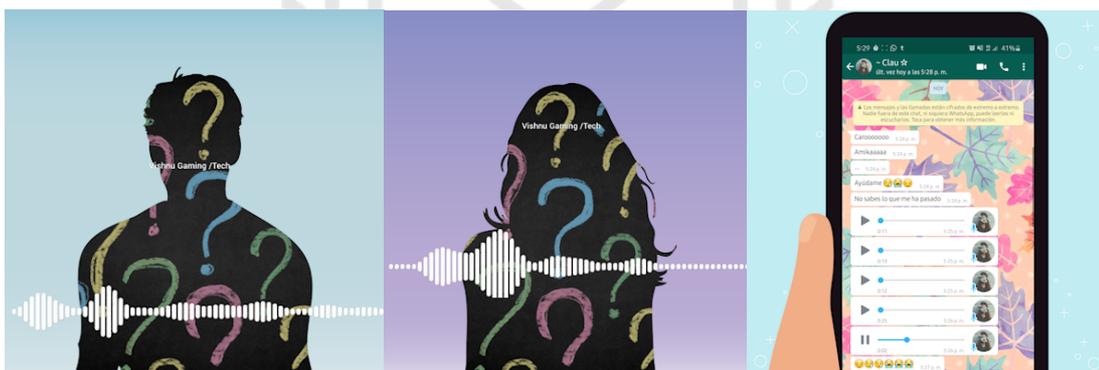
Motivación

Dinámica “Las voces de una historia”

Se planteó compartir tres audios para que los alumnos escuchen una historia de acoso contada desde el punto de vista de tres jóvenes que personifican a los tres actores del *ciberbullying*: agresor, víctima y testigo.

Figura 2.32

Pantallazos de los videos de la dinámica “Las voces de una historia”



Fuente: Elaboración propia

Luego de que los audios sean escuchados, se propuso plantear una serie de preguntas que sirvan de guía a las respuestas de los estudiantes:

- a. ¿A quiénes creen que acaban de escuchar?

- b. ¿quiénes son esos personajes?
- c. ¿qué es lo que ha pasado?

Asimismo, se pensó en compartir stickers de los tres actores del *ciberbullying* dentro del chat grupal de WhatsApp.

Figura 2.33

Stickers de los actores del ciberbullying



Fuente: Elaboración propia

Reflexión

Dinámica “Poniéndome en sus zapatos”

Para esta secuencia, se propuso pedir a los alumnos que describan, haciendo uso de emojis, *stickers* o GIFs, cómo creen que se siente cada uno de los personajes de los audios presentados en la dinámica anterior.

Opinión

Dinámica “Érase una vez...”

Se planteó proponer una pregunta a los estudiantes para que contesten sobre qué creen que pasaría si la situación de acoso escuchada en los audios se sigue repitiendo. Esto con el objetivo de que puedan darle un final a cada uno de los personajes de la historia.

Información

Para esta secuencia, se creyó conveniente compartir el video explicativo elaborado para que los estudiantes puedan conocer las consecuencias que tiene el *ciberbullying* en cada uno de sus actores. Igualmente, se planteó que este material sea enviado al chat grupal de WhatsApp y publicado en el grupo de Facebook.

Figura 2.34

Imagen de la pantalla del video “Consecuencias del ciberbullying”



Fuente: Elaboración propia.

Enlace: https://youtu.be/6gVbsY5_6zg

Aplicación

Juego “Completa la frase”

A modo de aplicación de lo aprendido, se propuso que los alumnos se dirijan al grupo de Facebook para que completen la frase que debe ser interpretada a partir de una serie de emojis que reemplazan a las palabras faltantes y que, además, fue mencionada en el video explicativo.

Figura 2.35

Recreación del juego “Completa la frase”



Fuente: Elaboración propia

Fin del taller

Agradecimientos y despedida por parte de la responsable de los talleres.

Observaciones

Contabilizar los “puntos diamantes” obtenidos por cada alumno en el tercer taller.

2.2.4.6.4 Cuarto taller

Tabla 2.8

Estructura del cuarto y último taller.

Taller N°4				
Tema	<i>¿Cómo actuar frente al <i>ciberbullying</i>?</i>			
Objetivo:	Al finalizar la sesión, los alumnos saben qué hacer si es que son víctimas o testigos de una situación de <i>ciberbullying</i> .			
Fase/Tiempo	Secuencia	Descripción	Materiales	Mensaje fuerza
Bienvenida	- Saludo inicial y reglas de convivencia.			
Apertura	Dinámica: “Adivina el número”	Se pide a los alumnos que ordenen las letras para formar el nombre de un número.	Imagen con letras desordenadas.	Si eres víctima o testigo de <i>ciberbullying</i> , pide ayuda.
Reflexión	Una <i>storie</i> en la red	Los alumnos ven un video en el que se ven cuatro <i>stories</i> de Instagram que cuentan la historia de Claudia.	Video con <i>stories</i> de Instagram.	
Opinión	¿Qué fue lo que no hizo Clau?	Se pregunta a los alumnos lo que hubieran hecho si es que enfrentaran una situación similar a la protagonista de la historia.	-	
Aplicación	Dinámica: ¿Qué debo hacer si...?	Se pedirá a los alumnos que contesten con emojis a los videos que simulan un videojuego.	Microvideos con preguntas estilo videojuego.	
Información	“Cómo actuar ante el <i>ciberbullying</i> ”	Se pide a los alumnos que vean el video en el que se les enseña cómo reportar un caso de <i>ciberbullying</i> .	Video: Cómo actuar ante el <i>ciberbullying</i> ”	
Fin del taller				

Nota: El tiempo considerado por cada taller es la de una hora pedagógica: alrededor de 40 minutos

Bienvenida

Saludo inicial y recordatorio de las reglas de convivencia.

Apertura

“Adivina el número”

Se planificó pedir a los alumnos que observen la imagen compartida en el chat para que traten de adivinar el número que se obtiene al ordenar las letras. Las respuestas podrían ser entregadas textualmente o digitando los números.

Figura 2.36

Imagen de la dinámica “Adivina el número”



Fuente: Elaboración propia

Reflexión

“Una historia en la red”

Para esta dinámica, se propuso compartir un video en el que muestran cuatro *stories* de Instagram que cuentan la historia de un personaje ficticio llamado Claudia, una adolescente que nunca reveló que sufrió de ciberbullying por parte de sus compañeros, y que terminó tomando una trágica decisión que la llevó a quitarse la vida.

Opinión

¿Qué fue lo que no hizo Claudia?

Se planeó dar continuación a la secuencia anterior y realizar un ejercicio de reflexión con los estudiantes al preguntarles sobre qué creen que le faltó hacer o no hizo

el personaje protagonista de las *stories*, Claudia. Asimismo, cuestionarlos sobre lo que harían ellos en el caso hipotético de encontrarse en una situación de acoso similar a la que fue contada.

Figura 2.37

Imagen de la pantalla del video “Una storie en la red”



Fuente: Elaboración propia.

Enlace: <https://youtu.be/ky8bfDnKfwQ>

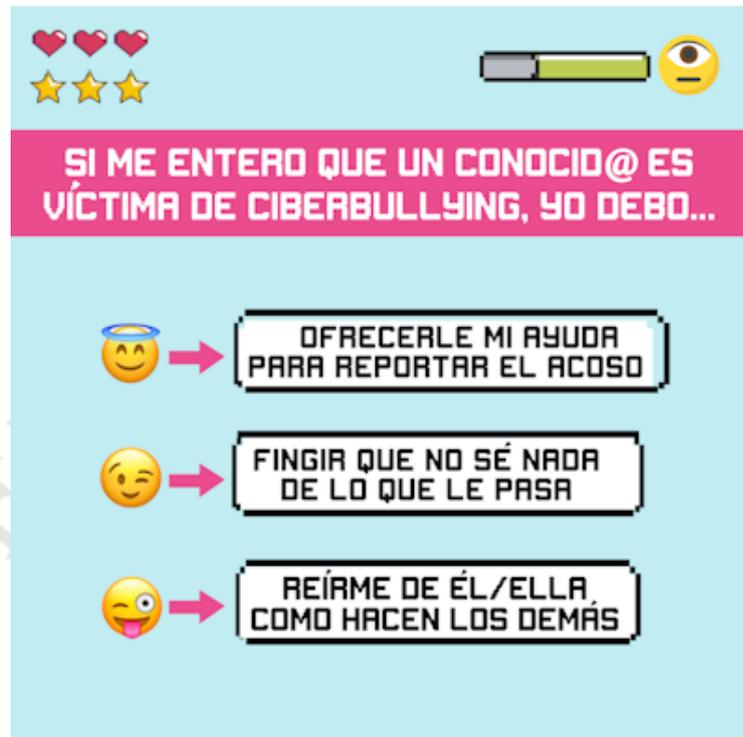
Aplicación

Dinámica: ¿Qué debo hacer si...?

Se planeó compartir dos videos cortos, que simulan un videojuego, en los que los personajes principales son la víctima y el testigo. Estas piezas audiovisuales incluyen preguntas relacionadas a lo que creen los alumnos que deben hacer de encontrarse en una situación de acoso. También, las alternativas a cada interrogante fueron propuestas para ser contestadas con emojis.

Figura 2.38

Imagen de la pantalla de la dinámica “¿Qué debo hacer si...?”



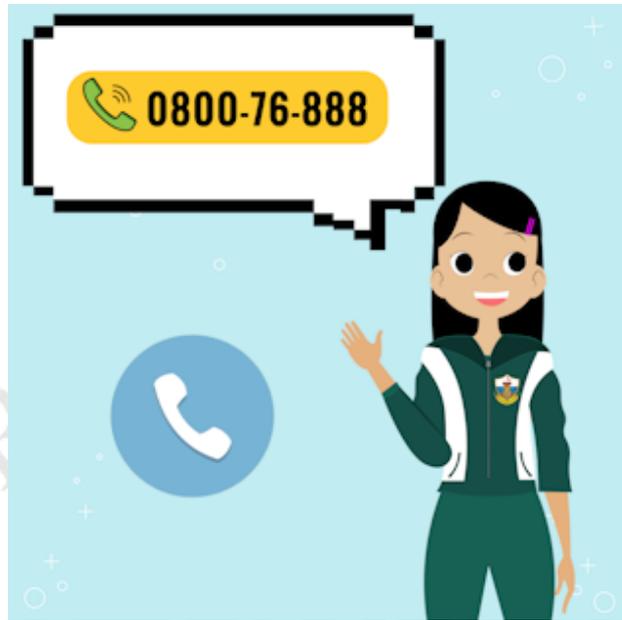
Fuente: Elaboración propia.

Información

Se planificó pedir a los alumnos que visualicen el video guía para que puedan conocer cuáles son los pasos que deben realizar para reportar un caso de acoso. En este material también se incluyó el número telefónico perteneciente a una central de ayuda, así como el contacto de WhatsApp del SíseVe por el que se pueden hacer las denuncias de los casos de ciberbullying. Asimismo, se planteó que video sea compartido en el chat grupal de WhatsApp y el grupo de Facebook.

Figura 2.39

Imagen de la pantalla del video “¿Cómo reportar un caso de ciberbullying?”



Fuente: Elaboración propia.

Enlace: <https://youtu.be/EWA7xybRb6M>

Fin del taller:

Agradecimientos y despedida por parte de la responsable de los talleres.

Observaciones:

Contabilizar los “puntos diamantes” obtenidos por cada alumno en el último taller.

3. SUSTENTACIÓN

3.1 Validaciones

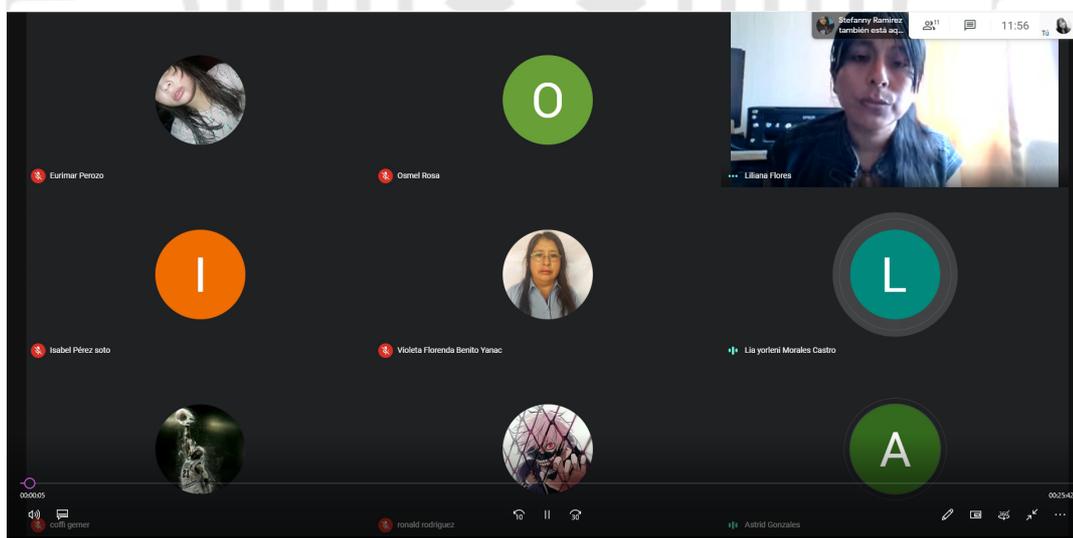
3.1.1 Validación con el público objetivo

El día viernes 30 de octubre de 2020, se realizó una reunión virtual por Google Meet con siete alumnos pertenecientes a las secciones “A” y “B” del 3° de secundaria. Esto con la finalidad de validar los talleres virtuales de “La buena conexión”.

A este encuentro también se sumaron las dos tutoras del grado, Lesly Gamarra y Violeta Benito, quienes se encargaron de mantener el orden entre los estudiantes durante la validación (ver Anexo 5).

Figura 3.1

Validación con los alumnos



Fuente: Google Meet

Los hallazgos obtenidos tras la reunión fueron los siguientes:

- a. Con respecto a la metodología de los talleres, todos los estudiantes coincidieron en calificar como “divertido” y “agradable” la forma en las que

se les estuvo enseñando sobre el *ciberbullying*. Además, mencionaron que les resultó muy diferente a cualquier otra clase que hayan tenido en el pasado, señalando que, tras las sesiones, les quedaba la sensación de haber participado de un “juego” más que de una clase de tutoría normal.

- b. En relación a lo anterior, los alumnos afirmaron que la competencia por la ganancia de los “puntos diamantes” les pareció interesante debido a que se sentían más animados a participar. Asimismo, consideraron como un acierto que todas las participaciones fueran reconocidas con puntaje que podían seguir acumulando sesión tras sesión.
- c. Con respecto a los materiales, los siete alumnos estuvieron de acuerdo con el diseño y el concepto de videojuego manejado. Al mismo tiempo, manifestaron no haberse sentido ofendidos o molestados por ninguno de los contenidos compartidos en las sesiones experimentadas. En el caso específico de los videos, consideraron como aciertos el uso de dibujos en lugar de imágenes reales y la creación de los personajes “Nico” y “Paolo”.
- d. Cuando se les preguntó si sentían que los materiales – y el contenido tratado en cada uno de estos – habían sido diseñados teniendo en cuenta la edad y características del público objetivo, los alumnos respondieron afirmativamente. Entre sus argumentos se encontraba el uso de imágenes llamativas y coloridas en las dinámicas, así como la creación de videos animados de corta duración.
- e. En cuanto a la cantidad de información recibida en los talleres, los siete alumnos coincidieron en que la estructura de las sesiones permitía que la asesoría fluyera sin problemas y que los minutos pasaran rápidamente. Sin embargo, tres alumnos comentaron que les gustaría que se respetara el horario establecido para la tutoría. Esto debido a que los días viernes, al término de cada sesión, ocupaban su tiempo haciendo algunas tareas pendientes, o realizaban labores domésticas que sus padres les encargaban.
- f. Cuando se les preguntó si consideraban que los materiales les pedían o no hacer algo, y si fuera el caso, qué era lo que les pedía, los alumnos mencionaron que la finalidad de cada contenido era que ellos no cometieran este tipo de maltrato entre pares y que, por lo contrario, contribuyan a su prevención del *ciberbullying* aumentando sus conocimientos sobre este problema social.

- g. Cuando se les preguntó si recomendarían que este proyecto se replicara con otros salones, o en otros colegios, la totalidad de alumnos brindaron una respuesta positiva. Entre las razones mencionadas se encontraron las siguientes: la importancia de que otros jóvenes conozcan acerca del tema tratado (*ciberbullying*) y la metodología manejada que convierte a los talleres en una actividad entretenida que los ayuda a despejarse de sus rutinas diarias por la pandemia.
- h. Por último, en cuanto a las sugerencias de mejora, tres alumnos recalcaron la importancia del tiempo de duración de los talleres y que estos no debían exceder la hora asignada por el colegio. Por otro lado, dos alumnos recomendaron que los videos debían ser compartidos también como audios, pues algunos de sus compañeros no contaban con memoria disponible en sus celulares, lo que impedía su acceso a este material.

3.1.2 Validación con docentes de la institución beneficiaria

El 22 de octubre de 2020, previo a la ejecución del primer taller, se realizó la presentación y validación de los materiales preparados con las tutoras y la auxiliar del 3° de secundaria: Lesly Gamarra, Violeta Benito y Nilda Montoya.

Principales comentarios:

- a. Las docentes coincidieron en que la propuesta les resultaba interesante y novedosa. Consideraron como un acierto el manejo de los talleres con dinámicas y juegos, ya que es una manera sencilla de mantener la atención de los alumnos en la tutoría.
- b. En cuanto a los materiales, lo que más resaltaron fue el uso de los personajes “Nico” y “Paolo”, encontrando muy agradable que usaran el uniforme del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe”. Además, mencionaron que ese detalle sería de gran aceptación entre los alumnos, ya que recibirían los mensajes por parte de figuras que representaban a sus “iguales” o “pares”, lo cual facilitaría la aprehensión de los temas tratados en los talleres.

Acuerdos tras la reunión

- Los talleres se llevarían a cabo todos los días viernes a las 10:30 a.m. en reemplazo a las sesiones de tutoría realizadas por cada tutora.
- Las tutoras a cargo de las secciones, Lesly Gamarra y Violeta Benito, estarían presentes durante los talleres para supervisar el buen comportamiento de los participantes y apoyar con el registro de la asistencia.
- Se debía reemplazar la aplicación Facebook por Google Classroom como plataforma de soporte para WhatsApp.

3.1.3 Validación de las instituciones asociadas

El 02 de octubre de 2020 se realizó la presentación oficial del proyecto “La buena conexión” a las representantes de las instituciones asociadas: Edith Roxana Cano, directora del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe del Callao”, y Ana María Watson Peña, presidenta del Grupo de Iniciativa Nacional por los Derechos del Niño (GIN). En esta reunión, realizada vía Zoom, ambas representantes pudieron escuchar la propuesta y observar algunos de los materiales de los talleres.

Principales comentarios:

- a. Ambas autoridades definieron a la propuesta como innovadora, siendo el concepto de videojuego lo que más resaltaron, pues creían que esa novedad sería de gran gusto por parte de los alumnos de 3º de secundaria.
- b. Con respecto a las sugerencias, al saber que el último taller abordaría el tema del reporte de los casos por medio de la plataforma SíseVe, ambas representantes recomendaron que, aparte de la denuncia por la página web, también se dieran a conocer otras entidades de ayuda como centrales telefónicas o aplicaciones. Por ello, en el video del taller cuatro, se agregó también el teléfono de ayuda y el número de WhatsApp que ofrece SíseVe, Aun así, no se descartó incluir nuevo material como flyers que podrían mencionar a otras las instituciones encargadas de los casos de acoso escolar, acoso cibernético, o algún otro tipo de maltrato.

3.2 Ejecución de los talleres

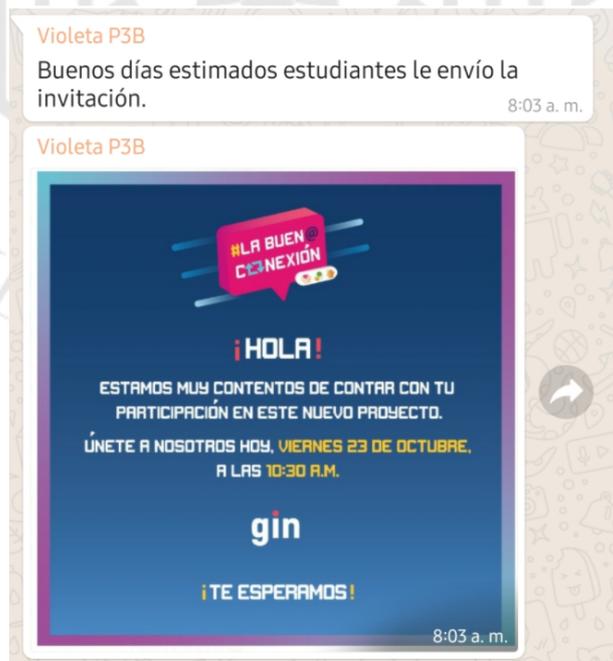
Como se mencionó anteriormente, los talleres de “La buena conexión” se realizaron los días viernes, a las 10:30 a.m., a lo largo de cuatro semanas. Además, en cada una de las sesiones se contó con la presencia y apoyo de las tutoras, quienes se encargaron de mantener el orden dentro del chat; y la auxiliar, quien realizó el registro de la asistencia de los alumnos.

3.2.1 Primer taller

El 23 de octubre de 2020 se realizó la primera sesión del proyecto. Tal como se había programado, el video de intriga fue compartido una semana antes con la intención de generar expectativa entre los estudiantes. Asimismo, las tutoras creyeron conveniente que, unas horas antes al inicio del primer taller, se compartiera la invitación preparada para la ocasión. Así que a las 8 a.m. de ese día, la imagen fue enviada por cada una de las profesoras.

Figura 3.2

Invitación enviada al chat de WhatsApp



Fuente: WhatsApp

Llegada la hora prevista para dar inicio a la sesión, se esperó a que las profesoras hicieran una breve presentación de la responsable de los talleres, quien luego de un saludo inicial a los alumnos, dio inicio a las dinámicas planteadas para la asesoría de ese día.

Figura 3.3

Mensaje de saludo en el chat del salón



Fuente: WhatsApp.

Los talleres no empezaron a la misma hora en ambas secciones, pese a que este era el consenso llegado con las tutoras. La sección “B” empezó puntualmente, mientras que la sección “A”, alrededor de veinte minutos pasados la hora pactada.

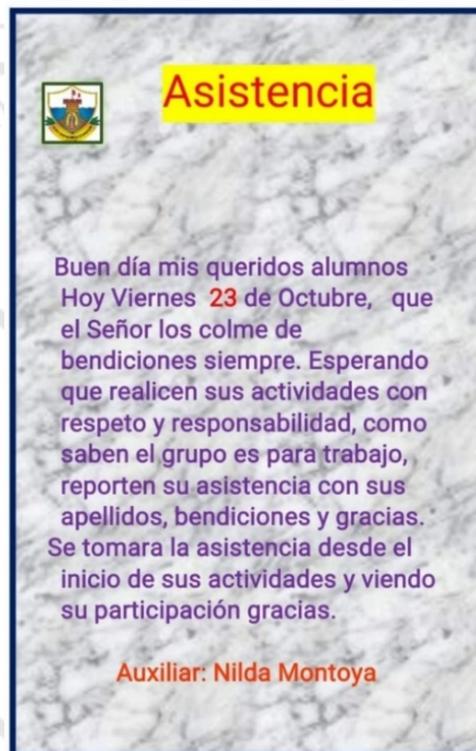
En relación al registro de la asistencia de los alumnos, se decidió mantener el sistema que estuvieron manejando los docentes desde los meses anteriores. Este consistió en el envío de una imagen por el chat de WhatsApp que anunciaba el inicio de las clases de ese día.

En respuesta, los alumnos debían escribir sus nombres y apellidos completos junto a la palabra “presente” para que su presencia pueda ser considerada en la lista. Esta tarea estuvo a cargo de la auxiliar del aula, Nilda Montoya, quien minutos después de cada tutoría compartió el reporte dentro del chat grupal.

El reporte elaborado por la docente auxiliar fue de mucha ayuda, ya que facilitó el registro propio de la asistencia y participación de los estudiantes realizado por la responsable de este proyecto. De manera similar, el reporte de los “puntos diamantes” ganados por cada alumno fue compartido en el chat grupal al término de la sesión del día.

Figura 3.4

Toma de asistencia por WhatsApp



Fuente: WhatsApp.

Figura 3.5

Ejemplo de registro semanal de puntos ganados

#LABUENACONEXIÓN - PRIMER TALLER - SECCIÓN "B"									
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTE							TOTAL
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	
	sí	30	70	30	30	30	50	100	340
	sí	30	30	30	30	30	50	100	300
	sí	30	30	30	30	30	0	0	150
	sí	70	30	30	30	30	50	100	340
	sí	30	30	30	30	70	50	100	340
	sí	50	30	30	100	30	50	100	390
	sí	30	30	30	30	30	50	100	300
	sí	30	100	100	30	100	0	100	460
	sí	30	30	30	30	50	50	100	320
	sí	30	30	70	70	30	50	100	380
	sí	30	30	30	30	30	0	0	150
	sí	30	30	30	30	30	0	0	150
	sí	100	50	50	50	30	50	100	430
	sí							100	100
	sí	30	30	30	30	30	50	100	300
	sí	30	30	30	30	30	50	100	300
PARTICIPANTES	16							13	
Dinámica 1 (D1)	Participación en la pregunta ¿Qué crees que es #LaBuenaConexión?								
Dinámica 2 (D2)	Participación en el meme ¿Cómo te sientes el día de hoy? (meme de gatitos)								
Dinámica 3 (D3)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 1 de emojis								
Dinámica 4 (D4)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 2 de emojis								
Dinámica 5 (D5)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 3 de emojis								
Dinámica 6 (D6)	Dinámica de las notitas para escribir opiniones sobre el cyberbullying. Todos los que mandaron sus notitas ganaron 50 puntos								
Dinámica 7 (D7)	Actividad de evaluación denominada "Lo que hemos aprendido". Todos los que mandaron sus respuestas ganaron 100 puntos.								

Fuente: Excel.

Luego de la asistencia, y con la intención brindar más pistas para que los estudiantes se dieran una idea del tema del proyecto, se les preguntó qué creían que era “La buena conexión”. Se les compartió, nuevamente, el video de intriga y se les pidió ver el logo para que se dieran una idea. Algunos de ellos acertaron con el tema, otros solo lo relacionaron a los peligros que hay en Internet. Se aprovechó este momento para recompensar la participación con los GIFs de los “puntos diamantes”, lo que dio paso a la explicación sobre lo que significaban y cómo podían conseguir mucho más de estos.

