

**UNIVERSITAT
JAUME I**

Título TFM:

**Acción y prevención del ciberbullying
en redes sociales mediante el uso de las
TIC.**

Nombre y apellidos: Sergi Gozalbo Aguilar.

Tutora UJI: María Ripollés Meliá.

Màster Universitari de Professor/a d'Educació Secundària

***Obligatòria y Batxillerat, Formació Professional i Ensenyaments
d'Idiomes. Especialitat: Branca administrativa.***

RESUMEN

El presente TFM se presenta en la modalidad de acción en temáticas transversales del máster universitario de profesor de educación secundaria obligatoria y versa sobre una propuesta de mejora para prevenir el ciberbullying en redes sociales mediante el uso de las TIC.

El objetivo principal es describir y examinar la presencia del bullying a través del uso de las redes sociales y proponer una propuesta de intervención para prevenir sus riesgos y disminuir sus efectos. Esto se logró gracias al seguimiento riguroso de los siguientes objetivos específicos: conceptuar y analizar el impacto que tiene el uso de las TIC en los procesos de socialización de la población escolar, enunciar los efectos que tiene en la población escolar la presencia del bullying en las redes sociales y elaborar una propuesta de intervención para favorecer la inclusión mediante el uso de la Webquest, Minecraft y las redes sociales (TikTok e Instagram) para la prevención del ciberacoso.

Como parte de la metodología se opta por promover el trabajo colaborativo y autónomo de los estudiantes a través del desarrollo de una propuesta de mejora pensada para realizarse en los cuatro primeros meses del horario de tutoría de 4º de la E.S.O., y se divide en varias sesiones en las que se abordan temas como la conceptualización de la Webquest, el significado del bullying y el cyberbullying, y la selección de las plataformas de redes sociales que mejor se adapta los objetivos de la propuesta.

Las principales conclusiones son que la propuesta de mejora cumple con los objetivos presupuestados y permite acceder a los elementos teóricos que sustentan su aplicación, haciendo uso de la Webquest, Minecraft y las redes sociales para la prevención del ciberacoso. Para ello, se destaca la importancia de la prevención del cyberbullying en redes sociales y en general, y se busca generar resultados sólidos que puedan elaborar unas conclusiones contrastadas de calidad científica.

Palabras clave: prevención, bullying, ciberbullying, redes sociales, TIC.

ABSTRAC

This TFM is presented in the modality of action on transversal themes of the university master's degree in compulsory secondary education teacher and deals with an improvement proposal to prevent cyberbullying in social networks through the use of ICT. The main objective is to describe and examine the presence of bullying through the use of social networks and propose an intervention proposal to reduce its effects. This was achieved thanks to the rigorous monitoring of the following specific objectives: to conceptualize and analyze the impact that the use of ICT has on the processes of socialization of the school population, to state the effects that the presence of bullying has on the school population in social networks, and develop an intervention proposal to promote inclusion through the use of Webquest, Minecraft and social networks (TikTok and Instagram) for the prevention of cyberbullying. As part of the methodology, it is decided to promote the collaborative and autonomous work of the students through the development of an improvement proposal designed to be carried out in three months and one week, and it is divided into several sessions in which topics such as the conceptualization of the Webquest, the meaning of bullying and cyberbullying, and the selection of the social networking platforms that best suit the objectives of the proposal. The main conclusions are that the improvement proposal meets the budgeted objectives and allows access to the theoretical elements that support its application, making use of Webquest, Minecraft and social networks for the prevention of cyberbullying. The importance of preventing cyberbullying in social networks is highlighted and, in general, it seeks to generate solid results that can draw conclusions of scientific quality.

Keywords: prevention, cyberbullying, social networks, TIC.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. DESARROLLO	3
2.1. Significado de las TIC	4
2.2. El bullying y el cyberbullying	8
2.3 El bullying a través de las redes sociales	13
2.4. Herramientas frente a la prevención de cyberbillying	15
2.4.1. La Webquest como herramienta metodológica	17
2.4.2. Mundos Virtuales Inmersivos (MIV) y gamificación.....	19
3. MÉTODO	21
3.1 Propuesta de acción y prevención.....	¡Error! Marcador no definido.2
3.2 Cronograma	28
4. VALIDACIÓN	29
5. CONCLUSIONES	30

1. INTRODUCCIÓN

El presente TFM se encargará de conceptualizar sobre la presencia del bullying a través del uso de las redes sociales, identificando las causas y consecuencias que genera en la población escolar. De esta forma se podrá establecer un proceso reflexivo que permitirá identificar las formas de prevenir su aparición.

En concordancia el presente estudio entiende el bullying según lo planteado por Urra (2017) como cualquier tipo de acoso o agresión moral o física producida a una persona por un sujeto o grupo; y su término está estrechamente relacionado con el acoso escolar, o el mobbing que se usan para especificar la situación contextual del acoso en sí. En referencia según Best y Casasnovas (2016) podría definirse como cyberbullying el acoso ejercido a través de entornos cibernéticos como por ejemplo en las redes sociales.

En este orden de ideas se considera que estudiar el fenómeno del bullying a través de las redes sociales (cyberbullying), resulta pertinente en la actualidad; ya que desde hace algunas décadas la sociedad ha tenido avances significativos en el desarrollo y uso de nuevas tecnologías, lo cual se ha extendido de forma tal, que se ha normalizado su uso en la vida diaria de la gente. Esto se ha extremado al punto en que se hace impensable, para buena parte de las nuevas generaciones, pasar un periodo de tiempo relativamente corto sin hacer uso de algún tipo de tecnología, especialmente, aquellas que se denominan tecnologías de la información y de la comunicación (Echeburúa y De Corral, 2010). Esta realidad ha derivado en nuevos contextos sociales en los que, a todos los niveles, incluyendo los ámbitos privados de ocio y los públicos como los laborales, han aparecido nuevas necesidades en referencia al uso práctico de las tecnologías (Torrent, 2017).

La adopción creciente de nuevas tecnologías ha obligado al entorno educativo a incluir el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el aula. Esto es esencial para educar a los jóvenes con las herramientas necesarias para enfrentar las necesidades y problemas de su contexto social (Tedesco, 2011). Es claro que en nuestro contexto las tecnologías se han convertido en una herramienta indispensable en la vida cotidiana, por lo que trabajar con ellas no debe ser ajeno al aprendizaje. Una combinación

que debe capacitar simultáneamente a los estudiantes en el uso de estas herramientas multimedia y al mismo tiempo mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de las distintas materias impartidas (Cabrol y Severin, 2010; Falco, 2017).

En este sentido, el presente estudio se plantea el objetivo general de examinar la presencia del bullying a través del uso de las redes sociales y proponer una propuesta de intervención a través de una triple acción (prevención, sensibilización y disminución de sus efectos). Para alcanzar este propósito general, se exige la formulación de una serie de objetivos secundarios o complementarios que respalden las conclusiones, tanto de forma cuantitativa como cualitativa. Estos objetivos complementarios son:

- a) Analizar el impacto que tiene el uso de las Tics en los procesos de socialización de la población escolar
- b) Enunciar los efectos que tiene en la población escolar la presencia del bullying en las redes sociales
- c) Elaborar una propuesta de intervención para favorecer la inclusión mediante el uso del aprendizaje basado en proyectos en el aula.

Esta tesis se estructura para lograr los objetivos propuestos, iniciando con una introducción que describe el estado del arte en relación con el bullying, el ciberbullying y la situación de los estudios similares a los objetivos de esta propuesta. Luego, se explica la metodología utilizada para llevar a cabo la propuesta presentada para la prevención del ciberbullying. Posteriormente, se extraen conclusiones que resumen las diversas consideraciones alcanzadas durante la elaboración del trabajo.

En relación a lo indicado anteriormente, Moreno y Leiva (2017) informan que las tecnologías emergentes están ganando terreno cada vez más en el sector educativo y predicen que se adoptarán en todos los centros educativos dentro de los próximos tres a cinco años. Esto significa que tanto docentes como estudiantes se encuentran en espacios relacionales de entornos cambiantes donde construyen su conocimiento a través de continuos procesos de construcción y demolición que desafían su capacidad de trastocar sus paradigmas y responder a nuevas prácticas que los dinamizan. Por lo que la integración de las nuevas tecnologías en los modelos pedagógicos posibilita la creación de contextos

educativos inclusivos que cubran las necesidades, características y estilos de aprendizaje de la población estudiantil para que puedan desarrollar habilidades y destrezas para adaptarse a un mundo que cambia rápidamente.

Por lo tanto, este estudio se considera importante en el período de transición de la educación actual, que ayuda a cerrar la brecha entre la educación y la tecnología. De esta forma, la presente propuesta parte de la formulación de la siguiente hipótesis, la cual tiene como objetivo describir ¿Cuál es el impacto que tiene el bullying mediante el uso las Tics en la población con edad escolar?

2. DESARROLLO

El presente TFM está orientado al planteamiento de una propuesta de mejora para la prevención del cyberbullying en las redes sociales, por lo que en primer lugar, se considera importante partir de una conceptualización sobre la relación que tienen las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) con el cyberbullying, debido a que la mayoría de este tipo de acoso ocurre en línea a través del uso de dispositivos electrónicos (Veloz-Aguilar, 2017; Iglesias et al., 2023).

