

2

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Poner en práctica,
desde lo lúdico, estrategias
y actividades para

SENSIBILIZAR + FRENAR el ciberacoso

(ciberbullying en inglés)



fundación **esplai**
ciudadanía comprometida

Octubre 2020

Las actividades son una idea desarrollada para llevar a cabo en la actividad **“CIUTAT DELS SOMNIS 2019-2020”**.

Diseñadas por el **“Programa Internet Segura” de l’Agència de Ciberseguretat de Catalunya** (de la Agencia de Ciberseguridad de Cataluña), y dinamizadas en colaboración con Fundación Esplai Ciudadanía Comprometida.

Se pueden reproducir los materiales, por cualquier medio, siempre que se mencione la autoría del documento, o se referencie de forma pertinente.

índice

..... **1** Contexto de las actividades educativas **4**

1.1. Introducción. Fundación Esplai y la prevención en Internet
“Hábitos E-saludables. Un programa de prevención en el tiempo libre.”
[https://fundacionesplai.org/wp-content/uploads/2019/07/
Propuesta-educativa-2019-def.pdf](https://fundacionesplai.org/wp-content/uploads/2019/07/Propuesta-educativa-2019-def.pdf) **5**

1.2. ¿Qué es el Programa “Internet Segura” de l’Agència de Ciberseguretat
de Catalunya? **7**

1.3. ¿Qué es la Ciutat dels Somnis? **8**

1.4. ¿Qué es Internet Segura for Kids? **9**

1.5. Violencia de género y ciberacoso. Algunas pistas para seguir y profundizar.. **10**

..... **2** ¡ACTIVIDADES! SENSIBILIZA + FRENA el ciberacoso **12**

2.1. Reflexiones iniciales, y orientaciones generales para educadores
y educadoras **13**

2.2. Juego: ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cómo? **15**

2.3. Juego: Escapa de la mesa **26**

1

Contexto de las actividades educativas

1.1.

Introducción. Fundación Esplai y la prevención en Internet

“Hábitos E-saludables. Un programa de prevención en el tiempo libre.”

Fundación Esplai Ciudadanía Comprometida tiene como misión promover el empoderamiento ciudadano y su compromiso con la mejora de la sociedad, desde la perspectiva de los derechos, la inclusión y la transformación, y con una especial dedicación a la juventud.

Elaboramos desde Fundación Esplai, un material educativo completo en 2019, “Hábitos E-saludables. Un programa de prevención en el tiempo libre.” <https://fundacionesplai.org/wp-content/uploads/2019/07/Propuesta-educativa-2019-def.pdf> Con la publicación quisimos fomentar una conciencia crítica sobre el entorno digital actual, desde una lógica propositiva de fomento del uso responsable y saludable de los entornos TIC. Se exponen de forma resumida los elementos que suponen un riesgo para la correcta interacción social y digital de los y las adolescentes y jóvenes. Y lo describimos desde diferentes perspectivas, además de incorporar una amplia bibliografía, y actividades.

El presente recurso son dos actividades que conectan con el material editado en 2019 y con esa línea de trabajo, y su filosofía, en este caso **de forma práctica y lúdica**, está dirigido a educadores y educadoras de adolescentes y jóvenes. Es una oportunidad para seguir capacitando a educadores, educadoras, y personal educativo en la prevención del ciberacoso. Pretendemos **SENSIBILIZAR + FRENAR** al ciberacoso (*Cyberbullying* en inglés) con dos propuestas sencillas, divertidas y educativas.



En Fundación Esplai entendemos la innovación como un proceso de mejora continua de los proyectos y procesos que desarrollamos, generando valor diferencial en la atención a los colectivos con los que trabajamos: desde las personas que se benefician en última instancia de los servicios y productos que impulsamos, a las entidades sociales que lo hacen posible y con las que colaboramos. Este proceso de creación de valor es posible gracias al uso de técnicas como el *Design Thinking*, que permite desarrollar soluciones a retos en los que la persona está en el centro, y por tanto nos obliga a incorporar procesos de empatía que nos permitan conocer cuáles son las necesidades, sentimientos y pensamientos de las personas para y con las que trabajamos.

La detección y selección de retos es para nosotras un elemento fundamental que nace de la exploración de los propios proyectos, de la cultura organizacional, las relaciones con otras organizaciones, financiadores, administraciones públicas, etc. y de las tendencias que señalan qué es lo que otros y otras están realizando en el ámbito de la inclusión social, aun-

que también exploramos otros ámbitos interconectados como por ejemplo en el mundo tecnológico, los aprendizajes, las experiencias educativas y las oportunidades. Incorporar a los diferentes agentes sociales, empresariales, educativos y de la administración (modelo de cuádruple hélice) permite *cocre*ar soluciones mucho más ricas y útiles socialmente en un contexto de hibridación e innovación abierta.

Gabriel González Carrillo
Responsable de Innovación. Fundación Esplai

Es desde esta mirada que nos hemos propuesto sistematizar y presentar las dos actividades que se enmarcan en la experiencia práctica y educativa desarrollada por Fundación Esplai, en la feria “La Ciutat dels Somnis 2019-2020” en diciembre 2019 y enero de 2020 en Barcelona (España), actividades diseñadas por la Generalitat de Catalunya, desde su programa “Internet Segura”.

Aquí planteamos unas actividades adaptadas, como **material gratuito y libre** a disposición de toda la ciudadanía, para la promoción de hábitos saludables en los usos y manejos de las problemáticas que se detectan con personas adolescentes, al respecto del ciberacoso (*ciberbullinyg* en inglés).

1.2.

¿Qué es el Programa “Internet Segura” de l’Agència de Ciberseguretat de Catalunya?