Figura 3.6

Foto de pantalla del chat del primer taller



Fuente: WhatsApp.

Tras esas primeras interacciones, se continuó con las dinámicas programadas para el primer taller. Los alumnos, que poco a poco se fueron familiarizando con la metodología, cooperaron para el correcto desenvolvimiento de la asesoría. No se reportó ningún percance o inconveniente relacionado a mal comportamiento.

Por último, luego que fue compartido el video correspondiente al primer taller, se aplicó a los alumnos una pequeña evaluación referente a los contenidos tratados en la asesoría. Se trataba de una serie de afirmaciones que debían ser contestadas marcando “verdadero” o “falso” según corresponda. Se les mencionó a los alumnos que ganarían cien “puntos diamantes” si realizaban esta actividad que debía ser entregada a través del chat grupal.

Figura 3.7

Actividad de evaluación del primer taller

LO QUE HEMOS APRENDIDO

COLOCA UNA "X" SEGÚN CORRESPONDA:

	VERDADERO	FALSO
▶ EL CIBERBULLYING ES UNA FORMA DE VIOLENCIA.	[]	[]
▶ EL CIBERBULLYING CAUSA DAÑO A LAS PERSONAS.	[]	[]
▶ EL CIBERBULLYING SUCEDE SOLAMENTE EN LAS REDES SOCIALES.	[]	[]
▶ EL CIBERBULLYING ES UNA FORMA DE BROMEAR CON MIS AMIG@S.	[]	[]

Fuente: Elaboración propia.

Principales observaciones tras el primer taller

- El primer taller tomó más tiempo de lo previsto. Pese a que fue planteado para que tuviera una duración de 40 minutos (hora académica), se tuvo que extender el horario debido a que antes de las dinámicas diseñadas para el taller, se tomaron algunos minutos para cuestionar a los alumnos sobre lo que creían que era “La buena conexión” como parte de la introducción del proyecto y en respuesta al video de intriga que les fue compartido una semana antes.
- La asesoría se realizó de manera simultánea en ambos chats de WhatsApp, secciones “A” y “B” del 3º de secundaria. Esto resultó difícil, ya que requería bastante rapidez y atención por parte de la responsable para continuar con las dinámicas a la vez que respondía con “puntos diamantes” a los alumnos tras su participación.
- Tener los números de teléfono registrados con el nombre de los alumnos fue un detalle importante. Esto facilitó el empleo de una comunicación mucho más cercana, evitar confusiones en los casos en los que el nickname corresponda al padre de alguno de ellos, y para que la contabilización de los “puntos diamantes” ganados se hiciera con mayor rapidez.

- d. El uso de GIFs para la entrega de los “puntos diamantes” tomó tiempo considerable. Por ello, se tomó la decisión de cambiar al formato de stickers a partir del segundo taller.

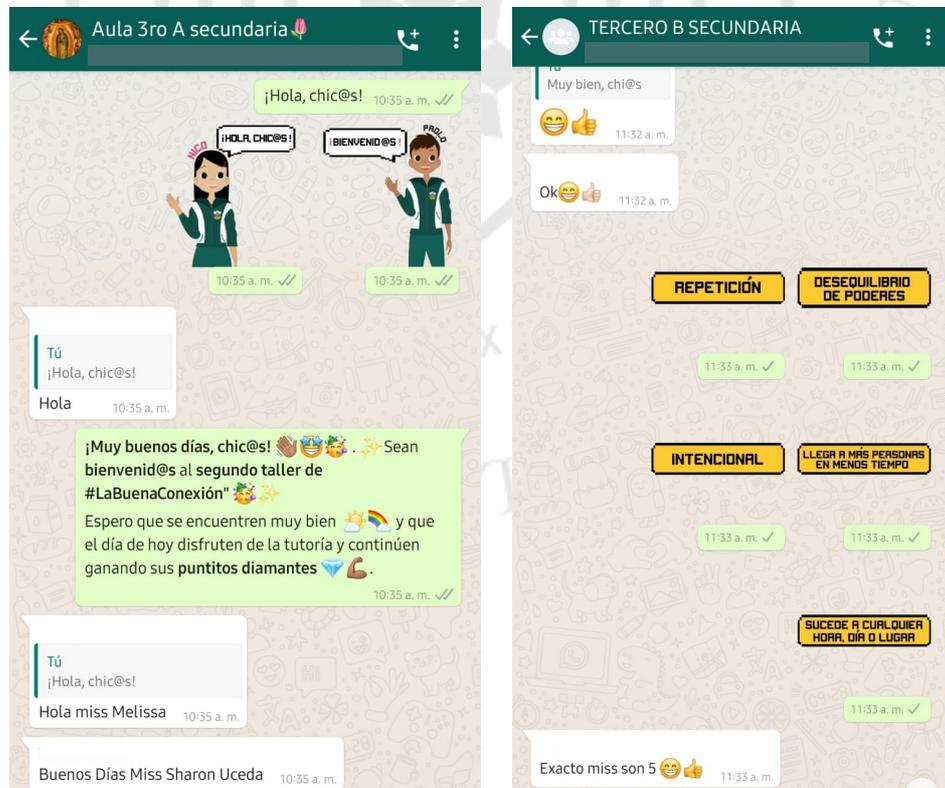
3.2.2 Segundo taller

El segundo taller se realizó el viernes 30 de octubre de 2020. El tema tratado en esta sesión fueron las características del ciberbullying.

Teniendo en cuenta las observaciones realizadas tras el primer taller, se preparó material adicional para facilitar la ejecución de las asesorías. Por ejemplo, el uso de stickers, no solo para otorgar mayor variedad y brindar mayor dinamismo a la comunicación, sino para generar una mejor familiaridad entre los participantes y los personajes creados “Nico” y “Paolo”.

Figura 3.8

Ejemplo del empleo de stickers

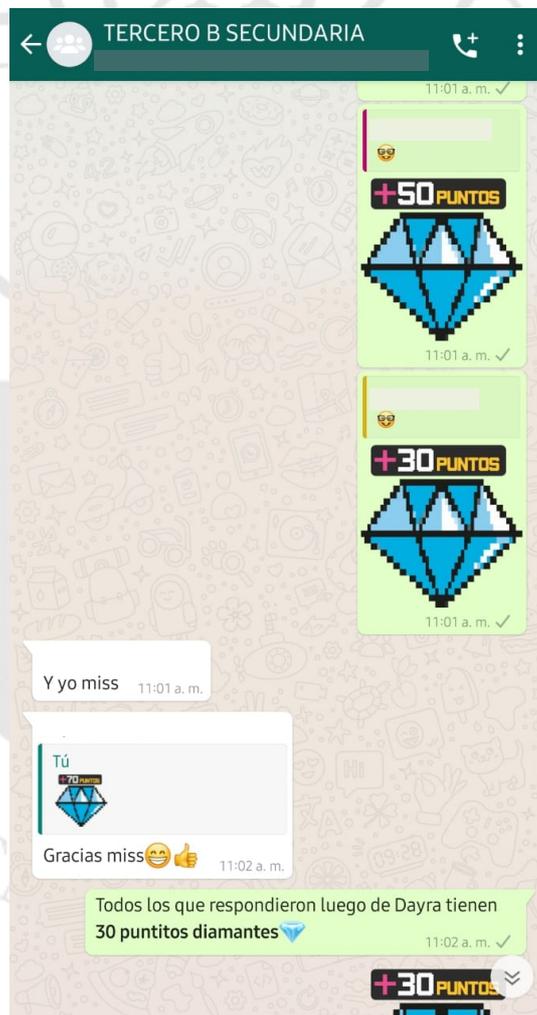


Fuente: WhatsApp

Este recurso también fue empleado para la entrega de los “puntos diamantes” como respuesta a la participación de los alumnos. En comparación con la opción planteada inicialmente, en la que usaban GIFs, los stickers fueron mucho más fáciles y rápidos de compartir. De esta manera, se logró responder oportunamente a los estudiantes que participaban de las dinámicas o preguntas de reflexión.

Figura 3.9

Uso de stickers para otorgar puntos



Fuente: WhatsApp.

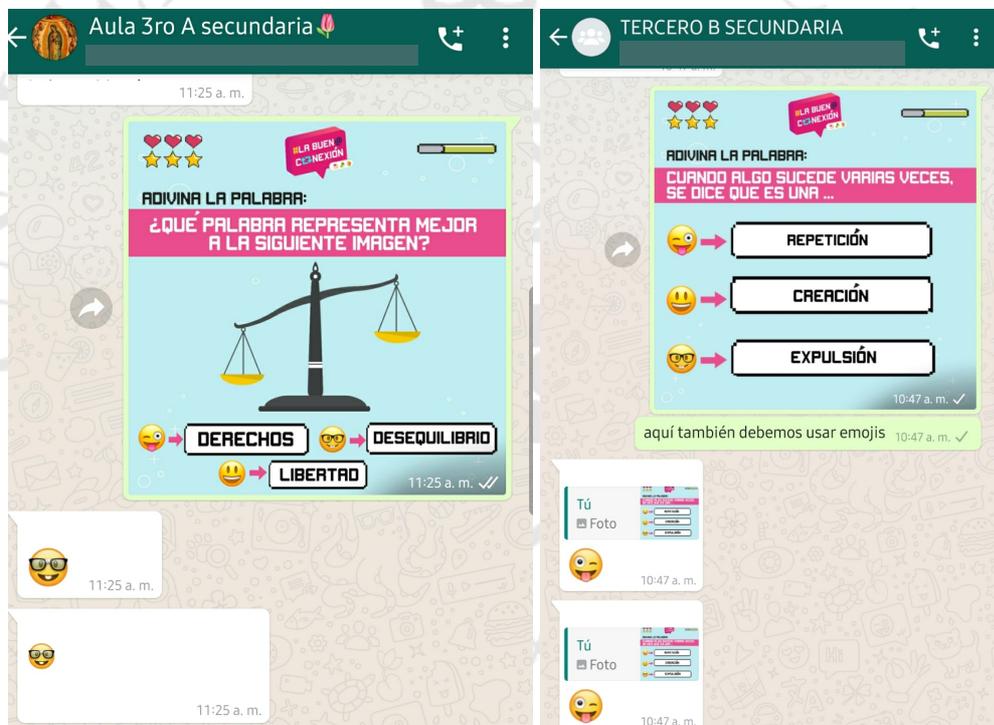
En comparación con la sesión anterior, esta se inició de manera casi simultánea – con pocos minutos de diferencia – en las dos secciones de 3° de secundaria. Asimismo, se mantuvo el sistema del registro de asistencia usado por la institución a cargo de la

auxiliar, Nilda Montoya. A partir de ello, se observa que hubo un total de 28 estudiantes conectados: 15 y 13 de las secciones “A” y “B”, respectivamente.

La estructura del taller pudo completarse en su totalidad por la plataforma WhatsApp. Los alumnos participaron activamente de las dinámicas de apertura y la utilizada para introducir el tema de la sesión. Por otro lado, a pesar de las dudas que se tenían acerca del éxito de la secuencia denominada “Adivina la palabra”, los estudiantes pudieron responder rápidamente sin que se presentara algún problema de comprensión.

Figura 3.10

Respuestas a la dinámica “Adivina la palabra” del segundo taller

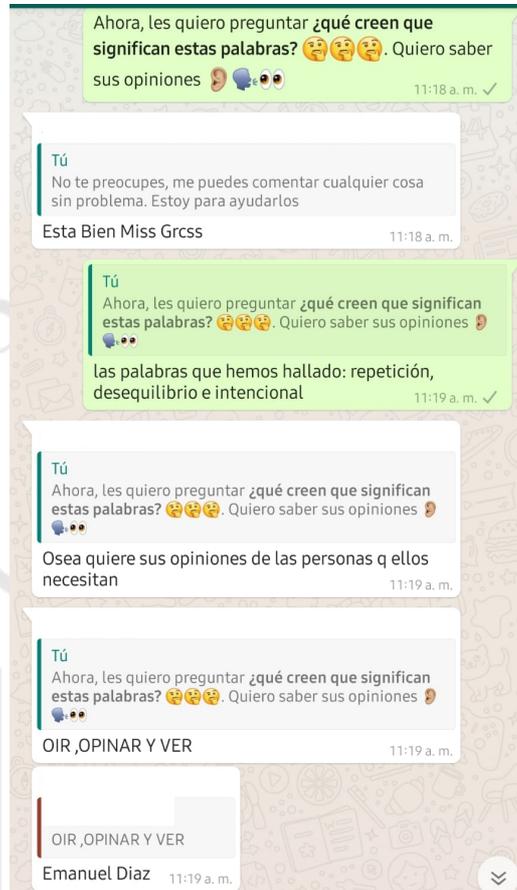


Fuente: WhatsApp

La secuencia siguiente (“¿Qué significan esas palabras?”) requería que los estudiantes brindaran sus opiniones acerca del significado de los términos que hallaron respondiendo con emojis. Al hacerse la pregunta, los alumnos se confundieron con respecto a lo que les pedía la pregunta y, en lugar de relacionar los términos con el tema del taller, respondieron haciendo una descripción de los emojis usados en la dinámica anterior. Posteriormente, fue necesario explicarles que las palabras encontradas eran tres de las cinco características del *ciberbullying*.

Figura 3.11

Reacciones a la secuencia “¿Qué significan esas palabras?”



Fuente: WhatsApp

A continuación, se compartió el video realizado para el taller. A través de este material, los alumnos pudieron descubrir las dos últimas características del *ciberbullying*.

Con respecto a esta secuencia, en la sección de “A” se reportó el caso de alumnos que tuvieron dificultades para ver el video debido a la poca memoria que tenían en sus celulares. Ante ello, y gracias a la constante supervisión de la tutora del aula, se pudo compartir este material en formato de audio para que los estudiantes lo escucharan. De esta manera, los participantes lograron ser informados sobre las cinco características correspondientes al tema del día.

Por último, a modo de evaluación de lo aprendido, se aplicó una pequeña actividad referente a los contenidos tratados en el taller. En esta oportunidad, consistió de un

pupiletras que requería hallar las palabras que describían a las cinco características del *ciberbullying*. Al realizar este trabajo, los alumnos ganaban cien “puntos diamantes” que se sumarían a lo acumulado con sus participaciones del día.

Figura 3.12

Actividad de evaluación del segundo taller



Fuente: Elaboración propia.

Principales observaciones tras el segundo taller:

- Tal como se había previsto, el uso de *stickers* como reemplazo de los GIFs para entregar los puntos por participación, resultó ser una mejor opción, ya que permitió una mayor rapidez en la respuesta a las intervenciones de los estudiantes.
- Pese a los esfuerzos por cumplir con el tiempo brindado para la asesoría, al igual que el primer taller, esta asesoría tomó algunos minutos más, alcanzando un tiempo aproximado de 70 minutos. Como respuesta a este hecho, se estableció unir algunas secuencias de los próximos talleres para tratar de reducir el tiempo empleado en las tutorías.
- Este taller dejó en evidencia el problema de algunos alumnos para poder visualizar los videos. Ante ello, se tendrá preparado el formato de audio de este material, así como pantallazos de las partes más importantes de este, para

que sean compartidos y así garantizar que todos los participantes puedan acceder a este contenido relevante.

3.2.3 Tercer taller

El 06 de noviembre de 2020 se realizó la tercera sesión del proyecto. A diferencia de los talleres anteriores, la estructura de esta tutoría incluía más secuencias relacionadas a ejercicios de reflexión tal como lo sugería el tema: consecuencias del *ciberbullying*.

Al igual que la sesión anterior, el tiempo de inicio se dio de manera casi simultánea en las secciones “A” y “B” y, luego del saludo inicial correspondiente, los alumnos participaron de la primera dinámica. En cuanto a la cantidad de alumnos asistentes al tercer taller del proyecto, se registró a un total de 31 estudiantes conectados: 15 y 16 de las secciones “A” y “B”, respectivamente.

La dinámica de apertura de este taller fue cambiada del planteamiento inicial. Esta decisión tomó en cuenta la importancia que los estudiantes le brindaban al cumplimiento del horario de tutoría. Ante ello, se prefirió plantear un juego rápido que pusiera a prueba la destreza visual de los participantes.

Figura 3.13

Juego de apertura “La figura infiltrada”

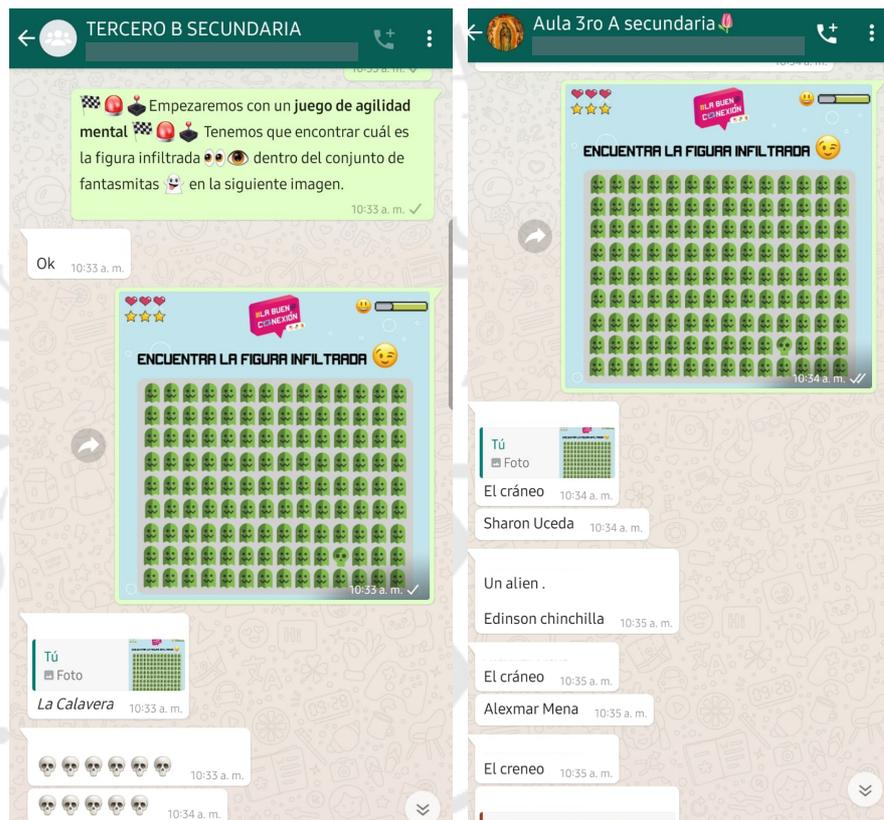


Fuente: Elaboración propia.

Tal como se supuso, este nuevo planteamiento de juego obtuvo respuestas inmediatas. De esta manera, se cumplió con el objetivo de minimizar el tiempo empleado en la introducción del taller.

Figura 3.14

Reacciones a la dinámica de apertura

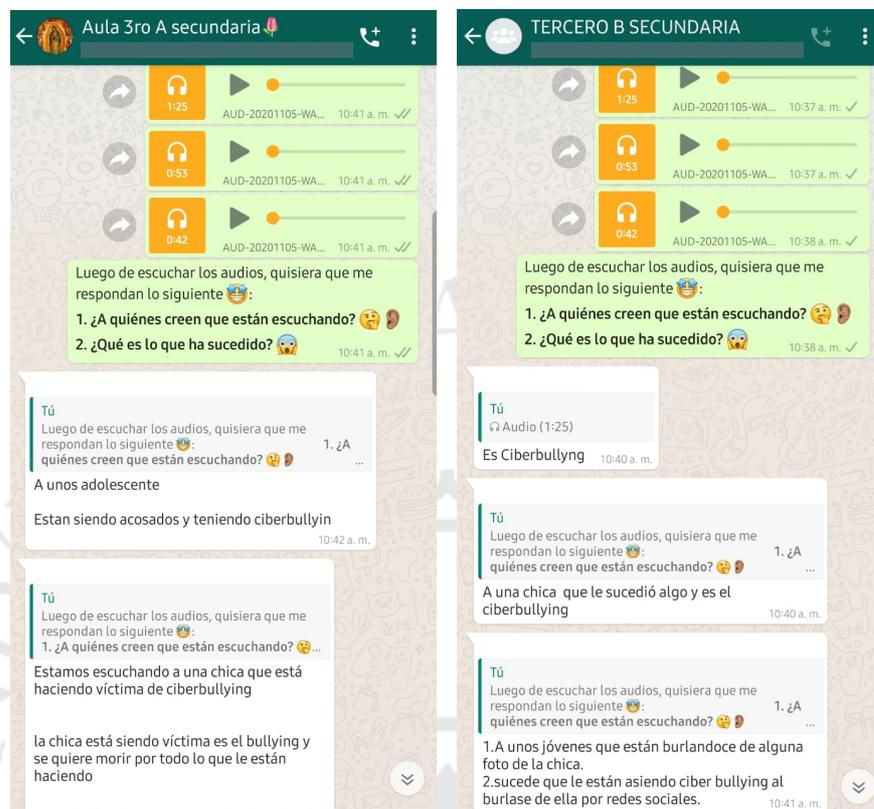


Fuente: WhatsApp.

Tras la primera dinámica, se procedió a compartir los tres audios preparados para la secuencia denominada “Las voces de una historia”. A través de estos materiales, los alumnos pudieron escuchar el relato de un caso de ciberbullying contado desde la perspectiva cada uno de los actores: el acosador, la víctima y el testigo.

Figura 3.15

Respuestas a “Las voces de una historia”



Fuente: WhatsApp.

Pese a algunas dudas que se tenían sobre el éxito y pleno entendimiento de los audios por parte de los alumnos, este sí logró su objetivo, pues los estudiantes pudieron comprenderlos y describir correctamente la situación de acoso presentada en estos materiales.

Por otro lado, para la revelación de los personajes de la historia relatada en los audios se utilizaron *stickers* para hacer mucha más gráfica esta explicación.

Figura 3.16

Uso de stickers de los actores del ciberbullying



Fuente: WhatsApp.

Siguiendo con la estructura del tercer taller, se desarrolló la secuencia “Poniéndome en sus zapatos”, que consistió en la descripción de las emociones de cada uno de los actores del acoso. Para ello, se compartió una imagen denominada “Termómetro de emociones” para que ayudara a guiar la reflexión de los alumnos sobre los sentimientos que tenían la víctima, el testigo y el acosador.

Figura 3.17

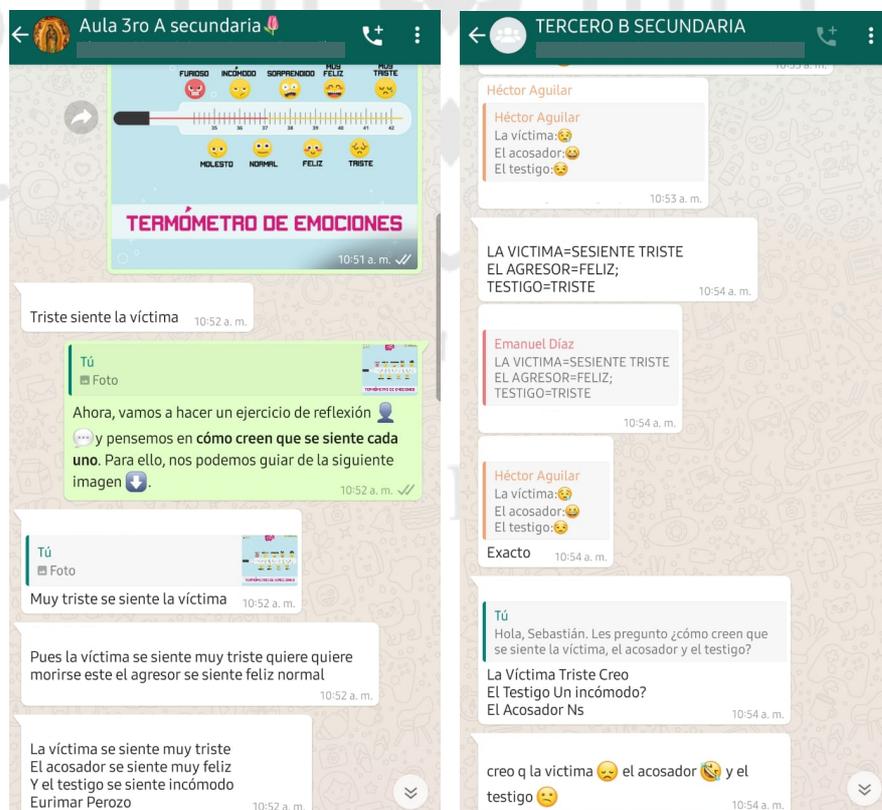
Imagen “Termómetro de emociones”



Fuente: Elaboración propia.

Figura 3.18

Reacciones al “Termómetro de emociones”

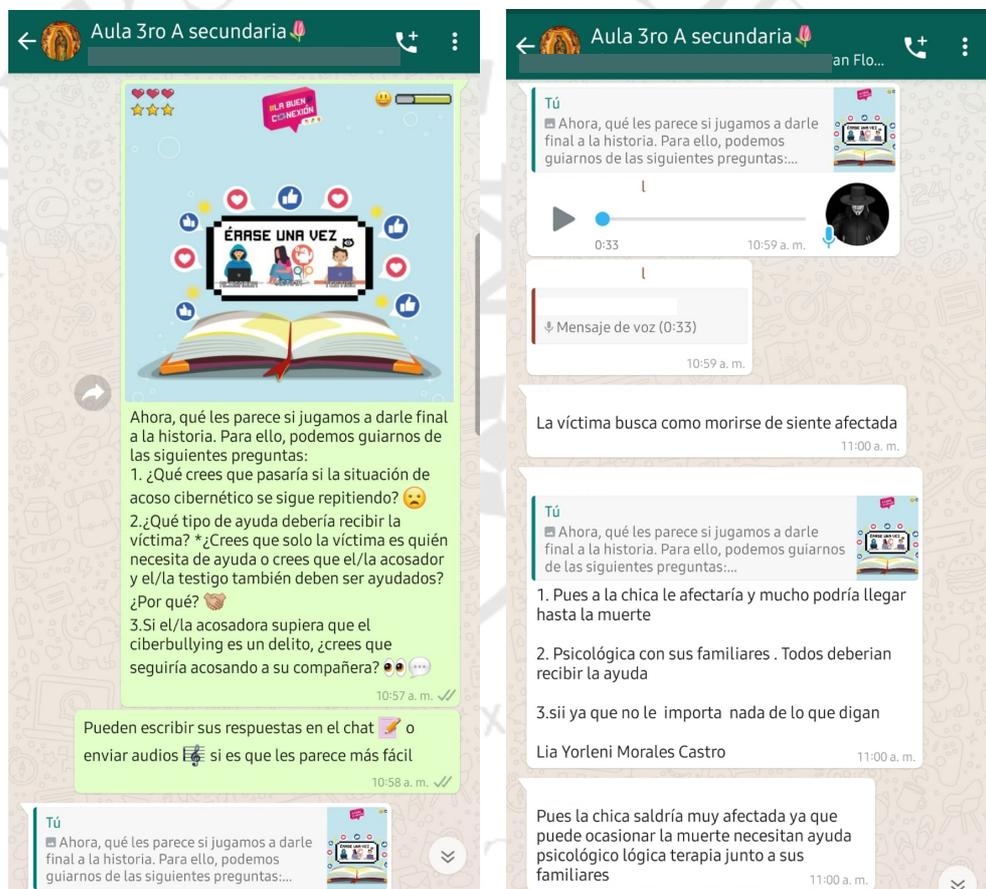


Fuente: WhatsApp.

