Nombre: Usted decide cómo actuar	Objetivo: Capacitar a los alumnos para tomar decisiones adecuadas ante diferentes situaciones problemáticas y conflictivas en el entorno digital (comprender las herramientas digitales).	
Hora y nº de sesiones: Una sesión de una hora	Tipo/agentes sociales: Estudiantes	Material: - Pizarra digital - Tarjetas plastificadas con diferentes escenarios - Fichas informativas sobre denuncia digital, bloqueo y configuración de privacidad de dispositivos y aplicaciones móviles.
Desarrollo: Se presentan diferentes escenarios digitales (recepción de mensajes persistentes, insultos, contenidos ofensivos, perfiles falsos, etc.). Los alumnos, divididos en grupos (en función de la capacidad del aula), debaten qué tarjeta (es decir, qué acción) sería mejor utilizar en cada caso y por qué. Cada grupo presenta su solución abiertamente, y a continuación se celebra un debate colectivo para determinar las mejores alternativas, reforzando los conocimientos y redactando un resumen conjunto basado en las distintas aportaciones.		

Nombre: Juego de roles sobre conflictos: Aprender a ser asertivo	Objetivo: Actividad para desarrollar habilidades sociales - resolución de conflictos	
Hora y nº de sesiones: Una sesión de una hora (aunque puede ser flexible en función del compromiso de los estudiantes).	Tipo/agentes sociales: Estudiantes	Material: - Fichas de personajes basadas en perfiles de agresor, víctima y espectador - Tarjetas con diferentes conflictos virtuales comunes

Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000160237

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

		- Rúbrica para la autoevaluación sobre la resolución de conflictos
Desarrollo: La clase se divide en pequeños grupos, a cada uno de los cuales se le asigna un conflicto o una situación violenta típica de las redes sociales, mientras cada alumno asume un papel. El grupo representa la situación en forma de juego de rol, explorando distintas maneras de resolver el problema. El objetivo es fomentar la asertividad no sólo en las víctimas, sino también en los espectadores. Tras las sesiones de role-playing, los alumnos deben autoevaluarse y valorar qué medidas fueron eficaces y cuáles no lograron resolver el conflicto o incluso lo empeoraron. El profesorado refuerza conceptos clave como la comunicación asertiva, la empatía, etc.		

Nombre: ¿Qué debo hacer?	Objetivo: Enseñar a los adolescentes a enfrentarse a los distintos problemas que puedan surgir, dándoles una idea colectiva de lo que está bien, lo que está mal y cómo proceder en cada caso.	
Hora y nº de sesiones: 1 hora, dos sesiones	Tipo/agentes sociales: El profesor, como guía y moderador de la actividad Los alumnos, reunidos en un único grupo grande o en varios grupos pequeños.	Material: Una lista de escenarios de situaciones conflictivas que pueden darse en internet, con distintos grados de intensidad.
Desarrollo: La misma actividad puede realizarse en un único grupo grande o en varios grupos pequeños y luego debatirse entre los distintos grupos. La actividad consiste en lo siguiente: Se presentarán formas de resolver conflictos en Internet. He aquí una lista que puede ampliarse, pero lo importante es que sean los propios alumnos los que sugieran las ideas: No hacer nada, hablar y negociar con la otra persona, bloquearla, denunciarla, informar a un adulto.... Una vez elaborada la lista, se empezarán a presentar situaciones con un amplio abanico de intensidades respecto a la gravedad del conflicto. Se presentarán		

Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000160237

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

situaciones en las que es deseable que los alumnos no hagan nada hasta que se informe a un adulto. Damos un ejemplo de cada una de las propuestas, pero es importante que los profesores adapten los escenarios a la realidad de sus aulas sin ser tan específicos como para señalar a un alumno en concreto.
- No hacer nada: Encontramos un post en Instagram que expresaba opiniones contrarias a mis ideas.
- Habla y negocia: Mientras gestionas un grupo de WhatsApp, hay una persona que no para de enviar stickers ofensivos o anunciar cosas fuera del grupo.
- Bloqueo: Un colega sigue insistiendo en Instagram para tener una cita contigo a pesar de que le has dado negativas explícitas muchas veces.
- Denuncia: Te escribe desde la cuenta de un amigo que sabes que es falsa porque tu amigo no es el dueño de la cuenta.
- Informa a un adulto: Recibes material sensible (como imágenes desnudas) sobre un compañero por WhatsApp. Te lo ha enviado un tercero sin el consentimiento de esa persona.

Se anima a los alumnos a desarrollar estos escenarios y se les pueden dar varias soluciones válidas o una que integre todas ellas: bloquear e informar, negociar y discutir con un adulto.

Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000160237

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.