

PENSAR CONECTADOS

Un cuadernillo de juegos y desafíos para pensar
juntos la convivencia digital.

PREVENIR, DETECTAR Y ACTUAR



CONTENIDO

Índice

	Bienvenidos · ¿Qué vamos a encontrar acá?	3
1	Fundamentación	4
2	Objetivos del proyecto	5
3	Metodología de trabajo	6
	Recurso visual · Semáforo digital	6
4	Juegos y dinámicas de concientización	7
	1. Juego de Roles	7
	2. El Semáforo Digital	7
	3. Detectives del Chat	8
	4. El Muro de la Empatía	8
	5. Código de Convivencia Digital	8
	6. Historias en 3 Mensajes	9
	7. El WhatsApp Ideal	9
5	Nuevos juegos y desafíos	9
	Recurso visual · La cadena del daño	10
	1. El Canal Secreto	9
	2. Escape Room: Misión Anti-Ciberacoso	10
	3. La Cadena del Daño	10
	4. El Tribunal Digital	10
	5. Reconstruyendo el Canal	11
	6. El Moderador Ideal	11
	7. La Bomba de Rumores	11
6	Actividades con herramientas tecnológicas	11
	1. Simulador de Canal Seguro	11
	2. QR del Bullying	12
	3. Chatbot Anti-Ciberacoso	12
	4. Detective Digital	12
	5. Stop Motion del Respeto	12
	6. Foro Digital Moderado	12
	7. IA Detecta el Daño	13
	8. Podcast Escolar Anti-Ciberacoso	13
7	Orientaciones para el docente	13
8	Evaluación de la propuesta	14
9	Cierre del proyecto	15
10	Base de la propuesta original	15
A	Glosario	16
11	Bibliografía y fuentes de consulta	18

BIENVENIDOS

¿Qué vamos a encontrar acá?

Un recorrido con juegos, desafíos y herramientas para entender el ciberacoso y saber qué hacer.

1 Fundamentación**2 Objetivos del proyecto****3 Metodología de trabajo****4 Juegos y dinámicas de concientización****5 Nuevos juegos y desafíos****6 Actividades con herramientas tecnológicas****7 Orientaciones para el docente****8 Evaluación de la propuesta****9 Cierre del proyecto****10 Base de la propuesta original****PROPÓSITO DEL PROYECTO**

Generar un espacio participativo, seguro y reflexivo en el que los adolescentes puedan reconocer situaciones de ciberacoso, analizar el impacto de sus acciones y aprender formas concretas de intervenir, pedir ayuda y acompañar a sus pares.



SECCIÓN 1

Fundamentación

La convivencia digital forma parte de la vida cotidiana de los adolescentes. Los grupos y canales de mensajería pueden ser espacios de encuentro, aprendizaje y pertenencia, pero también pueden convertirse en escenarios de burlas, humillaciones, exclusión, difusión de rumores o imágenes sin autorización y otras formas de violencia digital.

El proyecto propone abordar el ciberacoso desde una perspectiva preventiva y educativa, evitando reducir el problema únicamente a quien agrede y quien recibe el daño. Se busca reconocer también el papel de quienes observan, comparten, reaccionan, guardan silencio o intervienen. De este modo, se promueve una responsabilidad digital compartida y se favorece la construcción de vínculos respetuosos.

Las actividades se organizan como juegos, desafíos, análisis de casos y producciones colaborativas. Esta metodología permite trabajar situaciones cercanas al mundo adolescente sin exponer experiencias personales ni señalar a estudiantes concretos. Los casos deberán ser ficticios y adaptados por el docente al contexto institucional.



Objetivo general de la propuesta original: promover en estudiantes de nivel secundario la reflexión, el análisis crítico y la responsabilidad digital frente a situaciones de ciberacoso en grupos de WhatsApp escolares.



SECCIÓN 2

Objetivos del proyecto

OBJETIVO GENERAL

Promover en los adolescentes la reflexión, el análisis crítico y la responsabilidad digital frente al ciberacoso/ciberbullying, fortaleciendo estrategias de prevención, intervención y acompañamiento entre pares.

Objetivos específicos



Reconocer conductas de ciberacoso y diferenciar conflicto, broma, riesgo y violencia digital.



Comprender el impacto emocional y social de las agresiones en entornos digitales.



Identificar la responsabilidad de agresores, víctimas, observadores, moderadores y demás integrantes.