Tras la identificación de las emociones de los actores por parte de los participantes, se desarrolló la secuencia de opinión denominada “Érase una vez”, en la que los alumnos debían dar continuidad a la historia contada en los audios. Para facilitar el ejercicio, se plantearon algunas preguntas que sirvieron de guía para las respuestas de los estudiantes, quienes podían escoger entre escribir sus opiniones o mandar audios con sus comentarios.

Figura 3.19

Reacciones a la secuencia “Érase una vez”



Fuente: WhatsApp.

Una vez finalizada la secuencia, se invitó a los alumnos a que vean el video preparado para el taller. De manera simultánea, se compartió el mismo material en formato audio para aquellos estudiantes que presentaron problemas para visualizar la primera opción.

Antes de acabar con la presentación de los contenidos de la tercera sesión, se compartieron dos imágenes extraídas del video, que mostraban el mensaje fuerza del tema tratado. Esta acción tuvo como finalidad reforzar las reflexiones acerca de la necesidad de ayuda que tienen todos los involucrados en una situación de violencia como el *ciberbullying*.

Figura 3.20

Mensaje fuerza del tercer taller



Fuente: WhatsApp.

Por último, al igual que en los talleres anteriores, se tomó una pequeña evaluación a los alumnos. Esta consistió en contestar con “verdadero” o “falso” una serie de cuatro afirmaciones. Se les mencionó a los alumnos que esta actividad representaba la ganancia de cien “puntos diamantes” y que debía ser entregado a través del chat grupal.

Figura 3.21

Actividad de evaluación del tercer taller

The image shows a WhatsApp message with a pink header that reads "LO QUE HEMOS APRENDIDO" (What we have learned) flanked by a smiley face and a glasses emoji. Below the header, the instruction says "COLOCA UNA 'X' SEGÚN CORRESPONDA:" (Place an 'X' according to what corresponds:). There are two columns of checkboxes labeled "VERDADERO" (True) and "FALSO" (False). Four statements are listed, each with a yellow arrow icon on the left and two empty checkboxes on the right.

	VERDADERO	FALSO
▶ EL CIBERBULLYING PUEDE OCASIONAR QUE EL ACOSADORA SE CONVIERTA EN ALGUIEN A QUIEN NO LE IMPORTA EL SUFRIMIENTO DE LOS DEMAS.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▶ EL CIBERBULLYING NO AFECTA LA CONFIANZA NI EL AUTOESTIMA DE LA VÍCTIMA DEL ACOSO.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▶ GENERALMENTE, LOS TESTIGOS DE CIBERBULLYING NO SIENTEN NINGUNA CULPA POR VER EL ACOSO Y NO HACER NADA.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▶ LA CONSECUENCIA MÁS GRAVE DEL CIBERBULLYING PUEDE SER EL SUICIDIO.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fuente: WhatsApp.

Principales observaciones tras el tercer taller:

- Luego de los ajustes realizados para agilizar la ejecución de los talleres, la tercera sesión consiguió terminar dentro del tiempo acordado (60 minutos) con las profesoras y la directora de la institución.
- No se reportaron incidentes o problemas relacionados al comportamiento de los alumnos.

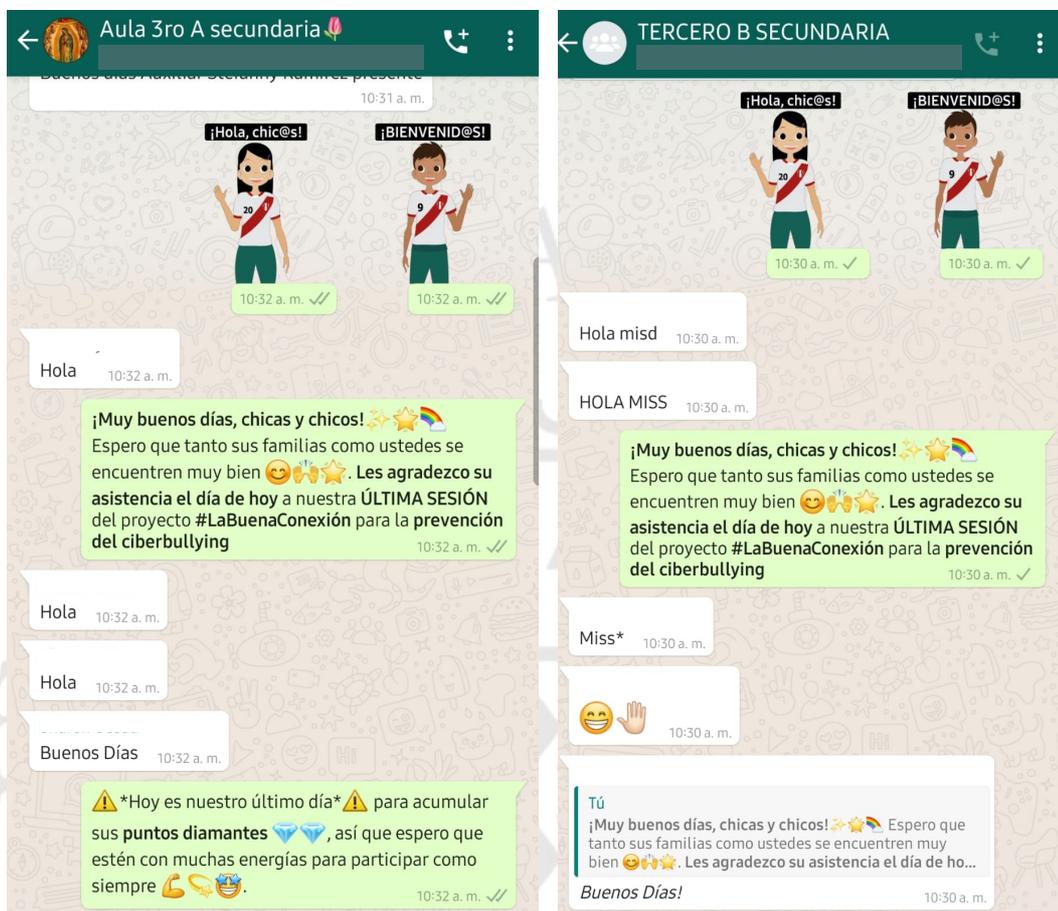
3.2.4 Cuarto taller

El 13 de noviembre de 2020 se realizó la última sesión del proyecto. El tema tratado en esta ocasión fue cómo actuar frente a una situación de *ciberbullying*.

La tutoría empezó puntualmente en ambas secciones del 3° de secundaria. Se utilizaron *stickers* de los personajes “Nico” y “Paolo” para realizar el saludo de inicio. En esta ocasión, los personajes vestían la camiseta del equipo peruano de fútbol, ya que ese día la selección nacional se disputaba un partido contra Chile.

Figura 3.22

Saludo inicial del cuarto taller



Fuente: WhatsApp.

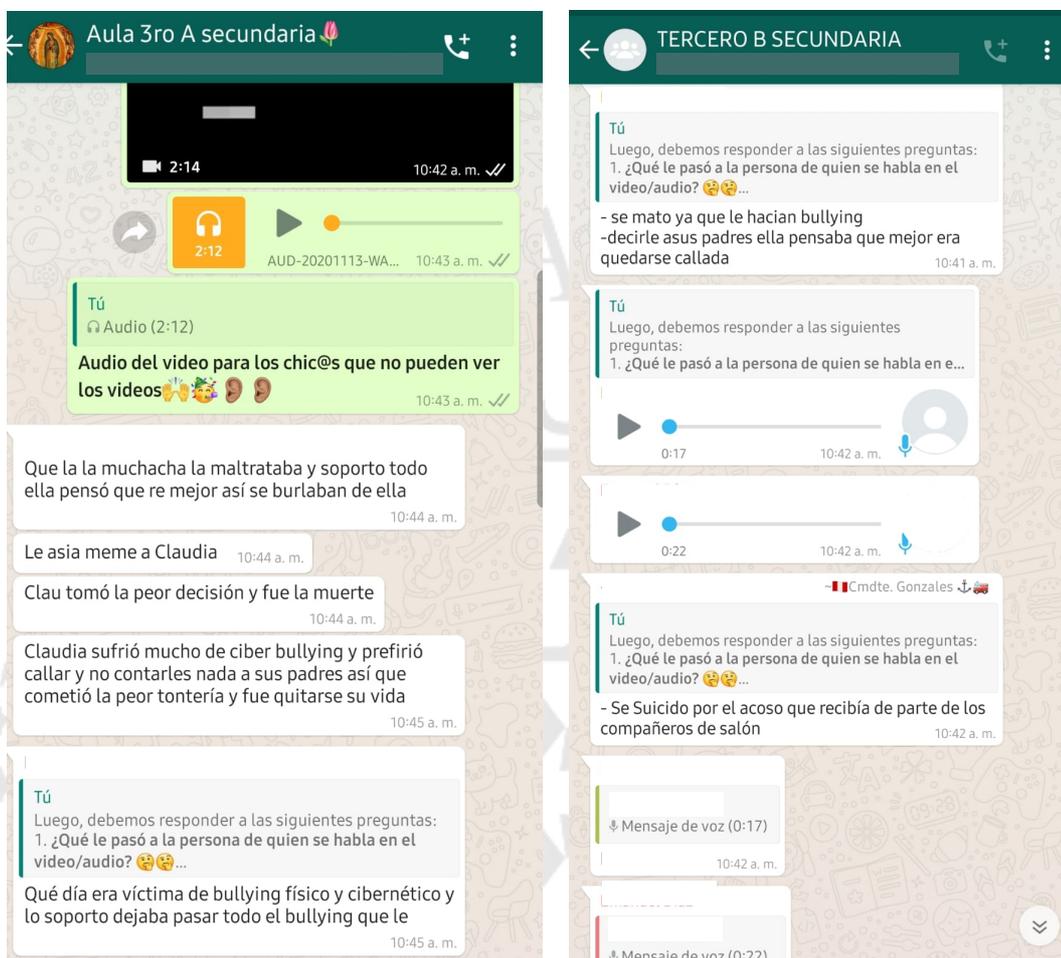
Luego, al igual que en las asesorías anteriores, los alumnos participaron del juego de introducción denominado “Adivina el número”. El taller dio continuidad con la secuencia de reflexión denominada “Una *story* en la red”, donde se compartió un video en el que se veían *stories* de Instagram que narraban la historia de una adolescente víctima de *ciberbullying*. Este material, por tratarse de un video, tuvo su contraparte en formato audio para aquellos que no pudieran visualizar el corto video por alguna razón.

Tras haber escuchado el relato, los alumnos recibieron una serie de preguntas relacionadas a la secuencia anterior:

- ¿Qué fue lo que le sucedió a la persona de quien se habla en el video/audio?
- ¿Qué es lo que le faltó hacer para no terminar como lo hizo?

Figura 3.23

Reacciones a “Una story en la red”

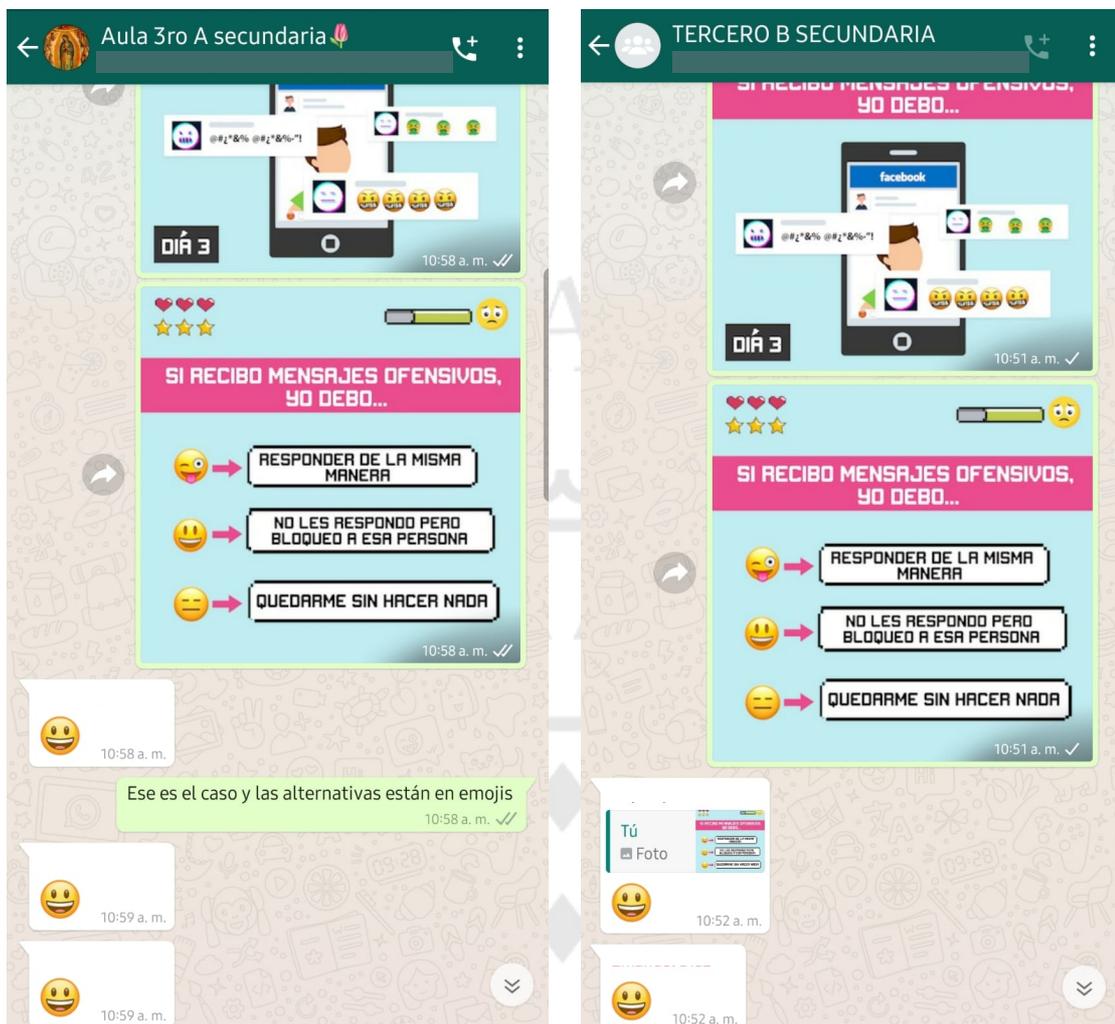


Fuente: WhatsApp.

Tras las secuencias de reflexión y opinión, el taller continuó con la dinámica llamada “¿Qué debo hacer si...?”. Aunque en el planteamiento inicial, el material preparado para este momento eran dos videos, se tomó la decisión de cambiar el formato y utilizar imágenes en su lugar por dos razones: agilizar el tiempo de duración de la secuencia y garantizar la accesibilidad total de los alumnos al material didáctico.

Figura 3.24

Respuestas a “¿Qué debo hacer si...?”



Fuente: WhatsApp.

De esta manera, la dinámica fue trabajada de manera más sencilla y rápida. Este ahorro de tiempo resultó favorable para que se presentaran todas las situaciones de acoso que estaban planeadas. En cada uno de estos casos, los alumnos respondieron simulando ser una víctima o testigo de *ciberbullying*.

Tras este ejercicio, el mensaje fuerza del tema tratado fue compartido a los alumnos.

Figura 3.25

Mensaje fuerza del cuarto taller



Fuente: WhatsApp.

La última secuencia fue de carácter informativo y se utilizó un corto video de contenido procedimental. A través de este material, los alumnos podían aprender sobre los pasos para reportar un caso de *ciberbullying* a través de la plataforma “SiseVe”. El formato audio de esta información también fue enviado a los chats de las secciones del 3° de secundaria.

Como se mencionó anteriormente, algunos alumnos tuvieron dificultades para ver los videos. Por eso, para esta sesión, se elaboró un *flyer* que resumía el contenido que tenía el material audiovisual; al que se le agregó información relevante sobre otras instituciones que brindaban ayuda frente a casos de violencia dentro del entorno digital.

Figura 3.26

Flyer con los pasos para reportar un caso de acoso escolar

PASOS PARA REPORTAR UN CASO DE CIBERBULLYING:

¿SABES CÓMO REPORTAR UN CASO DE CIBERBULLYING?

SIGUE LOS SIGUIENTES PASOS PARA HACER UN REPORTE EN LA PLATAFORMA

PASO 1
INGRESA A LA PÁGINA WEB
WWW.SISEVE.PE

PASO 2
REGÍSTRATE CON TU DNI Y LLENA UN FORMULARIO PARA OBTENER UNA CONTRASEÑA

PASO 3
REGRESA A LA PÁGINA DE INICIO Y HAZ CLIC EN
REPORTA UN CASO

PASO 4
INICIA SESIÓN CON TU NUEVA CONTRASEÑA Y HAZ CLIC EN
+ NUEVO REPORTE

PASO 5
LLENA LOS DATOS SOBRE
TU COLEGIO EL ACOSADOR LA VÍCTIMA

PASO 6
FINALMENTE, HAZ CLIC EN
ENVIAR REPORTE

TAMBIÉN PUEDES LLAMAR A SISEVE
0800-76-888
O ESCRIBIR AL WHATSAPP DE SISEVE
991 410 000

OTROS CONTACTOS QUE TE PUEDEN AYUDAR SON
DIVISIÓN DE INVESTIGACIÓN DE DELITOS DE ALTA TECNOLOGÍA
431-8898
NÚMERO DE AYUDA EN CASOS DE VIOLENCIA
LÍNEA 100

PORQUE USAR EL INTERNET DE MANERA SEGURA Y SIN VIOLENCIA ES NUESTRO DERECHO

ÚNETE A LA **LA BUENA CIBERVENIDA** Y REPORTA LOS CASOS DE CIBERBULLYING

gin

Fuente: Elaboración propia.

Más tarde, tal como se realizó en las sesiones anteriores, se asignó a los alumnos una pequeña actividad de evaluación con preguntas que estuvieron orientadas, principalmente, a reforzar la aprehensión del mensaje fuerza del taller y su conocimiento sobre la plataforma “SiseVe”.

Figura 3.27

Evaluación del cuarto taller

LO QUE HEMOS APRENDIDO

COLOCA UNA "X" SEGÚN CORRESPONDA:

	VERDADERO	FALSO
SI SOY VÍCTIMA O TESTIGO DE CIBERBULLYING, YO DEBO Y PUEDO REPORTAR EL CASO.	[]	[]
SISEVE NO ES UNA PLATAFORMA EN DONDE PUEDO REPORTAR CASOS DE CIBERBULLYING.	[]	[]
SISEVE ES EL ÚNICO MEDIO POR EL QUE PUEDO HACER EL REPORTE DE UN CASO.	[]	[]
PUEDO REPORTAR UN CASO EN SISEVE A TRAVÉS DE LA PÁGINA WEB, LLAMANDO POR TELÉFONO O WHATSAPP.	[]	[]

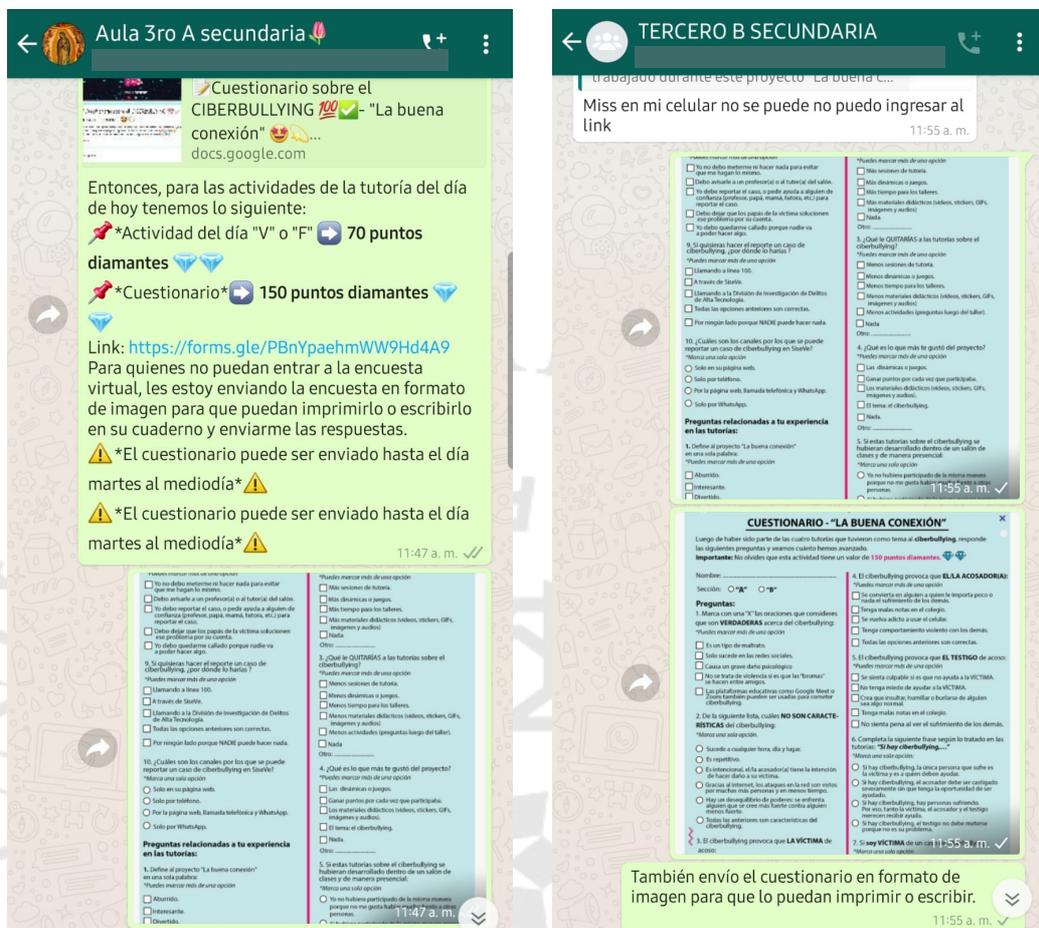
Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, al tratarse del último taller, se pidió a los alumnos que resuelvan también un cuestionario virtual con preguntas relacionadas a los temas tratados en las últimas cuatro semanas. Al presentar esta actividad, los alumnos podían ganar 150 “puntos diamantes”, siendo la última oportunidad que tenían para acumularlos y participar del sorteo (ver Anexo 6).

Del mismo modo, con la intención de garantizar el acceso al cuestionario por parte de los alumnos, se elaboraron versiones en formato de imagen de esta evaluación. De esta manera, los estudiantes podían imprimirlo o responder en la misma imagen, tal como estaban acostumbrados a hacer en otros de sus cursos (ver Anexo 7).

Figura 3.28

Envío del cuestionario virtual

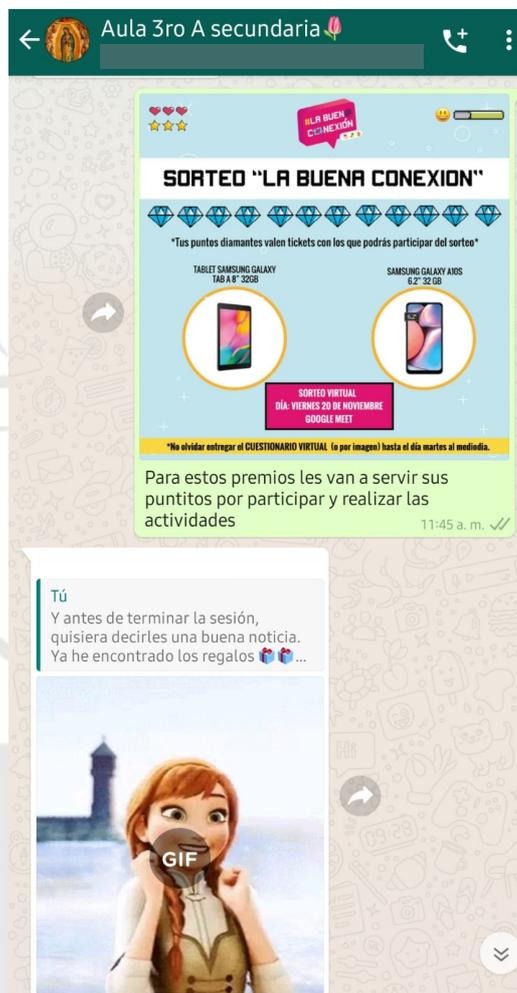


Fuente: WhatsApp.

Finalmente, se aprovechó la última sesión para comunicar a los participantes cuáles serían los premios rifados en el sorteo. La decisión de comunicarlo en el último taller se hizo para evitar que los jóvenes participaran del proyecto únicamente por los regalos, y que lo hicieran como resultado de la fórmula empleada para tratar un tema como el *ciberbullying*.

Figura 3.29

Mensaje sobre el sorteo



Fuente: WhatsApp.

3.2.5 Paso de Facebook a Google Classroom

Entre los cambios que se hicieron a la propuesta planteada en el segundo capítulo se encuentra la mencionada por las tutoras del 3° de secundaria, Lesly Gamarra y Violeta Benito: el cambio de Facebook por Classroom.

Cuando se hizo la presentación del proyecto a las tutoras, ellas consideraron conveniente el reemplazo de la plataforma de soporte Facebook por Google Classroom. Entre las razones mencionadas por las docentes se encontraron las siguientes.

En primer lugar, teniendo en cuenta el carácter educativo de los talleres, preferían que la interacción con los estudiantes sea lo más formal posible. Esto a razón de evitar algún tipo de problema relacionado al comportamiento de los estudiantes en el manejo

de Facebook, temiendo tomaran el permiso implícito para usar la aplicación como una oportunidad para realizar actividades ajenas al proyecto.