El “Programa Internet Segura” de l’Agència de Ciberseguretat de Catalunya (de la Agencia de Ciberseguridad de Cataluña) es un programa de la Generalitat de Cataluña, que quiere sensibilizar a la ciudadanía en general, dedicando una especial atención a niños, niñas y adolescentes, familias y profesionales de la enseñanza sobre la importancia de aplicar buenos hábitos a la hora de navegar por Internet y utilizar las redes sociales. Toda la información sobre el programa se puede encontrar en <https://internetsegura.cat/definicio-projecte/> en su versión en catalán.

Los diversos actores implicados en este programa organizan conjuntamente el Día de la Internet Segura en Cataluña, como ejemplo. El programa también impulsa consejos y recomendaciones a través de las herramientas que se proponen en su web, adaptados a diferentes franjas de edad y público objetivo. Se exponen las principales situaciones de riesgo con las que se puede encontrar un usuario/a cuando navega por Internet.

El Programa Internet Segura está alineado con los objetivos de la Estrategia para un Internet mejor para niños y niñas, crear una Internet mejor para niños y niñas, de la Comisión Europea orientado a niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Sin embargo, el programa abre el foco inicial para dirigirse también a ciudadanía en general y al tejido económico con aspectos de promoción de la confianza y la ciberseguridad, que afectan a todos los usuarios y todas las usuarias de Internet y las redes sociales.

Toda la información de este programa, recursos para educadores, educadoras, y profesionales, contacto y alianzas, aquí: <https://internetsegura.cat/>



1.3.

¿Qué es la Ciutat dels Somnis?

La *Ciutat dels Somnis* (Ciudad de los Sueños) es una feria dirigida a la infancia, la adolescencia y la juventud, con multitud de actividades **educativas, recreativas, deportivas**, que se desarrolla en el periodo de vacaciones de invierno del curso escolar, durante los meses de diciembre y enero, en la ciudad de Barcelona (España). Multitud de entidades, organizaciones, y empresas colaboran, para que el periodo de vacaciones escolares será más ameno y divertido, en su parte vertiente lúdica y educativa, en un recinto acotado y seguro.

Antiguamente, y durante muchos años, se conoció como el “Festival de la Infancia”. En diversas ediciones de esta feria, desde Fundación Esplai hemos colaborado con activida-



des vinculadas al mundo de la educación y la tecnología, y durante diciembre 2019 y enero del 2020 colaboramos con el Programa de la Generalitat de Catalunya “**Internet Segura**”, es ahí donde descubrimos en profundidad las dos actividades que os proponemos con este recurso.

Toda la información de esta feria, en su página web <http://www.laciutatdelsomnis.com/>



1.4.

¿Qué es Internet Segura for Kids?

Internet Segura for Kids (IS4K) es el Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España y tiene por objetivo la promoción del uso seguro y responsable de Internet y las nuevas tecnologías entre los niños, las niñas y adolescentes.

Las principales tareas que tiene recomendadas son:

- • Sensibilizar y formar a menores, jóvenes, familias, educadores, educadoras y profesionales del ámbito del menor, a través del desarrollo de campañas, iniciativas y programas de ámbito nacional.
- • Ofrecer un servicio de línea de ayuda con el que asesorar y asistir a menores, familias, educadores, educadoras y personas profesionales del ámbito del menor sobre cómo hacer frente a los riesgos de Internet: contenidos perjudiciales, contactos dañinos y conductas inapropiadas.
- • Organizar el Día de la Internet Segura (Safer Internet Day) en España.



- • Reducir la disponibilidad de contenido criminal en Internet, principalmente de abuso sexual infantil, dando soporte a las FFCCSE.

IS4K está liderado y coordinado por la SEDIA (Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial), y ejecuta sus servicios a través del INCIBE (Instituto Nacional de Ciberseguridad), en colaboración con otras entidades de referencia. En línea con la estrategia Europea BIK (Better Internet for Kids), forma parte de la red paneuropea INSAFE de Centros de Seguridad en Internet y está cofinanciado por la Comisión Europea.

Este Centro de seguridad ofrece recursos en línea gratuitos, entre otros para la sensibilización y prevención del ciberacoso.

Toda la información en su página web <https://www.is4k.es/>

1.5 Violencia de género y ciberacoso. Algunas pistas para seguir y profundizar

Si te interesan los temas de género en el ámbito educativo y TIC, y quieres conocer más sobre qué hacemos en Fundación Esplai de este tema, elementos pedagógicos, actividades, y propuestas, consulta : Guía didáctica #ChicasInTech Para crear y organizar actividades científicas y tecnológicas con perspectiva de género <https://fundacionesplai.org/wp-content/uploads/2020/10/guia-completa-web.pdf>

Algunas reflexiones sobre el tema del ciberacoso y la violencia de género, que queremos incorporar al abordaje de las actividades en este documento:

Según el EIGE, Instituto Europeo para la Igualdad de Género, (<http://eige.europa.eu>), en su material editado en español: *Igualdad de género y digitalización en la Unión Europea*.

- • La tecnología digital ha alterado muchos aspectos en nuestras vidas, pero ¿cómo está afectando a la igualdad de género? La digitalización ha transformado el carácter del mercado laboral, ha cambiado el modo de interactuar