Desarrollar estrategias de intervención segura y positiva, evitando amplificar el daño.



Promover empatía, respeto, escucha y acompañamiento entre pares.



Reflexionar sobre privacidad, consentimiento y difusión de imágenes, capturas y rumores.



Construir acuerdos de convivencia digital aplicables a grupos escolares.



Reconocer cuándo recurrir a un adulto de confianza o referente institucional.



SECCIÓN 3

Metodología de trabajo

Se propone una metodología activa, participativa y lúdica, adecuada para adolescentes. Las dinámicas pueden desarrollarse en grupos pequeños, parejas o plenaria. Se recomienda trabajar con situaciones ficticias y evitar solicitar relatos personales.

1

Presentación de una situación disparadora.

2

Juego o desafío mediante roles, tarjetas, mensajes, códigos o herramientas digitales.

3

Puesta en común y comparación de alternativas.

4

Reflexión sobre consecuencias, responsabilidades y formas de pedir ayuda.

5

Producción final de acuerdos, mensajes o compromisos de prevención.

RECURSO VISUAL · PARA "EL SEMÁFORO DIGITAL"

Semáforo digital



Rojo

Insultos · humillaciones · amenazas



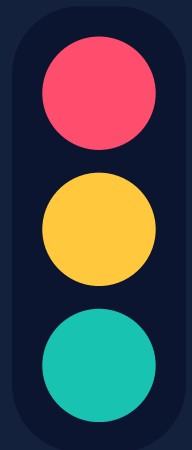
Amarillo

Bromas pesadas · exclusión · ironías



Verde

Respeto · cuidado · diálogo



Antes de enviar: ¿esto cuida o lastima?



SECCIÓN 4

Juegos y dinámicas de concientización

1. Juego de Roles

⌚ 20–30 min

Materiales: tarjetas con roles y situaciones

Cómo se realiza: representar una situación ficticia de ciberacoso en un grupo de WhatsApp. Cada estudiante asume un rol: agresor, víctima, observador pasivo, observador activo, docente, preceptor u otro.

Objetivo pedagógico: comprender el impacto emocional y visualizar alternativas de intervención positiva.

💬 **Para reflexionar:** ¿Qué sintió cada rol? ¿Qué acciones empeoraron la situación? ¿Qué podría hacer un observador?

2. El Semáforo Digital

⌚ 15 min

Materiales: cartulinas roja, amarilla y verde

Cómo se realiza: clasificar mensajes ficticios — rojo: ciberacoso directo; amarillo: situación de riesgo; verde: comunicación respetuosa y segura.

Objetivo pedagógico: desarrollar criterio para identificar señales tempranas de ciberacoso.

💬 **Para reflexionar:** ¿Por qué algo puede ser dañino aunque se presente como "una broma"?

3. Detectives del Chat

🕒 25 min

Materiales: capturas ficticias de chats

Cómo se realiza: analizar quién inicia el daño, quién lo sostiene, quién podría intervenir y qué normas se vulneran.

Objetivo pedagógico: fomentar lectura crítica y decisiones responsables.

💬 **Para reflexionar:** ¿En qué momento se podría haber frenado?

4. El Muro de la Empatía

🕒 15–20 min

Materiales: afiche y marcadores

Cómo se realiza: escribir frases de apoyo para un compañero que atraviesa una situación de ciberacoso y armar un mural.

Objetivo pedagógico: promover empatía y acompañamiento entre pares.

💬 **Para reflexionar:** ¿Qué mensaje te gustaría recibir si estuvieras pasando por una situación difícil?

5. Código de Convivencia Digital

🕒 20 min

Materiales: papel y marcadores

Cómo se realiza: redactar 5–10 normas para un grupo escolar y consensuar un código común.

Objetivo pedagógico: construir acuerdos colectivos de prevención.

💬 **Para reflexionar:** ¿Qué norma es imprescindible para un grupo seguro?

6. Historias en 3 Mensajes

⌚ 10–15 min

Materiales: ninguno

Cómo se realiza: crear una historia ficticia: inicio del conflicto, escalada del daño e intervención positiva.

Objetivo pedagógico: mostrar que una intervención breve puede frenar una situación dañina.

7. El WhatsApp Ideal

⌚ 15 min

Materiales: papel y lápices

Cómo se realiza: imaginar un grupo ideal: reglas, límites y formas de resolver conflictos.