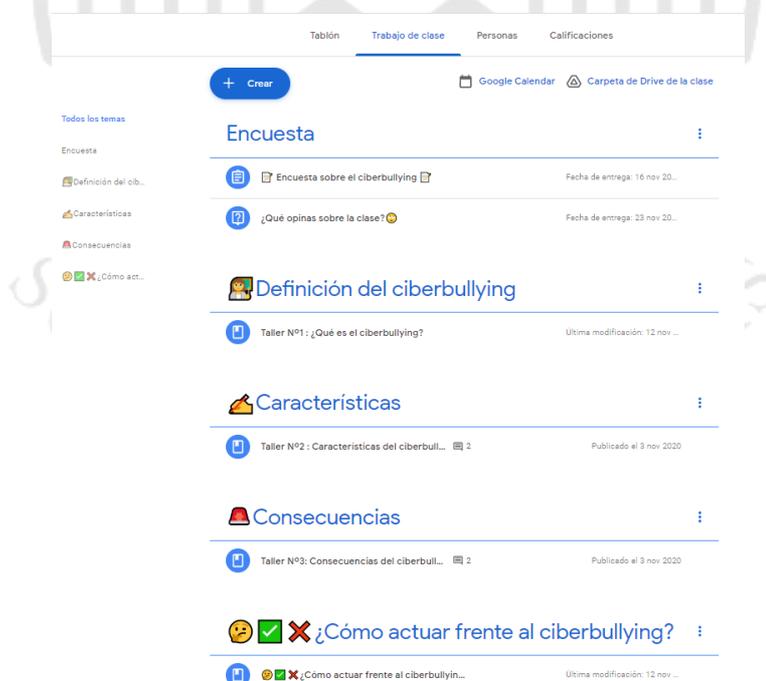
En segundo lugar, Google Classroom permitiría que las docentes tuvieran supervisión de los contenidos colocados dentro de la plataforma y de las interacciones con los estudiantes.

Por último, las tutoras manifestaron que, en los últimos días, se reportaron algunos casos de mal uso de las redes sociales por parte de los jóvenes ante la falta de supervisión de algunos padres.

A partir de la solicitud de las profesoras, se crearon clases en la plataforma Google Classroom (una por cada sección) y se invitó a las tutoras a ser administradoras para que les sea posible editar el contenido colocado en este espacio. Asimismo, los alumnos fueron notificados sobre la existencia de este recurso al que podían acudir para acceder a los materiales cuando lo deseaban.

Figura 3.30

Contenidos en Google Classroom



Fuente: Google Classroom.

Tal como se mencionó en el capítulo anterior, la plataforma Facebook iba a servir como un espacio de soporte para que los alumnos puedan realizar algunas dinámicas que también tenían su versión en WhatsApp, pues esta era la aplicación principal del proyecto al ser la que más se adecuaba a la realidad de los estudiantes del colegio. Teniendo eso en cuenta, el reemplazo de Facebook por Google Classroom no significó mayor problema en este aspecto, pues solo bastó usar las versiones diseñadas para la plataforma principal y dar continuidad a las sesiones tal como se plantearon.

Por otra parte, una de las funciones adicionales que se esperaba que cumpliera Facebook era ser un espacio donde se recolectara todos los materiales didácticos elaborados para los cuatro talleres de “La buena conexión”. De acuerdo a esto, la plataforma Google Classroom se adecuó muy bien a este requerimiento; además, permitió una visualización más ordenada del contenido.

Sin embargo, es importante reconocer que el más notable impacto que causó el cambio de plataforma fue el tipo de interacción con los estudiantes. Por un lado, al ser una red social, Facebook hubiese permitido una mayor inmediatez en el envío de respuestas a cualquier pregunta. Mientras que, Google Classroom, en cambio, al no brindar esa misma facilidad, pues se contacta con sus usuarios a través de los correos electrónicos, hubiese mantenido comunicación menos directa a la que los jóvenes no están muy acostumbrados.

Por último, tras experimentar la ejecución de los talleres a lo largo de las cuatro semanas, es posible inferir la poca capacidad de ajuste que Facebook hubiese representado dentro del diseño de los talleres por dos razones detalladas a continuación.

En primer lugar, la gran dificultad que hubiera implicado que los estudiantes salgan de la aplicación WhatsApp para trasladarse a Facebook. A esto se le suma el desorden que pudo crearse al tener a algunos alumnos participando en una plataforma, y al resto, en la otra.

En segundo lugar, el tiempo adicional que hubiera requerido la alternancia entre una plataforma y la otra. Este hecho hubiese representado un gran problema, pues, como se mencionó en la validación con el público objetivo, el tiempo de culminación de las sesiones era un aspecto importante que los estudiantes esperaban que se respete.

Ante todo lo mencionado, podemos afirmar que, a pesar del cambio por Google Classroom, esta plataforma pudo cumplir las funciones esenciales que se esperaba conseguir con Facebook.

3.3 Encuesta de salida

Teniendo en cuenta que los objetivos planteados de este proyecto están relacionados al nivel conocimiento del público objetivo, se compartió un cuestionario virtual a modo de prueba de salida. Esta evaluación contenía preguntas que buscaban comprobar el progreso en el aprendizaje sobre el *ciberbullying*: definición, características, consecuencias y las acciones a tomar en cuenta para enfrentar una situación de acoso.

Además, con la finalidad de recoger las apreciaciones que tuvieron los alumnos tras participar del proyecto, la evaluación incluyó cinco preguntas relacionadas a la experiencia de los talleres de “La buena conexión” a modo de encuesta de satisfacción por parte del público objetivo.

El cuestionario fue compartido el día 13 de noviembre del 2020 por el chat de las secciones del 3º de secundaria. Asimismo, se les informó a los alumnos que el plazo máximo de entrega era el martes 17 del mismo mes.

Por otro lado, teniendo en cuenta el promedio de participantes en total que tuvieron cada uno de los talleres, se planteó como meta que, al menos, treinta alumnos resolvieran esta encuesta, ya sea de manera virtual o enviando fotos (evidencias) de la adaptación a imagen de esta evaluación al WhatsApp de la responsable del proyecto.

Figura 3.31

Encabezado del cuestionario virtual



Fuente: Google Forms.

Una vez que se cumplió el plazo establecido, se cerró el cuestionario con un total de 38 respuestas.

4. LOGROS Y RESULTADOS

4.1 Según los objetivos del proyecto

El proyecto “La buena conexión” buscó contribuir a la prevención del *ciberbullying* entre los alumnos de 3° de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao. Esto se lograría aumentando el conocimiento del público objetivo sobre la definición, características, consecuencias de este tipo de violencia, las acciones que deben tomarse para enfrentar una situación de acoso y su reconocimiento como un hecho reportable.

Tal como sugiere la encuesta CAP (Conocimiento – Actitudes – Prácticas) realizada el 24 de agosto de 2020, los alumnos no eran completamente ajenos al tema tratado, sino que contaban con nociones básicas sobre el *ciberbullying*. Fue en ese sentido que se buscó reforzar lo que ya se conocía. Mientras que, en otros casos, sí fue necesario brindar conocimiento sobre aspectos importantes como los siguientes: el reconocimiento de este tipo de violencia como un hecho reportable, esperando que esto alentara a que los estudiantes eviten tener conductas violentas en el trato hacia sus compañeros dentro del entorno virtual; el nombre de las instituciones que se encargan de dar seguimiento a los casos; y el procedimiento para reportar estas situaciones de violencia.

En primer lugar, con respecto al primer objetivo específico, se planteó conseguir que el 70% de los participantes de los talleres conozca sobre el *ciberbullying*. Teniendo en cuenta que este conocimiento abarcaba aspectos más específicos como: definición, características y consecuencias; temas que fueron tratados en los tres primeros talleres que conformaron el proyecto.

A partir de lo mencionado, y teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la encuesta virtual, se realizó el siguiente análisis y evaluación del progreso obtenido tras las cuatro sesiones educativas del proyecto “La buena conexión”.

Ante la pregunta sobre qué premisas eran verdaderas sobre el *ciberbullying*, el 86.8% (33 alumnos) acertó mencionando que era un tipo de maltrato; el 81.6% (31 alumnos) mencionaron el gran daño psicológico que provocaba en la persona afectada; y el 73.7% (28 alumnos) reconocieron que, hoy en día, se usan plataformas educativas como Google Meet o Zoom para cometer *ciberbullying*.

En relación a lo mencionado, es válido reiterar que las premisas usadas en la pregunta fueron sacadas de la definición que se mencionó en el video correspondiente al primer taller y que fue compartido a los estudiantes en la primera sesión. A partir de ello, es posible afirmar que más del 70% de los alumnos conoce la definición del *ciberbullying*.

Con respecto al conocimiento que tienen los alumnos sobre las cinco características del *ciberbullying*, el 57.9% (22 alumnos) lo reconocieron en su totalidad. Mientras que el resto de los alumnos, acertaron, al menos, uno de ellos. En ese sentido, se consiguió que más de la mitad de los participantes conozca cuáles son los cinco rasgos de este tipo de violencia. Asimismo, se infiere que la totalidad de alumnos conoce, al menos, una de las características.

Ante la pregunta sobre las consecuencias que tiene el *ciberbullying* en las víctimas, el 65.8% (25 alumnos) acertaron mencionando las pocas ganas de estudiar y hacer las tareas; el 86.8% (33 alumnos), la baja autoestima; el 73.7% (28 alumnos), los pensamientos recurrentes sobre quitarse la vida o morir. A partir de ello, es posible deducir que más del 65% de los estudiantes encuestados conoce sobre los efectos de este tipo de violencia en la persona afectada. Asimismo, más del 70% sabe sobre las repercusiones más graves como el daño en la estima personal del afectado y las ideas relacionadas al suicidio.

En relación a su conocimiento sobre las repercusiones del *ciberbullying* en el agresor o acosador, 63.2% (24 alumnos) reconocieron correctamente la poca o nula reacción frente al sufrimiento de los demás; 42.1% (16 alumnos), las malas notas en el colegio; 57.9% (22 alumnos), el desarrollo de un comportamiento violento en su relación con otras personas. De esta manera, se puede afirmar que más del 40% conoce sobre los efectos que tiene este tipo de violencia en su autor. Además, más del 50% sabe sobre las consecuencias más graves y que están relacionadas a la asimilación de la violencia en la forma de actuar del individuo.

En la misma línea que las preguntas anteriores, sobre el conocimiento de las consecuencias provocadas en el testigo, 81.6% (31 alumnos) reconocieron correctamente el sentimiento de culpa al no poder ayudar a la víctima; el 42.1% (16 alumnos), el desarrollo de un pensamiento en el que se cree que insultar, humillar o burlarse de alguien sea algo normal; el 34.2% (13 alumnos), la incapacidad de reacción ante el sufrimiento ajeno. A partir de ello, es posible afirmar que más del 30% de los encuestados sabe sobre

las repercusiones que tiene este tipo de violencia en el espectador. Por otro lado, se evidencia que más del 80% de los alumnos reconoce a la culpabilidad como la más evidente de las repercusiones causadas por el *ciberbullying*.

Con respecto al análisis de los resultados obtenidos en el tema de las consecuencias del *ciberbullying*, quedó en evidencia que el conocimiento obtenido en los alumnos se orienta más al efecto que ocasiona al individuo en el aspecto emocional y social, tal como la baja autoestima; las ideas suicidas; el desarrollo del comportamiento violento, o su misma aceptación como parte de la normalidad; y el sentimiento de culpa ante la impotencia de no poder hacer algo al respecto. En cambio, en menor proporción, los estudiantes notaron que las repercusiones pueden afectar otros aspectos del sujeto como el ámbito académico.

Por otro lado, para el proyecto resultó importante que los alumnos entendieran que todos los involucrados en una situación violencia, como el *ciberbullying*, necesitan de apoyo o ayuda. Teniendo eso en mente, se les pidió completar la frase y mensaje fuerza tratado en el tercer taller. Los resultados indicaron que el 86.8% (33 alumnos) completaron correctamente la frase: “Si hay *ciberbullying*, hay personas sufriendo. Por eso, tanto la víctima, el acosador y el testigo merecen recibir ayuda.” A partir de ello, es posible afirmar que más del 80% de los alumnos saben que no solo la víctima necesita ayuda, sino que se debe ayudar también a las otras partes involucradas para combatir la situación de violencia.

En ese sentido, y teniendo en cuenta que todas las seis primeras preguntas de la encuesta fueron planteadas para medir el progreso del conocimiento que tenían los alumnos sobre el *ciberbullying*, se evidenció que en algunos aspectos el porcentaje trazado (70%) se alcanzó, e incluso sobrepasó lo estimado, tal como sucede en el aprendizaje de la definición y las consecuencias más relevantes.

Mientras que, en relación a otros aspectos como el reconocimiento de las cinco características tratadas en el tercer taller, estuvo por debajo de lo propuesto (59.7%), aunque la totalidad de alumnos sabe, al menos, una de los rasgos de este tipo de violencia. Por lo que, pese a ello, se refleja un progreso notable en el nivel conocimiento en los participantes sobre el tema principal de este trabajo.

Con respecto al segundo objetivo específico, se planteó conseguir que el 30% de los participantes conozca que el *ciberbullying* es un hecho reportable y sepa realizar el

reporte del caso. A partir de ello, se realizó el análisis de las últimas cuatro preguntas de la encuesta que estaban propuestas para medir el logro de este objetivo.

Ante las preguntas específicas sobre lo que se debía hacer en el caso de ser víctimas o testigos de *ciberbullying* (séptima y octava interrogante), 36 de 38 alumnos (94.7%) señalaron correctamente la necesidad de hacer el reporte del caso. Ante lo mencionado, se infiere que más del 90% sabe sobre el carácter reportable de este tipo de violencia.

Asimismo, con respecto al progreso en el conocimiento de los alumnos en el reporte de los casos de *ciberbullying*, en la novena pregunta de la encuesta, 28 de 38 alumnos (73.7%) mencionaron a la plataforma “SiseVe” como una plataforma útil para poder realizar ese proceso. Otras respuestas también incluyeron a la Línea 100 (34.2%) y la División de Investigación de Delitos de Alta Tecnología (23.7%).

Con respecto a lo mencionado, quedó en evidencia que más del 70% sabe que puede acudir a la plataforma “SiseVe” para reportar un caso de acoso escolar. Asimismo, al menos 20% de los participantes conoce sobre alguna institución a la que pueda pedir ayuda en un caso que implique *ciberbullying*.

En adición a lo anterior, la décima y última pregunta, evaluó el conocimiento de los alumnos con respecto a los canales de comunicación con los que contaba SiseVe, en donde 35 de 38 alumnos (92.1%) mencionaron correctamente que esta plataforma contaba con una página web, número de teléfono y de WhatsApp.

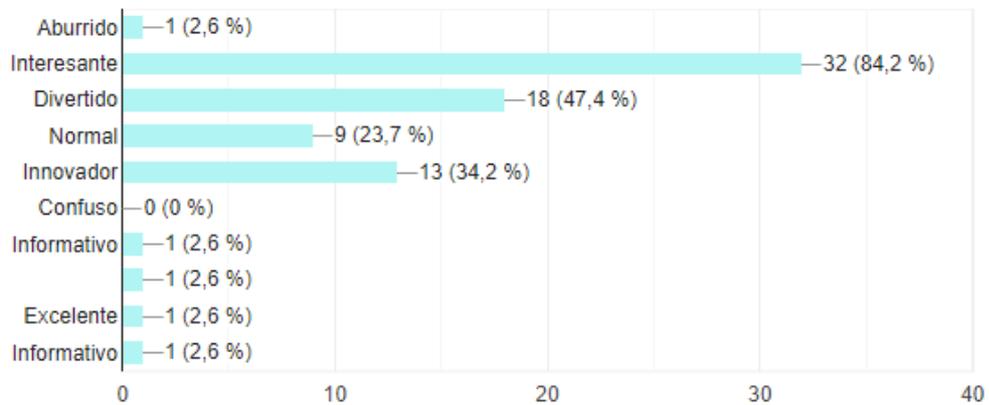
Tras lo mencionado, resulta evidente que el segundo objetivo específico fue conseguido superando por mucho lo trazado como meta. En primer lugar, el 94.7% (36 alumnos) identifica al *ciberbullying* como un hecho reportable. En segundo lugar, el 73.7% sabe que puede realizar el reporte de un caso en SiseVe. Además, un 44.7% conoce, al menos, una institución encargada de dar seguimiento a las situaciones de acoso cibernético. Por último, el 92.1% mencionó correctamente los canales de comunicación con los que cuenta SiseVe, y que pueden ser utilizados para alertar en el caso hipotético de encontrarse envueltos en una situación de acoso escolar dentro del entorno digital.

4.2 Encuesta de satisfacción con el proyecto

Como se mencionó anteriormente, en la encuesta virtual compartida a los alumnos se incluyeron las siguientes preguntas relacionadas al nivel de satisfacción obtenido tras la ejecución de los talleres de “La buena conexión”:

Figura 4.1

Definiciones otorgadas al proyecto

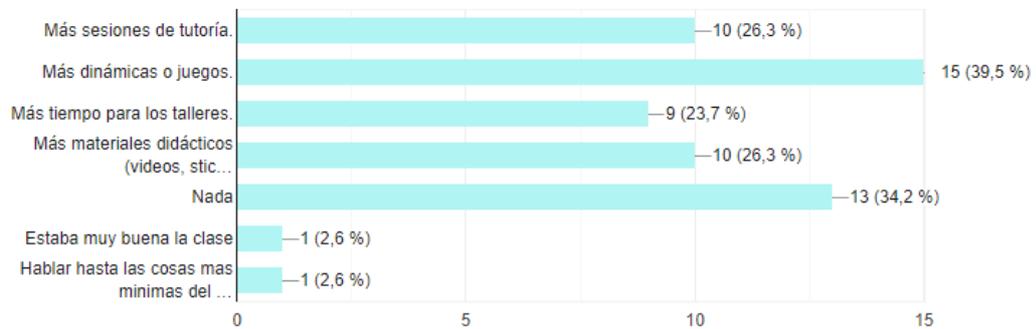


Fuente: Google Forms.

Se solicitó a los estudiantes que describieran en una sola palabra al proyecto. Ante ello, como se observa en el gráfico, la mayoría de los alumnos tuvo conceptos positivos acerca de la propuesta, a la que calificaron como interesante (84.2%), divertida (47.4%), innovadora (34.2%) e informativa. Estas respuestas sustentan el trabajo realizado a través de la metodología propuesta, que buscó, en todo momento, ser atractiva y novedosa para el público objetivo. Esto debido a que las nuevas circunstancias, que sugería la educación a distancia, requerían explorar nuevas formas de captar la atención de los jóvenes para garantizar una participación activa en los cuatro talleres, tal como se observó a lo largo del tiempo en el que se ejecutó “La buena conexión”.

Figura 4.2

Aspectos que podrían añadirse al proyecto



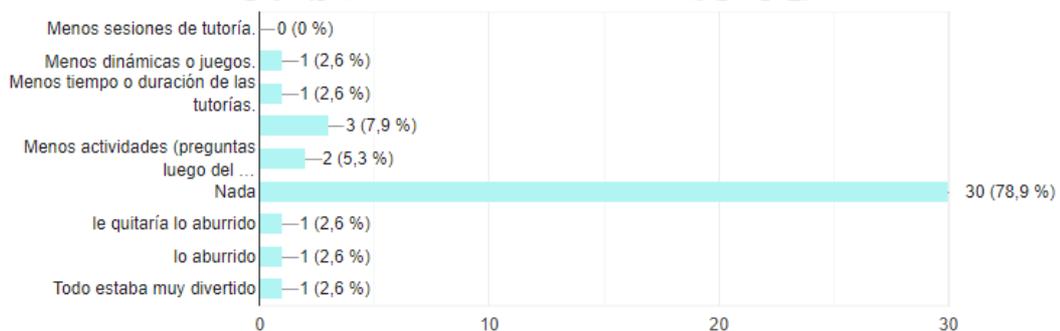
Fuente: Google Forms.

Luego, se les pidió a los estudiantes que mencionaran lo que, desde su perspectiva, le faltó a los talleres. Entre las respuestas más frecuentes se encontraron las siguientes: más dinámicas o juegos en los talleres (39.5%), más sesiones (26.3%), más materiales didácticos (videos, afiches, stickers, etc.) y más tiempo (23.7%). A partir de esto, es evidente que el atractivo más grande en la metodología empleada fueron los juegos de apertura y las dinámicas que implicaron tratar un tema de manera lúdica y divertida.

Asimismo, entre las otras respuestas, uno de los encuestados mencionó la importancia de hablar más sobre los temas tratados en las sesiones, lo cual recalca la necesidad de mucho más tiempo del que se contó durante el proyecto.

Figura 4.3

Aspectos que podrían quitarse del proyecto

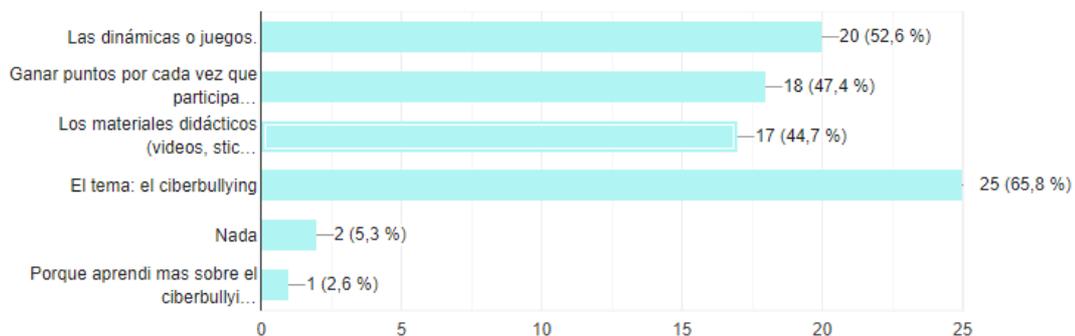


Fuente: Google Forms.

En contraparte a la interrogante anterior, se pidió a los estudiantes mencionar lo que quitarían de los talleres. La mayoría de los alumnos respondieron que no quitarían nada (30 alumnos). Sin embargo, entre las respuestas con menos frecuencia se encontraron las siguientes: menos actividades de evaluación (3 alumnos), menos tiempo (un alumno) y menos dinámicas o juegos (un alumno). A partir de ello, se puede deducir que, en su mayoría, el planteamiento inicial fue de agrado de los estudiantes.

Figura 4.4

Lo que más gustó del proyecto



Fuente: Google Forms.

También, se pidió a los alumnos seleccionar lo que más les gustó del proyecto, obteniendo las respuestas que se muestran en el gráfico: el 65.8% mencionó el tema tratado en los talleres (*ciberbullying*); el 52.6%, las dinámicas o juegos; el 47.4%, ganar puntos con cada participación; y el 44.7%, los materiales didácticos usados. A partir de ello, es posible deducir que tratar un tema tan ligado al entorno digital (*ciberbullying*) aplicando la metodología que propuso este proyecto resultó ser un gran acierto y aportó a la coherencia con la que era percibida la propuesta por parte del público objetivo. Asimismo, la dinámica del juego y el sistema de premiación por la participación (puntos diamantes) se complementaron de buena manera permitiendo que sea unos de los aspectos más disfrutados por los estudiantes.

Figura 4.5

Supuestos sobre la participación



Fuente: Google Forms.

La última pregunta realizada a los estudiantes resultó muy importante e interesante, ya que, como se recuerda, “La buena conexión” fue la adaptación de una propuesta de talleres presenciales a la nueva normalidad a consecuencia de la pandemia del COVID-19. Ante este hecho, surgió la duda relacionada al nivel de participación que hubiesen tenido los alumnos en el caso de que el primer planteamiento se hubiese llevado a cabo como se tenía previsto.

El 60.5% de los alumnos afirma que su participación se hubiera producido de la misma manera. A esta cifra se suma que el 15.8% de los encuestados garantiza el mismo nivel de colaboración siempre y cuando se aplique una metodología que induzca a aprender jugando. Mientras que el 18.4% reconoció que, si el proyecto se hubiese ejecutado como talleres presenciales, no hubieran participado, pues no les gusta hablar en público. En ese sentido, la virtualidad de los talleres facilitó el desenvolvimiento de esos alumnos que, en el entorno digital, encuentran mucha más libertad para expresarse en comparación con el espacio físico natural de las aulas del colegio y estar frente a otras personas.

4.3 Principales logros

Como se ha mencionado anteriormente, “La buena conexión” fue el resultado de la reformulación y actualización de una primera propuesta basada en talleres presenciales. Ante la coyuntura de la pandemia, el proyecto tuvo que replantearse, a través de la creación de una nueva estrategia de comunicación, para garantizar su ejecución en la

modalidad virtual. Como todo cambio, significó un gran desafío; sin embargo, también abrió paso a la exploración y la apuesta por un modelo de aprendizaje distinto basado en el eduentretenimiento.

A continuación, se hace mención de los principales logros alcanzados con el proyecto.

- a. Teniendo en cuenta el progreso obtenido en el conocimiento de los estudiantes, se descubrió la importancia de la metodología usada en este proyecto, siendo capaces de inferir que el presente modelo podría emplearse o adaptarse en el tratamiento de otros temas.
- b. Se considera como otro logro que los cuatro talleres de “La buena conexión” se hayan ejecutado los días y el horario establecido junto a la directora del colegio, Roxana Cano. Asimismo, las secuencias planteadas para cada sesión llegaron a llevarse a cabo y, por ende, los contenidos preparados fueron compartidos.
- c. La validación con el público objetivo realizada tras la segunda sesión del proyecto, permitió tener un mayor alcance de las opiniones de los alumnos. A partir de esa actividad, se supo del gran valor que algunos participantes le daban a la duración de los talleres. Este aspecto fue fundamental para hacer algunos ajustes que permitieron que la tercera y cuarta sesión culminaran de manera puntual para dejar que los minutos posteriores fueran dedicados a la recepción de las actividades del día o la reiteración de alguna información importante.
- d. Pese a los cambios y ajustes que tuvieron que hacerse a lo largo de las cuatro semanas en las que duró el proyecto, se logró mantener la esencia de la propuesta que planteaba a WhatsApp como plataforma principal. De esta manera, la experiencia adquirida en cada uno de los talleres permitió un acercamiento más real al trabajo que realizaron los docentes del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” durante el año 2020 marcado por la pandemia del COVID-19.
- e. Los materiales didácticos preparados a razón de este proyecto fueron entendidos por el público objetivo. Esta afirmación se desprende de la validación realizada con los alumnos y, sobre todo, de la observación realizada en el momento de ejecución de los talleres. Esto representa un gran logro, pues se tenían ciertas dudas sobre el éxito de algunas secuencias o

dinámicas, y a los que, finalmente, los estudiantes terminaron respondiendo positivamente.