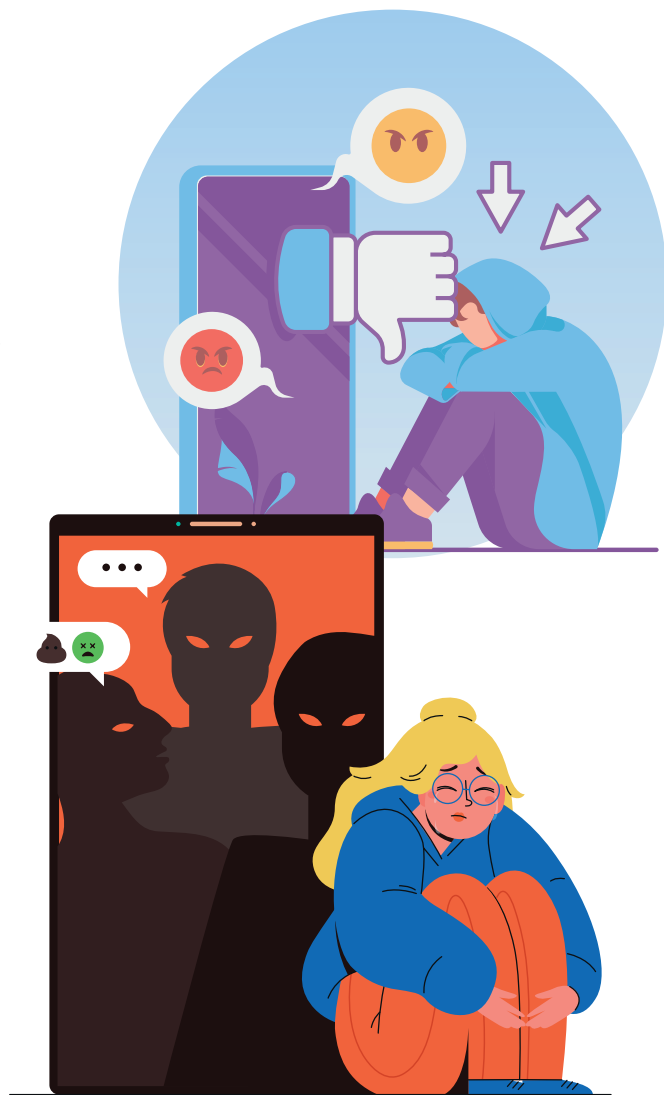
con nuestras amistades, ha determinado la participación política, está afectando al futuro del empleo y, además, lleva consigo el **riesgo de la ciberviolencia**. Todo lo anterior comporta nuevos retos, pero también brinda oportunidades para abordar las desigualdades de género que afectan tanto a las mujeres como a los hombres, aunque a menudo de diferente modo.

- • **No hay lugar para esconderse de la ciberviolencia.** Entre la juventud, el comportamiento agresivo en línea se da por descontado, y está empezando a convertirse en norma. El 12% de las chicas de 15 años ha sufrido al menos una vez ciberacoso mediante mensajes, frente al 7 % de los chicos. Como resultado, en lo tocante a su comportamiento en los espacios digitales, la juventud ha desarrollado estrategias preventivas y de respuesta para hacer frente a

esta situación. En particular, las mujeres jóvenes y las adolescentes limitan lo que expresan en línea por temor a las ciberagresiones, al ciberacoso de carácter sexual, al cotilleo y a los comentarios de odio. Entre los chicos parece que se tiende a ignorar o minimizar los abusos recibidos.

• • **¿Cómo pueden mejorar la situación las y los responsables políticos?** Reforzar la legislación que protege a las mujeres jóvenes contra todas las formas de ciberviolencia de género.

Finalmente, como dinamizadores/as debemos promover un uso responsable de la tecnología y estar atentos y atentas, a posibles señales de violencia de género en las diferentes actividades que organizamos, en general, y tener sensibilidad sobre ello.



2

¡ACTIVIDADES!
SENSIBILIZA
+ FRENA
el Ciberacoso

2.1. Reflexiones iniciales, y orientaciones generales para educadores y educadoras

Tal y como hemos mencionado al inicio de este documento, editamos un material en 2019, al que hacemos referencia en la parte introductoria **“Hábitos E-saludables. Un programa de prevención en el tiempo libre”**, porque pensamos que es esencial conocer las dimensiones de los riesgos en los entornos digitales a prevenir, y educar en términos de protección de niños, niñas, adolescentes y jóvenes, y para un uso seguro de Internet, y de las conductas que puede generar.



La educación en hábitos saludables en el uso de medios digitales es un proceso pedagógico fundamental para desarrollar una adecuada educación digital que procure un desarrollo positivo de los y las adolescentes y jóvenes en el entorno digital. De esta forma podremos erradicar problemáticas derivadas como las que se describen continuación:

Riesgos propios o derivados del entorno digital:

- **Ciberacoso o cyberbullying**, acoso entre iguales a través de medios digitales, que puede continuar o no en el entorno analógico, o derivar de él.
- **Grooming y otras citas con personas extrañas**, solo contactadas por RRSS.
- **Sexting y extorsión**, compartir contenido audiovisual de carácter sexual propio o de otra persona que no consiente su captura.
- **Suplantación de la identidad**.
- **Conflictos derivados de retos virales**.
- **Sharenting**, práctica en expansión de los padres y madres de compartir fotos, vídeos u otra información de sus hijos en redes sociales.

•• **Discurso de odio**, publicación de comentarios a través de Internet para atacar a colectivos determinados.

•• **Cibercontrol**, control entre parejas jóvenes a través de medios digitales.

Y aspectos más relacionados con adicciones o trastornos como:

• **Phubbing**, cuando una persona ignora a otra y se abstrae del entorno que le rodea al estar más pendiente de su teléfono móvil que de sus acompañantes humanos.

• **Ludopatía**, patología que consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que el individuo experimenta una necesidad incontrolable de jugar, por encima de cualquier consecuencia negativa.

• **Vamping**, uso de aparatos electrónicos antes de dormir con la consecuente reducción de las horas de sueño, es un fenómeno en auge, sobre todo en adolescentes.

• **Nomofobia**, es el miedo irracional a estar sin el móvil.



Las siguientes actividades se enmarcan en la SENSIBILIZACIÓN Y FRENO del Ciberacoso. El **ciberacoso**, o acoso cibernético, es el maltrato psicológico a través de los medios de comunicación digitales. Se diferencia del acoso presencial en la inmediatez y alcance del acoso, así como la sensación de anonimato por parte del acosador o acosadora. Hay diferentes tipologías de ciberacoso: entre pares, psicológico, laboral, sexual, familiar... Dada la gran presencia de Internet en nuestro día a día, el ciberacoso puede afectar a prácticamente todas las esferas de vida de la persona acosada: redes sociales, chats, foros, mensajería instantánea, blogs, juegos en línea...