Objetivo pedagógico: visualizar prácticas saludables de comunicación digital.



SECCIÓN 5

Nuevos juegos y desafíos

1. El Canal Secreto

⌚ 25 min

Materiales: tarjetas con mensajes ficticios

Cómo se realiza: analizar burlas, memes ofensivos, exclusión y comentarios ambiguos de un canal simulado; clasificarlos según el nivel de riesgo o daño.

Objetivo pedagógico: comprender que un espacio privado no elimina el daño ni la responsabilidad.

💬 **Para reflexionar:** ¿Qué responsabilidad tiene cada integrante?

2. Escape Room: Misión Anti-Ciberacoso

⌚ 40–50 min

Materiales: sobres con pistas, tarjetas y códigos

Cómo se realiza: resolver pistas para ayudar a un personaje ficticio que atraviesa una situación de ciberacoso. Cada desafío aborda observadores, rumores, presión grupal y pedido de ayuda.

Objetivo pedagógico: comprender que todos los integrantes tienen impacto: quienes escriben, comparten, reaccionan, leen o callan.

3. La Cadena del Daño

⌚ 20 min

Materiales: hojas y marcadores

Cómo se realiza: representar cómo una acción inicial puede escalar.

Objetivo pedagógico: visualizar cómo una acción aparentemente pequeña puede amplificar rápidamente el daño.

RECURSO VISUAL

La cadena del daño



4. El Tribunal Digital

⌚ 30 min

Materiales: tarjetas con roles

Cómo se realiza: simular un debate sobre un caso ficticio con víctima, agresor/es, observadores, moderador, testigos y jurado. Se busca analizar responsabilidades y alternativas, no exponer personas reales.

Objetivo pedagógico: analizar la responsabilidad individual y colectiva.

🗨 **Para reflexionar:** ¿Qué responsabilidad tiene quien comparte? ¿Qué puede hacer quien observa?

.....

.....

5. Reconstruyendo el Canal

⌚ 25 min

Materiales: mensajes impresos

Cómo se realiza: ordenar mensajes de una conversación ficticia y detectar el primer daño, el momento para intervenir y el mensaje que podría cambiar el rumbo.

Objetivo pedagógico: mostrar que intervenir tempranamente puede evitar la escalada.

6. El Moderador Ideal

⌚ 15 min

Materiales: papel y marcadores

Cómo se realiza: diseñar reglas, límites y respuestas ante contenido ofensivo en un canal escolar.

Objetivo pedagógico: comprender que los espacios digitales necesitan normas claras y responsabilidad compartida.

7. La Bomba de Rumores

⌚ 15 min

Materiales: ninguno

Cómo se realiza: representar cómo un rumor ficticio se modifica al circular y quién puede frenarlo.

Objetivo pedagógico: comprender cómo la circulación digital puede amplificar rápidamente el daño.

SECCIÓN 6



Actividades con herramientas tecnológicas

1. Simulador de Canal Seguro

⌚ 20–30 min

Materiales: Google Classroom, Padlet, Teams u otra plataforma escolar

Cómo se realiza: crear un canal ficticio con mensajes simulados. Los estudiantes deben moderar, responder con empatía, proponer reglas o indicar una acción segura.

Objetivo pedagógico: aprender estrategias de intervención y protección.

2. QR del Bullying

⌚ 25 min

Materiales: generador de códigos QR y celulares

Cómo se realiza: cada QR presenta un caso ficticio: mensaje ofensivo, rumor, captura simulada o reacción dañina. Clasificar y decidir cómo actuar.

Objetivo pedagógico: convertir la detección del ciberacoso en una actividad interactiva.

3. Chatbot Anti-Ciberacoso

⌚ 30–40 min

Materiales: ChatGPT, Copilot, Dialogflow o Botpress

Cómo se realiza: crear respuestas para preguntas sobre qué hacer ante burlas, contenido ofensivo o incorporación a un canal dañino. Analizar los límites de una IA.

Objetivo pedagógico: comprender que la tecnología puede orientar, pero no reemplaza el acompañamiento adulto.

4. Detective Digital

⌚ 20–25 min

Materiales: Google Forms, Kahoot o Socrative

Cómo se realiza: resolver un cuestionario con capturas ficticias e identificar quién inicia, sostiene o puede frenar el daño.