Por lo tanto, el planteamiento de cualquier tipo de estrategia preventiva debe vincularse con las TIC, ya que los estudios actuales sugieren que los padres y adultos encargados de la educación deben ser conscientes de la importancia de enseñar a los niños y jóvenes cómo utilizar de manera responsable y segura la tecnología y cómo evitar situaciones que puedan llevar al acoso cibernético.

Además, es crucial hacerles entender que el comportamiento en línea no es diferente del comportamiento en el mundo físico y que el cyberbullying también puede tener graves consecuencias emocionales y psicológicas para las víctimas (Iglesias et al., 2023). Por lo tanto, se deben tomar medidas para prevenir el cyberbullying y educar a los jóvenes sobre cómo prevenirlo y qué hacer si ocurre, lo cual será desarrollado en los siguientes apartados.

2.1. Significado de las TIC.

Dado que este marco teórico apoyará el desarrollo de una propuesta innovadora relacionada con el uso de herramientas técnicas (por ejemplo, Webquest), se considera necesario comenzar a conceptualizar sobre las TIC; qué es la abreviatura para referirse al término información y comunicación; y su significado en el presente contexto es el aporte que hace a una persona mejorando sus habilidades y destrezas comunicativas (Cobo, 2009; Sánchez, 2017; Sánchez-Torres et al., 2012).

Cabe señalar que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación no destaca inmediatamente en el panorama actual; más bien es el resultado de un proceso gradual de más de un cuarto de siglo; donde se desarrollaron innumerables ejercicios prácticos que sirvieron de base para procesos de planificación, implementación y evaluación que mejoran las posibilidades de incorporar las ventajas de las tecnologías de la información y la comunicación a los fines del entorno educativo; proponer nuevos escenarios que requieran cambiar los marcos normativos que rigen su uso, capacitar a los docentes y dotar a los centros educativos de elementos tecnológicos (Area et al., 2015).

Frente al significado de las TIC, se puede agregar que algunos autores como Sánchez-Torres et al. (2019) se refieren a ellas como a una invención del primer mundo conformado por los países que tienen los recursos económicos y las posibilidades para invertir en el mejoramiento de sus capacidades tecnológicas; lo que posteriormente se permea al resto del mundo.

Por todo ello, no se puede negar el aumento del uso de las herramientas tecnológicas en el actual contexto y se debe considerar que el uso inapropiado de las TIC y las redes sociales representan un riesgo importante para que se presente el cyberbullying.

Cabe destacar que el aumento del uso de las redes sociales en nuestra sociedad ha llevado a numerosas oportunidades y beneficios en términos de conexión y comunicación, sin embargo, también ha hecho posible que el acoso y el cyberbullying sean más frecuentes y extensos en nuestra vida diaria por lo que se ha convertido en un grave problema que afecta a personas de todas las edades. A medida que el uso de las redes sociales sigue

creciendo también lo hace el riesgo de ser víctima de ciberbullying, motivo por el cual es necesario buscar estrategias para minimizar y prevenir sus efectos negativos asociados.

En esta línea de ideas es necesario reconocer que el uso de la tecnología, en particular de dispositivos móviles y redes sociales, se ha vuelto cada vez más común en el ámbito educativo y ha demostrado ser efectivo para mejorar la experiencia de aprendizaje. Sin embargo, también es importante considerar los riesgos asociados con el consumo excesivo de contenido en las redes sociales (Navarro et al.,2014).

La pandemia de COVID-19 ha obligado a las personas a adaptarse a la educación y el trabajo de forma virtual, lo que ha llevado a un aumento en el uso de la tecnología y de Internet en particular. Aunque la tecnología es beneficiosa en muchos aspectos, tales como la facilidad de acceso a información, la disposición de medios para potencializar las formas de comunicación; también es importante estudiar los posibles efectos negativos en la salud y el bienestar de las personas, especialmente en aquellos más vulnerables a los efectos del cambio hacia la interacción virtual.

Las investigaciones han demostrado que las redes sociales y la tecnología son herramientas valiosas para el intercambio de información y la comunicación, pero es esencial diferenciar entre el uso, abuso, dependencia y adicción a estas herramientas. Estas diferencias representan un límite muy delgado entre lo que se considera un uso apropiado y lo que se considera adicción a las redes sociales y para puntualizar de forma más técnica sobre ellas se expondrán los resultados de algunas investigaciones que dan resultados concretos como los que se presentaran en las siguientes líneas.

En concordancia un estudio reciente de Tejada, Castaño y Romero (2019), refiere que el 70% de los niños de 11 años tiene un teléfono inteligente y casi la mitad de los niños de 12 años tiene una cuenta en las redes sociales, aumentando al 90% en los mayores de 15 años. Además, las estadísticas del Instituto Nacional de Estadística de España indican que el 93,2% de las personas de 16 a 74 años ha utilizado Internet en los últimos tres meses y que más de la mitad ha comprado en línea. Es por ello que se considera fundamental comprender los posibles efectos negativos del uso excesivo de las redes sociales y la

tecnología, por lo que se debe de estudiar las diferentes formas en que estas tecnologías pueden afectar a las personas de diferentes edades.

En relación a esto, la investigación de Angel-Franco y Alzate-Marin (2015) examina las relaciones sociales y familiares de los usuarios de las redes sociales mediante una encuesta a 114 adolescentes y sus padres. Específicamente, encontraron que 26% de los usuarios tenían 11 años, el 17% tenía 12 años y el 12% tenía 17 años. El rango de edad de los padres se encontraba entre los 19 y los 49 años. Si bien los adolescentes tenían una perspectiva positiva de sus relaciones familiares, sus padres valoraban el tiempo que sus hijos pasaban en casa y la oportunidad de monitorear sus actividades en línea. Además, el estudio reveló que las redes sociales podrían cerrar la brecha para las familias distanciadas, pero también podrían distanciar más a las que ya estaban cerca. Echeburúa (2013) hizo una distinción entre el uso controlado y descontrolado de las redes sociales y destacó que el uso descontrolado podría tener consecuencias negativas como ansiedad, pérdida de control y baja autoestima.

Otro estudio de investigación realizado por Diaz-Vicario, Mercader y Garin (2019) involucró a 906 adolescentes y sus familias en España, utilizando cuestionarios y entrevistas a maestros y familiares para analizar el uso de la tecnología. Su estudio encontró que el uso excesivo de tecnología entre los adolescentes aumentó significativamente durante los fines de semana, y los maestros expresaron su preocupación por la cantidad de tiempo que los adolescentes pasaban con sus dispositivos.

Además, el estudio identificó problemas académicos, sociales y familiares asociados con el uso excesivo de tecnología recreativa, como la disminución de la concentración, la interacción social y el aumento de los conflictos familiares. También reveló que los adolescentes admitieron su tendencia a volverse adictos fácilmente a la comunicación virtual, mientras que los docentes identificaron preocupaciones con comportamientos inapropiados y consumo excesivo, lo que podría conducir a la dependencia y la adicción. Como resultado, el estudio enfatizó la importancia de usar la tecnología de manera responsable y limitar su uso para evitar consecuencias negativas, a pesar de esto los adolescentes a menudo solo ven estos problemas en los demás y no son conscientes de los propios.

Esto fue discutido por Carbonell et al. (2012) en un estudio que realizó sobre la dependencia tecnológica y su adicción, en él se señaló que el DSM y la CIE (dos sistemas clasificatorios ampliamente establecidos y utilizados en el ámbito internacional para el diagnóstico de los trastornos mentales de la edad adulta, de la niñez y de la adolescencia) no reconocen la dependencia tecnológica y el uso de las redes sociales como un problema específico, lo que se traduce en una falta de definición clara o criterios diagnósticos de dependencia tecnológica. Carbonell et al. (2012) también hizo hincapié en la necesidad de investigar el potencial adictivo de la tecnología, y su revisión de estudios empíricos sobre la adicción a la tecnología encontró que los porcentajes entre los que se oscilan los problemas relacionados con el uso inadecuado de Internet y del teléfono móvil varían mucho, por lo que, aunque no hay consenso sobre la relevancia del problema del uso irresponsable, la dependencia tecnológica sigue generando interés y preocupación.

Soto et al. (2018) propuso métodos de tratamiento que incluyen tratamiento hospitalario, atención diurna, atención ambulatoria e intervención familiar, junto con el prediagnóstico mediante consulta médica y las pruebas diagnósticas necesarias. El objetivo de estas intervenciones era promover el buen uso de las redes sociales, el desarrollo de la independencia, la autosuficiencia y los estilos de vida saludables.

En el estudio de Pratts et al., (2018) se buscó fomentar el uso saludable y seguro de Internet y las redes sociales en estudiantes de secundaria y proporcionar capacitación a padres y maestros. Dicho estudio utilizó una reunión de RedSocs en seis etapas, que incluyó la iniciación, preparación, explicación, colaboración, introducción y evaluación. Un total de 1200 estudiantes de ocho escuelas catalanas, así como sus padres y profesores, participaron en los talleres que tuvieron una duración de dos horas para los padres y maestros y noventa minutos para los alumnos, e incluyeron ejemplos humorísticos y materiales audiovisuales. Asimismo, se presentó la plataforma Facebook, que ofrece recursos, materiales y enlaces para fomentar el trabajo preventivo y el uso ético, crítico y reflexivo de las redes sociales.