Mediante los juegos que os presentamos a continuación se trata de promover el respeto, el civismo y la convivencia en la red, para ser ciudadanos y ciudadanas empoderados y empoderadas muy alertas, con espíritu crítico, y con conocimientos para el manejo del entorno digital de forma segura

2.2.

Juego:

¿Quién? ¿Dónde? ¿Cómo?

Antes de empezar: sobre el juego y orientaciones didácticas.

El juego de mesa que te proponemos es una variante del popular cluedo. En lugar de un asesinato, en este caso el misterio que se ha de resolver es un caso de ciberacoso.

Los jugadores y las jugadoras deberán averiguar, siguiendo las normas del cluedo debidamente simplificadas que te detallamos más adelante, **quién** es el autor o autora del ciberacoso, en qué **lugar** se ha producido, y cuál ha sido el **método** o forma utilizado. Proponemos algunas variantes respecto al material, del original.

Se trata básicamente de averiguar quién, dónde y cómo se cometió el ciberacoso, mediante partidas, y las reglas del juego. Hay que prestar atención y anotar cuando se van descartando posibilidades, hasta que se averigua quien fue, dónde lo hizo y con qué método.

Ten en cuenta que explicar un juego de forma escrita, y tener una buena comprensión del mismo, es bastante complejo, siempre es mejor ver cómo juegan otras personas y aprenderlo. Te recomendamos entres a YouTube , y puedas echar un vistazo a alguno de los tutoriales breves que hay sobre el cluedo.

Lee todo el contenido del juego, antes de pensar en elaborar los materiales.

Recomendaciones antes de preparar el juego y la sesión con adolescentes y jóvenes.

- Como referente, puedes invertir tiempo de preparación de la actividad mirando algunos de los videos tutoriales, para comprender fácilmente qué es el cluedo. Entenderás fácilmente de qué se trata el juego que te proponemos en esta versión: no contra el asesinato, y sí contra el autor/autora de ciberacoso.

- Como los materiales que te proponemos son adaptados, te sugerimos que realices una primera sesión o taller que te sirva de preparación, te dediques tú con tu grupo a preparar los materiales necesarios del juego.

Tantos juegos como necesites, pues en cada tablero solo pueden jugar 4 personas. Si lo prefieres los puedes comprar o lo puedes fabricar de forma artesana, haciendo manualidades, así los tendrás para las siguientes ocasiones.

Encontrarás en Internet centenares de tutoriales para hacer sobres, y cartas o tarjetas. Todo el material, puede ser reciclado. Más adelante tienes más información y orientaciones.

- Para profundizar en qué son los métodos y cómo debemos combatirlos, hemos preparado algunas conceptualizaciones elementales que están más adelante. Te sugerimos que profundices en la temática, formándote en Internet Segura for Kids. Ten en cuenta, que siempre es mejor detallar las explicaciones con ejemplos, y que puedes prepararte unas preguntas-respuestas en Kahoot (cuestionarios de evaluación), para hacer con móviles, y así la actividad pueda ser más dinámica de forma grupal, y también ir conociendo el ritmo de los aprendizajes del grupo y su sensibilización en la temática



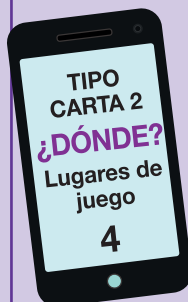
AQUÍ DETALLAMOS EL MATERIAL NECESARIO PARA JUGAR, EN ESTA VERSIÓN CONTRA EL CIBERACOSO DEL CLUEDO:

••TIPOS DE CARTAS:

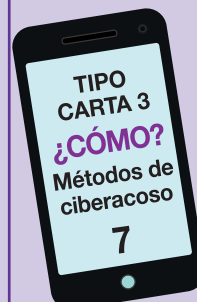
Tarjetas o cartas: elaborálas del tamaño que te sea cómodo, si alguien del grupo es habilidoso/a, o bien bájate de Internet las palabras, y las fotos.



Se puede seleccionar cualquier tipo de personaje de ficción, creado para el juego, siempre han de ser personas normales, porque todas y todos podemos acosar, aun sin querer, si no estamos sensibles al tema.



Puedes incorporar fotos reales de lugares de tu barrio que sean parques, bibliotecas, o escuelas, incluso tu entidad. Vosotras y vosotros decidís.



En el juego original son armas, aquí les llamamos métodos de ciberacoso, en nuestro caso son 7:



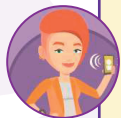
1-Miki

- Le gusta la música
- Tiene canal de youtube
- Es despistado y no muy buen estudiante.



2-Lucas

- Le gusta el deporte.
- Frecuenta reuniones y foros de esta temática.
- Hace bromas y se ríe de compañeros y compañeras.



3-Rita

- Le gusta la ropa de segunda mano.
- Tiene un perfil en Instagram.
- Es muy popular y buena estudiante.



4-María

- Le gusta mucho leer y estudiar.
- Tiene un blog en Internet donde cuelga sus cuentos.
- Destaca por ser la mejor en clase.