Objetivo pedagógico: analizar casos mediante herramientas digitales.

5. Stop Motion del Respeto

⌚ 40 min

Materiales: Stop Motion Studio y celulares

Cómo se realiza: crear un video breve con una situación ficticia, una intervención positiva y una reparación.

Objetivo pedagógico: usar creatividad digital para reflexionar sobre el impacto.

6. Foro Digital Moderado

⌚ 20 min

Materiales: Padlet, Miro u otra herramienta institucional

Cómo se realiza: publicar mensajes sobre convivencia digital bajo reglas acordadas y justificar su aprobación, modificación o rechazo.

Objetivo pedagógico: comprender el rol de la moderación.

7. IA Detecta el Daño

⌚ 20 min

Materiales: herramienta de IA de análisis de texto

Cómo se realiza: analizar mensajes ficticios y comparar qué detecta la IA, sus recomendaciones y sus límites.

Objetivo pedagógico: reflexionar sobre posibilidades y límites de la IA.

8. Podcast Escolar Anti-Ciberacoso

⌚ 30–40 min

Materiales: celulares y herramienta de grabación disponible

Cómo se realiza: grabar un mini podcast sobre qué es el ciberacoso, cómo afecta, cómo intervenir y qué normas deberían existir.

Objetivo pedagógico: usar la comunicación digital para sensibilizar.



SECCIÓN 7

Orientaciones para el docente

- 1 Trabajar con casos ficticios y evitar exponer públicamente experiencias personales.
- 2 Evitar reproducir o legitimar insultos, humillaciones o contenido ofensivo.
- 3 Si aparece una situación real, detener la dinámica y activar los procedimientos institucionales correspondientes.
- 4 Reforzar que pedir ayuda es una estrategia de cuidado y prevención.
- 5 Promover acciones seguras: no responder con agresiones, no reenviar contenido dañino y recurrir a un adulto de confianza o referente institucional.
- 6 Al usar IA, no cargar datos personales, imágenes reales ni conversaciones identificables de estudiantes.



SECCIÓN 8

Evaluación de la propuesta

La evaluación será formativa y se centrará en la participación y la capacidad de analizar situaciones, no en calificar experiencias personales.

INDICADOR	SE EVIDENCIA CUANDO...	INSTRUMENTO
Reconocimiento	Diferencia ciberacoso, riesgo, conflicto y comunicación respetuosa.	Semáforo / cuestionario
Responsabilidad digital	Identifica responsabilidades de quien publica, comparte, reacciona u observa.	Casos y debate
Empatía	Propone mensajes de apoyo sin culpabilizar a la víctima.	Muro de la Empatía
Intervención	Propone acciones seguras para frenar la escalada.	Juego de Roles / Detectives
Construcción colectiva	Participa en normas de convivencia digital.	Código de Convivencia
Uso responsable de tecnología	Reconoce posibilidades y límites de plataformas e IA.	Actividades tecnológicas



SECCIÓN 9

Cierre del proyecto

Como cierre, cada grupo compartirá una idea aprendida, una acción concreta que puede realizar frente al ciberacoso y una norma que considera indispensable para la convivencia digital.

Con las producciones realizadas se elaborará un "**Compromiso de Convivencia Digital**" colectivo, que podrá exhibirse en el aula y/o compartirse en los espacios institucionales de comunicación.

MENSAJE FINAL PARA LOS ESTUDIANTES



En Internet también convivimos. Antes de publicar, compartir o reaccionar, pensemos en el impacto que nuestras acciones pueden tener en otra persona. Si vemos una situación de ciberacoso, no la amplifiquemos: acompañemos, pidamos ayuda y actuemos de manera responsable.



SECCIÓN 10

Base de la propuesta original

El presente cuadernillo reorganiza y amplía la propuesta aportada, conservando sus dinámicas principales y sumando fundamentación, objetivos específicos, orientaciones docentes, evaluación, recursos visuales y cierre.

Propuesta original: Juego de Roles, Semáforo Digital, Detectives del Chat, Muro de la Empatía, Código de Convivencia Digital, Historias en 3 Mensajes y WhatsApp Ideal.

También incorpora: Canal Secreto, Escape Room, Cadena del Daño, Tribunal Digital, Reconstruyendo el Canal, Moderador Ideal, Bomba de Rumores, además de actividades tecnológicas.



ANEXO

Glosario

Términos clave en orden alfabético. Resumen elaborado a partir del anexo de contenidos del cuadernillo.

C Ciberbullying o ciberacoso

Agresión llevada al contexto digital: amenazas, hostigamiento, humillación u otras molestias de forma reiterada y deliberada a través de medios electrónicos, generalmente entre pares. Hay ciberbullying cuando una o más personas son objeto sistemático del maltrato. El acoso es virtual, pero el daño es real.

D Daño a la reputación online

En Internet el material perdura a través del tiempo y expone la identidad de la persona protagonista en cualquier búsqueda, presente o futura. Podría ser encontrado, por ejemplo, por una potencial persona empleadora.

G Grooming

Situación en la que una persona adulta acosa sexualmente a una persona menor mediante Internet, buscando un encuentro personal o conseguir imágenes íntimas de la víctima. A diferencia del ciberbullying, quien acosa es una persona adulta. En Argentina es un delito penado por ley, con prisión de 6 meses a 4 años (Código Penal, Art. 131).

H Hackeo de cuentas

Forma de grooming en la que la persona que acosa consigue fotos o videos sexuales de chicos/as mediante la obtención de contraseñas o el hackeo de cuentas, es decir, a la fuerza. Luego extorsiona a la víctima con mostrarlo. La víctima puede no saber cómo se obtuvo el material.

L Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes

No habla del ciberbullying en forma expresa, pero protege a quien lo sufre al garantizar que niñas, niños y adolescentes no sean sometidos a tratos violentos, discriminatorios, humillantes o intimidatorios.

P Persona acosada

Quien sufre la humillación y/o discriminación.

P Persona que acosa

Normalmente necesita manifestar su poder humillando a otras personas.

P Personas espectadoras

Quienes ven la agresión desde fuera y, de alguna forma, son cómplices del acto. En Internet, quienes comparten y potencian la información difamatoria también participan de la agresión. Los roles no son fijos: una misma persona puede pasar de uno a otro.

S Sexting

Circulación de contenido sexual propio (fotos o videos íntimos) a través de dispositivos móviles y distintas aplicaciones. Su nombre combina sex (sexo) y texting (enviar mensajes de texto). No es dañino en sí mismo, pero conlleva riesgos: enviar una imagen con confianza no implica consentir su divulgación.

S Sextorsión

Uso de una imagen sexual por parte de un tercero para extorsionar a su protagonista con hacerla pública. Es un delito penado por la ley.

V Viralización

Cuando un contenido, por ejemplo humillante, empieza a ser compartido y difundido entre una cantidad creciente de personas usuarias. Puede ocurrir por descuido o traición de quien recibe la imagen, o por hackeo o robo de dispositivos.

**QUÉ HACER • RESUMEN DEL ANEXO**

Ante imágenes de sexting en las redes: no compartirlas ni reenviarlas; reportarlas y pedir su baja (el pedido es anónimo).

Si conocés un caso de grooming: no borrar los contenidos (conversaciones, imágenes y videos se guardan como prueba) y no amenazar ni enfrentar a la persona abusadora. La página argentina.gob.ar ofrece un formulario que recibe el Equipo Contra las Violencias Digitales del Programa “Las Víctimas contra Las Violencias” del Ministerio de Justicia de la Nación.

Con la víctima: evitar el reto, evitar que sienta vergüenza o culpa y dialogar mucho para acompañarla.



SECCIÓN 11

Bibliografía y fuentes de consulta

- 1 UNICEF Argentina. (2025). Convivencia Digital en la Adolescencia: Activá tu voz y desconectá la violencia digital. Buenos Aires, Argentina.
- 2 UNICEF Argentina y Faro Digital. (2020). Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital: Sobre uso responsable de TIC y construcción de ciudadanía digital.
- 3 UNICEF. Ciberacoso: qué es y cómo detenerlo. Lo que los adolescentes quieren saber acerca del ciberacoso.
- 4 Ministerio de Justicia de la Nación y UNICEF Argentina. (2026). Cuando las pantallas hablan: Guía para detectar y abordar la violencia en entornos digitales.
- 5 UNICEF. ¿Qué es el ciberacoso y cómo detenerlo? Guía para padres y madres.

En Internet también convivimos.

Antes de publicar, compartir o reaccionar, pensemos en el impacto que nuestras acciones pueden tener en otra persona.