Luego de analizar cualitativamente los comentarios de estudiantes, padres y maestros sobre los talleres se encontraron resultados positivos, concretamente los estudiantes aumentaron su conciencia sobre los riesgos asociados con las redes sociales y se

observó una mayor demanda de información adicional sobre el tema. Los talleres también recibieron comentarios positivos por parte de los padres y maestros. No obstante, se reconoció la necesidad de evaluar los efectos reales de estos programas educativos y preventivos, así como la posibilidad de incluir aspectos relacionados con el uso habitual de tecnología en los talleres en el futuro. En consecuencia, el estudio recomendó abordar preguntas e inquietudes sin respuestas y extender la duración de los talleres para mejorar los beneficios alcanzados.

En definitiva, es posible asegurar que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son un recurso importante para la innovadora propuesta de fomentar el desarrollo de valores como una forma de prevenir el cyberbullying, pues su uso en los jóvenes es innegable y sus efectos pueden ser muy positivos.

2.2. El bullying y el cyberbullying.

El acoso escolar, también llamado bullying, es un comportamiento agresivo y hostil que un estudiante recibe de otro estudiante o grupo en el ámbito escolar, en otras palabras, también se puede definir como un ataque verbal, físico o emocional deliberado y repetido entre personas en el poder.

El hostigamiento escolar se puede presentar de distintas formas: como abuso verbal, físico, psicológico, cyberbullying, acoso sexual, etc. Estudios recientes han demostrado que la intimidación y el acoso en línea siguen siendo un problema generalizado, Olweus (1998). En lo que respecta al ciberacoso, según Ortega-Barón et al. (2016), éste se refiere al comportamiento agresivo, deliberado y persistente dirigido a un objetivo, llevado a cabo con la ayuda de dispositivos electrónicos. Cabe destacar que esto tiene mayor impacto en los estudiantes homosexuales y transgénero ya que, a menudo, son acosados por sus compañeros (Cerezo, 2015; Méndez y Cerezo, 2018).

Las elevadas cifras de violencia hacia los menores de edad encienden las alarmas, pues según los informes de la Unesco en el año 2017 se presentaron un total de 40.150

casos de homicidio de menores de edad a nivel mundial y un 32% de los estudiantes entre 11 y 15 años eran víctimas de acoso escolar.

Es evidente por tanto que, la salud mental de los jóvenes está empeorando, ya que según los últimos datos revelados por la fundación ANAR en el Estudio sobre Conducta Suicida y Salud Mental en la Infancia y la Adolescencia en España (2012-2022), el número de intentos de suicidio en menores de edad se han multiplicado por 25 en la última década.

En dos mil veinte 3.941 personas se quitaron la vida, lo que equivale a 11 cada día; y en esas 24 horas otras 200 personas lo intentan. El perfil más común de los menores que presentan una conducta suicida es el de jóvenes adolescentes de entre 13 y 17 años de familia migrante que se autolesionan y que han sido víctimas de acoso escolar y acoso en internet. Algunas de las señales que se pueden detectar para dar la voz de alarma son: el aislamiento, cambios bruscos de comportamiento o del estado de ánimo, hiperconexión con la tecnología, cambios en los patrones del sueño o en la alimentación.

Por todo ello es posible afirmar que “no es preciso esperar a que los chicos y chicas hablen, especialmente por lo difícil que resulta que esto ocurra, para poner en marcha medidas que prevengan el problema o para influir con tacto en la resolución de casos que podemos suponer que pueden estar ocurriendo” (Del Barrio et al., 2003, p. 77).

En consecuencia, resulta importante poder conocer cómo se está abordando esta problemática en el panorama global de forma que se pueda indagar las diferentes iniciativas que han ido surgiendo para lograr aprovechar los aciertos que se han conseguido y evitar los riesgos de los errores que hayan podido presentar en el proceso.

Un ejemplo de esto serían los informes detallados sobre el acoso escolar, como el emitido por la Oficina del Defensor del Pueblo que ha estado alertando durante algunos años sobre la presencia de estos comportamientos en la mayoría de los centros educativos de España y ha proporcionado algunas indicaciones para prevenir e intervenir en ellos (por ejemplo: la mejor formación del profesorado sobre esta materia o la mejora del ambiente emocional en las aulas).

De acuerdo con los estudios actuales sobre la violencia entre estudiantes, el 11,4% de los jóvenes entre 11 y 18 años ha sufrido algún tipo de agresión física en el colegio o instituto en los últimos dos meses. Según el documento de Save the Children (2016), 1 de cada 10 alumnos afirma haber sufrido acoso escolar, con una media del 9.3% en las diferentes comunidades españolas. Las investigaciones sobre cyberbullying indican que la incidencia alcanza el 7.7%. Estudios en centros públicos y privados de España muestran que la incidencia del bullying está alrededor del 23%. Esto indica que el bullying es un problema de grandes dimensiones que afecta tanto a las víctimas como a sus entornos

Según estudios recientes, el acoso escolar o bullying es un problema preocupante (Hamodi y Jiménez, 2018). Particularmente en España se registraron un total de 1.054 denuncias por acoso escolar en todo el país, además, en el periodo entre enero de 2021 y febrero de 2022, se detectaron 11.229 casos graves de bullying en España. Según la Asociación NACE, uno de cada cinco niños escolarizados sufre bullying en España y solo el 15% de las víctimas se atreven a denunciarlo, igualmente se mostró que en el 2017 el 54,3% de los padres con hijos de 19 años o más declararon que estos habían sufrido acoso. Estas cifras muestran que el bullying es una problemática que se debe tomar en serio y abordar con medidas preventivas efectivas en España (Sarasola y Ripoll, 2019; Navarro-Gómez, 2017).

Los estudios realizados en instituciones educativas españolas de alumnos de primaria y secundaria permiten concluir que el problema del bullying está presente en todos los centros escolares en una tasa del 23% (Cerezo, 2018), lo que supone un índice muy elevado.

Como posibles causas del bullying se puede resaltar que cuando las personas interactúan en un ambiente complicado y cambiante, como la escuela, en el que interactúan con muchas personas de diferentes creencias, en ocasiones puede haber violencia física o psíquica. Por ello es crucial que los estudiantes aprendan habilidades para resolver conflictos de manera pacífica y eviten la violencia, ya sea en la escuela u otras comunidades.

Se ha demostrado que, tanto la familia como la escuela ejercen una gran influencia en la personalidad de una persona, por lo que la exposición a un ambiente violento en caso o en el barrio donde viven, también puede contribuir al desarrollo de un comportamiento agresivo. Viscardi (2011) identifica factores que pueden llevar a comportamientos violentos, como la falta de amor y atención en el hogar, reglas estrictas y comportamiento humillante en la escuela, y otros factores como la violencia mediática. Por lo tanto, es esencial ofrecer soluciones adecuadas para resolver disputas.

La presencia de bullying en las escuelas puede resultar en diversas dificultades para los estudiantes, los estudios presentados hasta el momento concuerdan en que el ciberacoso, en particular, puede tener un impacto negativo en la salud mental y el bienestar de los niños y adolescentes. Estas investigaciones convergen en que los estudiantes que son víctimas de acoso escolar pueden experimentar síntomas como depresión, ansiedad y dificultades para adaptarse a la escuela. Además, los efectos de la intimidación pueden extenderse al ámbito académico y afectar negativamente el rendimiento académico. Algunos docentes también pueden ser testigos del acoso, pero se sienten impotentes para intervenir, lo que genera una mayor complejidad al abordar el problema. Por lo tanto, es fundamental desarrollar planes y propuestas para prevenir y abordar el acoso escolar y crear un entorno de aprendizaje seguro para todos los estudiantes.

La forma más frecuente para prevenir el bullying en los entornos académicos es fomentar la convivencia escolar por lo que es importante orientar a los estudiantes para que tomen conciencia de la importancia de convivir pacíficamente y resolver conflictos de manera no violenta (Hamodi Galán y Jiménez Robles, 2018). Para lograrlo, se han implementado programas como Cultura de Justicia, Contra la Violencia, Enseñar la Paz y Aprender Juntos, con el propósito de aumentar la autoestima de los estudiantes y fortalecer su habilidad para tomar decisiones éticas y prácticas (Avilés,2006).

Concretamente, uno de los programas que está teniendo mayor eficacia a la hora de actuar y prevenir el bullying es la mediación entre iguales, se trata de una estrategia en la que el centro educativo ofrece formación en mediación y resolución de conflictos a alumnos de cursos superiores, como 3º o 4º de la E.S.O, con el fin de facilitar el proceso de integración del alumnado que ofrece más dificultades a la hora de adaptarse. De esta forma

se consigue prevenir las consecuencias personales, educativas y sociales que pueden derivarse del acoso escolar y crear un referente que favorezca la autoestima y reduzca las inseguridades del ofendido. La gran ventaja que tiene dicho programa es que el alumnado se siente más seguro contando lo sucedido a un igual que entiende sus inquietudes y puede ayudar desde una posición mucho más cercana.