Por otra parte, eso no significa que, en algún momento de las tutorías, no haya sido necesario explicar más de una vez lo que se esperaba que los participantes hicieran; sin embargo, estas pocas ocasiones fueron requeridas como consecuencia de un mal planteamiento léxico a la hora de las explicaciones. Estos detalles también fueron corrigiéndose en la marcha.

- f. La participación por parte de los estudiantes fue un gran indicador de la aceptación del proyecto y, aunque el número de asistentes variaron cada semana, se logró que cada taller tuviera, al menos, entre 10 a 16 participantes por cada sección. Esto se considera como un logro más, pues los días viernes en los que se impartieron las sesiones de “La buena conexión”, los alumnos se dedicaban a realizar las actividades evaluadas de otros cursos. Lo cual podría haber implicado que hubiesen preferido emplear su tiempo en hacer sus tareas y no asistir a la tutoría o, simplemente, encontrarse muy cansados de sus labores académicas de la semana y optar por no participar. A pesar de eso, se presentaron muchos casos de alumnos que participaron de manera constante semana tras otra.
- g. Otro logro válido de mencionar es que, a pesar de que los objetivos planteados de este proyecto están relacionados enteramente a la adquisición de conocimiento, resulta posible inferir que también se produjo un impacto en la actitud de los participantes. Esto puede notarse gracias al análisis de los resultados, en donde los alumnos reconocieron el sufrimiento y necesidad de ayuda que tiene cada uno de los actores del *ciberbullying*. Asimismo, cuando las consecuencias más recordadas por los participantes fueron aquellas relacionadas al aspecto emocional. De esta manera, se logró reforzar el concepto negativo que tienen sobre este tipo de violencia producida en el entorno digital.
- h. Para terminar, este proyecto buscó causar un impacto emocional en los estudiantes. Como es sabido, la pandemia exigió que los escolares se adapten rápidamente a un sistema de estudio que antes no habían experimentado. Este hecho, sumado a las restricciones y cambios que han tenido que aceptar a manera de prevención del contagio, hizo mella en el estado emocional de los

jóvenes que, en algunos casos, se fueron desmotivando a lo largo de los meses.

En ese sentido, “La buena conexión” quiso ser un espacio en el que los alumnos pudieran despejarse, al menos, por unos momentos de la difícil situación que implica vivir en medio de una pandemia: estar lejos de los amigos, pasar muchas horas dentro de casa o haber sufrido alguna pérdida dentro del entorno familiar a causa de la enfermedad. Por ello, se considera también como un logro gratificante que los estudiantes hayan calificado como “interesante” y “divertido” al proyecto. Además, el entusiasmo se reflejó en cada una de las sesiones, en donde algunos alumnos se enorgullecieron de ganar sus “puntos diamantes” al contestar rápidamente las preguntas. Y, como uno de los participantes (E. Díaz) mencionó en la reunión virtual de validación, las tutorías le sirvieron para quitarse el aburrimiento de no poder salir de casa.



5. LECCIONES APRENDIDAS

5.1 Acciones frente a las dificultades

Durante la ejecución de los talleres virtuales, se enfrentaron una serie de imprevistos que requirieron tomar decisiones que se describen a continuación:

- El primer taller duró más de lo previsto. Al ser la primera sesión, se desconocía totalmente lo que significaba desarrollar un taller por WhatsApp, especialmente, si este debía hacerse de manera simultánea con las dos secciones de 3° de secundaria. Por lo que, contar con los materiales didácticos de la tutoría al alcance no fue suficiente, provocando que muchas de las interacciones tomaran algunos minutos adicionales. A partir de ello, las sesiones siguientes fueron preparadas y pauteadas con los mensajes que serían compartidos durante el taller. Esta guía sirvió para hacer un mejor uso del tiempo.
- Pese a que los materiales didácticos fueron elaborados buscando ser lo más accesible posible para el público objetivo, algunos de estos tuvieron que ser adaptados a otros formatos más sencillos para que cumplieran su finalidad. Este fue el caso de los videos, que tuvieron que transformarse en audios, o en imágenes, para garantizar que todos los participantes accedan a ellos.
- El número de asistentes fue diferente en cada una de las sesiones. Esto provocó que los nuevos participantes estuvieran algo confundidos sobre el sistema de trabajo durante los talleres. En este aspecto, una breve aclaración sobre el tema del proyecto, el progreso conseguido cada semana y, sobretodo, las explicaciones brindadas entre los propios alumnos; ayudaron a que los estudiantes se acoplen fácilmente a las tutorías. De la misma manera, la relativa independencia de los contenidos por cada sesión contribuyó a que los jóvenes se sumaran a los talleres y participaran sin problemas.
- Hubo ocasiones en las que se produjeron errores al responder algunos mensajes de los alumnos. Estos estuvieron relacionados, principalmente, a la entrega de los “puntos diamantes” obtenidos a través la participación. La

rápida reacción y reconocimiento de la equivocación fue un punto importante para mantener el orden y la fluidez del taller.

- Los “puntos diamantes”, al contrario de lo que se podría esperar, no representaron un problema ni ocasionaron algún tipo de roce entre los estudiantes. Incluso en las pocas ocasiones en las que se cometieron errores a la hora de su entrega, muchos de los alumnos optaron pasar por alto el incidente con la finalidad de que a sus compañeros no se les restara los puntos que habían ganado. Esto evidenció algunos de los valores compartidos entre los jóvenes: compañerismo, generosidad y solidaridad.
- El comportamiento de los participantes fue, en su mayoría, muy buena. Las tres primeras sesiones se produjeron sin ningún tipo de problema. Sin embargo, en el cuarto taller, una de las participantes faltó a las reglas de convivencia establecidas y escribió mensajes ajenos al tema del día. Esto ocasionó malestar y disgusto entre los demás compañeros. Fue gracias a la rápida reacción por parte de la responsable del proyecto que, junto al apoyo de la tutora de la sección, se logró reestablecer el orden de la tutoría. Finalmente, la alumna reconoció su falta y pidió disculpas a los demás por su conducta. Esto facilitó la continuidad de la sesión y dispersó la tensión que se había generado en el chat.

5.2 Principales lecciones tras el proyecto

5.2.1 La importancia de la adaptabilidad

5.2.1.1 La adaptación del proyecto

“La buena conexión” es la reformulación y actualización de un proyecto basado en talleres presenciales para la prevención del *bullying* entre adolescentes. Con la llegada de la pandemia del COVID-19, la posibilidad de su ejecución fue totalmente descartada ante las medidas de prevención exigidas por el gobierno peruano.

Es precisamente ese escenario de gran incertidumbre el que evidenció, más que en ninguna otra ocasión, la capacidad que demuestran diariamente los profesionales en

sus diferentes campos de acción: la adaptabilidad ante escenarios inesperados. Un reto, sin lugar a dudas, e igualmente una gran oportunidad, que apertura la exploración de nuevas formas de crear valor. Teniendo eso en mente, es como nació el presente proyecto denominado “La buena conexión”.

Por otro lado, este proyecto, a diferencia de su versión inicial, trató el tema del acoso escolar de manera más específica al centrarse en el *ciberbullying*. Esta decisión se tomó teniendo en cuenta la relevancia que adquirió este problema. Esto, a consecuencia, de la transformación del sistema tradicional de educación a una modalidad virtual, que implicaba el incremento en el uso de las herramientas digitales por parte de los escolares.

A través de toda la experiencia del proyecto, se pudo aprender que los escenarios complejos, aunque sean difíciles de enfrentar, ayudan a ver más allá de lo evidente. Al reconocer y aprovechar las oportunidades en medio de las dificultades, se asume que se puede seguir creando valor a través de nuevos planteamientos.

5.2.1.2 La adaptación del medio

La singularidad más notoria del presente proyecto fue, sin lugar a dudas, el medio por el que se ejecutó: WhatsApp.

Como es sabido, esta es una aplicación usada, primordialmente, para la comunicación a través de mensajería instantánea. Sin embargo, ante la urgencia de continuar con la educación escolar en medio de la pandemia, muchos docentes se vieron en la necesidad de adaptarla y convertirla en un espacio para impartir sus clases. Este fue el caso de los profesores del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” y la principal razón por la que se escogió esta plataforma para la ejecución de los talleres.

En ese sentido, indirectamente, la efectividad del uso de WhatsApp en la educación se convirtió en uno de los grandes cuestionamientos que este proyecto puso a prueba a través de su planteamiento y posterior ejecución. A partir de lo mencionado, es posible decir que aprendí que se puede lograr el progreso en el nivel conocimiento de los estudiantes haciendo uso estratégico de la comunicación, al momento de elaborar los mensajes y materiales, tal como se realizó en el presente trabajo.

5.2.1.3 El proceso de adaptación en el transcurso del proyecto

La constante observación fue una actitud clave en la ejecución de los talleres. Y, a pesar de que se realizó un trabajo de investigación previo para garantizar la validez de los materiales elaborados, algunos de los cambios se hicieron posteriormente a la experiencia de los primeros talleres.

Por otro lado, el trabajar en alianza con una institución educativa exigió una previa aprobación de los productos de comunicación realizados. Esto supuso cambios en algunos aspectos del planteamiento inicial. Una muestra de ello fue la sustitución de Facebook por Google Classroom como plataforma de soporte a consecuencia del requerimiento de las tutoras de las secciones de 3º de secundaria.

De acuerdo a lo anterior, es evidente resaltar el aprendizaje que se obtuvo tras las validaciones y consensos conseguidos luego de las reuniones realizadas con representantes de la institución aliada, cuyas opiniones y sugerencias debieron ser respetadas por ser quienes posibilitaban o no la ejecución de los talleres. En ese sentido, a través de esta experiencia, se logró aproximarse un poco más a la realidad profesional, en donde, algunas veces, es inevitable sacrificar algunos aspectos en el planteamiento de un proyecto para garantizar su viabilidad.

5.3 Acerca del rol de la comunicación

5.3.1 La importancia de conocer a tu público objetivo

Los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera facilitaron el diseño de la ruta que debió seguir este proyecto desde su concepción. Por ello, siempre se tuvo en cuenta que nada puede construirse a partir de suposiciones, y que solo la investigación previa nos otorga la seguridad de contar con una fuerte base capaz de garantizar la coherencia y cohesión de los pasos siguientes.

De acuerdo a lo mencionado, una encuesta CAP permitió conocer el nivel de aprendizaje en el que se encontraban el público objetivo. Este fue, a su vez, el punto de partida que permitió plantear no solo el contenido (subtemas) que tratarían cada uno de los talleres sobre el *ciberbullying*, sino también los objetivos trazados a razón de este proyecto.

Por otro lado, a través de las reuniones y entrevistas, realizadas con las docentes y directora del colegio, se pudo obtener información relacionada a la realidad vivida por los alumnos del 3° de secundaria durante el año escolar 2020. Este conocimiento fue especialmente relevante para saber cuáles eran las necesidades, y posibles futuros obstáculos, que tenían los estudiantes a la hora de seguir con sus clases a distancia. A partir de ello, se trabajó en el diseño de cada uno de los materiales didácticos buscando garantizar la mayor accesibilidad posible para los estudiantes.

5.3.2 La comunicación y las nuevas formas de crear valor

Tras haber trazado los objetivos del proyecto, se dio paso a formular el cómo se conseguiría alcanzar cada uno de ellos. En este sentido, se tenía conocimiento sobre la manera en la que los docentes del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” desarrollaban sus clases a través de WhatsApp. Sin embargo, en lugar de formular una estrategia a partir de lo convencional, este proyecto se permitió explorar nuevas formas de crear valor y tomó como base a la educomunicación.

El uso de una aplicación como WhatsApp, que recientemente se empleaba en el campo educativo, permitió también una mayor flexibilidad en el diseño de los talleres. Durante la ejecución de esta tarea se buscó, en todo momento, aprovechar cada uno de los recursos ofrecidos por esta plataforma (videos, GIFs, stickers, imágenes y audios) para convertirla en un espacio en donde el aprendizaje fuera posible.

La fase creativa descrita en capítulos anteriores no hubiera sido posible sin que antes se haya utilizado estratégicamente la comunicación para seleccionar los tipos de contenido (conceptual y procedimental) tratados en cada una de las sesiones del proyecto. De la misma manera, fue necesaria la formulación estratégica de las piezas creativas para garantizar su mayor conveniencia con cada una de las secuencias de los talleres.

En definitiva, a través de todo este proceso, aprendí sobre la importancia que tiene el uso estratégico de la comunicación. Una tarea que va más allá de crear por el solo hecho de hacerlo. Y que, por el contrario, debe tener una justificación detrás que sostenga cada una de las propuestas. A partir de ello, queda en evidencia que la creatividad es importante, mas no suficiente, cuando se busca lograr no solo que el mensaje llegue al público objetivo, sino que, sobre todo, genere un impacto sobre ellos.

5.4 Acerca de la metodología

5.4.1 Los alumnos como constructores activos de su propio conocimiento

El proyecto “La buena conexión” permitió aprender sobre la importancia de alentar un tipo de educación que permite a los estudiantes convertirse en la fuente de su propio conocimiento. La efectividad de este planteamiento se sustenta en la experiencia adquirida tras la realización de los talleres, que contaban con una estructura que priorizaba la opinión y la reflexión de los alumnos antes que solo la entrega de los mensajes informativos preparados para cada sesión.

De acuerdo con lo anterior, el presente trabajo también permitió poner en evidencia la verdadera esencia de la comunicación: un proceso que, a diferencia de la información, implica la participación tanto del emisor como el receptor. Una interacción en doble vía que permite construir valor a partir de lo generado en ese intercambio. Fue de esta manera, en la que cada secuencia por taller, servía para estimular a los estudiantes a que descubrieran por sí mismos, y en sus propias palabras, sobre el *ciberbullying*. Y tan solo después de ese ejercicio de reflexión, se reforzaba los conocimientos adquiridos con la entrega de los mensajes que se habían preparado para cada uno de los talleres.

Por otro lado, la experiencia de los talleres enseñó que la comunicación también implica enfrentar las interrupciones y desviaciones. Dos aspectos que resultan obvios, teniendo en cuenta que se trabajó con dos grandes grupos de alumnos de manera simultánea. En este sentido, aprendí sobre la importancia que tenía contar con más tiempo, especialmente, si se desea asegurar la correcta implementación de la educación participativa. Asimismo, la necesidad de contar con más de un responsable para la ejecución de los talleres a través de los grupos de chat, ya que, como toda comunicación eficiente, requiere la entrega de una respuesta en el momento oportuno.

5.4.2 Educar a través del juego

Tras la ejecución de los talleres, se pudo confirmar la importancia que hay en el esfuerzo por convertir al proceso de aprendizaje en una experiencia atractiva para los estudiantes. Este aspecto adquiere mucha más relevancia si se tiene en cuenta las circunstancias en las que este proyecto se llevó a cabo: un año marcado por la pandemia, que tuvo entre

sus efectos más evidentes, la creciente desmotivación de los escolares para continuar con sus clases a distancia.

Como parte de la estrategia de “La buena conexión”, se formuló un sistema lúdico para alentar la participación de los alumnos. Este se basaba en la ganancia de “puntos diamantes” acumulables que, además, servían para que los participantes sean incluidos en un sorteo. De este modo, semana tras otra, se pudo constatar la gran aceptación que tuvo este planteamiento. Asimismo, esto permitió comprender la gran diferencia que se puede marcar cuando, en el afán de aumentar el atractivo de la estrategia, se encuentran nuevas maneras de involucrar al público objetivo en el proceso y la experiencia que significaron cada una de las sesiones de este proyecto.

5.4.3 La motivación de los alumnos como el principal activo

La motivación de los estudiantes fue un activo esencial para el proyecto en dos sentidos. En primer lugar, la motivación hacia los estudiantes por parte de la responsable de los talleres. Para esto fue necesario manejar una comunicación de estilo informal y tono positivo en la interacción con los alumnos a través del chat grupal. Esto permitió establecer un ambiente de confianza y respeto entre la facilitadora y los jóvenes. Así, por ejemplo, se encontraban los mensajes que felicitaban el acierto de los participantes; los mensajes de aliento, a pesar de una respuesta incorrecta; y los de reconocimiento y gratitud, por el gran esfuerzo realizado por los jóvenes en sus clases virtuales pese a los obstáculos y las dificultades.

En segundo lugar, la motivación extendida de algunos participantes. En este aspecto, la ejecución de los talleres enseñó a ser mucho más consciente de la riqueza que resulta del trabajo con grupos humanos diversos. Se pudo observar las diferentes reacciones generadas en cada una de las secciones de 3° de secundaria, y distinguir las formas de hacer y actuar propias de cada uno de los grupos. Asimismo, encontrar similitudes, entre las que destaca la presencia de alumnos muy entusiastas por participar que, además, alentaban a que sus compañeros se sumaran. En este sentido, resulta válido reconocer que, sin ese tipo de estudiantes, los talleres no hubiesen sido tan aceptados como lo fueron.

5.5 Acerca del equipo de trabajo

5.5.1 El compromiso de la institución beneficiaria

Si bien la autoría de este trabajo pertenece a una sola persona. Cabe destacar que nada hubiese sido posible sin el apoyo y colaboración de los miembros del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao. Tanto la directora del plantel educativo como las tutoras del 3º de secundaria, Violeta Benito y Lesly Gamarra, mostraron – en todo momento – una gran disposición para escuchar y resolver cualquier duda. Definitivamente, esto facilitó cada una de las fases del proyecto hasta su culminación.

Asimismo, es preciso señalar que, “La buena conexión” permitió reconocer la gran fortuna que simboliza trabajar al lado de personas que, al igual que la autora de este proyecto, se encontraban totalmente comprometidas con el éxito de este proyecto. Personalmente, compartir la misma meta con las profesionales del colegio, se convirtió en el principal incentivo para desarrollar este trabajo de la mejor manera posible.

5.5.2 La admirable labor docente

La experiencia de los talleres de “La buena conexión” dio la oportunidad de ser testigo del arduo trabajo realizado por los profesores durante el año 2020 marcado por la pandemia. A través del trabajo en equipo ejercido con ambas tutoras de 3º de secundaria, se comprendió lo relevante que resulta que un profesional sienta gran amor y respeto por la labor que realiza, especialmente, cuando se está al servicio de las mentes jóvenes y futuros talentos del país.

Habiendo culminado el proyecto, se está convencido de que la vocación de servicio, característica indispensable en un profesional de la docencia, ha sido, y seguirá siendo, el mayor impulso de los profesores para sobreponerse a cualquier dificultad con la firme convicción de continuar entregando lo mejor de ellos a sus alumnos. La destacable y noble labor realizada por las y los docentes a nivel nacional es un hecho que, a pesar de todas las circunstancias, el año 2020 nos ayudó a revalorar.

5.5.3 Propuestas de mejora para la ejecución de los talleres

Ante la posibilidad de que este proyecto sea replicado, será necesario tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- a. En el momento de los talleres, se recomienda contar con, al menos, dos facilitadores que se encarguen del manejo de cada uno de los chats grupales de WhatsApp. De esta manera, se podrá garantizar un mejor orden, así como la oportuna respuesta a los mensajes durante la interacción con los alumnos de ambas secciones.
- b. Se recomienda que, un día antes de cada taller, se anime a los estudiantes a que estén presentes en la sesión. Con ello, se podrá asegurar la constancia en la asistencia y participación de los alumnos.
- c. Con la única finalidad de brindar una mayor atención a las respuestas de los alumnos, especialmente durante las secuencias reflexivas y de opinión, es recomendable que el tiempo de duración de las sesiones sea extendido.
- d. En una próxima edición del proyecto, el tema del *ciberbullying* podría ser tratado en otros cursos, tales como Comunicación Integral, Personal Social o Informática. De esta manera, se puede garantizar una mayor participación del plantel educativo en la prevención de este tipo de acoso escolar.
- e. Siguiendo un propósito educativo, sería recomendable que la metodología manejada en este proyecto pueda ser compartida a la totalidad de docentes del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe”. De esta manera, podría plantearse como una alternativa válida para continuar con las clases a distancia.

REFERENCIAS

- Alto al ciberacoso (2020). Fundación Telefónica. Portal web: <https://altoalciberacoso.com/>
- Azoulay A. (18 de junio de 2020). *Los organismos advierten de que los países no han logrado prevenir la violencia contra los niños*. OMS. Recuperado el 5 de octubre de 2020 de <https://www.who.int/es/news-room/detail/18-06-2020-countries-failing-to-prevent-violence-against-children-agencies-warn>
- Baloco Navarro, C. P. (2017). *En la frontera del Entretenimiento y la Educación: Juegos Serios*. Revista Cedotic, 2(2), 30-46. Recuperado a partir de <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/1869/3177>
- Barrenechea, M. (Septiembre de 2020) *El peligro de la deserción escolar durante la pandemia: ¿Cómo evitar una tragedia educativa en el Perú?* RPP. <https://rpp.pe/politica/estado/el-peligro-de-la-desercion-escolar-durante-la-pandemia-como-evitar-una-tragedia-educativa-en-el-peru-noticia-1293377?ref=rpp>
- Cano, R. (2019). *Entrevista sobre la situación del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” con respecto al acoso escolar*. Directora del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao. [Realizada por Melissa Laurencio].
- Cybereduca (2020). Portal web: <https://www.cybereduca.com/>
- En TIC Confío (s.f.) [Perfil de YouTube]. YouTube. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de <https://www.youtube.com/user/EnTICconfio>
- eUCM (2019) *Conectado, un videojuego para concienciar sobre el acoso y el ciberacoso en la escuela*. <https://www.e-ucm.es/portfolio-item/conectado/>
- Gamarra, L. (2020). *Entrevista sobre el ciberbullying en los alumnos de 3º de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao*. Tutora de la sección “A” de 3º de secundaria [Realizada por Melissa Laurencio].
- GIN (2020) (9 de octubre de 2020) Portal web: <http://www.gin.org.pe/>
- INEI (2017). *Censos Nacionales 2017: XII de Población, VII de Vivienda y III de Comunidades Indígenas. Sistema de Consulta de Base de Datos a nivel manzana*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de <https://censos2017.inei.gob.pe/pubinei/index.asp>
- INEI (2020) *Informe Técnico. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado el 7 de octubre de 2020, de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf

- Infocop (14 de diciembre de 2016) *Cybereduca 2.0, video-juego para prevenir el bullying en adolescentes* http://www.infocop.es/view_article.asp?id=6442
- IPSOS (2020a). *Perfiles zonales de Lima Metropolitana 2020*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2020-04/perfiles_zonales_v2-03.pdf
- IPSOS (2020b). *Perfiles del adolescente y joven en el Perú Urbano 2020*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2020-06/perfil_del_adolescente_y_joven.pdf
- IPSOS (2019). *Gen Z: Perfil del adolescente y joven del Perú Urbano 2019*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2019-09/gen_z_perfil_del_adolescente_y_joven_del_peru_urbano_2019_0.pdf
- IPSOS (2020c). *Hábitos y actitudes hacia Internet en el Perú urbano 2020* Recuperado el 5 de octubre de 2020, de <https://www.ipsos.com/es-pe/habitos-y-actitudes-hacia-internet-en-el-peru-urbano-2020>
- Lima Como Vamos (2019). *Lima y Callao según sus ciudadanos. Décimo Informe Urbano de Percepción sobre la Calidad de Vida en la Ciudad*. Recuperado el 7 de octubre de 2020, de http://www.limacomovamos.org/wp-content/uploads/2019/11/Encuesta-2019_web.pdf
- Minedu (2020a). *Estadística de la calidad educativa (ESCALE). Resumen técnico de Aprendo en casa del mes de julio*. Recuperado el 5 de octubre de 2020, de <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>
- Minedu (2019a). *Magnitudes de la educación en el Perú. EBR- Secundaria: Matrícula en cada grado. Provincia Constitucional del Callao 2019 según distrito*. Recuperado el 8 de octubre de 2020, de http://escale.minedu.gob.pe/magnitudes-portlet/reporte/cuadro?anio=27&cuadro=497&forma=C&dpto=07&prov=0701&dist=&dre=&tipo_ambito=ambito-ubigeo
- Minedu (2019b). *Indicadores de eficiencia interanual 2018-2019* [Infografía]. Recuperado el 8 de octubre de 2020, de http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=87f3cd74-80e3-4b48-8fcd-764c108cb63a&groupId=10156
- Minedu (2020b). *Estadísticas del sector educativo*. Recuperado el 8 de octubre de 2020, de http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=87f3cd74-80e3-4b48-8fcd-764c108cb63a&groupId=10156
- Misión Paz Escolar (2020). Yeltic. Portal web: <http://www.misionpazescolar.com/>
- RPP (01 de noviembre de 2020). “Contigo la educación no para”: la necesidad de sumar esfuerzos para que niñas, niños y adolescentes continúen estudiando. Recuperado el 05 de diciembre de 2020, de <https://rpp.pe/campanas/publirreportaje/contigo->

[la-educacion-no-para-la-necesidad-de-sumar-esfuerzos-para-que-ninas-ninos-y-adolescentes-continuen-estudiando-noticia-1301598?ref=rpp](https://www.semana.com/educacion/articulo/emifan-la-serie-web-que-ensena-a-los-ninos-a-combatir-el-ciberacoso/680608/)

Semana. (19 de junio de 2020). *EmiFan la serie web que enseña a los niños a combatir el ciberacoso*. Recuperado el 05 de octubre de 2020, de <https://www.semana.com/educacion/articulo/emifan-la-serie-web-que-ensena-a-los-ninos-a-combatir-el-ciberacoso/680608/>

SiseVe (2020) Ministerio de Educación del Perú (Minedu) Portal web: <http://www.siseve.pe/web/>

Palacio Úsuga, M. (2018). *El Eduentretenimiento como estrategia comunicativa para la apropiación social del conocimiento en salud*. Medellín: Instituto Tecnológico Metropolitano. Facultad de Artes y Humanidades. Recuperado a partir de <https://repositorio.itm.edu.co/bitstream/handle/20.500.12622/407/PalacioUsugaMariluz2018.pdf?sequence=3>

Vega Barrios, A., & Muñoz Bautista, E. (2018). *Edu entretenimiento una nueva forma de mercadotecnia social*. Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA, 7(13), 6-9. <https://doi.org/10.29057/icea.v7i13.3502>

Zapata, M (20 de septiembre de 2020). Directora general de Dirección de Calidad de Gestión Escolar menciona los casos de ciberbullying reportados durante el año 2020. [Entrevista]. Radio Programas del Perú <https://rpp.pe/audio/programas/ampliaciondeldomingo/ampliacion-de-noticias-domingo-20-09-2020-119924>



Anexo 1: Entrevista a Lesly Gamarra, tutora del 3° “A” de secundaria del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.