Señaliza claramente en el tablero:

1. El parque
2. Biblioteca
3. Una casa
4. Patio de la escuela o instituto de secundaria.

- 1) AMENAZAR,
- 2) AVERGONZAR,
- 3) COTILLEOS,
- 4) SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD,
- 5) DIFAMACIÓN,
- 6) CIBERCONTROL
- 7) EXCLUSIÓN



- **Dado:** fábrícalos con plastilina, en gran tamaño para darle diversión, o cómpralo.
- **Sobre:** el sobre donde se introduce, al inicio del juego, una carta de cada tipo. En cada partida este sobre contiene quién, dónde y cómo se hizo el ciberacoso, de ahí el nombre del juego.
- **Cuadriculas o parrilla para anotar.** Cada jugador o jugadora deberá tener una cuadrícula. En las partidas, se irá anotando los lugares, personas o métodos que se van descartando, obviamente para no repetir.
- **Tablero:** Este tablero puede ser una reproducción de tu ciudad, barrio, bajado de googlemaps, por ejemplo, para darle más realismo a la propuesta de juego. En cartón plastificado, o en un material que creas resistente con tu grupo.
- **Fichas:** cada jugador o jugadora tiene una, que le simboliza en el tablero.
- **Orientaciones, aclaraciones y contenidos de las tarjetas:**
Las tarjetas pueden tener un diseño sencillo, como si fueran una pantalla de móvil.
Puedes usar la plantilla que te proponemos



••INSTRUCCIONES DEL JUEGO ADAPTADO, PARA LA PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO:

PRIMERA RONDA:

Inicio de juego: Se guardan tres cartas en el interior del sobre (un personaje, un espacio, un método), que se han elegido de forma aleatoria. **ESAS CARTAS** son las que definen **QUIÉN DÓNDE Y CÓMO** se hizo el ciberacoso.

El resto de cartas se reparten entre las personas jugadoras (4 personas máximo), que también tendrán una parrilla o cuadrícula donde tendrán que ir apuntando las pistas y las opciones a descartar, que les llevarán a resolver finalmente el enigma.

1. El primer jugador o jugadora tira el dado, y se desplaza con su ficha simbólica tantas casillas, como indique el dado, hasta un escenario (parque, biblioteca, patio o casa) y hace una hipótesis: creo que ha sido tal persona o tal otra...
2. El jugador o la jugadora que se coloque a su izquierda le deberá mostrar, si la tiene, alguna de las cartas que coincida con su hipótesis (sólo una); en caso de que no lo tenga, lo tendrá que hacer el jugador o jugadora inmediatamente anterior, a la izquierda, también.

El resultado debe ser secreto entre ambas personas jugadoras, sin que el resto se entere. El resultado se apuntará en la parrilla o cuadrícula, junto con todas las cartas de que dispone en la mano (de cara a eliminar posibles personas, sitios, métodos... sospechosas).

Ahora la primera ronda ha terminado.

SEGUNDA RONDA:

Cuando alguna de las personas participantes tenga claro quién ha sido, debe dirigirse a la persona dinamizadora, esta se acerca para escuchar la acusación formal.

Una vez hecho este paso, esa persona jugadora abrirá el sobre y sólo esa persona verá si ha acertado o no.



En caso de haber acertado, habrá sido el ganador o ganadora de la partida.

En caso de haber perdido, volverá a cerrar el sobre, no dirá nada y se retirará del juego (sólo estará obligado/a a responder las preguntas que le hagan sus compañeros y compañeras en los turnos siguientes).



•• ASPECTOS EDUCATIVOS A TENER EN CUENTA

Más allá de jugar, el juego debe servir para hacer una labor de sensibilización entre adolescentes y jóvenes. Es por eso que cuando se presenten personajes, escenarios y métodos, la persona educadora debe llevar a cabo esta contextualización en el ámbito del civismo y del respeto, reflexionando sobre las situaciones de la realidad, y enmarcando en las orientaciones del documento que Fundación Esplai editó en 2019, y que mencionamos en esta propuesta.

Si el juego se realiza con personas menores de edad, y la persona educadora detecta que la menor o el menor puede estar en situaciones de víctimas, la forma de actuar es recomendar acudir a los padres y madres o tutoría legal, para poder iniciar un proceso de acompañamiento, y apoyo, para erradicar esta situación. La familia o tutores/as legales de la persona menor tomarán las medidas necesarias para proteger sus derechos, sea en comunicación con los centros educativos, la policía, etc.

•• PERSONAJES, ESCENARIOS Y MÉTODOS.

En el caso de los **personajes**, es importante remarcar, de manera velada, que no hay ninguna característica que los haga potencialmente ciberacosadores/as. Es decir, cualquier persona, en un momento determinado, tal vez sin ser consciente, puede caer en actitudes que pueden considerarse de falta de respeto en la red, o puede llegar a encubrir las (de manera consciente o inconsciente).

En el caso de los **escenarios**, se debe reforzar la idea de que, en todos los espacios que se presentan, el hecho de que pueda no haber personas adultas, puede derivar en conductas incívicas e irrespetuosas por parte de adolescentes o jóvenes, menores, en definitiva.



En el caso de los **métodos**, es donde se tiene que dedicar más esfuerzo de SENSIBILIZACIÓN Y FRENO al ciberacoso, ya que es el centro del contenido de la actividad. Cada uno de los métodos debe llevar implícita una explicación y un aterrizaje con ejemplos, así como pedir la interacción de las personas participantes para tratar de hacerles partícipes de una realidad.

Los métodos son los siguientes, además del contenido de las tarjetas y conceptualizaciones a tener en cuenta:

Amenazar. Se considera el envío de mensajes amenazantes a través de diferentes canales digitales: desde servicios de mensajería instantánea hasta redes sociales, pasando por juegos online u otras aplicaciones vinculadas a un dispositivo móvil.

La persona educadora o dinamizadora deberá explicar qué es una amenaza, buscando la interacción con adolescentes y jóvenes. Se hablará del entorno de Internet y de cómo estos tipos de comportamiento, bajo el paraguas del anonimato, proliferan de manera preocupante. Incitar a no hacerlo y / o denunciar cualquier tipo de comportamiento en este sentido.

Pregunta: enviarías un mensaje como el que has leído en la tarjeta a alguien?

Contenido de la tarjeta:

Frases amenazantes, como “la próxima vez que te pille, te hago una cara nueva”

Avergonzar. Se considera que son todas aquellas acciones que tienen como objetivo causar una humillación hacia una persona o colectivo.

La persona educadora o referente, deberá explicar en qué consiste avergonzar, como es de frustrante para la persona que lo padece, y que, aunque pueda parecer divertido, se trata de un comportamiento totalmente irrespetuoso.



