

Taller de sensibilización para docentes

“Glosario interactivo de la violencia digital” “Que te quieran bien”



El taller propone un espacio vivencial y de unificación de criterios técnicos mediante la dinámica participativa **"Pasapalabra digital"**, donde el cuerpo docente delimita técnicamente conceptos que oye de manera cotidiana.

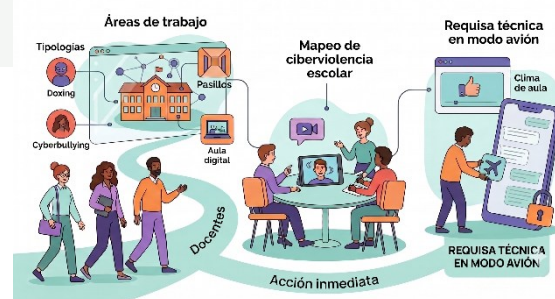
A través de la gamificación conceptual, el profesorado analiza críticamente las manifestaciones invisibles de la ciberviolencia dentro de las dinámicas relacionales del centro educativo. Estas actividades buscan identificar cómo se filtran conductas como

el ***grooming***, ***doxing***, ***sextorsión***, ***cyberflashing*** y ***ciberacoso*** en las aulas, aportando herramientas clave para la intervención.

El enfoque combina el aprendizaje significativo y el modelo constructivista empleando dinámicas lúdicas estructuradas. El objetivo final es realizar un análisis documental técnico en subgrupos para estructurar colectivamente un mapa conceptual en la pizarra que fije las prioridades de intervención diagnóstica del claustro.

Objetivos:

- **Conceptualizar** con precisión las manifestaciones de ciberviolencia (*grooming*, *doxing*, *sextorsión*, *cyberflashing*, ciberacoso).
- **Identificar** la presencia y manifestaciones específicas de estas conductas delictivas en el entorno escolar.
- **Estructurar** visualmente el nivel de frecuencia e impacto de las diferentes violencias digitales en la pizarra.



Ideas clave



Pasapalabra digital:

- 1 La gamificación inicial conecta el marco teórico complejo con los términos que los docentes escuchan en el día a día.

Análisis de casuística:

- 2 Estudiar la documentación técnica permite descodificar cómo se manifiestan y ocultan estas violencias en el centro escolar.

Mapa de impacto:

- 3 Sintetizar colectivamente las frecuencias y gravedades en la pizarra fija un criterio común de urgencia para el claustro.

Áreas de trabajo:

- **Tipologías de ciberviolencia:**
Delimitación legal y técnica de los nuevos formatos de acoso, chantaje y sobreexposición en redes.
- **Manifestaciones en el entorno escolar:**
Detección de dinámicas relacionales dañinas invisibilizadas en espacios virtuales vinculados al centro.
- **Perspectiva de género digital:**
Análisis técnico de cómo las interfaces virtuales amplifican las desigualdades y violencias machistas en la juventud.