1. ¿Cuáles considera que han sido los mayores retos para adaptar las clases a una modalidad virtual?

Como número uno es el acceso a Internet. Nuestra realidad es que son muy pocos los estudiantes que pueden acceder a clases en las que interactúan con los docentes a través de una plataforma virtual.

Por ello nuestras clases se realizan en WhastApp, lo que ha hecho que como docentes busquemos la manera o estrategias para llegar a ellos. Usando audios, videos que no consuman megas, imágenes.

Otra dificultad es el acceso a un dispositivo, puede ser un celular o computadora. Hablaremos del celular que es con lo que nuestros estudiantes cuentan. Los jóvenes no tienen un celular pronto, es compartido con un familiar y depende de la disponibilidad de este familiar para compartir el celular. Por ejemplo, hay padres de familia que van a trabajar, ellos regresan a las 8 y a esta hora los estudiantes pueden acceder a los grupos de WhatsApp de su aula y empezar a realizar las actividades.

La tercera es la capacitación por parte de los docentes. Hemos tenido que aprender a buscar maneras de trabajar con los estudiantes en esta modalidad de tecnología. Siempre hemos estado en clases presenciales usando pizarras, cuadernos, libros y ahora es un poco novedoso. Es un gran reto.

2. ¿Cómo describiría la forma en la que se relacionaban los estudiantes cuando las clases eran en modalidad presencial? Y ahora, en el contexto de la pandemia, ¿de qué manera ha cambiado la interacción entre los alumnos?

Cuando era presencial, los estudiantes tenían una interacción más amena entre sus pares porque tenían el refrigerio para jugar, interactuar, hacer deporte. No solamente era encasillarse en lo académico. En cambio, ahora en la pandemia los grupos virtuales que tenemos son específicos para brindar conocimientos entre docentes y estudiantes.

Entre ellos no hay mucha comunicación, a menos que quizá nosotros no sepamos pero puedan haber creado un grupo de estudiantes en el que interactúen más. Pero por ahora no hemos visto que haya una interacción en el grupo de WhatsApp que sea diferente a lo académico.

3. ¿Usted cree que la violencia o agresiones entre los estudiantes ha disminuido, persisten o se ha incrementado debido a que las clases son ahora en modalidad virtual?

Las clases que se imparten son académicas, los estudiantes no tienen una interacción más allá de responder o comunicarse con el docente. No he visualizado, sobre todo en 3A, que los chicos hayan usado ese medio para insultarse o agredirse entre compañeros.

Creo que entienden que el grupo no es solo para socializar, sino para utilizarlo como medio de aprendizaje. No creo que haya aumentado agresiones, al contrario, han disminuido.

4. ¿Ha presenciado o escuchado sobre algún caso de acoso cibernético entre los estudiantes durante los últimos meses? ¿Podría comentarlo? ¿En qué terminó esta situación?

En el caso de 3A hasta ahora no he notado, no se ha presentado, no me han avisado. Podría decir que no tengo conocimiento sobre algún tipo de acoso cibernético en el aula.

5. ¿Cree que es importante que los alumnos reciban información acerca de cómo deberían interactuar entre ellos cuando utilizan herramientas digitales? ¿Por qué?

Es muy necesario porque es algo nuevo, ellos siempre han estado trabajando con las redes sociales para interactuar, socializar con sus compañeros, enviar dibujos, memes, audios, etc. Esto es algo nuevo, donde ellos están adaptándose a que estas redes están sirviendo para su propia educación.

Es importante que reciban información de cómo pueden interactuar entre ellos si hacen trabajos en grupo, cómo debería ser el trato. Me parece fabuloso que se impartan este tipo de charlas.

6. ¿Estaría a favor de que se desarrolle una campaña digital para la prevención del ciberbullying entre los alumnos?

La respuesta es afirmativa, los estudiantes necesitan conocer que las redes sociales deben tener ciertos estándares, entre ellos mostrar siempre respeto entre los comentarios que puedan escribir o puedan grabar mediante audios.

Si hubiera esto de la campaña digital con la prevención del ciberbullying se buscaría que los estudiantes se sensibilicen al momento de interactuar, ya que quizás muchos de ellos pensarían que al estar en una red social pueden enviar cualquier tipo de imágenes o audios pero sin medir las consecuencias de qué es lo que están enviando. Los chicos tienen que entender que debe haber respeto, tanto para sus compañeros como para el docente.



Anexo 2: Entrevista a Edith Roxana Cano, directora del colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.

Cantidad de años o meses en el cargo: Tres años

1. ¿Cómo describiría el estado de convivencia entre los alumnos del colegio? ¿Es buena o mala? ¿A qué factores cree Ud. que se deba esto?

Es una cultura que hay en la zona más que en la escuela. Los chicos tienden a ser más espontáneos., sobretodo, que los lleva a faltarse el respeto, por ejemplo, cuando usan sobrenombres. Vienen de hogares en donde hay muchos conflictos y con padres ausentes. Con respecto a los tipos de violencia, las agresiones parten de juegos que los alumnos suelen encontrar en internet y los comparten entre ellos. Al final, esos “jueguitos” terminan convirtiéndose en agresión.

2. En los últimos años, ¿los casos de bullying reportados en el colegio han empeorado, han mejora, se ha mantenido?

Todavía tenemos casos en observación, pero podríamos decir que, al nivel escolar, eso se ha atendido y disminuido; sin embargo, estos aún continúan.

3. ¿Cuál es el procedimiento a seguir en caso de que se reporte un caso de bullying?

¿Existe un manual de convivencia escolar en el que quede estipulado las normas y sanciones?

Normalmente, lo primero es conversar con los estudiantes involucrados para hacerles ver el error que han cometido y que cambien. Generalmente, esto suele funcionar, ya que los chicos, a pesar de vivir en zonas peligrosas del Callao, escuchan cuando uno les habla y entienden. Por otro lado, si la situación persiste, se procede a llamar a sus padres y se les hace firmar un compromiso para que tengan en observación a su hijo o hija.

En cuanto a casos relacionados a las agresiones verbales (insultos o burlas) no tenemos casos reportados en SíseVe, en cambio, cuando se trata de agresiones físicas sí hemos acudido a reportar el caso. Solo reportamos los casos graves, no solo entre alumnos, sino de docentes a alumnos.

4. ¿Qué tan importante cree Ud. que es su labor para evitar que estos casos se sigan dando?

Mi papel es fundamental, ya que yo debo ser la imagen que refleje la cordura y tranquilidad. Yo trato de estar involucrada al cien por ciento con todo lo que respecta a la escuela, pero por atender algunas de mis actividades no suelo estar siempre acá con los chicos.

5. ¿Para Ud. cuál es el papel que los padres de familia deben de desempeñar en estos casos de violencia escolar?

Los padres de familia son una de las causas del porqué los chicos son así. Ellos vienen de familias en donde prima la violencia: a la madre, a los hijos, la falta de respeto total. Los padres insultan y humillan a sus hijos de una manera atroz, o cuando venían a recoger las libretas, les gritaban y les pegaban. Un poco de esto se ha reducido, pero son los adultos quienes proyectan esa actitud violenta.

Pero parte del problema es que hay mucho analfabetismo entre los padres, la falta de educación y preparación empeora la situación de violencia a la que están acostumbrados.

6. ¿Para Ud. cuál es el papel que los profesores deben de desempeñar en estos casos de violencia escolar?

Es muy importante debido a que ellos son los que más tiempo pasan con los estudiantes y están cerca de ellos. Tienen la oportunidad de conocerlos mejor y ver qué es lo que puede estar ocurriendo con ellos, si están bien o mal.

7. ¿Se ha desarrollado alguna campaña enfocada en el tema del bullying?

No como campaña propia. Tan solo hemos participado en campañas del Centro de Emergencia Mujer con anterioridad. Hemos acudido a las actividades y recibido materiales pero nada más.

Anexo 3: Estructura de encuesta CAP para los alumnos de 3º de secundaria sobre el ciberbullying

1. Para ti, ¿qué crees que es el ciberbullying?

- a. Es cuando alguien usa el Internet para “jugar” a insultar, fastidiar o burlarse de alguien más solo porque es divertido, pero sin ganas de dañar a nadie.
- b. Es cuando alguien aprovecha las clases virtuales, o usa sus redes sociales (Facebook, Instagram o WhatsApp), para burlarse, fastidiar, humillar o insultar repetidamente a alguien más para hacerlo sentir mal.
- c. Es cuando alguien se crea cuentas falsas en redes sociales para ver lo que otra persona publica, comenta o ve en Internet.

2. De la siguiente lista, selecciona aquellos comportamientos que consideres como ejemplos de ciberbullying:

	Sí	No
Publicar fotos o videos vergonzosos de otras personas en las redes sociales sin su permiso.		
Crear o inventarse rumores malintencionados de otras personas y compartirlos por mensaje de texto, chats en WhatsApp, Facebook, Instagram, etc.		
Utilizar las clases virtuales para insultar, fastidiar, burlarse o humillar a algún compañero del salón.		
Crear cuentas falsas en las redes sociales		
Dejar comentarios ofensivos con insultos o burlas en las publicaciones de otras personas.		

3. De la siguiente lista de afirmaciones, ¿cuáles crees que son VERDADERAS (V) o son FALSAS (F)?

	VERDADERO	FALSO
Para que se considere como un caso de ciberbullying, el acoso debe ser repetitivo (varias veces).		
El agresor es, generalmente, alguien que se considera más fuerte, y la víctima, en cambio, es alguien que no puede defenderse.		
El ciberbullying se dar a cualquier hora, lugar y día.		

Algunas veces, la persona que se burla, insulta, humilla y agrede por las redes sociales se esconde tras un nombre o cuenta falsa.		
El internet ayuda a que los chismes, insultos, o burlas en las redes sociales, pueda ser visto en poco tiempo por un mayor número de personas, es decir, ayuda a que se vuelva viral.		

4. Para ti, ¿por qué crees que se produce el ciberbullying? (opción múltiple)

- a. Porque en la casa de algunos jóvenes hay gritos, golpes e insultos.
- b. Porque los papás no enseñan a sus hijos a que respeten a los demás.
- c. Porque algunos jóvenes piensan que no valen nada, se creen menos que los demás.
- d. Porque es algo de jóvenes, todos lo hacen porque da risa.
- e. Porque es más fácil insultar a alguien por internet que hacerlo cara a cara.
- f. Porque los papás no le prestan atención a los hijos y ellos hacen lo que quieren.
- g. Porque es divertido y no le hace daño a nadie.

5. Para ti, ¿qué efectos tiene el ciberbullying en los jóvenes? (opción múltiple)

- a. Provoca que se sientan muy tristes, sin ganas de ver a nadie y con temor de hablar con otras personas.
- b. Hace que los jóvenes saquen malas notas.
- c. Provoca que se sientan intranquilos, con temor y miedo de ver a otras personas.
- d. Provoca que no les importe ver sufrir o llorar a los demás.
- e. Hace que los jóvenes sientan odio hacia quienes los molestan, es decir, darles de su propia medicina y hacerlos pagar.
- f. Provoca que piensen en quitarse la vida.
- g. Hace que se sientan culpables por no poder hacer nada en contra de quienes lo molestan.

6. ¿Cuáles crees que son los medios o canales que se pueden usar para hacer ciberbullying? (Opción múltiple)

- a. Redes sociales (WhatsApp, Facebook, Messenger, Instagram, etc.)

- b. Clases virtuales (zoom, google meet, etc.)
- c. Videollamadas
- d. Mensajes de texto (SMS)
- e. Correos electrónicos
- f. Juegos en línea.

7. De la siguiente lista, ¿a qué instituciones crees que puedes pedir ayuda para que se encarguen de recibir y atender una denuncia de ciberbullying?

- a. Mi colegio “Nuestra Señora de Guadalupe” del Callao.
- b. SíSeVe
- c. Policía Nacional del Perú (PNP)
- d. Nadie.

8. Michelle es una chica sociable, le gusta publicar sus fotos y hacer videos actuando y bailando en sus redes sociales. En los últimos días, Michelle ha notado que algunos de sus compañeros del colegio le han estado dejando comentarios con insultos, memes ofensivos, burlas y amenazas en sus publicaciones. ¿Qué te parece lo que le está pasando a Michelle?

- a. Me parece muy mal que le hagan eso.
- b. Creo que Michelle exagera y se queja de todo.
- c. Seguro que Michelle se lo merecía.
- d. No me parece malo porque las redes sociales están para hacer eso.
- e. Me da risa pero no me gustaría que me lo hagan a mí.

9. Para ti, ¿cuáles de las siguientes afirmaciones son VERDADERAS (V) o FALSAS (F)?

	VERDADERO	FALSO
La mejor manera de evitar ser víctima de ciberbullying es no tener redes sociales o usar mi celular o computadora el menor tiempo posible.		

Si el acoso cibernético se hace de forma anónima, o a través de una cuenta falsa, será imposible encontrar al culpable del ataque.		
Cuando comparto o doy "me gusta" (like) a una publicación en la que se insulta o humilla a alguien, me convierto en cómplice del ataque.		
Es normal usar el Internet para hacer "bromas" o burlas a mis compañeros, luego puedo borrar lo que publiqué y no pasó nada.		
No hay ningún tipo de sanción o castigo para quienes insultan, humillan, se burlan o difaman a otras personas en Internet.		
Si denunció un caso de ciberbullying, lo más probable es que me convierta una víctima más y me acosen por Internet.		

10. En el contexto actual de la pandemia y con las clases en modalidad virtual, ¿Cuán importante crees hablar de ciberbullying en las clases de tutoría?

- a. Me parece totalmente importante y necesario.
- b. Me da igual. No me gusta ni me disgusta el tema.
- c. Me parece poco importante.
- d. Me parece totalmente innecesario.

11. Responde el siguiente cuadro según tu propia experiencia:

	Siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
Dejé comentarios con bromas, burlas o insultos a otras personas en sus publicaciones de redes sociales.				
Recibí insultos, burlas o me hacen bromas a través de Internet.				
Vi como otras personas insultan, se burlan o difaman a alguien más a través del internet.				
Me reí cuando veo que a alguien le han hecho una broma a través de las redes sociales, en medio de una clase virtual o usando mensajes de texto.				

12. Si tú fueras una víctima de ciberbullying, ¿qué comportamientos crees que deberías seguir?

	SÍ DEBO HACERLO	NO DEBO HACERLO
Conversar con tus amigos, o alguna otra persona de confianza, para que me ayuden a reportar o denunciar al acosador		
Darles de su propia medicina y comenzar a insultarlos o burlarme de ellos tal como hicieron conmigo.		
Guardar pruebas del acoso que estoy sufriendo a través de internet.		
Bloquear y reportar la cuenta o a la persona que me agrede a través del internet.		
Pedir ayuda a mis padres, un profesor, un tutor, o alguien de mi confianza.		
Quedarme callado y no contarle a nadie porque seguro será peor.		

13. Si tú fueras testigo de un caso de ciberbullying, ¿qué comportamientos crees que deberías seguir?

	SÍ DEBO HACERLO	NO DEBO HACERLO
Conversar con la víctima y ayudarlo a pedir ayuda a alguna autoridad (padres, profesores, tutores, directora, etc.)		
Ignorar lo que veo para evitar que se metan conmigo. No es mi problema.		
Reportar a la persona que agrede, ya sea denunciando su cuenta en las redes sociales o reportando la publicación ofensiva que hace a otras personas.		
Evitar compartir o dar “me gusta” (like) a la publicación o mensaje en la que se ofende, insulta o humilla a alguien más.		
Pedir ayuda a mis padres, un profesor, un tutor, o alguien de mi confianza.		
Ayudar a la víctima a vengarse con mensajes o publicaciones en las que se insulte, humille o se haga burla de la persona que comenzó a molestarlo.		

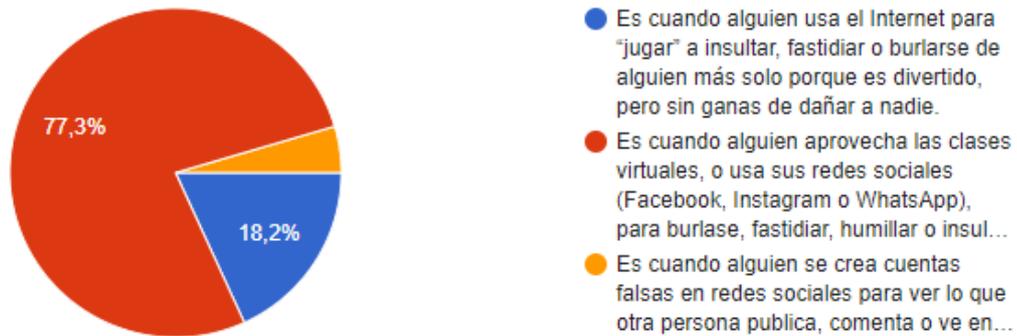
14. Por cuál medio digital o red social te gustaría recibir información acerca del ciberbullying? (opción múltiple)

- a. Instagram

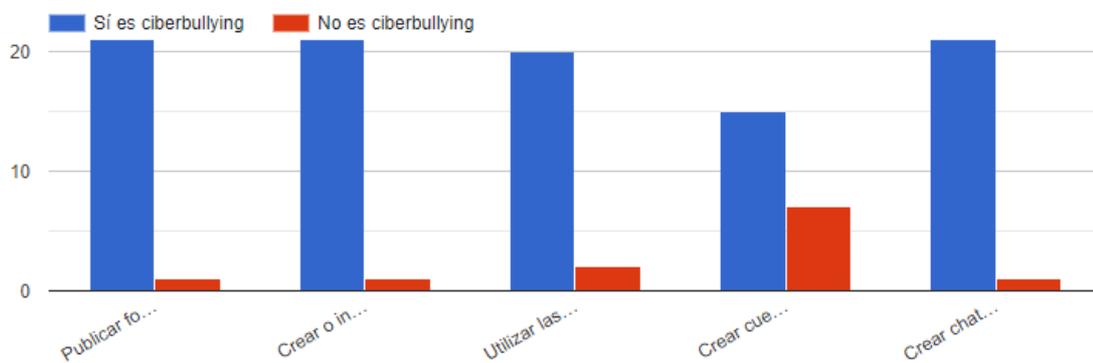
- b. WhatsApp
- c. Facebook
- d. Google Meet y Zoom // otra categoría
- e. Otra aplicación: _____



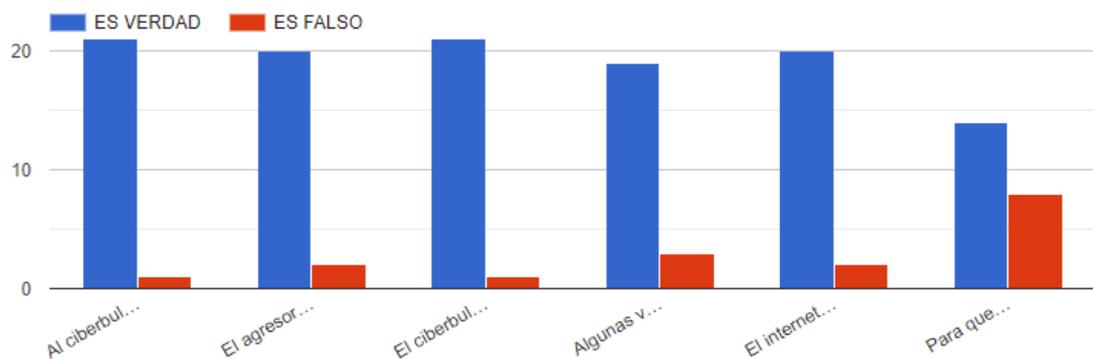
Anexo 4: Resultado de la encuesta CAP realizada a los alumnos de 3° de secundaria acerca del ciberbullying



2. De la siguiente lista, selecciona aquellos comportamientos que consideres como ejemplos de ciberbullying:



3. De la siguiente lista de afirmaciones, ¿cuáles crees que son VERDADERAS o son FALSAS?



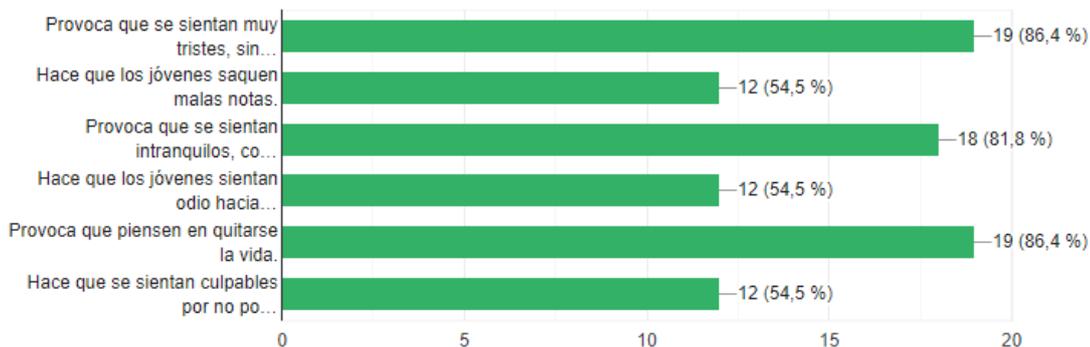
4. Para ti, ¿por qué crees que se produce el ciberbullying? *Puedes marcar más de una opción*

22 respuestas



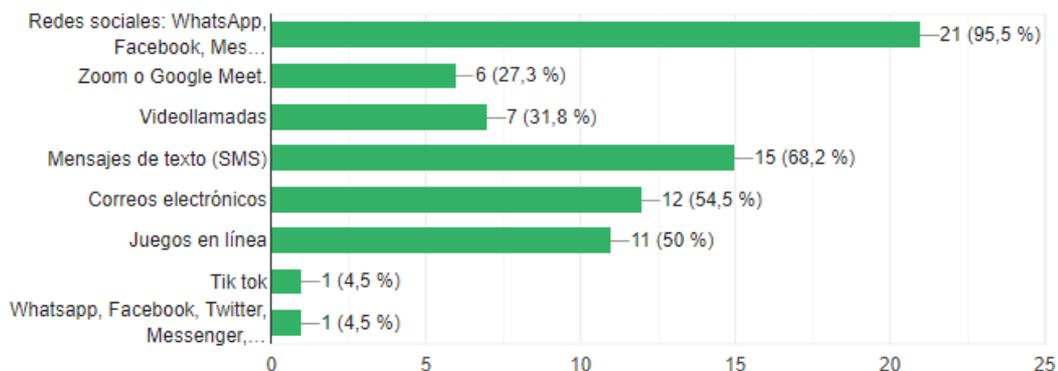
5. Para ti, ¿qué efectos tiene el ciberbullying en los jóvenes? *Puedes marcar más de una opción*

22 respuestas



6. ¿Cuáles crees que son los medios o canales que se pueden usar para hacer ciberbullying? *Puedes marcar más de una opción*

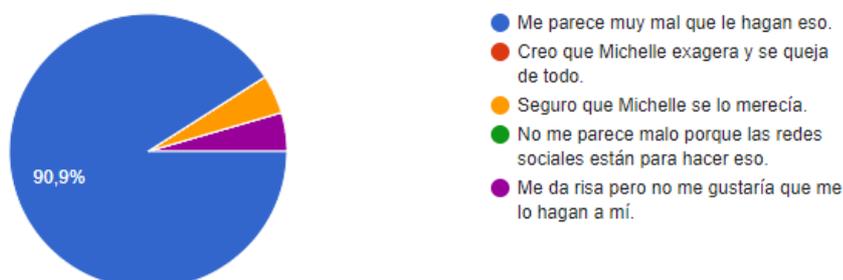
22 respuestas



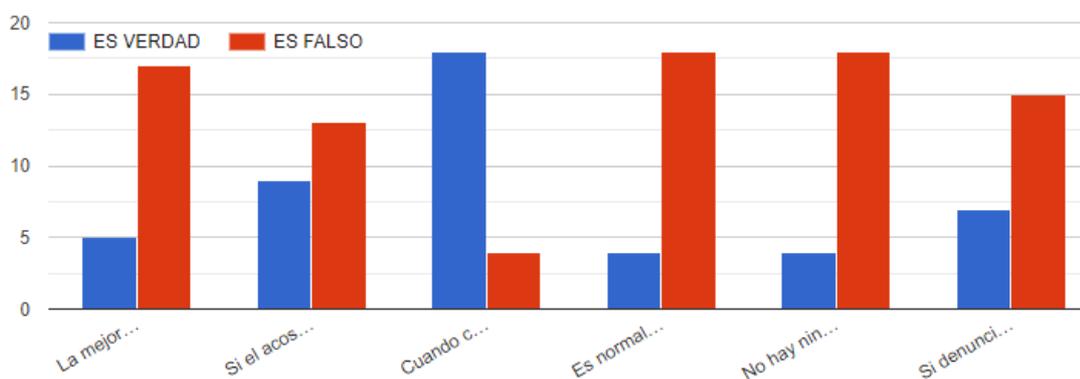
8. Michelle es una chica sociable, le gusta publicar sus fotos y hacer videos actuando y bailando en sus redes sociales. En los últimos días, Michelle ha notado que algunos de sus compañeros del colegio le han estado dejando comentarios con insultos, memes ofensivos, burlas y amenazas en sus publicaciones. ¿Qué te parece lo que le está pasando a Michelle?