Se pretende buscar la sensibilidad y empatía de adolescentes y jóvenes participantes.

Incorporamos preguntas de reflexión ¿Alguna vez has tenido una experiencia similar a la que se propone en la tarjeta? ¿Cómo te has sentido?

Contenido de la tarjeta:

La tarjeta puede contener una caricatura del personaje, o con unos bigotes pintados, o bien una imagen del personaje en un escorzo, o con una cara muy extraña.

Cotilleo. Se considera la difusión de cualquier tipo de información personal, o bien cierta o falsa, sin autorización.

La persona dinamizadora o referente deberá explicar qué es una curiosidad y cuánto daño puede hacer que se focalice en una persona (tanto si se trata de un hecho de carácter íntimo y personal cierto o inventado). También se puede aprovechar para introducir el concepto de ‘fake news’ o noticia fraudulenta.

Pregunta: ¿Verdad que si un amigo muy amigo te pide que no cuentes algo personal tú no lo harías?

Contenido de la tarjeta:

Reproduce contenidos que pueden ser hirientes, o no serlos, pero que, en cualquier caso, no han sido autorizados por la persona sobre la que se habla.

Insta al grupo, que compartan ejemplos recientes, sin mencionar personas concretas, más bien los hechos, y reflexiona sobre ello.



Suplantación de identidad. Se considera hacerse pasar por otra persona en un entorno virtual.

La persona educadora o dinamizadora deberá explicar en qué consiste la suplantación de identidad, que se trata de un delito y que nadie se puede hacer pasar por nadie, ni en la red ni en la vida real.

Pregunta: ¿A que no se te ocurriría enviar alguien a hacer un examen en tu nombre?

Contenido de la tarjeta:

Puede tener unos comentarios, indicando que alguien ha creado un perfil falso de otra persona en alguna red social.

Difamación. Se considera crear competiciones de cara a desprestigiar alguna persona.

La persona dinamizadora deberá explicar en qué consiste una difamación, explicando el ejemplo que se expone en la tarjeta. Puede animar a adolescentes y jóvenes que expliquen si han vivido alguna experiencia de estas características, ya sea en formato virtual o en formato físico.

Pregunta: Alguien ha hecho listas de estas características en clase ¿quién es el más guapo o la más guapa, quién es el más listo o la más lista, quien saca las mejores notas, quien juega mejor al fútbol?

Contenido de la tarjeta:

Se simula un diálogo en unos globos:

Globo 1: ¿Y si inscribimos a ese *pringao* en el concurso de burros que hacen en la escuela del pueblo de al lado?

Globo2: ¡¡Venga que nos vamos a reir!!, y que todo el mundo lo vote a ese *pringao*.

CiberControl. Se considera el envío reiterado de mensajes con voluntad de control de la persona que los recibe.

La persona dinamizadora deberá explicar en qué consiste el CiberControl, que se trata de una forma de control sistemática e impulsiva que vulnera la privacidad y la libertad de la persona que lo recibe.

Pregunta: ¿Te gusta que tu mejor amigo o amiga te controle la ubicación, con quien juegas, con quien sales a tomar algo, a hacer deporte...?

Contenido de la tarjeta:

Una persona comenta que otra le satura las redes sociales de mensajes, y no tiene fin. Se le indica que pare de enviar mensajes y sigue haciéndolo. En estos casos es mejor advertir el posible bloqueo de su número, e indicar que se le vetará acceso al contacto en las redes sociales.



Exclusión. Se considera el arrinconamiento sistemático de una persona determinada de cualquier actividad o grupo social virtual.

La persona dinamizadora deberá explicar el concepto de exclusión, especialmente en el ámbito de las tecnologías, y que se trata de una práctica que tiene un impacto en la persona que la recibe desde el punto de vista psicológico.

El uso de ejemplos ilustrativos, por ejemplo, es un buen sistema para acabar ejemplificar de qué se trata.

Pregunta: ¿Habéis excluido alguien, alguna vez? ¿Por qué? ¿Cómo deberíais haber actuado en realidad?

Contenido de la tarjeta:

Se incluyen todas las personas amistades de un equipo de fútbol, menos a una de las personas, por algún motivo sin sentido, y ofensivo.

2.3.

Juego:

Escapa de la mesa

El juego consiste en una versión reducida, y de mesa, de un juego de pistas tipo **‘Escape Room’**. A partir de tres pruebas:

- sopa de letras
- encuentra las diferencias
- descubre las secuencias iguales

Adolescentes y jóvenes participantes entrarán, de manera indirecta, en el mundo del civismo y del respeto a la red. Al final de cada una de las pruebas, deberán introducir un código que les dará acceso a la “pantalla siguiente”.

Con el fin de adaptar los contenidos a las franjas de edad de adolescentes y jóvenes, en este juego, recomendamos a personas referentes, educadores y educadoras que puedan detenerse a pensar qué materiales van a necesitar, para el desarrollo de la actividad, y cómo adaptarlos.

• SOPA DE LETRAS

Entre las letras de la sopa de letras, hay escondida una palabra vinculada con el mundo TIC, que hay que encontrar. Esa palabra es la clave para poder seguir accediendo a las siguientes fases del juego.

•• ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

En los enigmas “encuentra las diferencias” se deberán buscar las diferencias entre dos imágenes: reseguir la unión de los puntos de estas imágenes, dará como resultado una letra o un número.

Las personas participantes deberán señalar los puntos, y la persona dinamizadora se asegura de que se identifican todos los puntos. Si no, no dará el resultado esperado.

Se pueden dar pistas.

Una vez alcanzado el objetivo, se repetirá el proceso: la persona dinamizadora es la que da su ok, para ir al siguiente enigma.