Se ha reconocido, por lo tanto, que son necesarias propuestas para potenciar la prevención del ciberacoso en las escuelas. El ciberacoso es un problema grave que puede incrementar hasta llegar en diversas formas de violencia, incluyendo el maltrato físico, emocional, la exclusión social, y sugestión para autoproducirse lesiones que incluso pueden atentar contra la vida de quien lo padece, lo que puede tener consecuencias negativas como la baja autoestima e incluso el suicidio en algunos casos.

En consecuencia, resulta pertinente incluir a los educadores en las diferentes alternativas de prevención que se ejecuten, ya que tienen que ser formados adecuadamente y establecer programas para detectar y prevenir el abuso o acoso. Aunque a veces las víctimas no buscan ayuda por temor o vergüenza, existen diversas formas de enfrentarlo, como alejarse de los perpetradores y los lugares donde ocurre el abuso, pedir al abusador que detenga el abuso, buscar ayuda de adultos y, en algunos casos, buscar el apoyo de amigos (Hamodi Galán y Jiménez Robles, 2018; Navarro-Gómez, 2017).

Las sugerencias para prevenir el ciberacoso en las escuelas incluyen medidas como mejorar el acceso a la educación y las habilidades para la vida, regular el uso de dispositivos y motivar a los niños a participar en actividades divertidas. Además, algunos resultados de búsqueda enfatizan la importancia de identificar y diagnosticar casos de ciberacoso, brindar apoyo y orientación a las víctimas y colaborar con las escuelas para prevenir y abordar este problema (Sarasola y Ripoll, 2019). Por lo tanto, es crucial crear propuestas y planes con el objetivo de prevenir y abordar el ciberacoso en las escuelas. Esta iniciativa tiene como objetivo último garantizar la seguridad y el bienestar emocional de los estudiantes.

2.3 El bullying a través de las redes sociales.

A pesar de haber realizado una gran cantidad de estudios sobre el acoso escolar, el advenimiento de las tecnologías de la información y la comunicación ha generado un nuevo tipo de acoso escolar entre jóvenes conocido como cyberbuying y aunque este fenómeno genera afectaciones en personas de distintos rasgos de edad, se ve acrecentado en la Generación Z, también conocida como nativos digitales o centennials por haber nacido alrededor del año 2000, hacen uso diario de las redes sociales, lo que los hace más vulnerables a padecer patologías como el bullying o el ciberbullying.

Aunque no son conscientes de lo adictivo que puede llegar a ser, existen peligros que la sociedad no suele tomar en cuenta, sin embargo, un uso inapropiado de estas redes sociales puede generar desmotivación y consecuencias legales que pueden perjudicar a los jóvenes y afectar a su integridad (Veloz-Aguilar, 2017; Iglesias et al., 2023).

Frente a esto UNICEF describe al cyberbullying a través de las redes sociales como una forma de acoso que se produce a través de plataformas digitales como las redes sociales, el correo electrónico o los mensajes de texto. Se trata de comportamientos violentos, repetidos e intencionales realizados por uno o varios individuos hacia otra persona con el objetivo de intimidar, dañar o controlar a la víctima. Este tipo de acoso puede incluir insultos, burlas, propagación de rumores falsos, difamación, ciberacoso y otros comportamientos que pueden causar daño psicológico o físico a la víctima, por ello es importante ser consciente de la existencia de este tipo de acoso y tomar medidas para prevenirlo y detenerlo. Las plataformas de redes sociales suelen tener medidas de seguridad y opciones para denunciar y bloquear el acoso en línea lo cual puede servir de ayuda en una primera instancia para detener este tipo de comportamientos inapropiados.

Aun así, el acoso en línea es tan frecuente y se presenta de formas tan variadas que es difícil de detectar, por lo que actualmente no existe un listado específico de redes sociales en las que más se presente el bullying, pues este comportamiento negativo puede darse en cualquier plataforma digital donde haya interacción entre usuarios. Sin embargo, algunas de las redes sociales más utilizadas por jóvenes, como Instagram, Snapchat, y Tik Tok, han sido identificadas como plataformas en las que el acoso ocurre con mayor

frecuencia. Con el fin de evitar esto, es importante enseñar a los jóvenes medidas de prevención y conciencia de los peligros de la red, independientemente de la plataforma que estén utilizando.

En los últimos años se han llevado a cabo varios estudios sobre el ciberbullying, los cuales reflejan una prevalencia generalmente alta, en la que de cada 4 estudiantes al menos uno estaría relacionado con este tema, aunque con variaciones según su género. También se ha descubierto que el ciberbullying empieza a edad temprana por lo que es esencial que el ámbito educativo se adapte a la era digital y fomente en los estudiantes la competencia digital para un uso adecuado de la tecnología (Garaigordobil, 2011; Ortega et al., 2008).

En relación con esto, el estudio de Tejada (2018) refleja que en la actualidad resulta complejo realizar una comparación exacta entre las experiencias de las distintas comunidades, pues existen una variedad de metodologías de investigación que arrojan resultados discordantes. Con lo cual Tejada opta por el desarrollo de una metodología de carácter mixto que se apoya en la aplicación de una encuesta para determinar la prevalencia del ciberacoso en las sociedades española y francesa, concretamente se encuestó a 627 estudiantes de entre 10 y 16 años de ambos países y los resultados de la encuesta indicaron que hay un mayor número de personas implicadas en el ciberacoso en España que en Francia.

En consecuencia, se considera importante desarrollar proyectos de prevención del bullying a través de las redes sociales ya que estos comportamientos negativos pueden tener efectos negativos en la salud mental y emocional de los jóvenes afectados, así como en su rendimiento escolar y su capacidad para interactuar socialmente (Ortega et al., 2008).

La prevención del acoso cibernético puede ayudar a crear un ambiente seguro y positivo en línea para los jóvenes y puede fomentar su bienestar emocional y social. Además, al enseñar a los jóvenes a ser respetuosos y a promover la tolerancia, se pueden construir relaciones saludables y positivas entre los usuarios de las redes sociales, lo que puede mejorar la convivencia en general. Por lo tanto, desarrollar programas de prevención del bullying en línea puede tener un impacto significativo en la vida de los jóvenes y en nuestra sociedad en general (Child Mind Institute, 2022).

Para prevenir el acoso a través de las redes sociales Grupo ático 34 (2023) sugiere que se pueden seguir algunas medidas, tales como:

- No contribuir al acoso en línea y no incitar a otros a hacerlo.
- No responder a los insultos o provocaciones del acosador, ya que esto solo puede empeorar la situación.
- Utilizar las opciones de seguridad que ofrecen las plataformas de redes sociales para bloquear al acosador y reportar el comportamiento inapropiado.
- Mantener la privacidad de la información personal y no compartir información sensible en línea.
- Enseñar a los jóvenes a ser conscientes de los peligros de Internet y a tener precaución en línea.

Es importante fomentar un ambiente de respeto y tolerancia para prevenir el acoso en todos los ámbitos, tanto en línea como fuera de línea, y trabajar en conjunto como una comunidad para erradicar el acoso en todas sus formas, pues lo que ocurre fuera de los centros educativos influye en gran medida en lo que ocurre dentro de ellos.

2.4. Herramientas frente a la prevención de cyberbullying.

En este apartado se tiene en cuenta que el cyberbullying es una forma de acoso que se realiza a través de la tecnología, especialmente en las redes sociales y en la mensajería instantánea. Este problema afecta a personas de todas las edades y puede tener graves consecuencias emocionales y psicológicas para las víctimas; por este motivo, se considera imprescindible tener herramientas para su prevención.

A continuación, se presentan algunas herramientas y consejos útiles para prevenir el acoso en línea y proteger nuestra seguridad en el entorno digital. En primer lugar, es importante estar al tanto de las redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea que se utilizan más a menudo por los estudiantes. De esta manera, se puede identificar si se está siendo víctimas de ciberacoso o, peor aún, si están acosando a alguien en línea, pues

mantener un diálogo abierto y honesto es clave para prevenir el acoso y asegurarnos de que las personas afectadas no se sientan solas o avergonzadas.

Otra herramienta muy útil es el control parental. La mayoría de las aplicaciones de dispositivos móviles, y también algunas redes sociales, ofrecen opciones de control parental para limitar el acceso a contenidos inapropiados y prevenir el acoso en línea. Por ejemplo, podemos activar filtros de edad o bloquear el acceso a ciertos sitios web.

Los programas de educación también son una herramienta crucial para prevenir el acoso en línea. Estos programas enseñan a los jóvenes sobre la importancia del respeto y la empatía en línea, así como las consecuencias del cyberbullying. Las escuelas y organizaciones pueden implementar estos programas para crear conciencia y ayudar a los jóvenes a tomar medidas para prevenir el acoso en línea.

Por último, la denuncia es una herramienta vital en la prevención del acoso en línea, si somos víctimas de cyberbullying, es importante denunciarlo a las autoridades correspondientes y a la plataforma donde se ha realizado el acoso. En muchos casos, las plataformas tienen políticas de tolerancia cero para el acoso y pueden tomar medidas para remover el contenido, de la misma manera, la denuncia también puede ayudar a prevenir futuros casos de acoso en línea.