22 respuestas

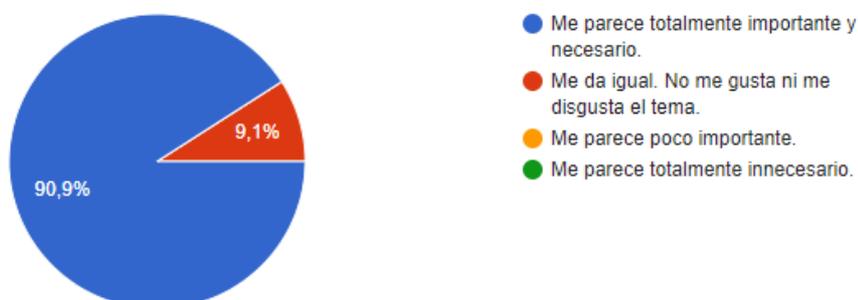


9. Para ti, ¿cuáles de las siguientes afirmaciones son VERDADERAS o FALSAS?

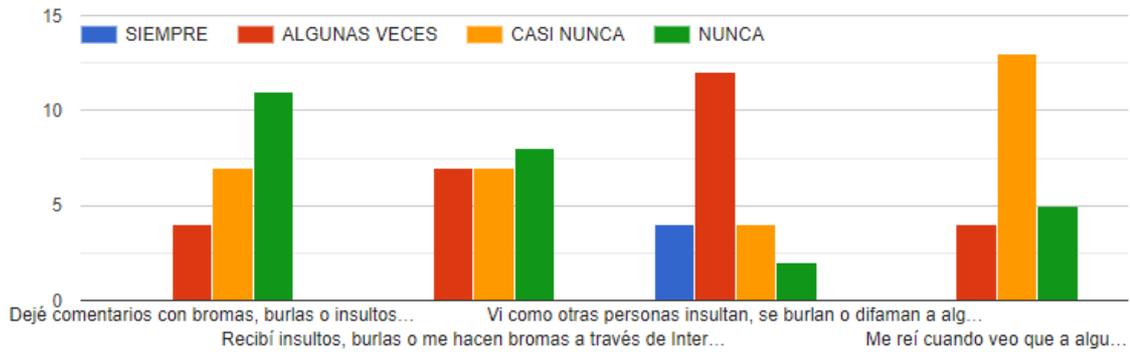


10. En el contexto actual de la pandemia y con las clases en modalidad virtual, ¿Cuán importante crees hablar de ciberbullying en las clases de tutoría?

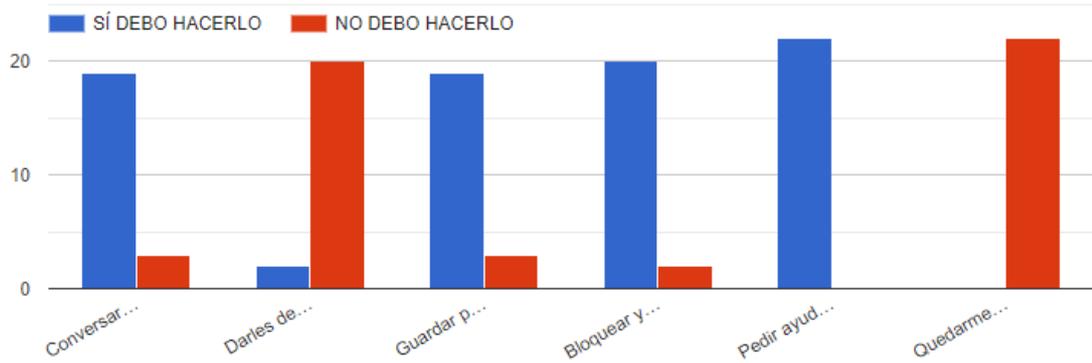
22 respuestas



11. Responde el siguiente cuadro según tu propia experiencia:



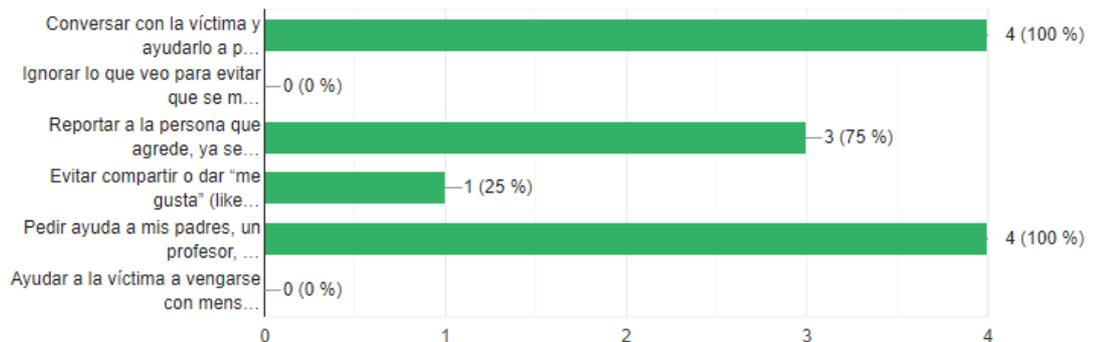
12. Si tú fueras una VÍCTIMA de ciberbullying, ¿qué comportamientos crees que deberías seguir?



13. Si tú fueras TESTIGO de un caso de ciberbullying, ¿qué comportamientos crees que deberías seguir?



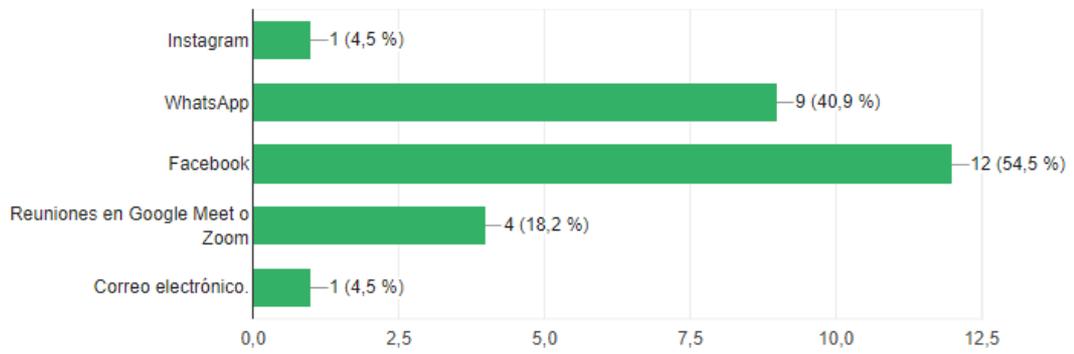
4 respuestas



14. ¿Por cuál medio digital o red social te gustaría recibir información acerca del ciberbullying? *Puedes marcar más de una opción*



22 respuestas



Anexo 5: Preguntas para la validación con el público objetivo.

1. ¿Qué parte de la asesoría es la que te gustó más? ¿Qué parte de la asesoría es la que menos te gustó?
2. ¿Te gusta el estilo que tienen los videos (dibujitos, colores, voces, el tiempo de duración, etc.)?
3. ¿Algo incluido dentro de la asesoría te pareció ofensivo o molesto? ¿Crees que haya algo que deba eliminarse porque puede hacer sentir mal a alguien del salón?
4. ¿La cantidad de dinámicas te parece correcta? ¿Crees que son muchas dinámicas o son pocas?
5. ¿Sientes que los materiales elaborados para las asesorías están hechos especialmente para ti?
7. ¿Con qué sensación te quedaste luego de participar del primer taller?
8. ¿Los talleres (materiales) te piden hacer algo? ¿Crees que podrías hacer lo que te piden? ¿De qué dependería?
9. ¿Qué crees que se podría mejorar a la hora de hacer estas asesorías?

ANEXO 6: Preguntas de la encuesta virtual realizada a los alumnos de 3° de secundaria.

1. Selecciona las oraciones que consideres que son VERDADERAS acerca del ciberbullying:
 - a. Es un tipo de maltrato.
 - b. Solo sucede en las redes sociales.
 - c. Causa un grave daño psicológico.
 - d. No se trata de violencia si es que las “bromas” se hacen entre amigos.
 - e. Las plataformas educativas como Google Meet o Zoom también pueden ser usadas para cometer ciberbullying.
2. De la siguiente lista, cuáles NO SON CARACTERÍSTICAS del ciberbullying:
 - a. Sucede a cualquier hora, día y lugar.
 - b. Es repetitivo.
 - c. Es intencional, el acosador(a) tiene la intención de hacer daño a su víctima.
 - d. Gracias al internet, los ataques llega a más personas y en menos tiempo.
 - e. Hay un desequilibrio de poderes: se enfrenta alguien que se cree más fuerte contra alguien menos fuerte.
 - f. Todas las anteriores son características del ciberbullying.
 - g. Ninguna de las opciones es característica del ciberbullying.
3. El ciberbullying provoca que LA VÍCTIMA de acoso:
 - a. Se vuelva más fuerte emocionalmente aguantando cuando lo atacan.
 - b. Tenga pocas ganas de estudiar y de hacer sus tareas.
 - c. Se convierta en alguien insensible.
 - d. Tenga baja autoestima.
 - e. Piense mucho en morir o en quitarse la vida.
4. El ciberbullying provoca que EL ACOSADOR:
 - a. Se convierta en alguien a quien le importa poco o nada el sufrimiento de los demás.
 - b. Tenga malas notas en el colegio.
 - c. Se vuelva adicto a usar el celular.
 - d. Tenga comportamiento violento con los demás.

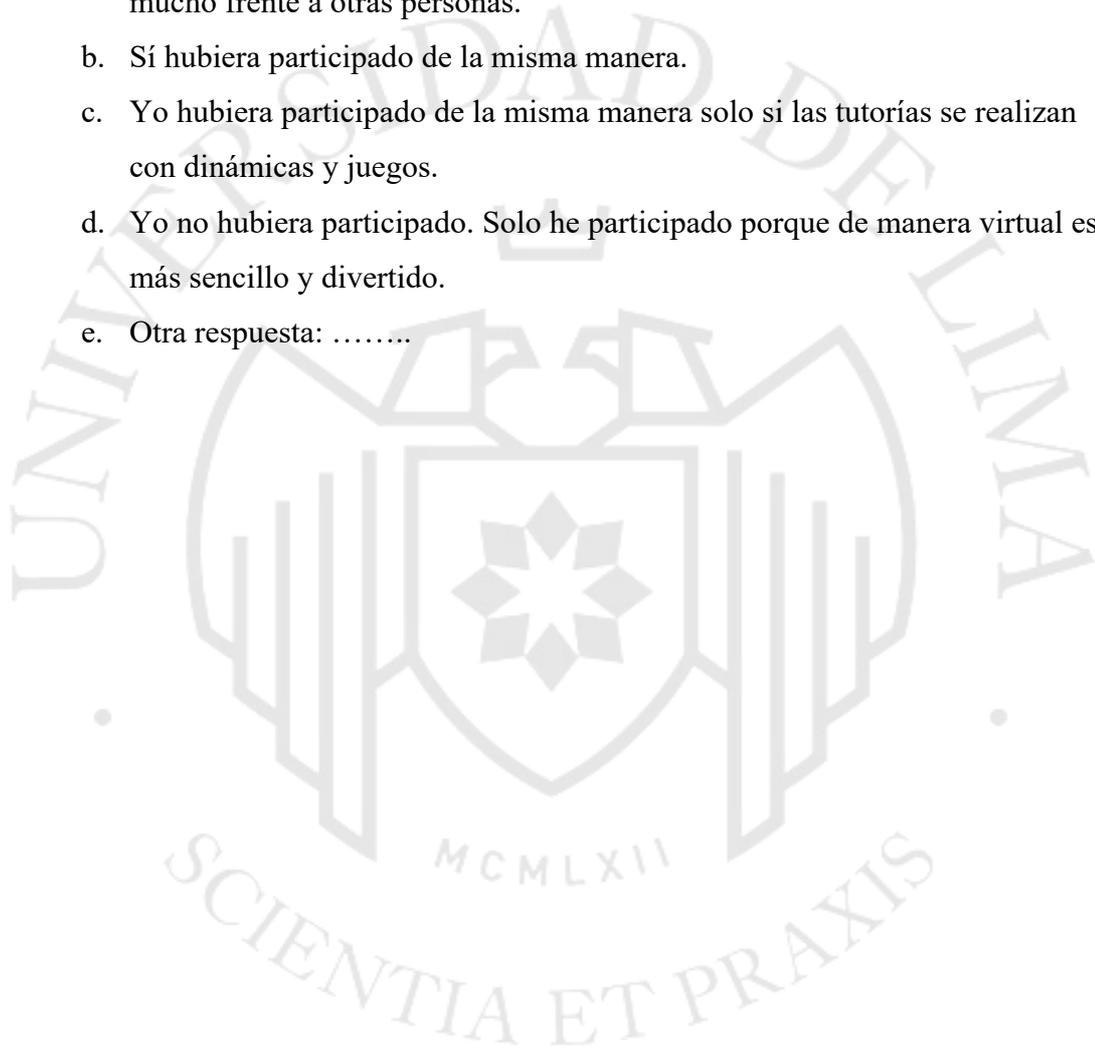
- e. Todas las opciones anteriores son correctas.
5. El ciberbullying provoca que EL TESTIGO de acoso:
- a. Se sienta culpable si es que no ayuda a la VÍCTIMA.
 - b. No tenga miedo de ayudar a la VÍCTIMA.
 - c. Crea que insultar, humillar o burlarse de alguien sea algo normal.
 - d. Tenga malas notas en el colegio.
 - e. No sienta pena al ver el sufrimiento de los demás.
6. Completa la siguiente frase según lo tratado en las tutorías: “Si hay ciberbullying,…”:
- a. Si hay ciberbullying, la única persona que sufre es la víctima y es a quien deben ayudar.
 - b. Si hay ciberbullying, el acosador debe ser castigado severamente sin que tenga la oportunidad de ser ayudado.
 - c. Si hay ciberbullying, hay personas sufriendo. Por eso, tanto la víctima, el acosador y el testigo merecen recibir ayuda.
 - d. Si hay ciberbullying, el testigo no debe meterse porque no es su problema.
7. Si soy VÍCTIMA de un caso de ciberbullying:
- a. Yo debo dejarlo pasar e ignorar los ataques.
 - b. Yo debo hacer lo mismo y atacar e insultar a quien se mete conmigo.
 - c. Yo debo reportar el caso, o pedir ayuda a alguien de confianza (profesor, papá, mamá, tutora, etc.) para reportar el caso.
 - d. No debo hacer nada porque nadie va a poder ayudarme.
8. Si soy TESTIGO de un caso de ciberbullying:
- a. Yo no debo meterme ni hacer nada para evitar que me hagan lo mismo.
 - b. Debo avisarle a un profesor(a) o al tutor(a) del salón.
 - c. Yo debo reportar el caso, o pedir ayuda a alguien de confianza (profesor, papá, mamá, tutora, etc.) para reportar el caso.
 - d. Debo dejar que los padres de la víctima solucionen ese problema por su cuenta.
 - e. Yo debo quedarme callado porque nadie va a poder hacer algo.
9. Si quisieras hacer el reporte un caso de ciberbullying, ¿por dónde lo harías?
- a. Llamando a línea 100.
 - b. A través de SíseVe.
 - c. Llamando a la División de Investigación de Delitos de Alta Tecnología.

- d. Todas las opciones anteriores son correctas.
 - e. A ninguna de las opciones anteriores porque no pueden hacer nada.
10. ¿Cuáles son los canales por los que se puede reportar un caso de ciberbullying en SiseVe?
- a. Solo en su página web.
 - b. Solo por teléfono.
 - c. Por la página web, llamada telefónica y WhatsApp.
 - d. Solo por WhatsApp.

Preguntas para la encuesta de satisfacción:

1. Define al proyecto en una sola palabra:
 - a. Aburrido
 - b. Interesante
 - c. Divertido
 - d. Normal
 - e. Otro:
2. ¿Qué crees que le faltó a las tutorías sobre el ciberbullying?
 - a. Más sesiones de tutoría.
 - b. Más dinámicas o juegos.
 - c. Más tiempo para los talleres.
 - d. Más materiales didácticos (videos, stickers, GIFs, imágenes y audios)
 - e. Nada
 - f. Otro:
3. ¿Qué le quitarías a las tutorías sobre el ciberbullying?
 - a. Menos sesiones de tutoría.
 - b. Menos dinámicas o juegos.
 - c. Menos tiempo o duración de las tutorías.
 - d. Menos materiales didácticos (videos, stickers, GIFs, imágenes y audios)
 - e. Nada
 - f. Otro:
4. ¿Qué es lo que más te gustó del proyecto?
 - a. Las dinámicas o juegos.
 - b. Ganar puntos por cada vez que participaba.

- c. Los materiales didácticos (videos, stickers, GIFs, imágenes y audios)
 - d. El tema: el ciberbullying
 - e. Nada
 - f. Otro:
5. Si estas tutorías sobre el ciberbullying se hubieran desarrollado dentro de un salón de clases y de manera presencial:
- a. Yo no hubiera participado de la misma manera porque no me gusta hablar mucho frente a otras personas.
 - b. Sí hubiera participado de la misma manera.
 - c. Yo hubiera participado de la misma manera solo si las tutorías se realizan con dinámicas y juegos.
 - d. Yo no hubiera participado. Solo he participado porque de manera virtual es más sencillo y divertido.
 - e. Otra respuesta:



Anexo 7: Adaptación del cuestionario virtual en formato de imagen.



CUESTIONARIO - "LA BUENA CONEXIÓN"

Luego de haber sido parte de las cuatro tutorías que tuvieron como tema al **ciberbullying**, responde las siguientes preguntas y veamos cuánto hemos avanzado.

Importante: No olvides que esta actividad tiene un valor de **150 puntos diamantes**.  

Nombre:

Sección: "A" "B"

Preguntas:

1. Marca con una "X" las oraciones que consideres que son **VERDADERAS** acerca del ciberbullying:
**Puedes marcar más de una opción*

- Es un tipo de maltrato.
- Solo sucede en las redes sociales.
- Causa un grave daño psicológico
- No se trata de violencia si es que las "bromas" se hacen entre amigos.
- Las plataformas educativas como Google Meet o Zoom también pueden ser usadas para cometer ciberbullying.

2. De la siguiente lista, cuáles **NO SON CARACTERÍSTICAS** del ciberbullying:
**Marca una sola opción.*

- Sucede a cualquier hora, día y lugar.
- Es repetitivo.
- Es intencional, el/la acosador(a) tiene la intención de hacer daño a su víctima.
- Gracias al internet, los ataques en la red son vistos por muchas más personas y en menos tiempo.
- Hay un desequilibrio de poderes: se enfrenta alguien que se cree más fuerte contra alguien menos fuerte.
- Todas las anteriores son características del ciberbullying.

3. El ciberbullying provoca que **LA VÍCTIMA** de acoso:
**Puedes marcar más de una opción*

- Se vuelva más fuerte emocionalmente aguantando cuando lo atacan.
- Tenga pocas ganas de estudiar y de hacer sus tareas.
- Se convierta en alguien insensible.
- Tenga baja autoestima.
- Piense mucho en morir o en quitarse la vida.

4. El ciberbullying provoca que **EL/LA ACOSADOR(A)**:
**Puedes marcar más de una opción*

- Se convierta en alguien a quien le importa poco o nada el sufrimiento de los demás.
- Tenga malas notas en el colegio.
- Se vuelva adicto a usar el celular.
- Tenga comportamiento violento con los demás.
- Todas las opciones anteriores son correctas.

5. El ciberbullying provoca que **EL TESTIGO** de acoso:
**Puedes marcar más de una opción*

- Se sienta culpable si es que no ayuda a la VÍCTIMA.
- No tenga miedo de ayudar a la VÍCTIMA.
- Crea que insultar, humillar o burlarse de alguien sea algo normal.
- Tenga malas notas en el colegio.
- No sienta pena al ver el sufrimiento de los demás.

6. Completa la siguiente frase según lo tratado en las tutorías: "**Si hay ciberbullying...**"
**Marca una sola opción:*

- Si hay ciberbullying, la única persona que sufre es la víctima y es a quien deben ayudar.
- Si hay ciberbullying, el acosador debe ser castigado severamente sin que tenga la oportunidad de ser ayudado.
- Si hay ciberbullying, hay personas sufriendo. Por eso, tanto la víctima, el acosador y el testigo merecen recibir ayuda.
- Si hay ciberbullying, el testigo no debe meterse porque no es su problema.

7. Si **soy VÍCTIMA** de un caso de ciberbullying :
**Marca una sola opción*

- Yo debo dejarlo pasar e ignorar los ataques.
- Yo debo hacer lo mismo y atacar e insultar a quien se mete conmigo.
- Yo debo reportar el caso, o pedir ayuda a alguien de confianza (profesor, papá, mamá, tutora, etc.) para reportar el caso.
- No debo hacer nada porque nadie va a poder ayudarme.



8. Si soy **TESTIGO** de un caso de cyberbullying:

**Puedes marcar más de una opción*

- Yo no debo meterme ni hacer nada para evitar que me hagan lo mismo.
- Debo avisarle a un profesor(a) o al tutor(a) del salón.
- Yo debo reportar el caso, o pedir ayuda a alguien de confianza (profesor, papá, mamá, tutora, etc.) para reportar el caso.
- Debo dejar que los papás de la víctima solucionen ese problema por su cuenta.
- Yo debo quedarme callado porque nadie va a poder hacer algo.

9. Si quisieras hacer el reporte un caso de cyberbullying, ¿por dónde lo harías?

**Puedes marcar más de una opción*

- Llamando a línea 100.
- A través de SiseVe.
- Llamando a la División de Investigación de Delitos de Alta Tecnología.
- Todas las opciones anteriores son correctas.
- Por ningún lado porque NADIE puede hacer nada.

10. ¿Cuáles son los canales por los que se puede reportar un caso de cyberbullying en SiseVe?

**Marca una sola opción*

- Solo en su página web.
- Solo por teléfono.
- Por la página web, llamada telefónica y WhatsApp.
- Solo por WhatsApp.

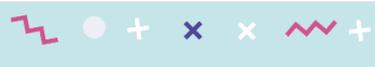
Preguntas relacionadas a tu experiencia en las tutorías:

1. Define al proyecto "La buena conexión" en una sola palabra:

**Puedes marcar más de una opción*

- Aburrido.
- Interesante.
- Divertido.
- Normal.
- Innovador.
- Confuso.

Otro:



2. ¿Qué crees que le faltó a las tutorías sobre el cyberbullying?

**Puedes marcar más de una opción*

- Más sesiones de tutoría.
- Más dinámicas o juegos.
- Más tiempo para los talleres.
- Más materiales didácticos (videos, stickers, GIFs, imágenes y audios)
- Nada

Otro:

3. ¿Qué le QUITARÍAS a las tutorías sobre el cyberbullying?

**Puedes marcar más de una opción*

- Menos sesiones de tutoría.
- Menos dinámicas o juegos.
- Menos tiempo para los talleres.
- Menos materiales didácticos (videos, stickers, GIFs, imágenes y audios)
- Menos actividades (preguntas luego del taller).
- Nada

Otro:

4. ¿Qué es lo que más te gustó del proyecto?

**Puedes marcar más de una opción*

- Las dinámicas o juegos.
- Ganar puntos por cada vez que participaba.
- Los materiales didácticos (videos, stickers, GIFs, imágenes y audios).
- El tema: el cyberbullying.
- Nada.

Otro:

5. Si estas tutorías sobre el cyberbullying se hubieran desarrollado dentro de un salón de clases y de manera presencial:

**Marca una sola opción*

- Yo no hubiera participado de la misma manera porque no me gusta hablar mucho frente a otras personas.
- Sí hubiera participado de la misma manera porque me gusta hacerlo.
- Yo hubiera participado de la misma manera solo si las tutorías se realizan con dinámicas y juegos.
- Yo no hubiera participado. Solo he participado porque de manera virtual es más sencillo y divertido.

Otro:

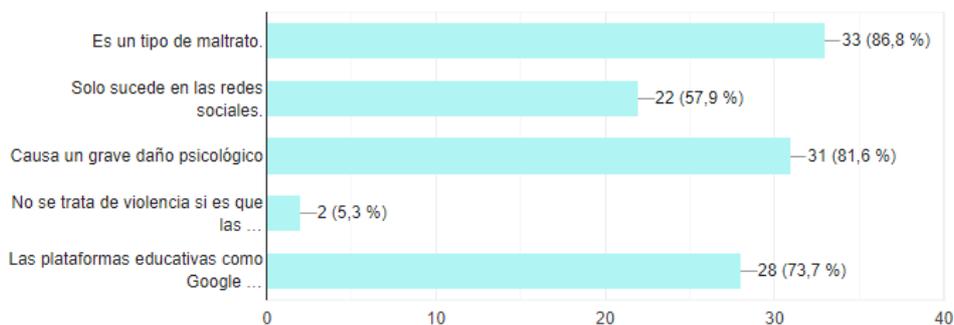


Anexo 8: Resultado de la encuesta de salida.

1. Selecciona las oraciones que consideres que son VERDADERAS acerca del ciberbullying (Puedes marcar más de una opción 😊)

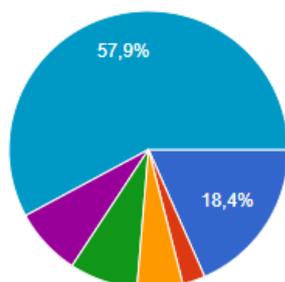


38 respuestas



2. De la siguiente lista, cuáles NO SON CARACTERÍSTICAS del ciberbullying:

38 respuestas

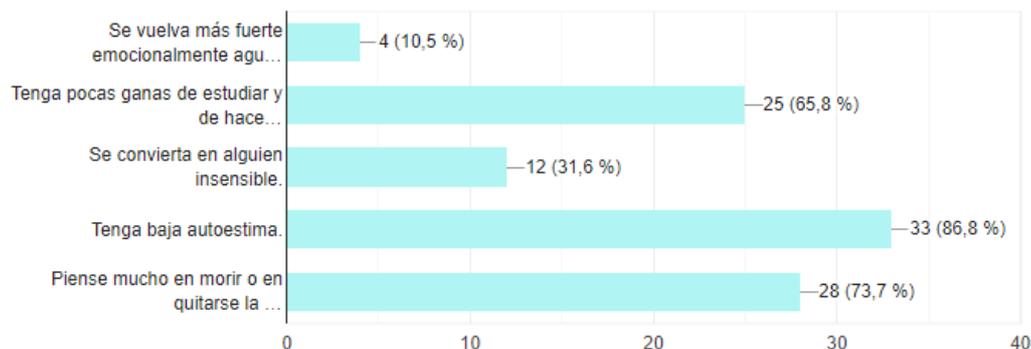


- Sucede a cualquier hora, día y lugar.
- Es repetitivo.
- Es intencional, el/la acosador(a) tiene la intención de hacer daño a su víctima.
- Gracias al internet, los ataques en la red son vistos por muchas más personas...
- Hay un desequilibrio de poderes: se enfrenta alguien que se cree más fuer...
- Todas las anteriores son características del ciberbullying.

3. El ciberbullying provoca que LA VÍCTIMA de acoso: (Puedes marcar más de una opción 😊)



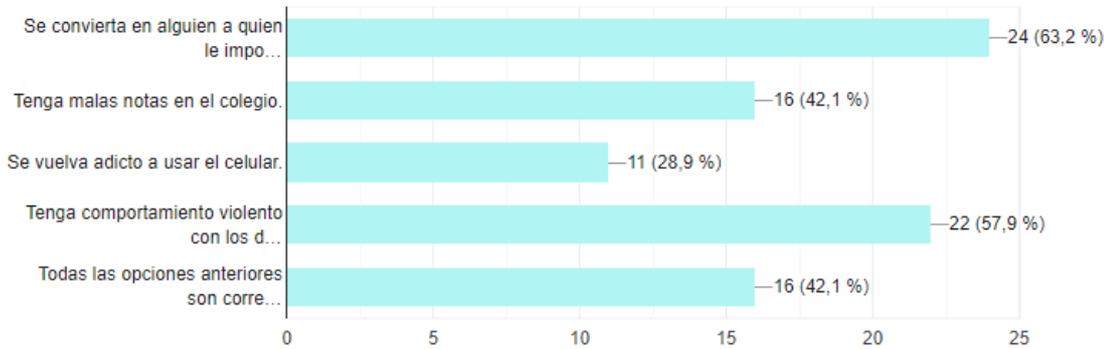
38 respuestas



4. El ciberbullying provoca que EL/LA ACOSADOR(A) : (Puedes marcar más de una opción)



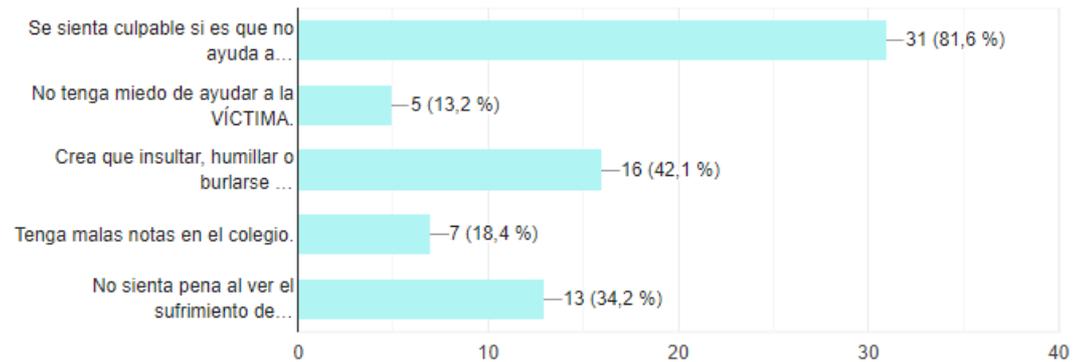
38 respuestas



5. El ciberbullying provoca que EL TESTIGO de acoso: (Puedes marcar más de una opción)

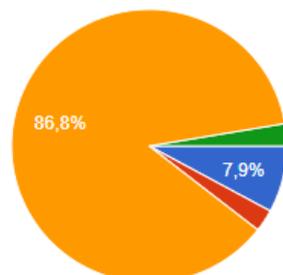


38 respuestas



6. Completa la siguiente frase según lo tratado en las tutorías: "Si hay ciberbullying,..."

38 respuestas



- Si hay ciberbullying, la única persona que sufre es la víctima y es a quien deben ayudar.
- Si hay ciberbullying, el acosador debe ser castigado severamente sin que tenga la oportunidad de ser ayudado.
- Si hay ciberbullying, hay personas sufriendo. Por eso, tanto la víctima, el...
- Si hay ciberbullying, el testigo no debe meterse porque no es su problema.

7. Si soy VÍCTIMA de un caso de ciberbullying :

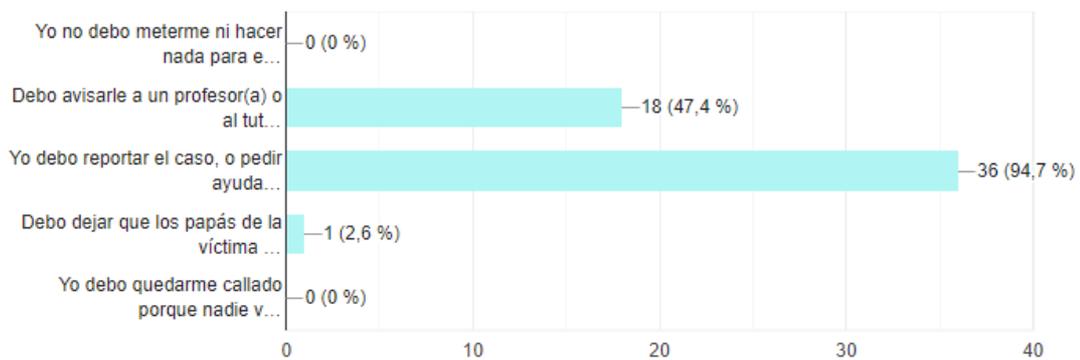


38 respuestas



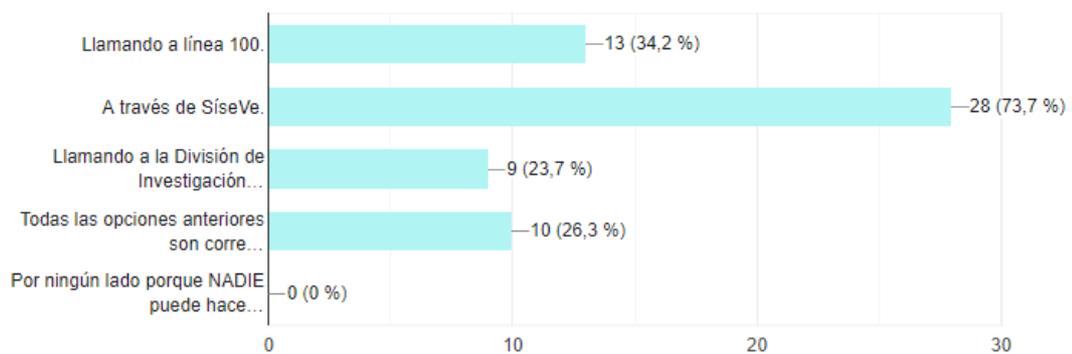
8. Si soy TESTIGO de un caso de ciberbullying:

38 respuestas



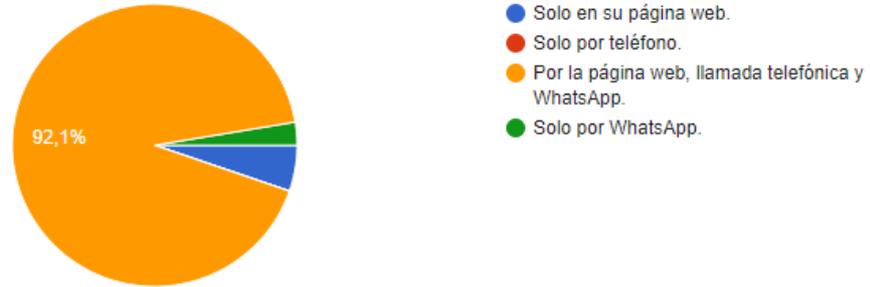
9. Si quisieras hacer el reporte un caso de ciberbullying, ¿por dónde lo harías ? 😞😞

38 respuestas



10. ¿Cuáles son los canales por los que se puede reportar un caso de ciberbullying en SiseVe?

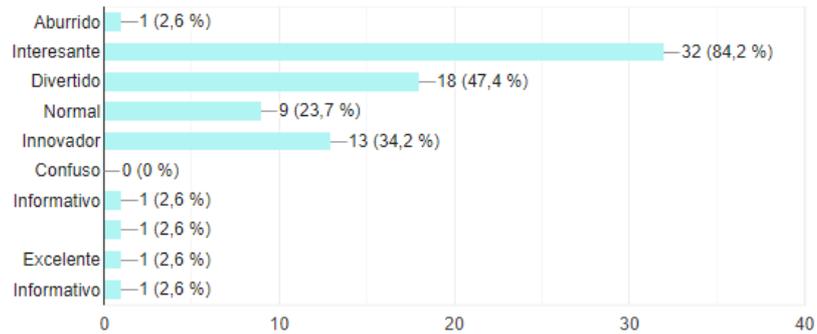
38 respuestas



Sobre tu experiencia con las tutorías

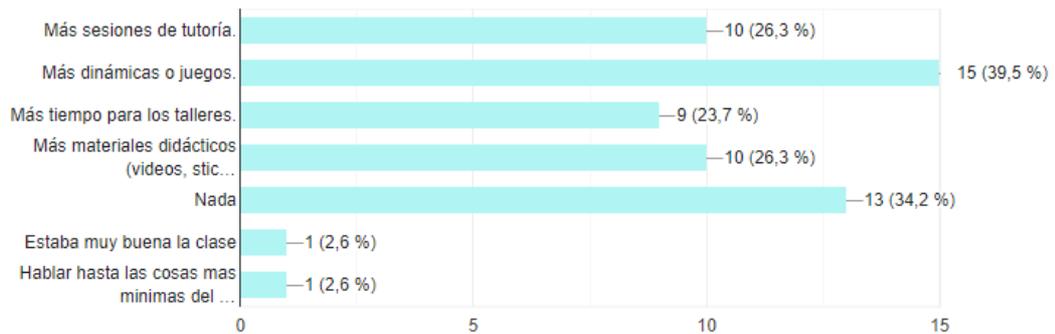
1. Define al proyecto "La buena conexión" en una sola palabra: (Puedes marcar más de una opción 😊)

38 respuestas



2. ¿Qué crees que le faltó a las tutorías sobre el ciberbullying? (Puedes marcar más de una opción 😞)

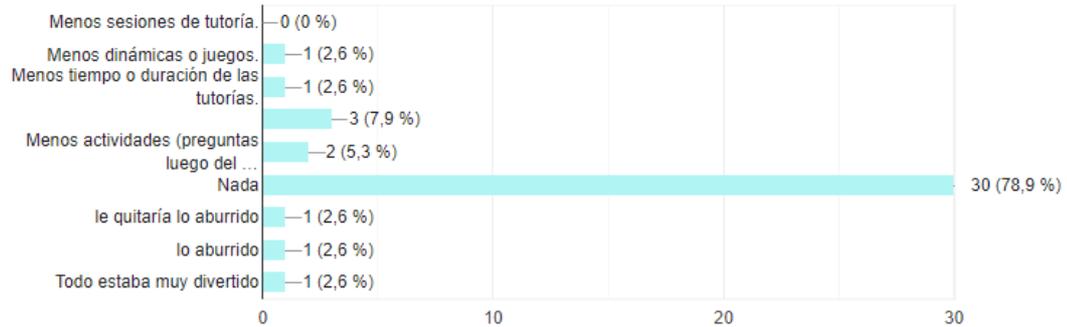
38 respuestas



3. ¿Qué le QUITARÍAS a las tutorías sobre el ciberbullying?

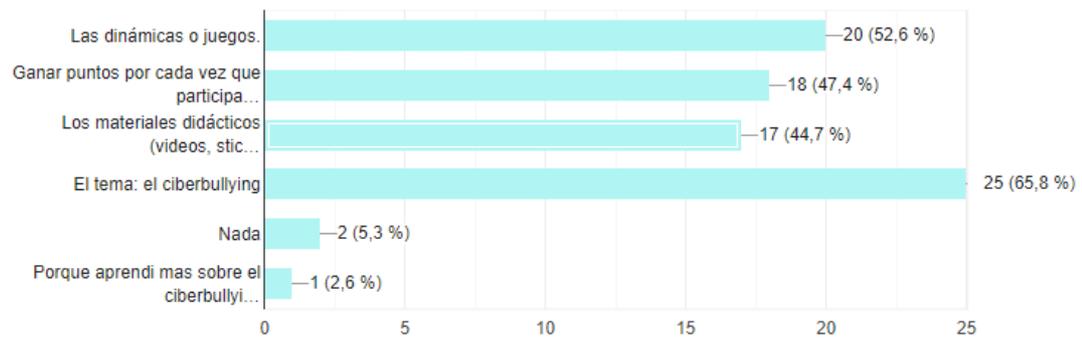


38 respuestas



4. ¿Qué es lo que más te gustó del proyecto?

38 respuestas



5. Si estas tutorías sobre el ciberbullying se hubieran desarrollado dentro de un salón de clases y de manera presencial:

38 respuestas



Anexo 9: Registro de asistencia y puntos ganados en el primer taller

#LABUENACONEXIÓN - PRIMER TALLER - SECCIÓN "B"										
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTE							TOTAL	
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7		
	Sí	30	70	30	30	30	50	100	340	
	Sí	30	30	30	30	30	50	100	300	
	Sí	30	30	30	30	30	0	0	150	
	Sí	70	30	30	30	30	50	100	340	
	Sí	30	30	30	30	70	50	100	340	
	Sí	50	30	30	100	30	50	100	390	
	Sí	30	30	30	30	30	50	100	300	
	Sí	30	100	100	30	100	0	100	460	
	Sí	30	30	30	30	50	50	100	320	
	Sí	30	30	70	70	30	50	100	380	
	Sí	30	30	30	30	30	0	0	150	
	Sí	30	30	30	30	30	0	0	150	
	Sí	100	50	50	50	30	50	100	430	
	Sí	TARDANZA							100	100
	Sí	30	30	30	30	30	50	100	300	
	Sí	30	30	30	30	30	50	100	300	
PARTICIPANTES	16								13	
Dinámica 1 (D1)	Participación en la pregunta ¿Qué crees que es #LaBuenaConexión?									
Dinámica 2 (D2)	Participación en el meme ¿Cómo te sientes el día de hoy? (meme de gatitos)									
Dinámica 3 (D3)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 1 de emojis									
Dinámica 4 (D4)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 2 de emojis									
Dinámica 5 (D5)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 3 de emojis									
Dinámica 6 (D6)	Dinámica de las notas para escribir opiniones sobre el cyberbullying. Todos los que mandaron sus notas ganaron 50 puntos									
Dinámica 7 (D7)	Actividad de evaluación denominada "Lo que hemos aprendido". Todos los que mandaron sus respuestas ganaron 100 puntos.									

#LABUENACONEXIÓN - PRIMER TALLER - SECCIÓN "A"										
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTE							TOTAL	
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7		
Castrochalla Miforta, Miriam	Sí	100	100	30	50	50	50	100	480	
Castillo Ropero, Yareli Alondra	Sí	30	30	30	30	30	0	0	150	
Rojas Romero, Jack Bryan	Sí	30	30	30	30	30	0	0	150	
Alfonso Bustos, Estrella Alejandra	Sí	30	30	30	30	30	0	0	150	
Alvarado Zapata, Yelitza Karolín	Sí	30	30	30	30	30	50	100	300	
Molina Morales, Alexander Juany	Sí	50	30	70	70	100	50	100	470	
Morales Castro, Lia Yvett	Sí	70	50	30	30	70	50	0	300	
Muñoz Orta, Leisany Lucely	Sí	30	30	30	30	30	50	0	200	
Palma Arroyo, Jandón	Sí	30	70	30	100	30	0	0	260	
Perote Rodríguez, Yumari Victoria	Sí	30	30	30	30	30	0	100	250	
Ramírez Barrios, Stefany Andriana	Sí	30	30	50	30	30	50	100	320	
Reyna Méndez, Orius	Sí	30	30	30	30	30	0	0	150	
Rojas Carrillo, Geany Alexander	Sí	30	30	100	30	30	50	0	270	
Valero Hernández, Johana	Sí	30	30	30	30	30	50	0	200	
PARTICIPANTES	14								5	
Dinámica 1 (D1)	Participación en la pregunta ¿Qué crees que es #LaBuenaConexión?									
Dinámica 2 (D2)	Participación en el meme ¿Cómo te sientes el día de hoy? (meme de gatitos)									
Dinámica 3 (D3)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 1 de emojis									
Dinámica 4 (D4)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 2 de emojis									
Dinámica 5 (D5)	Participación en "¿Qué emoji se repite?" Grupo 3 de emojis									
Dinámica 6 (D6)	Dinámica de las notas para escribir opiniones sobre el cyberbullying. Todos los que mandaron sus notas ganaron 50 puntos									
Dinámica 7 (D7)	Actividad de evaluación denominada "Lo que hemos aprendido". Todos los que mandaron sus respuestas ganaron 100 puntos.									

Anexo 10: Registro de asistencia y puntos ganados en el segundo taller

#LABUENACONEXIÓN - SEGUNDO TALLER - SECCIÓN "A" - 30/10/20										
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTE							TOTAL	
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7		
Chinaglia Mitoja, Edinson	Sí	50	30	100	30	30	50	0	290	
Corcuera Salas, Adriana Zuleika	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
Elvira Bustos, Renata Alejandra	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
Guerrero Yumbanqui, Nurko Naboni	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
María Mazarón, Julia Beatriz	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
Maria Mendon, Alocuar Anely	Sí	50	50	70	30	50	50	100	400	
Nicolás Castro, Ma Yareth	Sí	50	100	50	50	30	50	0	330	
Muelen Olave, Lulsana Nancy	Sí	50	30	30	30	30	50	100	320	
Osana Salinas, Ana Loreto	Sí	50	30	30	70	70	50	100	400	
Rafael Araya, Leo Jon	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
Reneo Rodríguez, Esthela Victoria	Sí	50	70	100	100	100	70	100	590	
Ramírez Barreto, Stefany Andriana	Sí	50	30	30	30	30	100	100	370	
Rosa Lopez, Osmei Alejandro	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
Verde Huacho, Sharon Adriana	Sí	50	30	30	30	30	50	100	320	
Vargas Andrade, Beatriz	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
Yamiro Lozano, Emil Dof Velle	Sí	50	30	30	30	30	50	0	220	
PARTICIPANTES	15							6		
Dinámica 1 (D1)	Participación en la dinámica "Recarguemos nuestra batería". Todos los que participan ganan 50 puntos.									
Dinámica 2 (D2)	Participación en la dinámica "Si lo reconozco, puedo combatirlo" (adivinar las figuras)									
Dinámica 3 (D3)	Participación en "Adivina la palabra" Figura 1									
Dinámica 4 (D4)	Participación en "Adivina la palabra" Figura 2									
Dinámica 5 (D5)	Participación en "Adivina la palabra" Figura 3									
Dinámica 6 (D6)	Mencionar las 5 características del ciberbullying luego de ver el video.									
Dinámica 7 (D7)	Actividad de Pupiletras . Todos los que mandaron sus respuestas ganan 100 puntos.									

#LABUENACONEXIÓN - SEGUNDO TALLER - SECCIÓN "B" - 30/10/20										
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTE							TOTAL	
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7		
Aguiar Aguiar, Hector Francisco	Sí	50	70	30	100	100	100		450	
Chano Flores, Sebastián Alfonso	Sí	50	30	30	30	30	0		170	
Díaz Ferrer, Daniela Mariana	Sí	50	50	30	30	30	100		290	
Diez Reyes, Emanuel Josafat	Sí	50	100	30	30	30	100		340	
Gonzales Labrador, Astrid Nicole	Sí	50	30	100	30	30	100		340	
María José Valverde, Estela Emanuel	Sí	50	30	70	30	30	100		310	
Rodrigo Quiroz, Aquelina Janette	Sí	50	30	30	30	30	100		270	
Olivero Perez, Jeshel Yamilé	Sí	50	30	30	30	30	100		270	
Rodríguez Llorca, Nandrina Alexander	Sí	50	30	30	30	30	100		270	
Rodrigo Olave, María Fernanda	Sí	50	30	30	30	50	100		290	
Tayana Quiñones, Dayron Michelito	Sí	50	30	50	70	70	100		370	
Tosillo Freyre, Alfonso Janette	Sí	50	30	30	30	30	0		170	
Valero Ravelin, Naysha Belén	Sí	50	30	30	50	30	100		290	
PARTICIPANTES	13							11		
Dinámica 1 (D1)	Participación en la dinámica "Recarguemos nuestra batería". Todos los que participan ganan 50 puntos.									
Dinámica 2 (D2)	Participación en la dinámica "Si lo reconozco, puedo combatirlo" (adivinar las figuras)									
Dinámica 3 (D3)	Participación en "Adivina la palabra" Figura 1									
Dinámica 4 (D4)	Participación en "Adivina la palabra" Figura 2									
Dinámica 5 (D5)	Participación en "Adivina la palabra" Figura 3									
Dinámica 6 (D6)	Actividad de Pupiletras . Todos los que mandaron sus respuestas ganan 100 puntos.									

Anexo 11: Registro de asistencia y puntos ganados en el tercer taller

#LABUENACONEXIÓN - TERCER TALLER - SECCIÓN "A" -06/11/20							
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTE					TOTAL
		D1	D2	D3	D4	D5	
Cidachilla Villar, Edinson	SÍ	50	100	50	70	100	370
Florencia Gomez, Jofiel	SÍ	30	0	0	0	0	30
Cuello Espinoza, Dalila Valentina	SÍ	30	0	0	0	0	30
Quejar Espinoza, Yaneli Yáskica	SÍ	30	0	0	0	0	30
Rivera Romero, Jack Bryan	SÍ	30	0	0	70	100	200
Florez Fuentes, Estrella Alexandra	SÍ	30	0	0	0	0	30
Guerrero Yuzanqui, Nuria Mariona	SÍ	30	0	0	0	100	130
Mena Mendez, Alexander Anale	SÍ	70	100	50	70	100	390
Morales Castro, Lia Yovaneli	SÍ	30	0	0	70	0	100
Núñez Chays, Luciana Karoly	SÍ	30	0	0	0	0	30
Palme Arroyo, London	SÍ	30	0	0	0	0	30
Merayo Rodríguez, Euzimar Victorio	SÍ	30	100	50	70	100	350
Ramirez Barreto, Stefania Andriana	SÍ	30	100	50	70	100	350
Rosas Cepilo, Camila Alejandra	SÍ	30	100	50	0	0	180
Uceda Huancha, Sharon Adriana	SÍ	100	100	50	70	100	420
PARTICIPANTES	15					7	
Dinámica 1 (D1)	Participación en el juego para adivinar la figura infiltrada						
Dinámica 2 (D2)	Participación en los comentarios sobre los tres audios						
Dinámica 3 (D3)	Participación en el "Termómetro de emociones"						
Dinámica 4 (D4)	Participación en "Érase una vez" y crear el final de la historia						
Dinámica 5 (D5)	Entrega de la actividad de "V" o "Falso"						

#LABUENACONEXIÓN - TERCER TALLER - SECCIÓN "B" - 06/11/20							
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTE					TOTAL
		D1	D2	D3	D4	D5	
Aguilera Romero, Nancy Francisca	SÍ	30	100	50	70	100	350
Castro de Castro, Patricia	SÍ	30	100	0	0	0	130
Chaves Torres, Fabiana Soledad	SÍ	30	100	50	70	100	350
Chavez Vera, Nayra Jocelyn	SÍ	30	100	50	70	0	250
Díaz Chaves, Priscilla Judith	SÍ	50	100	50	70	100	370
Gonzales Calderon, Daniel Diego	SÍ	30	0	0	0	100	130
Guerrero Rodríguez, Isabella Ariana	NO	0	0	0	0	0	0
Maduro Álvarez, Anissa Soledad	SÍ	30	0	0	0	0	30
Ortiz Torres, Angélica Soledad	SÍ	30	100	50	70	0	250
Alvarado Rodríguez, Priscila Soledad	SÍ	30	0	0	0	0	30
Pérez Rodríguez, Alejandra Soledad	SÍ	30	0	0	0	0	30
Rojas Rodríguez, Angélica Soledad	SÍ	30	0	0	0	0	30
Rodríguez Rodríguez, Mariela Soledad	SÍ	30	0	50	0	100	180
Rivera Pérez, María Soledad	SÍ	30	100	0	0	100	230
Rivera Rodríguez, Angélica Soledad	SÍ	70	100	50	70	100	390
Torres Rodríguez, Angélica Soledad	SÍ	30	0	0	0	0	30
Valencia Rodríguez, Angélica Soledad	SÍ	100	100	50	70	100	420
PARTICIPANTES	16					8	
Dinámica 1 (D1)	Participación en el juego para adivinar la figura infiltrada						
Dinámica 2 (D2)	Participación en los comentarios sobre los tres audios						
Dinámica 3 (D3)	Participación en el "Termómetro de emociones"						
Dinámica 4 (D4)	Participación en "Érase una vez" y crear el final de la historia						
Dinámica 5 (D5)	Entrega de la actividad de "V" o "Falso"						

Anexo 12: Registro de asistencia y puntos ganados en el cuarto taller

#LABUENACONEXIÓN - CUARTO TALLER - SECCIÓN "A"- 13/11/20											
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTES									TOTAL
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7			
Christella Vela Quiroz	SÍ	30	50	0	30	30	50	0		190	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	0	0	0	0	0	0	0	0	70	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	70	50	70	100	100	100	70		560	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	0	50	30	30	30	30	0		170	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	50	0	0	30	30	30	0		140	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	100	50	30	30	50	30	70		360	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	NO	0	0	0	0	0	0	0		0	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	30	50	100	50	30	30	70		360	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	30	50	30	70	70	70	70		390	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	30	0	30	30	30	30	0		150	
Yvonne Rodríguez, Yvonne Rodríguez	SÍ	30	50	50	30	30	30	70		290	
PARTICIPANTES	10									6	
Dinámica 1 (D1)		Juego de introducción "Adivina el número"									
Dinámica 2 (D2)		Preguntas sobre el video/audio "Una storie en la red" (50 puntos)									
Dinámica 3 (D3)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 1									
Dinámica 4 (D4)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 2									
Dinámica 5 (D5)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 3									
Dinámica 6 (D6)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 4									
Dinámica 7 (D7)		Actividad de "V" y "F"									

#LABUENACONEXIÓN - CUARTO TALLER - SECCIÓN "B"- 13/11/20											
APELLIDOS Y NOMBRES	PARTICIPACIÓN	PUNTOS DIAMANTES									TOTAL
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7			
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	0	0	0	0	0	70		70	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	70	50	30	0	30	30	70		280	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	0	0	0	30	50	0		80	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	30	50	30	30	30	30	70		270	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	30	50	30	30	30	30	0		200	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	100	50	70	50	100	100	70		540	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	50	0	100	50	70	70		340	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	0	30	0	0	30	70		130	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	50	30	30	30	30	70		240	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	50	50	30	30	30	0	0		190	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	0	0	0	0	0	0		0	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	50	100	30	0	30	70		280	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	30	0	0	0	0	0	70		100	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	0	50	50	70	70	30	70		340	
Azucena Zúñiga, Hecelina Zúñiga	SÍ	30	50	30	30	30	30	70		270	
PARTICIPANTES	15									11	
Dinámica 1 (D1)		Juego de introducción "Adivina el número"									
Dinámica 2 (D2)		Preguntas sobre el video/audio "Una storie en la red" (50 puntos)									
Dinámica 3 (D3)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 1									
Dinámica 4 (D4)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 2									
Dinámica 5 (D5)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 3									
Dinámica 6 (D6)		Dinámica "¿Qué haría si...?" Figura 4									
Dinámica 7 (D7)		Actividad de "V" y "F"									

Anexo 13: Registro fotográfico realizado el día del sorteo final del proyecto “La buena conexión”