→ **RECOMENDACIÓN DIDÁCTICA:** El mensaje será subyacente a la imagen representada, más que en el número o letra que aparezca. Esta imagen muestra a una mujer en un ámbito tecnológico. Habrá que destacar el papel de la mujer en este ámbito ocupado tradicionalmente por hombres, y como en los últimos tiempos ha habido un movimiento para reivindicar el papel de la mujer en las disciplinas STEAM.

Disponemos de un material específico en la web de Fundación Esplai, para trabajar actividades STEAM de forma feminista, con aproximación teórica y mirada histórica: Guía didáctica #ChicasInTech. Para crear y organizar actividades científicas y tecnológicas con perspectiva de género (<https://fundacionesplai.org/wp-content/uploads/2020/10/guia-completa-web.pdf>)

•• SECUENCIAS

En los enigmas: “Descubre las secuencias iguales” deberán fijarse bien en el enunciado y encontrar (y contar) el número de secuencias iguales que se proponen. El procedimiento de resolución será exactamente el mismo.

→ **RECOMENDACIÓN DIDÁCTICA:** En este caso, se introducirán elementos gráficos (Emoticonos) que servirán para hablar de las redes sociales, del mensaje que hay detrás de emoticonos, cuales son los que más usan entre ellos y ellas, abriendo el debate a aquellos sesgos racistas, sexistas, que pueden tener los emoticonos y las personas que los han creado; o averiguar qué otros podrían existir, y porque no existen.

Se puede abrir un debate con adolescentes y jóvenes, sobre por qué no existen algunos emoticonos que forman parte de la vida de las personas, o cuales serían los emoticonos que habría que inventar, etc.

Como en el caso de la actividad anterior, se trata de aprovechar el juego para generar un mensaje sensibilizador y de freno al mal uso de las tecnologías entre adolescentes, así como promover actitudes respetuosas y cívicas, y miradas críticas sobre la tecnología y sus usos.



¡¡El futuro
de Internet
eres tú!!





ATENCIÓN adolescentes y jóvenes,
esto es lo más parecido a un escape room...

Pero se llama **“escapa la mesa”**

¿Estáis ya preparados y preparadas?

3

2

1





Encuentra la palabra escondida

E	D	I	Q	F	N	B	S	R	T
J	A	T	U	L	I	O	W	I	L
I	F	A	R	O	U	S	E	T	I
R	M	B	E	X	V	I	N	O	Q
L	E	L	I	D	P	L	U	P	U
O	G	E	L	I	T	A	B	L	T
U	I	T	A	R	A	M	O	B	S
S	U	A	T	U	B	I	T	M	A



Encuentra las 7 diferencias



RESULTADO



7



En la siguiente pantalla hay muchas caritas ¿seríais capaces de encontrar cuantas combinaciones de estas series hay?



RESULTADO



6





Enigma resuelto: FELICIDADES

TABLETA

7

6



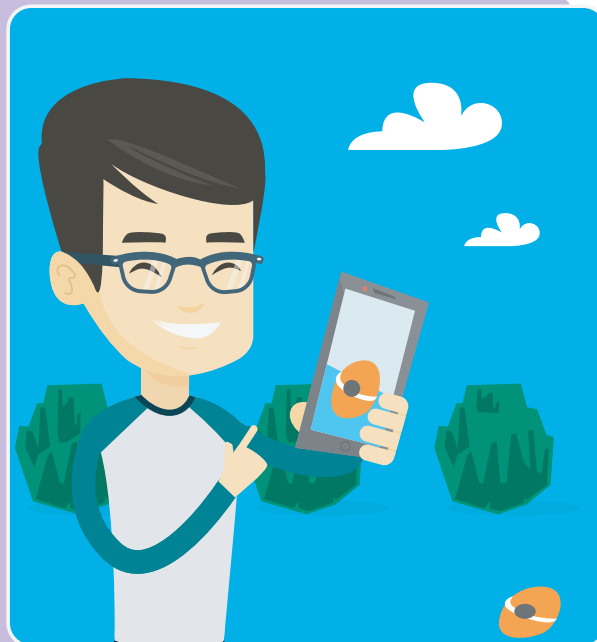


¿Encontráis la palabra escondida?

E	D	I	Q	F	N	B	S	R	T
J	A	T	U	L	I	O	W	I	L
I	F	A	R	O	U	S	E	M	I
R	M	O	V	I	L	I	N	O	Q
L	E	L	I	D	P	L	U	B	U
A	M	O	R	I	T	A	B	L	T
U	I	M	A	R	A	M	E	P	S
S	U	O	T	U	B	I	T	M	A



¿Sois capaces de encontrar las 6 diferencias que hay entre estas dos imágenes?



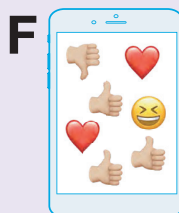
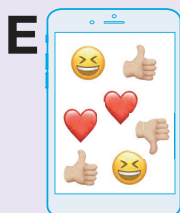
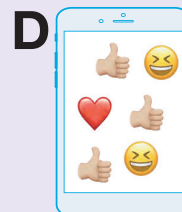
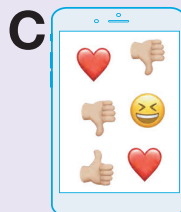
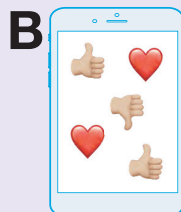
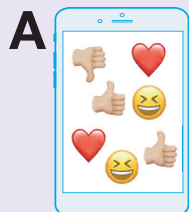
RESULTADO



A



¡Cuántos iconos!. ¿Seréis capaces de elegir los 3 móviles que sumen 5 corazones ❤️, 8 likes 👍, 3 emojis 😊 y 2 dislikes 👎





RESULTADO

BDF





FELICIDADES

¡Sois el futuro
de Internet!

RESULTADO

MOVIL

A

BDF





¿Encuentras la palabra escondida?