En lo que respecta a la presente propuesta de mejora, es decir la prevención y actuación contra el ciberbullying, se tiene en cuenta que el uso de las herramientas tecnológicas además de representar un riesgo potencial que es complejo de controlar; se convierte en una herramienta de comunicación masiva, lo que se pretende sea aprovechado a través de un plan de acción y prevención educativo que se sirva de las redes sociales de uso común para la población más joven, como Instagram y Tictok para generar un impacto a gran escala que, sustentado en herramientas tecnológicas como la Webquest y los MIV, complementen lo planteado desde una propuesta con rigor académico que contribuya a sobrepasar los límites superfluos de la inmediatez que se presenta en estas redes sociales

Todo ello con el fin de crear contenido de calidad que tristemente se presenta en menos frecuencia en estas plataformas. De esta forma se planea crear una propuesta de mejora enfocada a sensibilizar a padres de familia, familiares, cuidadores, docentes y

estudiantes sobre la necesidad de unir fuerzas en pro de la prevención del ciberbullying, lo cual se expondrá en las siguientes líneas en las que teniendo en cuenta que se hará uso de herramientas como Webquest y MIV se procederá a hacer una definición conceptual que aporte bases teóricas solidas que sustenten el plan de mejora que se desea implementar, pues todo tipo de actuación en un tema tan delicado, debe responder a criterios metodológicos y teóricos rigurosos bien contrastados.

2.4.1. La Webquest como herramienta metodológica.

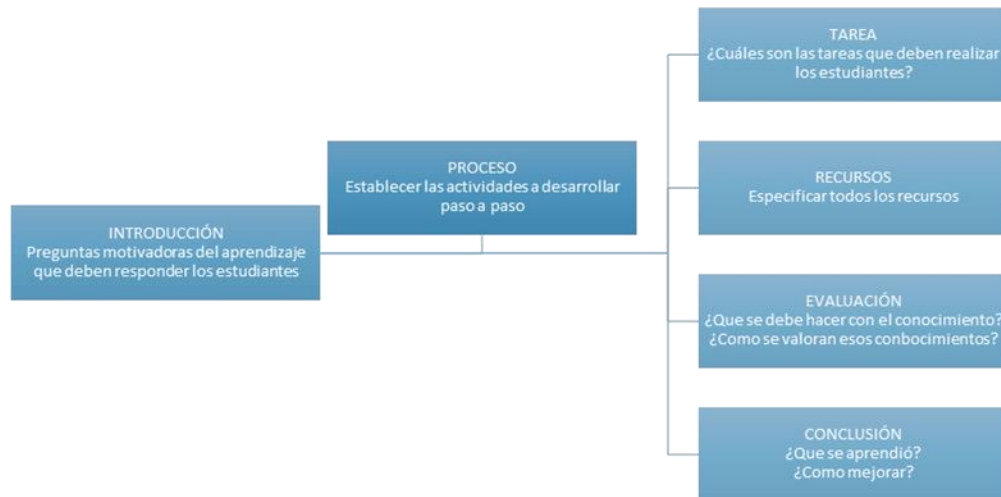
Para preparar la descripción de la webquest, se puede hablar del significado actual y claro; en el que su traducción del inglés se entenderá como "búsqueda web". Sin embargo, el papel de los científicos es ir más allá de lo que se entiende por lo que está pasando allí, entendiendo que la web necesita responder al proceso didáctico que proporciona una tarea posible y atractiva para los estudiantes y una forma de completarla, durante la cual los estudiantes harán algo con el conocimiento: analizar, crear, comprender, cambiar, evaluar publicar, compartir, etc. (Adel, 2004, p. 2).

De acuerdo con lo anterior, Delgado et al. (2020) agrega a ésta definición de la webquest un matiz en el que la describe como una herramienta metodológica que se centra en la investigación, utilizando un método de enseñanza basado principalmente en el uso de herramientas que brinda Internet, donde se pueden seleccionar temas de interés del estudiante para que se desarrolle la investigación, la capacidad de ampliar su conocimiento apoyándose en la cooperación realizada mediante el trabajo grupal y derivando en que los estudiantes puedan convertir el conocimiento que han adquirido en una lección significativa que perdure en el tiempo.

Por tanto, la investigación online es una investigación asistida en la que se pide al alumnado que resuelva determinadas tareas utilizando Internet, de forma guiada por el profesor, que ayuden al desarrollo intelectual tanto individual como conjunto.

Las partes de la *WebQuest* pueden representarse gráficamente de la siguiente forma:

Figura 1. Funcionamiento de *Webquest*.



Fuente: Basado en Dodge (1997).

La figura 1 es representativa de los componentes de la aplicación web, pero se puede ampliar para incluir otros dos componentes, por ejemplo:

a. Créditos: hace referencia a la recopilación de referencias bibliográficas y bibliográficas y el uso de la investigación en Internet.

b. Presentación: se refiere a la página de inicio, que muestra el nombre, la estructura y el propósito de la página web. Por lo tanto, se presenta cómo se usan y discuten los temas y su definición es importante para el desarrollo de esta nueva aplicación.

Como menciona Ramón (2013), una Webquest se puede desarrollar en 2 o 3 sesiones (corta duración) o en diferentes sesiones que se pueden completar una vez a la semana o al mes (larga persistencia) y ambas se caracterizan por una actividad fundamental orientada a bloques.

Webquest se convierte entonces en un elemento didáctico que permite aportes sobre diversos temas lo que le da una valía pedagógica para el ámbito educativo, pues

facilita el método de conceptos metodológicos de indagación en línea para guiar al investigador a utilizar las habilidades TIC para penetrar en los sitios web preseleccionados por el docente de forma que puedan lograr una comunicación académica importante con la necesaria fundamentación epistemológica y de ese modo puedan cumplir un principio asociado a un determinado objetivo (Martín, 2004).

2.4.2. Mundos Virtuales Inmersivos (MIV) y gamificación.

El enfoque actual del entorno educativo para integrar el uso de las TIC en el éxito educativo permite analizar nuevos casos en los que se deben utilizar nuevas herramientas como MIV para evaluar el uso de las TIC.

De hecho, los MIV han estado muy relacionados con la educación desde sus inicios, ya que su primera aparición fue en el uso de la medicina y los simuladores de vuelo, que primero se usaron para la educación y se popularizaron y convirtieron en videojuegos con fines comerciales y de entretenimiento (Badilla et al., 2015).

A desazón de que los MIV estaban involucrados en actividades comerciales y recreativas, no fueron considerados como un instrumento educativo enjundioso. Sin embargo, con el tiempo y debido al hecho de que con su comercialización se han destinado importantes inversiones para mejorar su alcance, hoy en día existen oportunidades de aplicación en gran medida más complejas que incluyen también el ámbito educativo.

Como resultado, el entorno se convierte en una herramienta de aprendizaje útil para crear estructuras y sumergir a los usuarios en actividades como los espacios circundantes, museos, literatura, bibliotecas y teatros. En consecuencia, medios que eran inimaginables hace años ahora son una realidad, lo que facilita a los estudiantes crear experiencias interactivas en tiempo real donde puedan enseñar excelencia académica, habilidades interpersonales, colaboración y aprendizaje (Escobar, 2015; Santibáñez, et al., 2016).

Así, la competencia por el uso de MIV en las instituciones educativas estaría basada en la expectativa de crear escenarios virtuales que comprendan los gustos y valores de los estudiantes; sin renunciar a responder a las dinámicas contextuales de composición

comprobada y cultural relacionadas con el contexto formativo en el que se desarrollan (Santibáñez et al., 2016).

El uso de MIV se asocia a menudo con el uso de videojuegos que sirven como plataforma para crear escenarios virtuales, de hecho están trabajando en conceptos de juego similares; lo cual puede entenderse extrapolando la dinámica del juego a otros contextos como el académico homogéneo donde se utiliza como una herramienta metódica que favorece el inicio de escenarios de juego que promueven que una décima parte de la población estudiantil sea un modelo con el que sea divertido participar en el logro de aprendizajes, metas y objetivos. (Osorio, 2016; Jiménez, 2021).

Teniendo en cuenta lo que se ha venido mencionando, el uso de los mundos inmersivos en los videojuegos ofrece escenarios gamificados medianamente exigentes, cada vez más desarrollados, con máximo alcance de inmersión, implicación horaria para el centro educativo, superar niveles, mayores posibilidades de noticia y conectividad para una cifra más excelsa de usuarios, etc.; por lo que tienen la posibilidad de componer el desarrollo de competencias sociales y emocionales en unos usuarios que se ven expuestos de forma cotidiana a estos nuevos contextos tecnológicos.

En unanimidad se puede entender que el contexto académico tiene una andana dinámica al altibajo y sumado a esto los procesos pedagógicos se han ido transformando de acuerdo a los cambios contextuales. Debido a ese cambio consecuente surge la granazón de nuevas prácticas como la integración de las MIV a las prácticas educativas, ofreciéndole a los estudiantes la expectación de desenvolverse en espacios novedosos que atraigan su posibilidad y que les permitan desenvolverse con naturalidad, al unísono que desarrollan diferentes actividades relacionadas con los objetivos académicos.

En naciente estructuración de ideas se plantea este proyecto de innovación, con la que se aprovecharan las TIC para incluir elementos de los mundos virtuales inmersivos, que promuevan de experiencias pedagógicas enfocadas en el fomento de las habilidades sociales y emocionales que favorezcan la prevención del bullying y el cyberbullying. Debido a esto se considera pertinente vivir el desarrollo de este proyecto que se encargara de la yuxtaposición teórica del significado del cyberbullying.

3. MÉTODO

El presente trabajo se basará en la aplicación del método cualitativo, que se servirá en primera instancia del desarrollo una revisión bibliográfica, con la que se realizará la búsqueda de material relacionado con “el bullying a través de las redes sociales”. Para ello, se revisa la base de datos de revistas indexadas como Dialnet, ProQuest, Google Scholar retomando artículos con un periodo de publicación entre el 2017 y 2022, teniendo en cuenta palabras clave como: Causas, efectos, prevención, bullying, redes sociales.

Debido al hecho de que la presente propuesta de mejora versa sobre la prevención del cyberbullying, es importante hacer mención de que ha sido pensada para impactar en los escenarios virtuales de forma que se cree una experiencia virtual que permita la creación de estrategias para promocionar en redes sociales las estrategias de prevención y tratamiento del cyberbullying. De esta forma se permite que los alcances del presente proyecto vayan mucho más allá del espacio físico y emocione a la población en general.

La información recolectada en anteriores apartados sirve de guía para desarrollar como temática transversal a través del horario de tutoría, la elaboración de un plan de educación basado en principios de la gamificación y el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como los mundos virtuales inmersivos (MIV) y la webquest, la cual se presenta como una metodología basada en unos directrices puntuales para dirigir a los estudiantes con el fin de realizar una exploración en la web, en la que buscarán información relacionada con el Cyberbullying a través de las redes sociales (programas de prevención y de atención, ruta de acción en caso de padecer o denunciar el bullying y posteriormente socializarán la información recolectada). De esta forma se aprovechará como herramienta de divulgación masiva para la formación en valores orientados a la prevención de la aparición del bullying en las redes sociales.

Con los resultados obtenidos se procederá a crear un escenario en un mundo virtual inmersivo como MINECRAFT en el que los estudiantes puedan generar un contexto de relación enfocado a la prevención del bullying y con los resultados de estas experiencias se procederá a crear una campaña en redes sociales para prevenir el cyberbullying, en la que se podrán seguir los siguientes pasos:

1. Identificar el público objetivo y conocer su perfil, intereses y necesidades.
2. Definir los objetivos y mensajes clave de la campaña.
3. Seleccionar la plataforma de redes sociales que mejor se adapte al público objetivo y a los objetivos de la campaña.
4. Crear contenido atractivo y relevante, como infografías, videos, fotos y publicaciones, que transmitan los mensajes clave de la campaña.
5. Promocionar la campaña a través de la plataforma de redes sociales, utilizando hashtags y mencionando a otros usuarios relevantes.
6. Evaluar la eficacia de la campaña y ajustarla según sea necesario.

Los datos recolectados serán sometidos a posterior análisis, para generar una discusión, en la que se logre interpretar los resultados obtenidos, a la luz de los diferentes autores que se incluyen en este texto y en contraste con los objetivos presupuestados y el planteamiento de la hipótesis, de esta forma se lograra el desarrollo de unos resultados solidos que permitan elaborar unas conclusiones que gocen de calidad científica.

3.1 Propuesta de acción y prevención.

La presente propuesta se propone para realizarse a lo largo de los cuatro primeros meses del horario de tutoría de 4° de la E.S.O., sin embargo, la cuantía de las sesiones podrá variar en función de los progresos obtenidos por los estudiantes. Téngase en cuenta que las actividades que se desarrollan a continuación, salvo algunas que son de carácter individual, se harán de forma grupal con el fin de fomentar el trabajo colaborativo.

La distribución de las sesiones y las actividades se representan en la siguiente tabla.

Tabla 1. Planeación de las sesiones. Fuente: elaboración propia del autor

Prevención del ciberbullying en redes sociales a través del uso de las TIC	
Metodología	
Aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje servicio enfocado al sector educativo (uso de las TIC de forma habitual con la finalidad de aprender haciendo).	
Competencias trabajadas.	
Competencia digital.	
Aprender a aprender.	
Conciencia y expresiones culturales.	
Comunicación lingüística.	
Competencias sociales y cívicas.	
Temporalización	Recursos (espaciales, tecnológicos, humanos y materiales).
55 Minutos por sesión	Aula de clase, aula informática, ordenadores, conexión a internet, papel y boli.
Sesión 1	
Temática	Presentación del proyecto.
Propósito	Dar a conocer a la clase la metodología, tiempos, objetivos y autoevaluación del proyecto
Descripción	Se explicará el proyecto a realizar a toda la clase, para esto se les entregará una guía escrita en la que se presenten los principales elementos a tener en cuenta de la propuesta como objetivos, metodología, resultados de aprendizaje, etc. Con esto se busca que los estudiantes puedan conocer la forma de trabajo y logren interiorizar el proyecto además de hacerlos sentir incluidos en la planeación de las actividades ya que podrán hacer sugerencias, aportes o ajustes a lo que se les presenta. Una vez realizado esto se procede a establecer acuerdos.

Resultados	El alumnado deberá entregar un acta donde se recojan los elementos principales que se desarrollarán en el proyecto y los acuerdos sobre las sugerencias o ajustes a los que se han llegado.
Sesiones 2 y 3	
Temática	Formación de grupos, asignación de roles y orientación sobre cómo trabajar en grupo.
Propósito	Identificar las capacidades y debilidades que cada uno posee para poder hacer grupos de forma heterogénea y asignar roles. Ayudar a los estudiantes a que comprendan cómo se debe trabajar en grupo.
Descripción	<p>En la sesión 2 se pasará un cuestionario a los alumnos donde deberán contestar de forma anónima sobre las capacidades, habilidades, destrezas y debilidades de los demás compañeros.</p> <p>Teniendo en cuenta que son alumnos de 4º de la E.S.O., se presupone que los alumnos ya se conocerán entre ellos por lo que podrán desarrollar la actividad sin problemas, en el caso que haya algún alumno que no sea conocido por los demás, a éste se le pasará un cuestionario para que se describa él mismo.</p> <p>Después el profesor creará grupos de 4 personas (pudiendo ser de 5 personas si el número de alumnos de clase no fuera divisible entre 4) de forma heterogénea teniendo en cuenta dichas capacidades, habilidades, destrezas y debilidades de forma tal que se compensen las cualidades de unos alumnos con las de los otros. <u>Los grupos se mantendrán en las siguientes sesiones.</u></p> <p>Una vez formados los grupos los integrantes deberán asignarse un rol dentro del grupo, la decisión de quien toma cada rol la tomarán debatiendo entre ellos.</p> <p>Estos roles serán: coordinador/a, impulsor/a, cerebro y finalizador/a. Dichos roles serán orientativos y no absolutos de forma que cada miembro del grupo siempre podrá asumir otros y expresarse con total libertad (estos grupos se mantendrán hasta finalizar el resto de las sesiones).</p>

	En la sesión 3, con los grupos creados, se trabajará una actividad inicial (escala de grises) para aprender a trabajar en equipo. Una vez terminada la actividad se darán unas nociones básicas sobre la forma correcta de trabajar en equipo y cada grupo hará una autoevaluación sobre la actividad/misión realizada.
Resultado	Cada grupo entregará una hoja en el que se responda a las siguientes preguntas: ¿cómo se ha trabajado en equipo?, ¿cuáles han sido las principales decisiones tomadas en grupo?, ¿el resultado obtenido ha sido adecuado al propósito de la misión?, ¿cómo se podría haber mejorado el trabajo en equipo?
Sesiones 4 y 5	
Temática	Significado y desarrollo de la <i>Webquest</i> . ¿Qué es el Bullying y el cyberbullying? ¿Cómo identificarlo?, ¿Cuáles son las causas y que efectos tiene? ¿Cómo prevenirlo? ¿Cómo actuar ante un caso? ...
Propósito	Dar a conocer las principales características de la <i>webquest</i> . Explorar el significado del Bullying y del Cyberbullying en todas sus vertientes e indagar sobre el estado de la cuestión en la actualidad.
Descripción	Se explicará a los estudiantes en que consiste la <i>Webquest</i> , Posteriormente los grupos deberán acceder mediante ordenador con conexión a internet a los sitios web (artículos, noticias, foros, etc.) preseleccionados por el profesor para empaparse del conocimiento relacionado con el tema propuesto (el Cyberbullying). Finalmente, los grupos deberán explorar la historia de vida que muestre un caso real de interés para analizar el seguimiento y evolución de la figura del Cyberbullying en una persona concreta y plantear soluciones posibles ante dicho caso.
Resultado	Cada grupo deberá entregar un dossier en el que se reflejarán los aspectos más relevantes tratados en la <i>Webquest</i> y en el caso real. También recopilarán las conclusiones a las que han llegado sobre la prevención y el plan de acción ante el Cyberbullying.

Sesiones 6 y 7	
Temática	Publicaciones en Instagram y Tictok.
Propósito	Desarrollar capacidades creativas y crear contenido de calidad que sea accesible para todos los usuarios.
Descripción	<p>En primera instancia se hará un compartir de saberes sobre el uso de estas redes sociales, de esta forma se potencializarán las capacidades individuales en su manejo para sacarles el máximo provecho. Luego trabajarán en grupos para crear los elementos a publicar en las mismas por consenso entre los integrantes de cada grupo.</p> <p>Antes de cualquier publicación se hará una revisión previa de los contenidos y después de revisarlo por el tutor, se planeará su publicación.</p>
Resultado	Publicación en Instagram y Tick Tok.
Sesiones 8 y 9	
Temática	Tutorial sobre el MIV Minecraft y construcción del mundo virtual.
Propósito	<p>Informar a los estudiantes sobre los elementos que componen Minecraft explorando sus posibilidades.</p> <p>Aprender sobre las opciones que esta plataforma ofrece y crear el mundo virtual.</p>
Descripción	<p>Teniendo en cuenta que el programa Minecraft es muy popular, se indagará con la clase sobre las formas de agregar contenido como figuras, música, sonido, imágenes, transiciones y demás elementos a tener en cuenta para la dinamización de la presentación.</p> <p>Una vez realizado esto, se trabajará de forma grupal (con los mismos grupos de 4 o 5 personas) para añadir dichos elementos y crear de esta forma la plataforma virtual de carácter sensibilizador sobre el Ciberbullying.</p> <p>En esta sesión los grupos desarrollarán la presentación y pondrán en práctica todos los aprendizajes obtenidos en las sesiones anteriores de forma que podrán desarrollar una propuesta original que además de dinamizar el proceso, favorecerá el trabajo colaborativo.</p>

Resultado	Publicación del MIV Minecraft.
Sesiones 10 y 11	
Tema	Exposición y debate grupal.
Propósito	Socializar su ejercicio práctico.
Descripción	<p>Cada grupo expondrá a los demás compañeros de clase las publicaciones en redes sociales elaboradas y el mundo virtual creado en Minecraft.</p> <p>En la exposición los estudiantes no solo deberán mostrar el contenido creado, sino también explicar por qué lo han seleccionado.</p> <p>Al finalizar las presentaciones el alumnado debatirá sobre cuál ha sido la presentación que más les ha gustado y por qué.</p>
Resultado	Elaboración de una presentación de 20 minutos (5 minutos por alumno/a) sobre el contenido elaborado en Instagram y Tick toc y en el MIV Minecraft.

3.2 Cronograma.

Como parte de la planeación de las sesiones se ha creado un cronograma representado en la siguiente tabla. El desarrollo de las sesiones, como se ha comentado anteriormente, podrá adaptarse en función de los progresos del alumnado.

Tabla 2. Planeación de las sesiones. Fuente: Elaboración propia del autor.

Cronograma																
MESES	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			
Sesión/semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Presentación del proyecto	X															
Formación de grupos, asignación de roles y orientación sobre cómo trabajar en grupo		X	X													
Significado y desarrollo de la <i>Webquest</i> .				X	X											
Publicaciones en Instagram y Tictok.						X	X									
Tutorial sobre el Minecraft y construcción del mundo virtual.								X	X							
Exposición y debate grupal.											X	X				
Recuperación de días por no ser lectivos.													X	X	X	X

La tabla 2 presenta el cronograma para la realización de esta propuesta: cómo actuar y prevenir el ciberbullying; esto se planea realizar a lo largo de los cuatro primeros meses del horario de tutoría, entre los cuales se debe de tener en cuenta que algunos procesos pueden tomar más tiempo por lo que alguna de las sesiones puede extenderse a otra u otras semanas. Esto dependerá de los progresos de los estudiantes en cada meta presupuestada.

4. VALIDACIÓN

Para realizar la validación del presente proyecto de mejora se ha contado con la experiencia de dos profesores en activo a los que se les ha expuesto la metodología y las actividades programadas descritas en el apartado método, con ello se quiere respaldar el valor académico del trabajo.

Según la percepción de los profesores entrevistados, la idea del proyecto en lo referente a que sean los alumnos los que desarrollen de forma creativa el plan de acción y prevención contra el ciberbullying es un buen planteamiento, ya que de esta forma se logra que se sientan involucrados en lo que están llevando a cabo y interioricen el resultado conseguido. En cuanto a que se desenvuelva en el horario de tutoría consideran que es el lugar idóneo para hacerlo porque en esas horas se pueden tratar temas transversales que afectan al bienestar de la convivencia en el centro.

Como inconvenientes se ha destacado que las plataformas mediante las cuales se llevan a cabo el proyecto son privadas por lo que convendría pedir una autorización previa a los tutores responsables para así no incurrir en ningún ilícito. Otro inconveniente podría ser que el centro educativo no dispusiera de los medios para realizar el proyecto, motivo por el cual convendría cerciorarse de que se dispone de ordenadores y de conexión a internet.

En cuanto a las sugerencias, convendría saber si el alumnado sabe utilizar el Minecraft, puesto que en caso de no ser así sería aconsejable darles una pequeña formación o en caso de que sepan algunos alumnos y otros no formar grupos en los que siempre haya una persona que lo sepa utilizar.

5. CONCLUSIONES

El desarrollo de esta propuesta de mejora se planteó siguiendo los pasos estructurales de una propuesta didáctica; lo cual permitió el cumplimiento de todos los objetivos presupuestados, pues gracias a los objetivos teóricos que se plantearon se logró en relación al objetivo principal examinar la presencia del bullying a través del uso de las redes sociales y proponer una propuesta de intervención para prevenir y disminuir sus efectos.

Este objetivo se alcanzó de forma gradual a través de los objetivos específicos, siendo uno de ellos analizar el impacto que tiene el uso de las Tics en los procesos de socialización de la población escolar; el cual fue necesario para facilitar el entendimiento del tema de estudio y poder desarrollar una exploración teórica que se base en los principios conceptuales que sirvan de guía para enunciar los efectos que tiene en la población escolar la presencia del bullying en las redes sociales.

Con esta propuesta se quiere lograr sensibilizar a la población (estudiantes, padres, madres, profesores...) sobre las posibles acciones que se pueden llevar a cabo con el fin de intervenir y prevenir conductas relacionadas con el ciberbullying, las cuales pueden afectar a la salud mental de los jóvenes e incluso al bienestar emocional de la convivencia en los centros educativos.

Para ello, se ha enfocado la presente propuesta hacia un aprendizaje significativo que cree una experiencia en los estudiantes, esto es así porque son los propios estudiantes los que, en base a unos conocimientos teóricos que han de interiorizar, deberán crear un plan que resulte creativo e impactante para la sociedad. De esta forma se consigue que el alumnado se involucre en lo que está realizando y se conciencie de que su trabajo va a tener una aplicación práctica en el corto plazo.

De la misma manera, la metodología elegida para llevarlo a cabo (aprendizaje basado en proyectos) permite desarrollar en los estudiantes una serie de competencias blandas como: trabajo en equipo, liderazgo, capacidad analítica y de resolución de problemas, autonomía y adaptabilidad, capacidad de hablar en público, uso de

competencias digitales, etc.; las cuales les van a servir para desarrollar sus habilidades interpersonales.

Por último, en cuanto a los resultados esperados se quiere comprobar la eficacia de la propuesta ya que se trata de una estrategia innovadora que pretende llegar a un público muy amplio mediante una actuación dirigida a difundir a través de las TIC todo el trabajo realizado por los estudiantes. Es aquí donde está la clave del proyecto, pues se trata de conseguir llegar al número más amplio de usuarios para así poder informar y concienciar sobre los riesgos que tiene el bullying en general y el ciberbullying en concreto para la sociedad estudiantil.

5. Referencias

- Adel, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *EduTec-e. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17, 1-2. Recuperado el 2 de septiembre de 2017 de: <http://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/530>.
- Ángel-Franco, M., Alzate-Marín, Y. (2015) Relaciones familiares y sociales en adolescentes usuarios de redes sociales virtuales (RSV). (Publicación preliminar) Vol 20.
- Área, M.M., Cano, C.C., Correa, G. J., Moral, P.M., Pons, J.P., Paredes L.J., Valverde, B.J. (2014). Las políticas educativas TIC en España después del Programa Escuela 2.0: las tendencias que emergen. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13(2), 11-33. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/1473/959>.
- Argente, E., Vivancos, E., Alemany, J. y García-Fornes, A. (2017). Educando en privacidad en el uso de las redes sociales. *Education in the knowledge society*, 18(2), 107-126. <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554766007.pdf>.
- Badilla, Q. M. C; Vera, S. A; Carripán, S. C; Y Quilodrán, J. (2015). Experiencias y reflexiones sobre el aporte de los mundos virtuales inmersivos en las habilidades pedagógicas y tecnológicas de alumnos en Formación Inicial Docente: la experiencia del proyecto TYMMI en OpenSim.
- Best, S. R., Re, N., & Casasnovas, A. (2016). ¿Ciberbullying? Una revisión de las definiciones existentes sobre la agresión entre pares en entornos cibernéticos. In VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.
- Buelga, S., Cava, M. J. y Musitu, G. (2010). Cyberbullying: Victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de Internet. *Psicothema*, 22(4), pp. 784-789.

- Cabrol, M., y Severin, E. (2010). TICs en educación: una innovación disruptiva. *Aportes*, 2, 1-8. Recuperado de: <http://cort.as/-LMf5>.
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A., Oberst, U. (2012) Adicción a Internet y Móvil: Una revisión de estudios empíricos Españoles. *Papeles del Psicólogo*, 33(2):82-89. España.
- Cobo, R. J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *ZER - Revista de Estudios de Comunicación*. 14 (27) Recuperado de: <https://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/2636>.
- de Tejada, J. D. C. S., Muñoz, M. Á. M., & Rus, T. I. (2018). Cyberbullying: análisis comparativo entre menores de España y Francia. *Revista de Humanidades*, (33), 173-188.
- Defensor del pueblo (2022) Informe anual. Recuperado de: <https://www.defensordelpueblo.es/>.
- del Barrio, C., Almeida, A., van der Meulen, K., Barrios, Á. y Gutiérrez, H. (2003). Representaciones acerca del maltrato entre iguales, atribuciones emocionales y percepción de estrategias de cambio a partir de un instrumento narrativo: SCAN-Bullying. *Infancia y Aprendizaje*, 26(1), 63-78.
- Delgado, J., García, C., Guaicha, K., & Prado, M. (2020). La Webquest como herramienta didáctica para potenciar el pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 49-55.
- Díaz-Vicario, A., Mercader, C. y Gairín, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(07):1-11. doi:10.24320/redie.2019.21.e07.1882.

- Echeburúa, E. (2013) Atrapados en las Redes Sociales. Recuperado en 24 de mayo de 2021 en: <http://www.revista-critica.com/la-revista/monografico/analisis/46-atrapados-en-las-redes-sociales>.
- Echeburúa, E., y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96. Recuperado de: <http://cort.as/-LMYJ>
- Escobar, M. L. (2015). Denominada Posibilidades educativas del entorno 3d Second Life para docentes. Estudio de caso con docentes de un postgrado de la universidad nacional de la plata (tesis magíster). Universidad Nacional de la Plata.
- Euroinnova (2023). Un fenómeno escolar: Introducción sobre el bullying y sus consecuencias. Recuperado de: <https://www.euroinnova.com.pr/blog/introduccion-sobre-el-bullying>.
- Falco, M. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Tendencias pedagógicas*, 29, 59-76. Recuperado de: <http://cort.as/-IK8m>.
- Garaigordobil, M. (2011). Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 2, pp. 233-254.
- Grupo atico 34 (2023). Acoso en redes sociales ¿Qué es y cómo prevenir o denunciar?. Recuperado de: <https://protecciondatos-lopd.com/empresas/acoso-redes-sociales/>.
- Hamodi Galán, C., y Jiménez Robles, L. (2018). Modelos de prevención del bullying: ¿qué se puede hacer en educación infantil?. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(16), 29-50.
- Hernando, M. M., Mon, C. Z., Batet, L. A., & Arévalo, C. G. (2015). Experiencias colaborativas para desarrollar hábitos saludables en Educación Física. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (48), 37-45.

- Iglesias, M. L., Frade, A. T., y Velasco, C. M. R. (2023). Patologías y dependencias que provocan las redes sociales en los jóvenes nativos digitales. *Revista de Comunicación y Salud: RCyS*, 13(1), 5.
- Jimenez, G. L. (2021). *Aprendizaje para la vida, más allá de las teorías*. Plataforma actual. ISBN: 9788418285752.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Labrador, F., Villadangos, S. (2010) Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2):180-188.
- Martín, J.I. (2004). La webquest en el área de las ciencias sociales: aprendizaje de las TIC en contextos educativos. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*.
- Moreno, M.N; Y Leiva, O.J.J. (2017). Experiencias formativas de uso didáctico de la realidad aumentada con alumnado del grado de educación primaria en la universidad de Málaga. *Educacion mediatica y tic*, 6(1) ,81-104. Recuperado de <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/5809>.
- Navarro-Gómez, N. (2017). El suicidio en jóvenes en España: cifras y posibles causas. Análisis de los últimos datos disponibles. *Clínica y Salud*, 28(1), 25-31.
- Odriozola, E. E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista española de drogodependencias*, 37(4), 435-448. https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n4/v37n4_5.pdf.
- Olweus, D. (1993). Acoso escolar, “bullying”, en las escuelas: hechos e intervenciones. Centro de investigación para la Promoción de la Salud, Universidad de Bergen, Noruega, 2, 1-23.

- Ortega, R. y Mora-Merchán, J. (2008). Las redes de iguales y el fenómeno del acoso escolar: explorando el esquema dominio sumisión. *Infancia y Aprendizaje*, 31(4), 515-528.
- Ortega, R., Calamaestra, J. y Mora-Merchán, J. (2008). Ciberbullying. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8(2), pp.183-19.
- Prats, M., Torres, A., Oberst, U., Carbonell, X. (2018) Diseño y aplicación de talleres educativos para el uso Saludable de internet y redes sociales en la Adolescencia: descripción de un estudio piloto. *Revista de Medios y Educación*. 52: 11-124. Barcelona. doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.08>
- Ramon, P. M. (2013). La webquest como herramienta de enseñanza aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, v. 45, n. 45, a247. Recuperado de: Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331460297007>.
- Sánchez, I. J. (2017). INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TICS CONCEPTO Y MODELOS. *Revista Enfoques Educativos*, 5(1). Recuperado de: <https://revistahistoriaindigena.uchile.cl/index.php/REE/article/view/47512/49550>.
- Sánchez-Torres, J. M; González-Zabala, M. P; Sánchez, M. M. P. (2012). La Sociedad de la Información: Génesis, Iniciativas, Concepto y su Relación con Las TIC. *Revista UIS Ingenierías*. 11 (1).113-129. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/5537/553756873001.pdf>.
- Sandoval Ato, R., Vilela Estrada, M. A., Mejía, C. R., & Caballero Alvarado, J. (2018). Riesgo suicida asociado a bullying y depresión en escolares de secundaria. *Revista chilena de pediatría*, 89(2), 208-215.
- Santibáñez Velilla, J., Santiago Campión, R., Pérez Merino, C., Sáenz de Jubera Ocón, MM, & Tejada Sánchez, S. (2016). Competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital en la enseñanza no universitaria: necesidades y carencias. *RELATEC: revista latinoamericana de tecnología educativa*.

- Sarasola Gastesi, M., & Ripoll Salceda, J. C. (2019). Una revisión de la eficacia de los programas anti-bullying en España. Pulso.
- Soto, A., de Miguel, N., Pérez, V. (2018) Abordaje de adicciones a nuevas tecnologías: una propuesta de prevención en contexto escolar y tratamiento de rehabilitación. *Papeles del Psicólogo*, 39(2): 120-130. España. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=7785594900>.
- Tedesco, J. C. (2011). Los desafíos de la educación básica en el siglo XXI. *Revista iberoamericana de educación*, 55, 31-47.
- Tejada, E., Castaño, C., Romero, A. (2019) Los hábitos de uso en las redes sociales de los preadolescentes. *RIED*, 22(2): 119- 129
DOI:<https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23245>.
- Torrent, J. (2017). El empleo ante la nueva oleada digital: ¿robots humanos o recursos humanos? *Oikonomics. Revista de economía, empresa y sociedad*, 8, 90-102.
Recuperado de: <http://cort.as/-LMbn>.
- Unesco (2020). Nuevo informe de las Naciones Unidas demuestra que algunos países no protegen a los niños de la violencia. Recuperado de: <https://www.unesco.org/es/articles/nuevo-informe-de-las-naciones-unidas-demuestra-que-algunos-paises-no-protogen-los-ninos>.
- Unicef (2023). Ciberacoso: Que es y como detenerlo. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>.
- Urra, M. (2017). *Bullying Acoso Escolar*. Universidad de Santo tomas Colombia.
Recuperado de: <https://osf.io/preprints/socarxiv/fxsy3/>.
- Vallés Santolaria, L., & Benabarre Ciria, S. (2019). Propuesta de prevención del bullying mediante la educación emocional. Trabajo de fin de grado). Universidad de Zaragoza. Recuperado de <https://zagan.unizar.es/record/84958/files/TAZ-TFG-2019-3554.pdf>.

Vega, R. G. (2017). Redes sociales: riesgos y amenazas. Cuaderno Jurídico y Político, 2(7), 1-4. <http://www.journalprosciences.com/index.php/ps/article/download/27/39>.

Veloz-Aguilar, A. P. (2017). Las redes sociales y sus factores de riesgos. Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación, 1(5), 10-13.
<https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol1iss5.2017pp10-13>.

Viscardi, N. (2011). Programa contra el acoso escolar en Finlandia: un instrumento de prevención que valora el respeto y la dignidad. Construção Psicopedagógica, 19(18), 12-18.