

# ACTIVIDAD 15. GYMKANA CIBERBULLYING



## INTRODUCCIÓN

---

Se trata de una actividad de aprendizaje pensada para que los alumnos, además de ampliar sus conocimientos, también desarrollen competencias relacionadas con la búsqueda y la resolución estratégica de problemas o enigmas a través de Internet. Está pensado para que se presente en forma de juego educativo y tiene como peculiaridad que la utilización de códigos bidis y la posterior resolución de las preguntas a través de cuestionarios online.

## OBJETIVOS

---

- Promover y fomentar el trabajo cooperativo
- Inculcar en los alumnos el uso de la red como instrumento de búsqueda de información y aprendizaje.
- Proporcionar un aprendizaje sobre materiales y usos formativos en Internet
- adquirir conocimientos sobre el ciberbullying
- Mejorar las destrezas de lectura y comprensión de textos.

## DESARROLLO

---

Se formaran 5 grupos con el método de azar, cada grupo tendrá asignado un color y un monitor. Esta gymkana se lleva a cabo mediante los código bidis por tanto en cada grupo deberá haber un Smartphone con lector de códigos, cada imagen con el código será colocada en diferentes partes del instituto, los grupos deberán buscarlos y realizar las tareas, para saber donde están colocadas su monitor les irá dando una tarjeta donde se explica el lugar exacto. Al llegar al sitio se encontrará una imagen de un código bidis que les llevará a la descripción de la tarea en cuestión. Y así sucesivamente con las 10 tareas.

Una vez terminada la gymkana para sumar puntos cada grupo tendrá que responder a las actividades que han elaborado otros grupos, sumando dos puntos por actividad completada.

Para finalizar se expondrá todas las actividades y generara un debate sobre lo que les ha parecido la gymkana.

## UTILIDAD

---

El protagonista principal de esta actividad es el juego, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas: con un FIN en si mismo como actividad placentera para el alumnado y como MEDIO para la consecución de los objetivos programados en el taller.

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje. A través de las distintas tareas que se plantean en la gymkana el alumno va ir asimilando los conceptos que se han abordado durante todo el taller es una actividad final de reflexión.

## MATERIALES

---

- Smartphone
- Tarjetas
- Ordenador con conexión a internet.
- Hojas

## EVALUACIÓN

---

Los alumnos valoran sus actividades y las de sus compañeros, evaluando aspectos como la complejidad, interés, motivación, ortografía, creatividad e imaginación.

## EJEMPLO

---

A continuación se presenta dos tablas en la primera se especifican los monitores con los colores y el lugar donde se colocaran los códigos bidis y en la siguiente se presentan las descripciones de los lugares en los que se encuentran los códigos, se presentan de manera general ya que deben ser completadas cuando se tenga el plano del centro. Y posteriormente se presentan las imágenes de los códigos bidis.

	AZUL	VERDE	NARANJA	MORADO	ROJO
MONITOR	Sara	Anabel	Bea	Lorena	Paula
Tarea 1 lugar	patio	ventana	pizarra	pupitre	gimnasio
Tarea 2 lugar	recepción	patio	ventana	pizarra	pupitre
Tarea 3 lugar	baño	recepción	patio	ventana	pizarra
Tarea 4 lugar	clase	baño	recepción	patio	ventana
Tarea 5 lugar	Sala de profesores	clase	baño	recepción	patio
Tarea 6 lugar	escaleras	Sala de profesores	clase	baño	recepción
Tarea 7 lugar	gimnasio	escaleras	Sala de profesores	clase	baño
Tarea 8 lugar	pupitre	gimnasio	escaleras	Sala de profesores	clase
Tarea 9 lugar	pizarra	pupitre	gimnasio	escaleras	Sala de profesores
Tarea 10 lugar	ventana	pizarra	pupitre	gimnasio	escaleras

<b>Lugares</b>	<b>Descripción</b>
<b>patio</b>	El código bidis se encuentra en un espacio al aire libre dentro del instituto.
<b>recepción</b>	El código bidis se encuentra en el primer lugar que ves al entrar en el instituto
<b>baño</b>	El código bidis se encuentra en un habitación que sirve para el aseo
<b>clase</b>	El código bidis se encuentra en lugar donde pasar muchas horas, en las que se dan distintas materias.
<b>Sala de profesores</b>	El código bidis se encuentra en una habitación donde pasan las horas los profesores
<b>escaleras</b>	El código bidis se encuentra en un espacio habilitado para acceder a cada una de las plantas del instituto.
<b>gimnasio</b>	El código bidis se encuentra en un lugar acondicionada para hacer deporte
<b>pupitre</b>	El código bidis se encuentra debajo de un mueble que se utiliza para escribir
<b>pizarra</b>	El código bidis se encuentra en una superficie donde se escribe y puede ser visto por varias personas
<b>ventana</b>	El código bidis se encuentra en un lugar en el a través de el puedes ver la calle.

Tarea	Código bidis
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	