E	D	I	Q	F	N	B	S	R	T
J	A	T	U	L	I	O	W	I	L
I	F	A	R	O	U	S	E	T	I
R	O	B	E	X	V	I	N	O	Q
L	E	L	I	N	S	L	U	P	U
O	T	M	I	N	S	U	L	T	O
U	I	T	A	R	A	M	E	I	S
S	U	O	T	U	B	I	T	M	A





¿ Encuentras las 5 diferencias que hay entre estas dos imágenes?



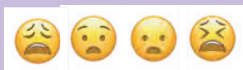
RESULTADO



F



¿Cuántas combinaciones de secuencia hay?



RESULTADO



5





¡¡FELICIDADES
HAS
DESCUBIERTO
LA CLAVE!!

RESULTADO

INSULTO

F

5





¿Encuentras la palabra escondida?

E	D	I	Q	F	N	B	S	R	T
J	A	N	U	L	I	O	W	I	L
I	F	T	R	O	U	S	E	T	I
R	M	E	B	X	V	I	N	O	Q
L	E	R	I	D	P	L	U	P	U
O	T	N	G	I	N	T	E	L	T
U	I	E	A	R	A	M	E	I	S
S	U	T	T	U	B	I	T	M	A





¿Encuentras las 7 diferencias entre estas dos imágenes?



RESULTADO



7



En la siguiente pantalla hay muchas caritas ¿seríais capaces de encontrar cuántas combinaciones de estas series hay?



RESULTADO



6





¡¡FELICIDADES HAS DESCUBIERTO LA CLAVE!!

RESULTADO

INTERNET

7

6





¿Puedes encontrar la palabra escondida?

E	D	I	Q	F	N	B	S	R	T
J	A	T	U	L	I	O	W	I	L
I	F	A	M	O	B	S	E	T	I
R	I	N	E	R	V	I	N	O	Q
L	E	L	I	D	P	L	U	P	U
E	L	O	G	I	T	A	B	L	T
U	R	E	S	P	E	T	O	C	V
S	U	O	T	U	B	I	T	M	A



¿Encuentras las 6 diferencias que hay entre estas dos imágenes?



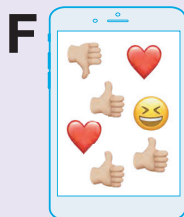
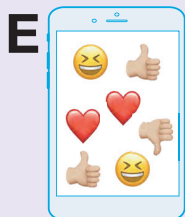
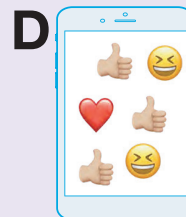
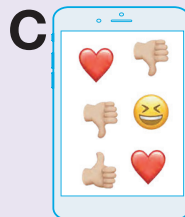
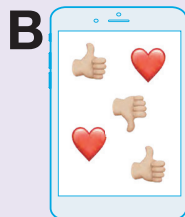
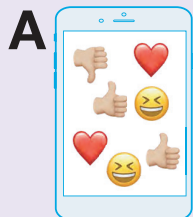
RESULTADO



A



¡Cuántos iconos!. ¿Seréis capaces de elegir los 3 móviles que sumen 5 corazones ❤️ , 8 likes 👍 , 3 emojis 😄 y 2 dislikes 👎





RESULTADO

BDF





¡¡FELICIDADES

sigue mejorando
y cumpliendo
con los retos
de los enigmas!!

RESULTADO

RESPETO

A

BDF



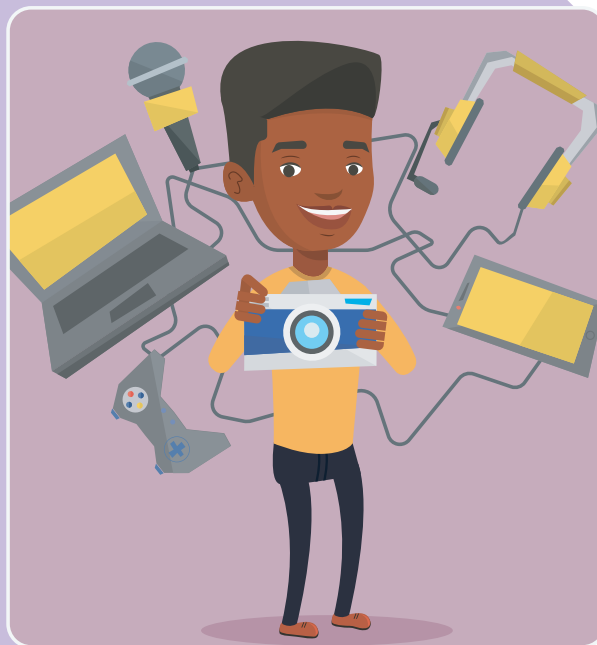


¿Encuentras en esta sopa de letras la palabra escondida?

E	D	I	Q	O	N	B	S	R	T
J	A	T	U	M	I	O	W	I	L
I	F	A	R	S	U	S	E	T	I
R	M	O	E	I	V	I	N	O	N
L	E	L	I	V	P	L	U	P	T
U	R	A	G	I	T	A	B	L	E
U	I	T	A	C	A	M	E	N	S
S	U	O	T	U	B	I	T	M	A



¿Te atreves a buscar las 5 diferencias que hay en las imágenes?



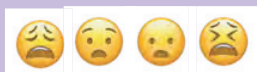
RESULTADO



F



¿Cuántas combinaciones de esta secuencia hay?



RESULTADO



5





FELICIDADES, ERES UN HEROE O UNA HEROÍNA

RESULTADO

CIVISMO

F

5



fundación **esplai**
ciudadanía comprometida

Cómo contactar

902 190 611

fundacion@fundacionesplai.org www.fundacionesplai.org

[Facebook.com/FundacionEsplai](https://www.facebook.com/FundacionEsplai) [@fundacionesplai](https://www.instagram.com/fundacionesplai)

Calle Latina 21, local 13. 28047 Madrid

Calle Riu Anoia, 42-54. 08820 El Prat de Llobregat. Barcelona

Financiado por:

