

Tu huella digital:



date una pausa y conéctate
con responsabilidad

Proyecto educativo para la ciudadanía
digital y la prevención del ciberdelito

Guía Didáctica

para la aplicación de
recursos pedagógicos
para la prevención
del ciberdelito





Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito
Oficina Regional para Centroamérica y el Caribe en Panamá (ROPAN)

El Programa Global de Ciberdelito de la UNODC tiene como misión proporcionar liderazgo global en la formulación de políticas y la construcción de capacidades para combatir el delito cibernético y los delitos financieros. Para lograrlo, el Programa está diseñado para responder de manera flexible a las necesidades identificadas en los Estados Miembros para prevenir y combatir estos delitos de manera integral. El Programa realiza acciones en Centroamérica, África, Medio Oriente y el Sudeste de Asia y el Pacífico con los objetivos de:

- Generar mayor eficiencia y eficacia en la investigación, enjuiciamiento y sanción del delito cibernético, especialmente los vinculados a la explotación y abuso sexuales de niños, niñas y adolescentes, desde de un marco sólido de derechos humanos;
- Facilitar respuestas eficientes, eficaces, sostenibles, articuladas y de largo plazo de todas las instituciones del Estado para el abordaje del delito cibernético a través de la coordinación nacional, la recopilación de datos y fortalecimiento de los marcos normativos.
- Fortalecer la comunicación y coordinación nacional e internacional entre el Estado, sus instituciones y el sector privado para generar alianzas y mayor conocimiento en la población sobre los riesgos en Internet y cómo hacer un buen uso.



La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito ha adoptado todas las precauciones razonables para verificar la información que figura en la presente publicación, no obstante lo cual, el material publicado se distribuye sin garantía de ningún tipo, ni explícita ni implícita. El lector es responsable de la interpretación y el uso que haga de este material, y en ningún caso UNODC podrá ser considerado responsable de daño alguno causado por su utilización.

NOTA: este material ha sido realizado de acuerdo con el compromiso de UNODC de utilizar un lenguaje incluyente encaminado a consolidar la equidad e igualdad de género. No obstante, para facilitar la lectura, en algún pasaje concreto se ha podido usar la formulación masculina para aludir a ambos géneros.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos aquí publicados, siempre y cuando no sean alterados, se asignen los créditos correspondientes y no sean utilizados con fines comerciales.
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada CC BY-NC-ND

ISBN: 978-84-17774-86-8

Autor: Jorge Flores Fernández (PantallasAmigas)

Prólogo

La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) es la Agencia del Sistema de las Naciones Unidas encargada de brindar asistencia técnica a los Estados Miembros en la lucha contra el tráfico de drogas, la delincuencia organizada y la corrupción y los desafíos planteados por estos fenómenos. En ese marco de trabajo, el Programa Global de Ciberdelito de la UNODC se especializa en ejecutar acciones para responder de manera flexible a las necesidades identificadas en los Estados Miembros para prevenir y combatir los ciberdelitos de manera integral.

Bajo esta intervención global, Guatemala prioriza trabajar en la prevención del ciberdelito en las escuelas. Es por ello que el Ministerio de Educación y UNODC trabajan conjuntamente para fortalecer las capacidades de las y los docentes para la prevención y el abordaje del fenómeno del ciberdelito en las escuelas a partir de diez áreas temáticas: ciberseguridad; privacidad en Internet; sexting; grooming; sextorsión; ciberacoso; sexualidad y consumo de pornografía en Internet; desinformación y malinformación; ciberviolencias hacia las mujeres y niñas y; huella, reputación e identidad digital.

Para ello se contemplan acciones de formación especializada a docentes; la elaboración de materiales audiovisuales e impresos para las escuelas y la elaboración de guías de apoyo para docentes; y el fomento de actividades culturales, a través de las cuales se transmiten los mensajes de prevención, así como una campaña de difusión en televisión y redes sociales.

La presente guía, que ha sido posible gracias a la contribución financiera del Gobierno de Canadá, constituye un apoyo pedagógico para que docentes, tutores, padres, madres y encargados compartan acciones lúdicas de reflexión, a través de material y actividades audiovisuales, en favor de la niñez y juventud para enseñarles y guiarles sobre el buen uso del Internet, prevenir que sean víctimas de algún ciberdelito o tengan comportamientos que los pongan en riesgo en Internet.

Presentación

La presente guía didáctica para docentes, tutores, padres, madres y encargados es un material de referencia para abordar el fenómeno del ciberdelito y el buen uso del Internet entre la población estudiantil mediante actividades lúdico-educativas y complementa a nivel didáctico y práctico la “Guía de apoyo para la prevención del ciberdelito para educadores, padres y madres de familia”.

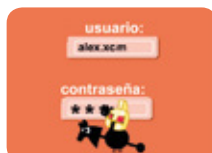
Para cada una de las diez áreas temáticas se proponen tres actividades ligadas a recursos audiovisuales. Además, se brindan pautas para su realización, reflexión y aprovechamiento. En cada una de las 30 actividades se proporcionan indicaciones sobre la dinámica de la actividad sugerida, los conceptos principales apoyados por el recurso didáctico usado de soporte, así como una descripción de su contenido y la edad de referencia recomendada. Cabe señalar que una actividad puede ser pertinente para más de un grupo etario e, igualmente, resultar de utilidad para un área temática distinta a la que está inicialmente asignada.

Es preciso destacar que todos los recursos referidos en esta guía se encuentran online y son gratuitos y que es el personal educador quien, conforme a su criterio profesional y conocimiento del contexto y características personales del alumnado, debe tomar una decisión sobre qué actividad realizar, para lo cual se requiere un estudio y preparación previo por su parte.

Ciberseguridad

Animación

Ciberseguridad, el software malicioso que debes combatir



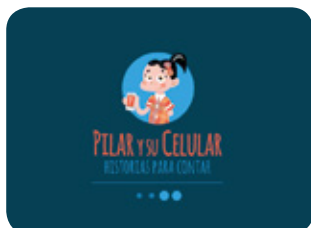
🕒 Duración: 3' 05"

10

<https://youtu.be/BVJsUpFOgM4>

Recurso web

Contraseña Segura



11

www.pilarysucelular.com

Animación complementaria

Consejo de seguridad para smartphones



🕒 Duración: 1' 55"

12

<https://youtu.be/u33xcdCOTbM>

Privacidad

Animación

Privacidad, un tesoro a proteger



🕒 Duración: 2' 17"

13

<https://youtu.be/9rCga1cCL2g>

Recurso web

Reda y Neto



14

www.redayneto.com

Animación complementaria

¿Tienes privacidad de verdad en las redes sociales?



🕒 Duración: 2' 42"

15

<https://youtu.be/MXf-YGQr6jl>

Ciberbullying

Animación

Ciberbullying. Decálogo para la convivencia digital



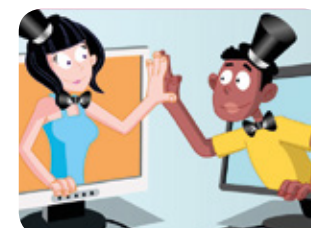
🕒 Duración: 5' 47"

16

<https://youtu.be/m-yIEPk5PXY>

Recurso web

Netiquétate



17

www.netiquetate.com

Animación complementaria

¿Cómo actuar ante el ciberacoso?



🕒 Duración: 2' 36"

18

<https://youtu.be/tVAjiyNzYq0>

Grooming

Animación

Grooming,
una estrategia de ciberacecho



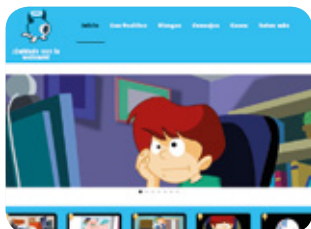
🕒 Duración: 3' 18"

19

<https://youtu.be/6H14L0ePMK8>

Recurso web

Cuidado con la webcam



20

www.cuidadoconlawebcam.com

Animación complementaria

Ventanas, una aventura real en un
mundo virtual



🕒 Duración: 4' 05"

21

<https://youtu.be/ohlaZyUVToU>

Sexting

Animación

Sexting,
es una práctica de riesgo...



🕒 Duración: 3' 13"

22

<https://youtu.be/r11yJbStKdg>

Recurso web

Pensar antes de sextear

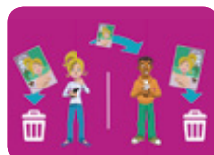


23

www.pensarantesdesextear.mx

Animación complementaria

Decálogo para el
sexting seguro



🕒 Duración: 2' 59"

24

<https://youtu.be/2YI-hQmz-x0>

Sextorsión

Animación

Sextorsión,
el chantaje con imágenes íntimas



🕒 Duración: 5' 17"

25

<https://youtu.be/dy3IgJpOacQ>

Recurso web

Respeto imágenes íntimas

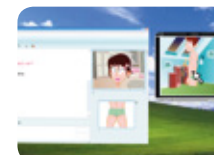


26

www.respetoimagenesintimas.com

Animación complementaria

Sextorsión y chantaje sexual con
ayuda de la webcam



🕒 Duración: 1' 21"

27

<https://youtu.be/6NpN0tSP6vs>

Sexualidad

Animación

Adolescencia, sexualidad y consumo de pornografía en Internet



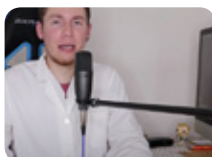
🕒 Duración: 2' 24"

28

<https://youtu.be/M62IzGbbI10>

Video

¿El modo incógnito sirve para ser anónimo en Internet?



🕒 Duración: 7' 24"

29

<https://youtu.be/oVunH-TT9Eg>

Animación complementaria

El consentimiento, tan simple como una taza de té



🕒 Duración: 2' 39"

30

<https://youtu.be/J0pA-iZTt3E>

Desinformación

Animación

La desinformación a través de Internet y sus problemas



🕒 Duración: 3' 42"

31

<https://youtu.be/eRRLfxzbjgc>

Video

Guía para identificar noticias falsas



🕒 Duración: 2' 06"

32

https://youtu.be/Y42V_qjptLA

Animación complementaria

Pensamiento crítico y emociones frente a la desinformación ¿es lo que parece?"



🕒 Duración: 58"

33

<https://youtu.be/RYcTKo3xHhs>

Ciberviolencias

Animación

Diez formas de violencia de género digital



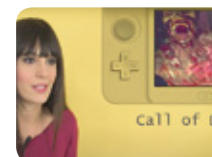
🕒 Duración: 4' 10"

34

<https://youtu.be/aPMLWv15pYU>

Video

¿Hay machismo en los videojuegos?



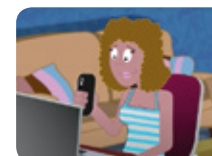
🕒 Duración: 3' 06"

35

<https://youtu.be/2lycwocWDbE>

Animación complementaria

No puedes compartirlas sin su consentimiento #RevengePorn



🕒 Duración: 7' 30"

36

https://youtu.be/s_01FIec1xk

Apariencias

Animación

Huella, reputación e identidad digital ¿cómo me afectan?



🕒 Duración: 2' 20"

<https://youtu.be/HvNt4Jn2oE>

Video

Gestiona tu reputación en línea

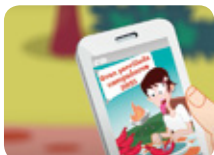


🕒 Duración: 3' 36"

<https://youtu.be/tc2l0DHxthg>

Animación complementaria

Cuida lo que publicas, puede volverse en tu contra



🕒 Duración: 1' 47"

<https://youtu.be/2j1P-Pf-Ecs>

37



38



39



Ciberseguridad

Recurso didáctico

Animación



**CIBERSEGURIDAD,
EL SOFTWARE MALICIOSO QUE DEBES
COMBATIR**

 Duración: 3' 05"

<https://youtu.be/BVJsUpFOgM4>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓

PARA TENER EN CUENTA

- Los troyanos permiten la entrada de otros programas dañinos a tu computadora, celular o tablet.
- Permanecen invisibles y pueden realizar todo tipo de acciones como activar la cámara de la computadora o robar contraseñas y datos importantes.
- Instala un antivirus o software de seguridad en todos tus dispositivos.
- Mantén actualizado el sistema operativo y las aplicaciones de tu dispositivo.
- Descargar e instalar software ilegal o pirateado puede traerte problemas. Usa los sitios y aplicaciones oficiales.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Este audiovisual identifica, de una forma gráfica que ayude a su recuerdo, algunas cuestiones clave en relación al malware de tipo troyano, uno de los más extendidos y peligrosos.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

- Tomar conciencia de que el software malicioso es una amenaza real y silenciosa contra la cual hay que adoptar una actitud de defensa proactiva.
- Conocer las medidas preventivas fundamentales.

Desarrollo

Paso 1: Planteamiento al grupo de algunas preguntas: ¿Sabes qué es el software malicioso o malware? ¿Conoces cómo funciona? ¿Conoces algún caso de problemas con un "virus"?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación.

Paso 3: Formulación de algunas cuestiones que ayudan a fijar los conceptos principales.

¿Por qué son peligrosos los troyanos? ¿Crees que es probable resultar infectado? ¿Crees que un troyano podría tomar el control de la cámara web de tu computadora? ¿Cómo puedes evitarlo? ¿Es importante que tus amistades también tomen precauciones de ciberseguridad?



Ciberseguridad

Recurso didáctico

Recurso web



CONTRASEÑA SEGURA,
OCHO CLAVES PARA PROTEGER LA
ENTRADA A TU VIDA DIGITAL

www.pilarysucelular.com

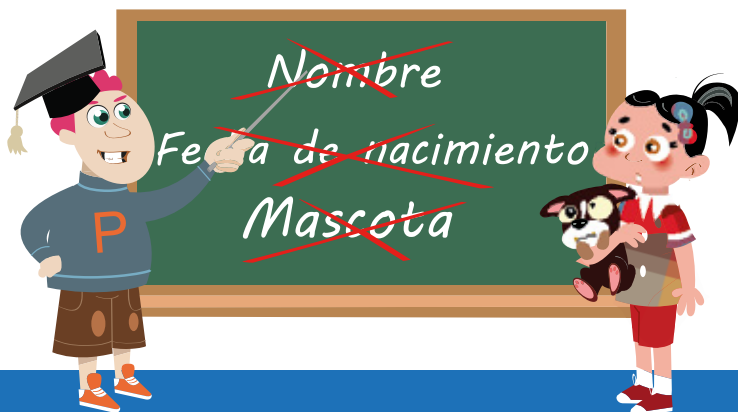
Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓

PARA TENER EN CUENTA

TODA CONTRASEÑA SEGURA:

1. Debe tener al menos 8 caracteres.
2. No puede ser un dato fácil de adivinar (nombre, fecha de nacimiento...).
3. Tiene que incluir letras mayúsculas y minúsculas.
4. Debe tener números y letras.
5. No debe dejarse escrita sino introducirse cada vez que se use.
6. Es un secreto que no debería compartirse con nadie ajeno a la familia.
7. Debe ser cambiada de vez en cuando.
8. Tiene que ser diferente para cada servicio, red social o app.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE CONTRASEÑAS SEGURAS



Introducción

El recurso narra en una animación cómo un amigo ayuda a la protagonista, Pilar, a confeccionar una contraseña robusta. Incluye también imágenes que ilustran, a modo de viñetas o posters, cada uno de los consejos relacionados tanto con la construcción de la contraseña como con su custodia.



Duración

50 a 100 minutos, dependiendo del nivel de detalle y participación.



Objetivos

- Tomar conciencia de la importancia de contar con una buena contraseña y protegerla.
- Conocer las pautas necesarias para construir una contraseña segura y para gestionarla con prudencia



Desarrollo

El primer paso de la sesión es pedir al alumnado que escriba en un papel dos nuevas contraseñas que tendrían que inventarse para dos nuevas redes sociales (quedan descartadas contraseñas que ya fueron usadas).

Luego se lanzarán algunas preguntas que introduzcan al debate y a la reflexión: ¿Por qué es importante una contraseña? ¿Qué puede ocurrir si alguien la adivina o la roba? ¿Por qué es bueno cambiar la contraseña de vez en cuando? ¿A quién has dejado en alguna ocasión la contraseña y para qué? ¿Es bueno usar la misma contraseña para todas las aplicaciones? ¿Es arriesgado dejarla grabada en el celular? ¿Por qué?

Tras este debate, llega el momento de ver la animación. En una segunda visualización se puede ralentizar para tomar nota de cada uno de los consejos que aparecen al final de la misma o bien hacer uso de las viñetas. Para cada consejo se hará una reflexión de la razón que lo motiva. Finalmente, cada cual revisará las contraseñas que escribió al inicio de la dinámica anotando los errores cometidos y procurando generar nuevas contraseñas que se ajusten a las recomendaciones.

Ciberseguridad

Recurso didáctico

Animación complementaria



CONSEJO DE SEGURIDAD PARA SMARTPHONES

 Duración: 1' 55"

<https://youtu.be/u33xcdCOTbM>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Tu celular contiene información muy importante. Usa siempre un patrón o un código de bloqueo de pantalla. Es la primera protección para tu seguridad y privacidad.

En el celular se guardan conversaciones e imágenes privadas propias y de otras personas. Se almacena además una agenda de contactos y el acceso a las redes sociales si es que la clave de acceso a las mismas está grabada. Ello supone grandes riesgos como la suplantación de identidad, la alteración de los perfiles o la invasión de la privacidad.

En situaciones de robo del dispositivo, pérdida o acceso temporal no permitido al celular, el bloqueo de pantalla es una gran ayuda. La seguridad y la privacidad van de la mano.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

La animación muestra que la protección del acceso al celular tiene una función muy importante.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

- Tomar conciencia de que es importante proteger el acceso al celular.
- Reconocer la relevancia del bloqueo de acceso a la pantalla.

Desarrollo

Paso 1: Planteamiento al grupo de algunas preguntas generales en relación a cómo protegen sus celulares y el contenido de los mismos que pudieran tener relación con el contenido de la animación: ¿Has perdido alguna vez el celular? ¿Qué sentiste?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación al menos en un par de ocasiones.

Paso 3: Tras el visionado se provoca la reflexión en el grupo mediante preguntas y estimulando el debate. Algunas de las cuestiones a plantear pueden ser:

- ¿Qué consecuencias puede tener que otra persona manipule tu celular? ¿Pueden ver tus imágenes? ¿Pueden acceder a los perfiles y cambiarlos?
- ¿Consideras que es necesario bloquear la pantalla de forma automática? ¿Cuántos segundos establecerías para que el bloqueo se active?



Privacidad

Recurso didáctico

Animación



PRIVACIDAD, UN TESORO A PROTEGER

 Duración: 2' 17"

<https://youtu.be/9rCga1cCL2g>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

- Si tu celular tiene cámara y GPS, tus fotos pueden revelar más de lo que crees.
- Desactiva la ubicación de las fotos y vídeos que publiques con tu celular.
- Es por tu bien y el de los demás.

El celular puede incorporar a nuestras comunicaciones, sin que lo percibamos, información adicional en forma de metadatos entre los que suele figurar la localización geográfica relacionada. Esto es común cuando se produce una imagen con la cámara lo cual revela exactamente el lugar en el que fue tomada la instantánea o la secuencia de video.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

El video llama la atención sobre los datos que, inadvertidamente, se comparten en ocasiones ligados a una imagen, siendo el más común la ubicación donde fue tomada.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

- Estimular el pensamiento crítico sobre qué información se comparte en cada momento de forma más o menos inconsciente.
- Sensibilizar sobre el riesgo potencial para la privacidad y la seguridad que supone compartir una imagen que incluya datos de geolocalización.

Desarrollo

Paso 1: Planteamiento al grupo de algunas preguntas: ¿Sabes qué es la geolocalización? ¿Qué son los metadatos? ¿Sabes dónde están los ajustes relativos al uso de la ubicación de tu celular? ¿Sabes qué otras aplicaciones tienen posibilidad de acceder o mostrar tu ubicación cuando las utilizas?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación.

Paso 3: Formulación de algunas preguntas relacionadas con la privacidad y los datos de ubicación.

¿Qué otras situaciones se te ocurren en las que mostrar la ubicación en una fotografía pueda ser peligroso? ¿Qué puede pasar si la imagen que revela la ubicación es enviada o publicada de forma abierta de manera que cualquiera podría verla? ¿Cómo puedes configurar el acceso y uso de la ubicación para las apps que la utilizan? Si no lo sabes ¿Cómo podrías consultarlo?

Privacidad

Recurso didáctico

Recurso web



AVENTURAS DE REDA Y NETO: CUIDANDO LOS DATOS PERSONALES

www.redayneto.com

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓

PARA TENER EN CUENTA

- Tienes muchos datos personales y tu imagen también es muy importante.
- Tus datos personales son un tesoro, protégelos.
- Tienes derecho a no dar todos tus datos personales.
- Los datos personales de los demás no te pertenecen, pero protégelos como si fueran tuyos.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN, DEBATE Y CONSENSO DE REGLAS



Introducción

Este recurso web sobre el cuidado de los datos personales contiene cuatro animaciones como reclamo principal y una completa fundamentación y guía de visionado que ayudará en su aplicación.



Duración

50 a 200 minutos, dependiendo del nivel de detalle y participación.



Objetivos

- Tomar conciencia del valor que tienen sus datos personales y los de otras personas, particularmente en medios digitales. Y esto porque a través de estos datos pueden ser identificados, transmiten una imagen de sí mismos y terceras personas pueden tomar decisiones que les afecten.
- Desarrollar una actitud consciente y activa en el control de la información personal, propia o de otras personas.



Desarrollo

La guía de visionado incluida en el recurso, que contiene a su vez una guía didáctica, acompaña al docente paso a paso en un uso educativo del material. Cabe destacar que si bien pueda requerir una contextualización (actualización en el tiempo o localización cultural) son muy apreciables las actividades propuestas en la misma. Entre ellas es posible elegir aquellas que requieren acceso a Internet y las que no. De igual manera, dada la importancia que en este sentido tienen las familias, se ofrecen tareas escolares también para realizar en el hogar, de forma que la cultura de la privacidad reciba un mensaje coherente en ambos contextos educativos.



Privacidad

Recurso didáctico

Animación complementaria



¿CÓMO ACTUAR ANTE EL CIBERACOSO? IGNORA, BLOQUEA, PIDE AYUDA Y DENUNCIA

 Duración: 2' 42"

<https://youtu.be/MXf-YGQr6jI>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Lo que se sabe de ti, depende también de otras personas. Las demás personas también confían en que cuides su privacidad.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

En esta secuencia animada se refleja una conversación entre dos personas donde una hace reflexionar a la otra sobre qué tipo de imágenes publica, en qué lugar y cómo puede afectar tanto a su privacidad como a la de las demás personas.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

- Despertar la necesidad de reflexión previa antes de publicar una imagen en redes sociales.
- Mostrar que una imagen en una red social es susceptible de ser vista por personas que no estaban previstas o que realmente no son conocidas.
- Enfatizar que el manejo de imágenes en redes sociales puede tener consecuencias en la privacidad de otras personas y que, por esa misma razón, es preciso defender proactivamente la privacidad propia.

Desarrollo

Paso 1: Planteamiento al grupo de algunas cuestiones abiertas para que expresen con qué criterios publican imágenes: ¿Qué tipo de imágenes sueles publicar en redes sociales? ¿Lo haces de forma pública o privada? y ¿Tus amistades cómo lo hacen? ¿Alguna vez han publicado una fotografía o video en el que tú aparecieras y te ha molestado?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación.

Paso 3: Tras el visionado se provoca el debate planteando al grupo algunas cuestiones como las siguientes:

- ¿Crees que una imagen está segura en la zona privada de una red social?
- ¿Preguntas a tus amistades si comparten las contraseñas de sus redes sociales con otras personas? ¿Lo haces tú?
- ¿Has pensado en cuántas imágenes delicadas tienes en tu celular? ¿Qué ocurriría si se te pierde? y ¿Si quien pierde el celular es alguien a quien le confiaste una imagen privada?

Ciberbullying

Recurso didáctico

Animación



DECÁLOGO POR LA CIBERCONVIVENCIA POSITIVA Y CONTRA LA VIOLENCIA DIGITAL

 Duración: 5' 47"

<https://youtu.be/m-ylEPk5PXY>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

1. **Cuidado de los datos ajenos.** Los datos personales de las demás personas no te pertenecen. Evita usarlos o publicar sus fotografías sin permiso.
2. **Discreción.** No reveles asuntos particulares de otras personas aunque pienses que no les va a molestar.
3. **Respeto y prudencia.** Dirígete a las demás personas con mucho cuidado y respeto. Puede que no te entiendan bien o que tengan un mal día.
4. **Visión global e imaginativa.** Cuida mucho las bromas en público. Aunque la persona implicada sepa que no es en serio otras lo pueden interpretar mal.
5. **Observación y empatía.** Cuando entres en un lugar nuevo, observa durante varios días antes de actuar. Quizás no sea el sitio o la gente que pensabas.
6. **Gestión positiva de emociones.** Si alguien te enfada desconecta un tiempo. Puede tratarse de un malentendido o algo no intencionado.
7. **Compromiso y sensibilidad.** Cuando veas que alguien comete una imprudencia, házselo saber de manera discreta.
8. **Implicación activa y constructiva.** Si perteneces a una comunidad o red, participa y contribuye de forma positiva.
9. **Tolerancia y participación.** Muestra respeto por las opiniones de las demás personas y manifiesta la tuya.
10. **Solidaridad.** Si ves que alguien sufre un trato injusto o abuso intenta ayudar evitando presuposiciones y conflictos.

Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

La animación muestra distintos factores que contribuyen a un clima digital positivo y, por lo tanto, una menor probabilidad de conductas violentas.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

- Conocer el concepto de convivencia positiva en Internet y cuáles pueden ser las diferentes manifestaciones de la violencia online.
- Tomar conciencia de que es preciso una implicación proactiva para el clima de convivencia no se deteriore y para su mejora.
- Identificar qué valores, actitudes y habilidades favorecen el mantenimiento de la buena ciberconvivencia.

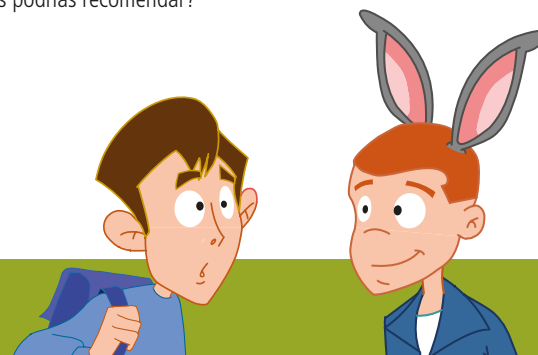
Desarrollo

Paso 1: Planteamiento inicial al grupo de algunas preguntas y retos ¿Qué es la convivencia positiva? ¿Conoces algún ejemplo de buena convivencia y mala convivencia en la clase y sus consecuencias? ¿Quién gana si hay buena convivencia? ¿Qué se gana?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación al menos en un par de ocasiones.

Paso 3: Se abre el debate formulando preguntas para cada una de las recomendaciones del decálogo:

¿Por qué es importante? ¿Puedes poner un ejemplo de qué pasa cuando no se cumple ese precepto? ¿Por qué ocurre? ¿Cómo podemos poner en práctica el consejo? ¿Qué otras acciones podrías recomendar?



Ciberbullying

Recurso didáctico

Recurso web



NETIQUÉTATE,
APÚNTATE A LA NETIQUETA JOVEN
PARA REDES SOCIALES

www.netiquetate.com

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Existen reglas de ética y buenos modales en Internet. No son normas obligatorias ni leyes sino formas voluntarias de actuar establecidas por todas y todos y que nos hacen la vida más fácil y agradable.

La netiqueta la decidimos entre todas y todos. Ésta es una propuesta. ¡Netiquétate!

1. Pide permiso antes de etiquetar fotografías subidas por otras personas.
2. Utiliza las etiquetas de manera positiva, nunca para insultar, humillar o dañar a otras personas.
3. Mide bien las críticas que publicas. Expresar tu opinión o una burla sobre otras personas puede llegar a vulnerar sus derechos e ir contra la Ley.
4. No hay problema en ignorar solicitudes de amistad, invitaciones a eventos, grupos, etc.
5. Evita la denuncia injusta de SPAM para no perjudicar a quienes hicieron comentarios correctos.
6. Usa las opciones de denuncia cuando esté justificada la ocasión.
7. Pregúntate qué información de otras personas expones y asegúrate de que no les importa.
8. Para etiquetar a otras personas debes hacerlo sin engaño y asegurarte de que no les molesta que lo hagas.
9. No puedes publicar fotos o videos en las que salgan otras personas sin tener su permiso, como regla general.
10. Antes de publicar una información que te han remitido de manera privada, pregunta si lo puedes hacer.
11. Facilita a los demás el respeto de tu privacidad e intimidad. Comunica a tus contactos, en especial a los nuevos, cómo quieres manejarlos.
12. Recuerda que escribir todo en mayúsculas puede interpretarse como un grito.
13. Usa los recursos a tu alcance (dibujos, símbolos, emoticonos...) para expresarte mejor y evitar malentendidos.
14. Ante algo que te molesta, trata de reaccionar de manera calmada y no violenta. Nunca actúes de manera inmediata ni agresiva.
15. Dirígete a los demás con respeto, sobre todo a la vista de terceros.
16. Lee y respeta las normas de uso de la Red Social.

Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN, DEBATE Y CONSENSO DE REGLAS

> Introducción

La página web contempla el concepto de netiqueta y presenta una propuesta sobre la que debatir. Tiene un video de presentación y varias pequeñas animaciones para cada uno de los diez consejos. Además cada regla de netiqueta está representada en un póster que puede ser descargado e impreso.

⌚ Duración

50 a 100 minutos, dependiendo del nivel de detalle y participación.

🎯 Objetivos

- Conocer el concepto de netiqueta y el paralelismo con reglas de civismo offline.
- Tomar conciencia de la importancia de la existencia de esos códigos de convivencia que nos permiten disfrutar de los espacios y relaciones comunes.
- Reflexionar sobre la corresponsabilidad de cada cual en el ambiente de la Red y sobre cuáles serían esas reglas que cada cual propondría con el necesario consenso.

💬 Desarrollo

La actividad puede comenzar por preguntar al grupo sobre cuáles son las normas de civismo más comunes, para qué sirven y qué ocurriría si no se cumplieran o si se desconocieran.

En un segundo momento se plantea la cuestión sobre cuáles son las cosas que hacen otras personas en Internet, conocidas o desconocidas, y que nos resultan molestas.

Se procede a visionar el contenido de la página web desde el video del concepto de netiqueta hasta cada una de las reglas propuestas, fomentando la crítica constructiva y las opiniones.

Posteriormente, por grupos, se solicita a cada cual que escriba su propia netiqueta, consensuando las normas que establecerían.

Como final, puesta en común y explicación, con la defensa de cada uno de los decálogos ante el resto, tratando de recopilar en un nuevo documento entre 10 y 15 reglas consensuadas.



Ciberbullying

Recurso didáctico

Animación complementaria



¿CÓMO ACTUAR ANTE EL CIBERACOSO? IGNORA, BLOQUEA, PIDE AYUDA Y DENUNCIA

⌚ Duración: 2' 36"

<https://youtu.be/tVAjiyNzYq0>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Los **cuatro pasos básicos** ante una situación de hostigamiento o acoso son:

1. **Ignorar:** no merece la pena contestar insultos o provocaciones.
2. **Bloquear:** si el acoso persiste, se debe tratar de bloquear a esa persona para evitar el contacto.
3. **Pedir ayuda:** si se considera que el acoso persiste o es grave o tiene peligro, se debe solicitar ayuda.
4. **Denunciar:** la denuncia persigue la intervención de la Ley y debe denunciarse ante la ausencia de otra posibilidad para que el acoso cese. Es importante para ello llevar evidencias o pruebas de la victimización sufrida y un posible rastro de quien acosa.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

➤ Introducción

La animación refleja una situación incómoda que acaba agravándose hasta constituir acoso y cómo la protagonista decide buscar ayuda en una persona adulta de confianza como puede ser su padre.

⌚ Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

🎯 Objetivos

- Conocer cómo actúan algunos tipos de acosadores y cuál es la mejor manera de afrontarlos en cada una de sus fases y grados de gravedad.
- Identificar las figuras de las personas responsables (padres, educadores...) como aliadas en esos casos, con independencia de que la propia conducta pudiera no haber sido prudente.

💬 Desarrollo

Paso 1: Planteamiento inicial al grupo de algunas cuestiones que pudieran tener relación con el contenido de la animación: ¿Te han molestado alguna vez por Internet? ¿De qué forma? ¿Quién era? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué ocurrió finalmente?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación al menos un par de ocasiones.

Paso 3: Tras el visionado se provoca la reflexión en el grupo mediante preguntas y estimulando el debate. Algunas de las cuestiones a plantear pueden ser:

- ¿Cómo se siente la protagonista? ¿Ha actuado bien? ¿Por qué?
- ¿Cómo distinguir amenazas de bromas o cuándo deben de considerarse peligrosas?
- ¿Quién está acosándola? ¿Por qué motivo? ¿Qué le puede ocurrir a él si descubren su identidad?
- ¿Qué hace el padre cuando le plantean el problema? ¿Se muestra enfadado?
- Al margen de la ayuda que pueda recibir ¿Sería bueno tomar alguna medida adicional? ¿Cuáles?

Grooming

Recurso didáctico

Animación



GROOMING, UNA ESTRATEGIA DE CIBERACECHO

Duración: 3' 18"

<https://youtu.be/6H14L0ePMK8>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓

PARA TENER EN CUENTA

¿Qué es? El grooming es la manera en que los pederastas ganan la confianza de niñas y niños adolescentes para conseguir concesiones sexuales.

¿Qué hace? A través del chantaje, cada vez se piden más cosas: fotografías, vídeos, encuentros... Nunca termina.

¿Cómo daña? El daño puede ser muy grande aunque no haya contacto físico. El sufrimiento es enorme y hay que acabar cuanto antes con ello.

¿Cómo evitarlo? Cuida tu privacidad e información personal. No te fíes de quien no conoces de verdad.

¿Qué debes hacer? Pide ayuda cuanto antes. Los adultos te protegerán. Les importa que estés bien, no lo que hiciste o pasó.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Esta secuencia animada describe la manera en la que operan los depredadores sexuales online así como las recomendaciones de prevención y reacción.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

- Conocer cómo actúan los ciberdepredadores sexuales y las consecuencias de su acoso.
- Identificar indicios que puedan ayudar a descubrir una estrategia de Internet grooming de forma temprana mediante el pensamiento crítico y la autoprotección.
- Tomar conciencia de que la única salida de una victimización de este tipo es solicitar ayuda a una persona adulta de confianza.

Desarrollo

Paso 1: Planteamiento inicial al grupo de algunas preguntas y retos ¿A cuánta gente has conocido por Internet? ¿Cómo sabes que son quienes dicen ser? ¿Aunque sean amigos de un amigo tuyo, cómo sabes que tu amigo les conoce de verdad?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación al menos un par de ocasiones. Es posible detenerse en cada uno de los apartados que presenta.

Paso 3: Se abre el debate formulando preguntas relacionadas con los diferentes matices que presenta la animación.

¿Qué cosas te hacen confiar en las personas que te encuentras en Internet? ¿Por qué? ¿Cómo podemos saber si es cierto lo que dice o la información que nos hace llegar? ¿Sería bueno mantener en secreto a una persona? ¿Qué podría estar ocultando si nos pide que no hablemos a nadie sobre ella? ¿Podemos hacer tratos con personas que nos chantajea? ¿Por qué? ¿Qué posibilidades hay de que podamos salir de una situación de chantaje y acoso sin ayuda de nadie? ¿Cuál sería la solución? ¿Si fueras el padre o la madre de un niño acosado qué harías si te confiesa que tiene ese problema?

Grooming

Recurso didáctico



CUIDADO CON LA WEBCAM

www.cuidadoconlawebcam.com

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

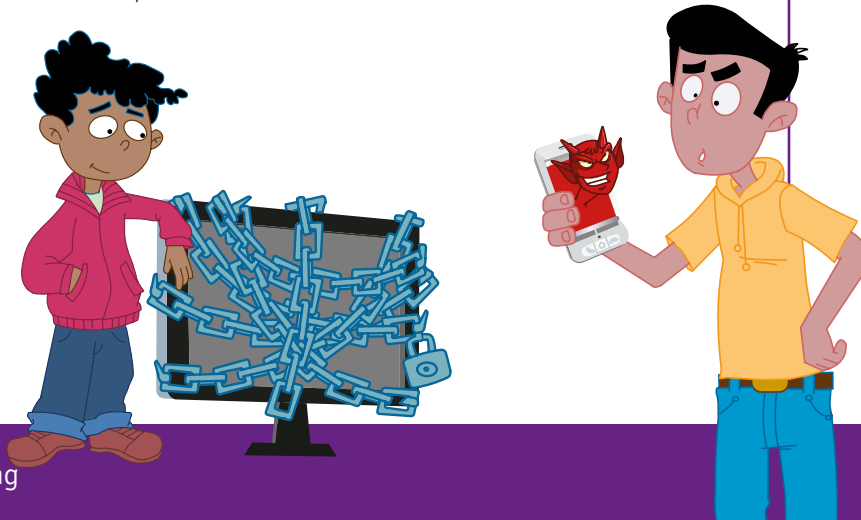
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

La cámara de la computadora con frecuencia forma parte en muchos de los incidentes graves relacionados con depredadores sexuales. Puede aportar mucha información y, en ocasiones, imágenes íntimas para que el ciberabusador inicie y continúe un chantaje. Hay cinco conceptos básicos:

1. Tu webcam no te permite ver a nadie. Los demás te ven a ti.
2. Su webcam puede mentirte.
3. Lo que envía tu webcam puede ser grabado por quien te ve.
4. Tu webcam puede ser activada sin que te des cuenta.
5. Tu webcam proporciona mucha información sobre ti.

Estas consideraciones son aplicables también a la cámara del celular.



Descripción de la actividad

REFLEXIÓN SOBRE LOS RIESGOS DE LA CÁMARA DE LA COMPUTADORA

Introducción

La página web refleja mediante cinco animaciones diversos aspectos que, desde el punto de vista de la seguridad y la privacidad, hay que tomar en cuenta en relación a la cámara de la computadora o con cualquier otra que haga una función equivalente como la del celular.

Duración

50 a 100 minutos, dependiendo del nivel de detalle y participación.

Objetivos

- Identificar de qué manera la cámara de la computadora puede afectar a nuestra seguridad personal.
- Reflexionar sobre el uso sin riesgo de la cámara web y las medidas preventivas.

Desarrollo

La actividad comenzaría incitando al debate, a la expresión libre sobre las posibilidades positivas que se pueden obtener de una cámara en la computadora conectada a Internet.

Se puede hacer un listado de los momentos y aplicaciones en los que se hace uso de ese dispositivo, con qué tipo de personas y para qué fin.

En una segunda fase, se utilizará la página web de referencia recorriendo cada uno de los cinco consejos que se encuentran enumerados y explicados con una breve animación que ayuda a su comprensión y recuerdo. En cada caso, tras analizar el video, se ponen en común las conclusiones o aprendizajes y las medidas preventivas.

Finalmente, se tratará de hacer una extrapolación a diferentes entornos o dispositivos que utilicen una cámara y que tengan conexión a Internet: celulares, juguetes conectados, smartvs... De esta manera, se conceptualiza de forma más abstracta y duradera tanto los riesgos potenciales como sus fuentes y medidas preventivas.

Grooming

Recurso didáctico

Animación complementaria



VENTANAS,
UNA AVENTURA REAL EN UN
MUNDO VIRTUAL

 Duración: 4' 05"

<https://youtu.be/ohlaZyUVToU>

Grupo edad: 8 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

La protagonista de esta aventura reflexiona sobre a qué persona dedicar su tiempo y su atención. En particular, hay dos muchachos que desean compartir con ella: uno es un compañero de clase y el otro, a quien no conoce en persona, vive a miles de kilómetros.

Conversa sobre sus inquietudes con su abuela y sus amistades y finalmente decide optar por las personas que están cerca, a quienes conoce de verdad, y de quienes no quiere alejarse. Pensamiento crítico, asertividad, empatía... son algunas de las habilidades que pone en práctica para tomar una decisión complicada que afectaba a varias personas.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Esta aventura animada apunta interesantes aspectos como son la relación de confianza tanto con personas desconocidas como con personas adultas próximas que no saben de Internet y sus posibilidades. De fondo planea el ciberacoso y cómo tomar, con el apoyo de la familia, decisiones seguras, alejadas de promesas y apariencias.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

- Adoptar un pensamiento crítico frente a qué hacemos en Internet y con quién, en comparación con lo que es posible hacer fuera de la Red.
- Identificar a las personas adultas de confianza como alguien a quien se puede pedir ayuda en asuntos relacionados con la vida en Internet.

Desarrollo

Tras disfrutar esta aventura animada, se estimula el debate en el aula con preguntas que refieren diferentes aspectos críticos de interés presentes en la misma:

- ¿Quiénes son los dos amigos de Marta? ¿Qué se sabe de ellos?
- Si tuvieras que elegir entre sus dos amigos ¿Con cuál te quedarías? ¿Por qué?
- ¿Crees que su abuela puede ayudar a Marta a tomar decisiones sobre su vida en Internet?
- ¿Consideras que en ocasiones hay personas que viven una vida ficticia, irreal, en Internet? ¿Conoces a alguien?
- ¿Crees que el muchacho de Estocolmo es quien dice ser? ¿Por qué? ¿Sería bueno que Marta lo comprobara? ¿Podría hacerlo? ¿Cómo?
- ¿Piensas que Marta ha actuado correctamente? ¿Ha tenido en cuenta los sentimientos de las demás personas? Si alguien se enfada por sus decisiones y comportamiento ¿Qué crees que debería hacer ella?

Sexting

Recurso didáctico

Animación



**SEXTING,
ES UNA PRÁCTICA DE RIESGO...**

 Duración: 3' 13"

<https://youtu.be/r11yJbStKdg>

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Proporcionar imágenes íntimas es una práctica de riesgo. Piénsatelo bien antes de hacerlo porque otras personas pueden hacerte mucho daño.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO



Introducción

La animación refleja cómo la práctica del sexting tiene riesgos, especialmente con personas cuya confianza no ha sido probada.



Duración

De 20 a 30 minutos, dependiendo de las características del grupo.



Objetivos

- Crear conciencia de que realizar sexting es una práctica de riesgo que debe ser meditada.
- Tomar en consideración que la práctica del sexting junto con otra persona no reduce el nivel de riesgo sino que, al contrario, puede resultar un factor de presión adicional.
- Identificar una de las maneras más habituales en las que la práctica del sexting va ligada a una situación crítica para quien lo realiza.



Desarrollo

Paso 1: Planteamiento al grupo de preguntas abiertas ¿Conoces a gente que ha practicado sexting? ¿Con qué personas y en qué situaciones se suele realizar el sexting? ¿Es en todo los casos igual de seguro o puede haber diferente nivel de riesgo? ¿Por qué?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación al menos un par de ocasiones. Tras el primer visionado, incentivar los comentarios que ayuden a verlo por segunda vez con una mirada más permeable y crítica al mismo tiempo.

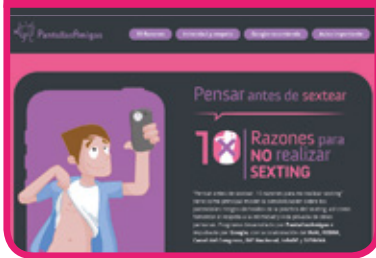
Paso 3: Se provoca el debate formulando cuestiones relacionadas con la situación que presenta este video.

¿Los protagonistas de esta aventura se conocían? ¿Eran amigos o novios? ¿Por qué comienza el envío de imágenes íntimas? ¿Es adecuado corresponder con un envío íntimo a quien lo ha hecho contigo? ¿Es obligatorio? ¿Con qué personas crees que es menos inseguro practicar sexting? ¿Con qué tipo de personas crees que es un auténtico peligro hacerlo? ¿Qué se puede hacer cuando alguien nos exige una imagen íntima? ¿Recomendarías practicar sexting? ¿Por qué? ¿Qué consecuencias puede tener para quien lo realiza?

Sexting

Recurso didáctico

Recurso web



PENSAR ANTES DE SEXTEAR. 10 RAZONES PARA NO REALIZAR SEXTING

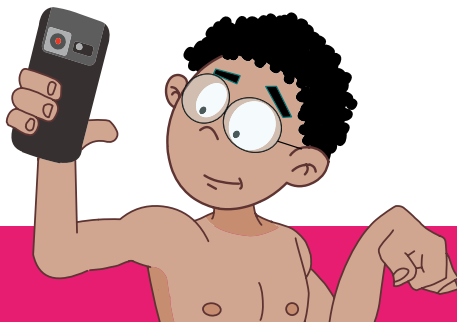
www.pensarantesdesextear.mx

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

El sexting es una práctica de riesgo. Por esa razón es preciso conocer los retos que se pueden llegar a afrontar antes de tomar la decisión de practicarlo. Toda decisión sobre una práctica de riesgo debe ser informada, libre y meditada. Es necesario reflexionar sobre estos diez puntos:

1. Existe otra persona implicada de la que ahora dependes.
2. Las personas y las relaciones pueden cambiar.
3. La protección de la información digital es complicada.
4. La distribución de información digital es incontrolable.
5. Una imagen puede aportar mucha información.
6. Existen leyes que penalizan acciones ligadas al sexting.
7. Se produce sextorsión si la imagen de sexting cae en manos de chantajistas.
8. Internet es rápida y potente.
9. Las redes sociales facilitan la información a las personas cercanas.
10. Existe grave riesgo de ciberbullying si la imagen de sexting se hace pública en Internet.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN, DEBATE Y CONSENSO DE REGLAS

> Introducción

Esta página web invita a la reflexión, con ejemplos prácticos y concretos, ilustrados con breves situaciones animadas, sobre el daño que otras personas o la sociedad en su conjunto, pueden ocasionar a quien practica sexting.

🕒 Duración

50 a 100 minutos, dependiendo del nivel de detalle y participación.

🎯 Objetivos

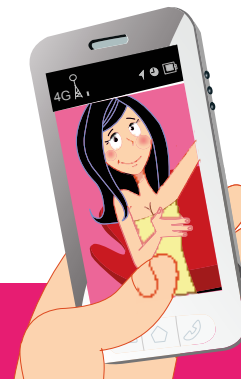
- Conocer en qué circunstancias una persona que realiza sexting puede llegar a ser victimizada y con qué consecuencias.
- Tomar conciencia de que una decisión que supone riesgos debe ser libre, informada y meditada.

💬 Desarrollo

Se inicia la conversación debatiendo sobre las razones que llevan a las personas a realizar sexting, si esta práctica puede suponer problemas y quién genera estos problemas.

A continuación, se recorre una a una las diferentes historias animadas analizando si la situación que se plantea es más o menos probable, cómo se podría evitar y cuáles serían las consecuencias en caso de no conseguirlo.

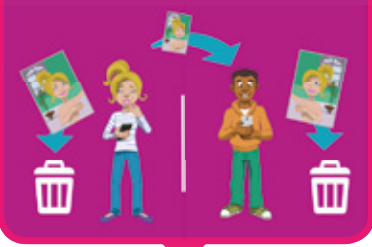
Para terminar se plantea un balance sobre beneficios y riesgos de esta práctica, al tiempo que se pone el foco en la reducción de riesgos (www.sextingseguro.com) y en la necesaria apuesta por la toma de conciencia colectiva (www.respetoimagenesintimas.com).



Sexting

Recurso didáctico

Animación complementaria



DECÁLOGO PARA EL SEXTING SEGURO

 Duración: 2' 59"

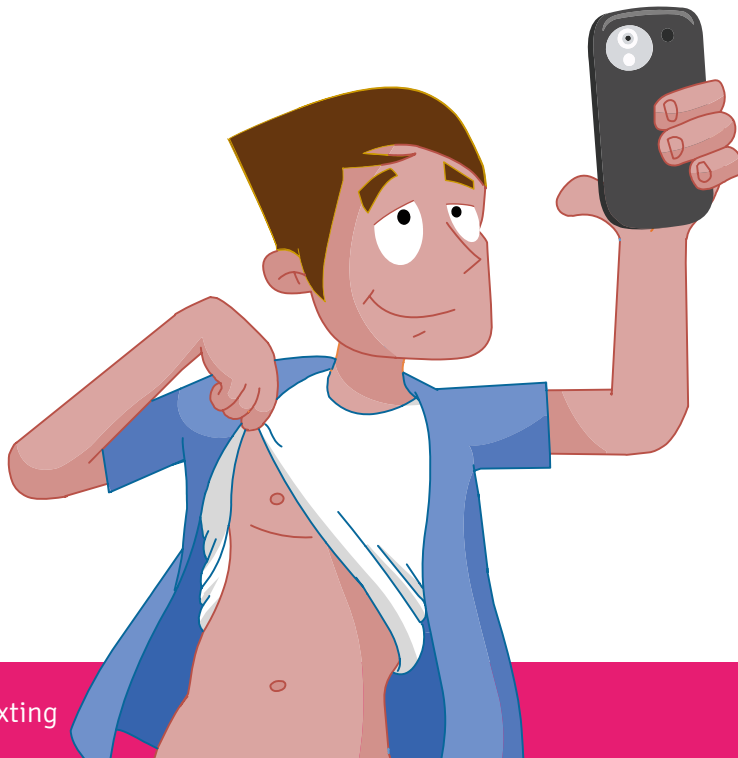
<https://youtu.be/2YI-hQmz-x0>

Grupo edad: 11 a 12 ✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

El sexting es una práctica de riesgo que algunas personas deciden realizar y, en ese caso, es importante también procurar la mayor seguridad.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

La animación proporciona una breve representación gráfica de cada uno de los diez consejos que se proporcionan para reducir los riesgos asociados a la práctica del sexting, ayudando así su comprensión y recuerdo.

Duración

40 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Incentivar una visión crítica sobre la seguridad de la práctica del sexting.
- Tomar conciencia de las diversas situaciones en las que el envío de un "nude" (o del "pack" como en ocasiones es referido) puede generar situaciones incómodas.
- Promover la toma de medidas, sencillas y accesibles, para reducir los riesgos potenciales del sexting.

Desarrollo

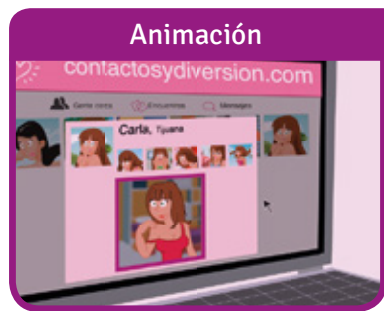
Paso 1: En primer lugar, se sitúa al grupo en los aspectos previos del sexting como una práctica de riesgo, recordando cuáles son las situaciones en las que una persona que lo hace puede sufrir consecuencias negativas. Igualmente se apela a que debe ser una decisión voluntaria, meditada y tomada sin presión por parte de ninguna persona o grupo de personas. A partir de ahí, tomada la decisión de hacer sexting, se establece un nuevo punto de partida sobre el que gira esta actividad: reducir los riesgos potenciales asociados.

Paso 2: Visionado del video una primera vez sin interrupciones. Dividir luego el grupo en 10 subgrupos y asignar a cada uno de ellos una de las 10 recomendaciones. Pasar de nuevo el video de forma más pausada, parando en cada paso, para que cada grupo se fije especialmente en aquella recomendación que corresponde con su número. Al final del video se concederán 10 minutos en los que cada grupo tendrá que preparar un texto en el que formulen situaciones y maneras en las que esa recomendación es útil y las posibles consecuencias si no es tomada en cuenta.

Paso 3: Puesta en común por parte de cada uno de los grupos donde se debe dar respuestas al menos a estas preguntas: ¿Por qué es útil esta recomendación? ¿Qué puede ocurrir si no se toma en cuenta? ¿Cuáles serían las consecuencias para las partes implicadas? ¿De qué formas diferentes puedes llevarla a cabo?

Sextorsión

Recurso didáctico



Animación

SEXTORSIÓN, EL CHANTAJE CON IMÁGENES ÍNTIMAS

 Duración: 5' 17"

<https://youtu.be/dy3lgJp0acQ>

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Cualquier imagen que sale en una pantalla puede ser copiada. Piensa bien lo que haces delante de una webcam y hasta qué punto confías en la persona que está al otro lado.

Un joven se ve seducido por una mujer a quien conoce en Internet. Ella le incita a practicar cibersexo. Cuando él corresponde a sus propuestas mostrándose desnudo en la cámara de la computadora, ella le graba y le chantajea con mostrar el video a otras personas. Se trata de un tipo de trampa y ciberdelito detrás del que suelen estar mafias organizadas.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO



Introducción

Esta aventura animada describe la sextorsión con fines económicos, cuando un joven se ve engatusado por una joven que se encuentra online.



Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.



Objetivos

- Reflexionar sobre los límites de las relaciones con personas desconocidas por medio de Internet y la desproporción que a veces se da entre beneficios y riesgos afrontados.
- Asumir que todo lo que se muestra en una pantalla puede llegar a ser grabado, convirtiendo lo efímero en permanente y lo privado en público.
- Identificar el procedimiento de sextorsión más habitual en hombres y jóvenes de todas las edades.



Desarrollo

Paso 1: Planteamiento al grupo de preguntas abiertas ¿Sabes a qué le llaman cibersexo? ¿Conoces a alguien que lo ha practicado? ¿Crees que tiene algún riesgo? ¿Por qué?

Paso 2: Visionado colectivo de la animación en dos momentos, esto es, con una pausa en el minuto tres, antes de que la historia dé un giro. En esa breve pausa se pide al grupo que valore lo que ha visto y qué esperan que ocurra a partir de ese momento.

Paso 3: Se finaliza incitando a la conversación. Por ello, puede volver a visualizarse de nuevo la animación, en esta segunda ocasión sin pausa. Las preguntas a formular podrían ser:

¿Todo lo que sale en una pantalla puede ser grabado? ¿Sabemos realmente quién está al otro lado de la cámara web de la computadora? ¿Es seguro este tipo de cibersexo? ¿Cómo se podría tratar de verificar la imagen de la persona que está al otro lado y asegurarse de que no es una grabación previa de video? ¿Qué se podría recomendar a alguien que está siendo víctima de este ciberdelito?

Sextorsión

Recurso didáctico



RESPECTO IMÁGENES ÍNTIMAS.
SI NO ERES TÚ, NO PUEDES
COMPARTIRLAS

www.respetoimagenesintimas.com

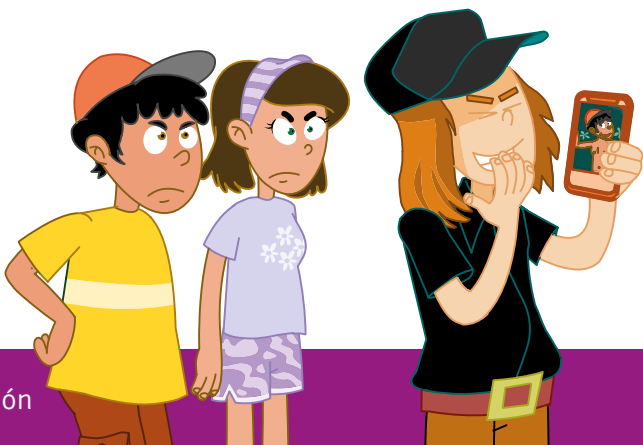
Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Ésta es una página web que provoca la reflexión y toma de conciencia respecto al uso que se realiza de las imágenes íntimas de otras personas.

Se desarrolla en torno a una historia animada dividida en cuatro episodios complementarios e independientes con los siguientes contenidos y mensajes:

- Eres consciente de que llevas en tu celular información e imágenes muy delicadas.
- ¿Y si una imagen de ti estuviera circulando por ahí? Imagínate una persona desconocida sacando su celular y viendo un video comprometido que alguien hizo circular. Imagínate ahora muchas personas sacando su teléfono celular y viendo ese video. Puede que algunas te reconozcan. Pueden ser amistades... o familiares. ¿Cómo te sentirías?
- Evita la distribución no consentida de imágenes íntimas. Impide ese ciberdelito.
- Respetemos la privacidad y la intimidad de las demás personas. Es su derecho, es nuestro deber. Mañana será nuestro derecho y su deber.



Descripción de la actividad

TOMA DE CONCIENCIA SOBRE EL MANEJO ÉTICO DE LA INTIMIDAD AJENA

Introducción

La página web pone el énfasis en la necesidad de adoptar una conciencia ética y cívica sobre el manejo de la privacidad ajena, especialmente de las imágenes íntimas.

Duración

50 a 100 minutos, dependiendo del nivel de detalle y participación.

Objetivos

- Reconocer la privacidad y la intimidad como derechos.
- Identificar la responsabilidad propia sobre la intimidad ajena, especialmente con imágenes que circulan en formato digital.

Desarrollo

De forma secuencial se visualiza cada uno de los cuatro videos estimulando, tras cada uno de ellos, el debate.

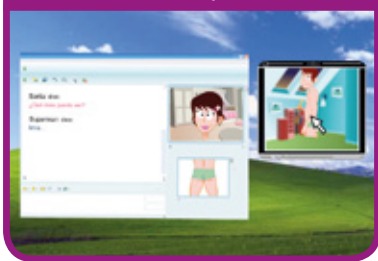
A continuación, se procede de igual manera con cada una de las diez viñetas que acompañan el conjunto de videos tratando de buscar su nexo con la aventura animada y poniendo de relieve sus aprendizajes:

1. La libertad es un derecho fundamental, respeta la intimidad ajena y exige que cuiden la tuya.
2. Compartir imágenes íntimas por Internet conlleva riesgos para las personas implicadas. Piénsalo y decide.
3. Guardar imágenes íntimas en el celular puede suponer serios daños por accidente, error o intervención de terceras personas.
4. Una imagen íntima no deja de ser privada al llegar a tu celular; sigue perteneciendo a su protagonista.
5. Recibir o tener una imagen íntima de alguien no te da derecho a mostrarla, publicarla o enviarla.
6. La distribución no consentida de imágenes íntimas de otras personas es un delito grave.
7. Producir, tener o enviar imágenes íntimas de personas menores de edad puede ser delito de pornografía infantil.
8. Si ves o compartes imágenes íntimas sin el consentimiento de su protagonista, estás violando sus derechos.
9. Si a alguien le han robado su intimidad publicándola, no seas cómplice. Ponte en su lugar y corta la cadena de envíos.
10. Cuando tengas conocimiento del envío no consentido de imágenes íntimas, rechaza o denuncia. Es responsabilidad compartida.

Sextorsión

Recurso didáctico

Animación complementaria



SEXTORSIÓN Y CHANTAJE SEXUAL CON AYUDA DE LA WEBCAM

Duración: 1' 21"

<https://youtu.be/6NPn0tSP6vs>

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

La animación presenta a una adolescente inducida al engaño por una persona adulta que, además de hacerse pasar por una más joven, simula realizar un desnudo delante de la cámara web. Se trata de una estrategia habitual en los casos de depredadores sexuales que tratan de incitar a la víctima a desnudarse para grabar esas imágenes e iniciar con ellas una estrategia de chantaje y abuso. Teniendo una primera imagen, la espiral de las amenazas no cesa, pidiendo cada vez imágenes más explícitas o incluso extremas.

Toma tus propias decisiones, ten cuidado con los engaños. Su webcam puede mentirte.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

La animación describe de una manera muy ilustrativa lo fácil que puede resultar ser víctima de un engaño online e invita a presuponer las posibles intenciones y consecuencias.

Duración

De 30 a 50 minutos, dependiendo de las características del grupo.

Objetivos

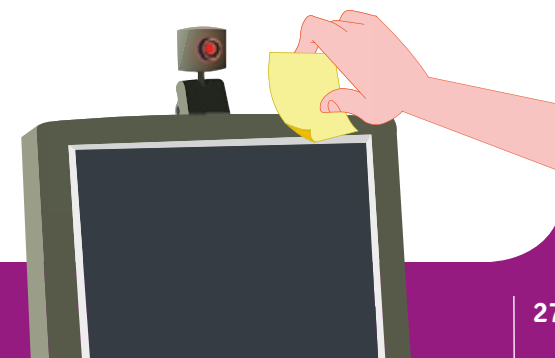
- Identificar la sextorsión como una amenaza que puede inducirse con muy diversas estrategias.
- Tomar conciencia del riesgo que supone exponer imágenes íntimas a través de la cámara de la computadora.

Desarrollo

Una vez visualizada la animación se estimula la reflexión con las siguientes preguntas:

- ¿Crees que se pueden dar sucesos parecidos?
- ¿Cuál puede ser la intención de la persona que realiza el engaño?
- ¿De qué manera es posible evitar este tipo de engaños?
- ¿Qué puede ocurrir si graban las imágenes íntimas que una persona ha podido mostrar a otra en un determinado momento por la cámara web de la computadora o de su celular?

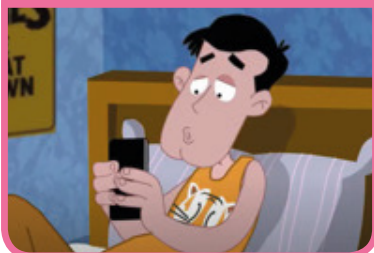
Tras las preguntas se puede realizar un resumen de las conclusiones alcanzadas en los debates.



Sexualidad y consumo de pornografía en Internet

Recurso didáctico

Animación



ADOLESCENCIA, SEXUALIDAD Y CONSUMO DE PORNOGRAFÍA EN INTERNET

 Duración: 2' 24"

<https://youtu.be/M62lzGbb10>

Grupo edad: 11 a 12 ✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Sexualidad y consumo de pornografía. ¿Internet es un lugar fiable de consulta?

No uses el porno para resolver tus dudas sobre el sexo. La pornografía:

- Muestra relaciones de dominio-sumisión e incluye violencia.
- Presenta a los hombres, pero sobre todo a las mujeres, como objetos para el placer ajeno.
- No refleja la afectividad ni las emociones.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

AVISO IMPORTANTE: la persona dinamizadora evaluará previamente de manera detallada el contenido y alcance de este recurso, así como su adecuación para el alumnado al que se dirige. Esta animación coloca a su protagonista en la incertidumbre de cómo abordar un encuentro sexual. Para ello recurre a buscar información en Internet, pero es complicado porque hay mucha diversidad al respecto y no son fuentes confiables. Decide buscar apoyo y resolver sus dudas y miedos con sus padres.

Duración

30 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Reflexionar sobre las fuentes de información sexual durante la adolescencia.
- Promover la aproximación a la familia como agente educativo de confianza en cuestiones de relaciones saludables y sexualidad.
- Cuestionar los modelos de relaciones sexuales propuestos desde el porno *mainstream*.

Desarrollo

Paso 1: Visionado en común del video para dar luego la palabra al alumnado que pondrá en sus propias palabras cómo ha interpretado la historia.

Paso 2: Se pide al alumnado que exponga cuáles son las ventajas e inconvenientes de buscar información sobre relaciones sexuales en los diferentes ámbitos: amistades, familia, Internet. El docente matizará aquellas opiniones menos adecuadas destacando las que sean más acertadas, mientras propone nuevas preguntas al respecto. Se puede relacionar con el tema de la desinformación y el pensamiento crítico.

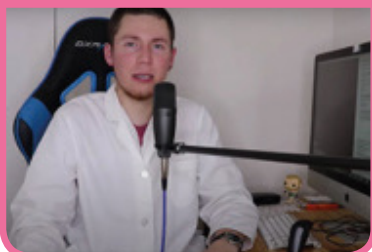
Paso 3: Para cerrar la reflexión se pone el foco en desmontar los modelos expuestos en la pornografía, haciendo énfasis en tres puntos:

- El sexo es respeto y cuidado mutuo, no es violencia ni dolor.
- El sexo es real y carece de los trucos de ficción (cuerpos, tamaños, duraciones...) que usa el porno.
- El sexo es salud frente a las prácticas de riesgo visibles en el porno.

Sexualidad y consumo de pornografía en Internet

Recurso didáctico

Video



¿EL MODO INCÓGNITO SIRVE PARA SER ANÓNIMO EN INTERNET?

 Duración: 7' 24"

<https://youtu.be/oVunH-TT9Eg>

Grupo edad: 8 a 10 ✓

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

El modo incógnito de los navegadores de Internet tiene unas funciones muy reducidas:

- Solamente oculta lo que hacemos al resto de personas que usan esa computadora o dispositivo al no almacenar ni el historial ni las *cookies*.
- No hay anonimato en la Red porque muchos datos pasan por lugares que escapan a nuestro control.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DEL VIDEO Y COLOQUIO

Introducción

El modo incógnito de los navegadores suele emplearse para ocultar la actividad que se realiza en la web y en muchos casos es activado para no dejar rastro del consumo de pornografía. Sin embargo, el rastro que evita es limitado y se reduce al dispositivo de acceso, dejando rastro en el resto de la cadena interviniente.

Duración

30 a 40 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Conocer qué oculta y qué no el modo incógnito.
- Identificar los diferentes eslabones intervinientes en la navegación y por los que pasa y puede quedar registrada la información de la misma.

Desarrollo

Paso 1: Se lanzan al grupo varias preguntas para ubicar el tema y fomentar la reflexión. ¿Qué es el modo incógnito? ¿Para qué se suele usar? ¿Cómo funciona? En este momento también hay que explicitar conceptos como el historial de navegación y las *cookies*. De esta forma el grupo está preparado para ver el video en las claves sobre las que han reflexionado.

Paso 2: Proyección del video.

Paso 3: Puesta en común de las informaciones relevantes del video, explicitando que el modo incógnito, en la mayoría de los casos, únicamente evita almacenar en el equipo o dispositivo con el que se accede a Internet el historial y las *cookies*. Se debe destacar que fuera del dispositivo, tanto algunos datos de quien navega (dirección IP, por ejemplo) como los lugares que visita y su actividad en ellos quedan de alguna forma registrados o son accesibles por otras partes implicadas en el proceso.



Sexualidad y consumo de pornografía en Internet

Recurso didáctico

Animación complementaria



EL CONSENTIMIENTO, TAN SIMPLE COMO UNA TAZA DE TÉ

 Duración: 2' 39"

<https://youtu.be/J0pA-iZTt3E>

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

El consentimiento lo es todo:

- No se define por la ausencia de negación.
- Debe ser expreso y claro.
- Puede ser revocado en cualquier momento.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

AVISO IMPORTANTE: la persona dinamizadora deberá adecuar el ejemplo de la taza de té a una actividad determinada entre dos personas, adecuada y significativa para la edad del alumnado, poniendo el foco en el desarrollo de la empatía y el respeto por la decisión y la voluntad de la otra persona implicada.

Duración

30 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Conocer el pleno significado de la palabra consentimiento y su relación con la libertad, el respeto y los derechos humanos.
- Profundizar en la necesidad de que el consentimiento debe ser expreso, claro, libre y de que debe ser respetado siempre.
- Interiorizar, en cualquier momento y circunstancia, el deber de solicitud de consentimiento, así como el derecho a negarlo.
- Establecer el nexo del consentimiento con las relaciones interpersonales y, en su caso, de pareja.

Desarrollo

Paso 1: Planteamiento de diversas cuestiones para ir centrando el concepto de consentimiento en todo tipo de relación o contacto sexual. Se formularán al grupo una serie de preguntas: ¿Qué es el consentimiento? ¿Para qué se puede o debe pedir un consentimiento? ¿Para qué te piden un consentimiento? ¿El consentimiento siempre es expresado claramente? ¿Cómo? ¿Y el no consentimiento? ¿Una falta de consentimiento es una negación del mismo? ¿Cuál es la diferencia entre consentimiento y consenso entre dos personas? ¿Qué es preferible para ambas partes? ¿Es necesario el consentimiento entre los miembros de una pareja? De esta forma el grupo está preparado para ver el video en esas claves sobre las que han reflexionado.

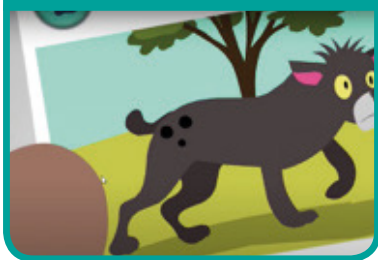
Paso 2: Visionado de la animación, solicitando previamente al grupo que traten de identificar en el mismo algunas de las claves que se acaban de tratar.

Paso 3: Relacionar los conceptos analizados en el paso 1 con momentos concretos de la animación y establecer finalmente el nexo con las relaciones íntimas si la edad del alumnado lo aconseja.

Desinformación y malinformación en Internet

Recurso didáctico

Animación



LA DESINFORMACIÓN Y SUS PROBLEMAS

 Duración: 3' 42"

<https://youtu.be/eRRLfxzbjtc>

Grupo edad: 8 a 10 ✓

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Los bulos y las falsas informaciones:

- Distraen tu atención.
- Gastan tu tiempo.
- Te desinforman.
- Afectan a tu libre opinión y puede influir en que tomes malas decisiones o tengas opiniones erróneas.
- Te pueden hacer parte de la cadena de difusión.

Los bulos y las informaciones falsas pueden causar graves daños a las personas. Evita que te utilicen y te hagan parte de la cadena. Antes de compartir analiza si la información es cierta y si merece la pena.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Esta historia animada ejemplifica cómo una información falsa puede llegar a afectar aspectos concretos de nuestra vida y también de cómo podemos convertirnos en transmisores y colaboradores de la desinformación sin ser conscientes de ello.

Duración

40 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Poner de relieve que la desinformación es una amenaza presente y real que puede afectar a cualquiera de muy diversas formas.
- Tomar conciencia del papel que cada cual juega en la lucha contra la desinformación, especialmente para evitar convertirse en agente multiplicador.
- Identificar en qué casos las personas son más vulnerables a la desinformación.

Desarrollo

Paso 1: El video se visiona dos veces consecutivas para asegurar que se comprende de manera suficiente dado que es una animación con diversos matices que es necesario apreciar. Se pregunta al alumnado por su impresión sobre lo visionado y si creen que esas cosas pueden pasar, invitándoles a contar algún bulo que hayan conocido.

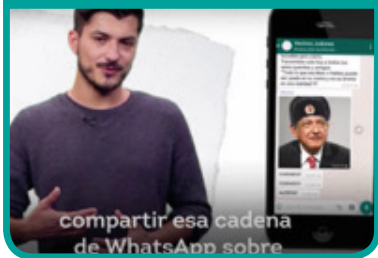
Paso 2: Se pone el foco, dinamizando la conversación, en la reflexión sobre la importancia de verificar una determinada información antes de actuar conforme a ella o de reenviarla a otras personas, especialmente si el contenido de la misma puede afectar negativamente a otras personas. Se pondrán ejemplos ficticios pero posibles de casos en los que esto se pueda dar, como, por ejemplo, lanzar un mensaje de alerta sobre una persona peligrosa identificándolo con su fotografía e incluso con su nombre o hacer correr un remedio falso de prevención contra la COVID-19.

Paso 3: Se lanzarán preguntas para evidenciar en qué casos la desinformación tiene más probabilidades de extenderse: ¿Qué apariencia dan a una información falsa para que parezca real? Si llega de un familiar o de alguna amistad ¿se le da más credibilidad? ¿Por qué? ¿Es adecuado? Si se trata de una información compartida muchas veces ¿parece más confiable? ¿Lo es en realidad? Cuando una información parece urgente o importante para otras personas ¿Se tiene más tendencia a compartirla? ¿Se debería tener más cautela con ello? Si algo nos enfada o emociona ¿solemos compartirlo de forma más impulsiva? ¿Es acertado?

Desinformación y malinformación en Internet

Recurso didáctico

Video



GUÍA PARA IDENTIFICAR NOTICIAS FALSAS

 Duración: 2' 06"

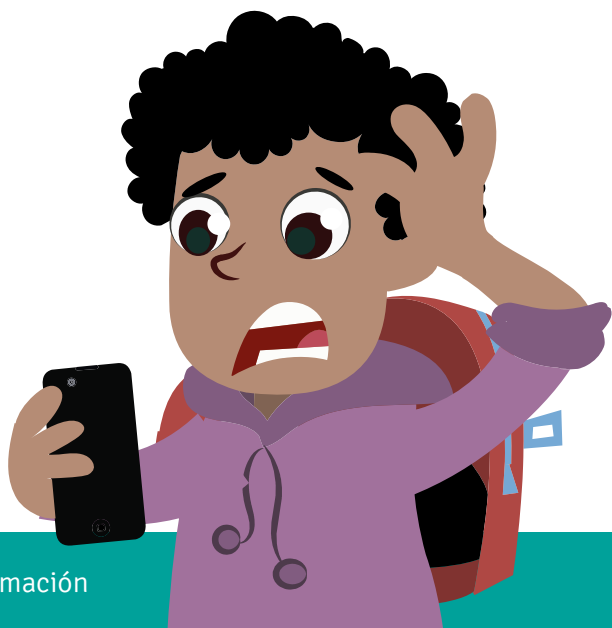
https://youtu.be/Y42V_qjptLA

Grupo edad: 8 a 10 ✓
Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Consejos para frenar la desinformación:

- Evitar compartir noticias sin haberlas leído antes siquiera parcialmente.
- Verificar quién o cuál es la fuente.
- Validar la información, aunque venga de una persona de confianza.
- Comprobar que la información está también en otras fuentes.
- Desconfiar de las informaciones con faltas de ortografía.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DEL Video Y COLOQUIO

Introducción

El video pone de relieve los principios básicos para identificar desinformaciones que tratan de hacerse pasar por informaciones de medios de comunicación tradicionales. Igualmente llama a tomar una actitud proactiva y combativa frente a este fenómeno.

Duración

30 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

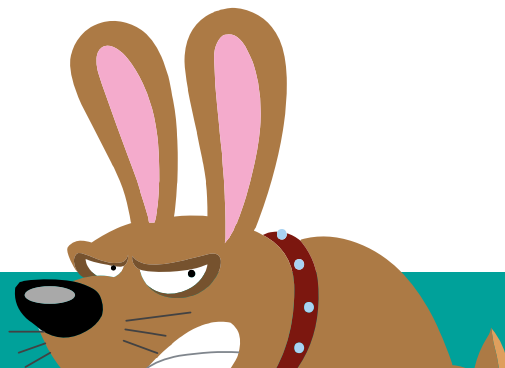
- Tomar conciencia de la abundancia e intencionalidad de las desinformaciones, también conocidas como bulos o noticias falsas.
- Identificar las verificaciones básicas a realizar antes de dar por válida una información y su importancia, especialmente si tenemos la intención de compartirla.

Desarrollo

Paso 1: Tras haber localizado, puesto como ejemplo y comentado algunas noticias falsas recientes y relevantes (por ser importantes o de ámbito local) se realiza un primer visionado y se propone la identificación de algunos paralelismos.

Paso 2: En un segundo pase del video se propone al alumnado que, por grupos de 4 ó 5 personas, tome nota del *check list* desarrollado en el mismo.

Paso 3: Cada grupo, de forma aleatoria, desarrollará uno de los pasos de verificación y lo expondrá al resto de grupos, que podrán aportar también sus ideas y matices. Caso de disponer de acceso a Internet tendrán que buscar una organización de verificación de noticias y algún ejemplo en su web para ponerlo como referencia.



Desinformación y malinformación en Internet

Recurso didáctico

Animación



PENSAMIENTO CRÍTICO Y EMOCIONES FRENTE A LA DESINFORMACIÓN ¿ES LO QUE PARECE?

 Duración: 58"

<https://youtu.be/RYcTKo3xHhs>

Grupo edad: 8 a 10 ✓✓✓

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

- La malinformación se caracteriza por ser información falsa creada sin mala intención.
- Puede causar problemas que escapan a la predicción y al control de quien la generó.
- Es fundamental no tomar decisiones importantes ni reaccionar de forma exagerada ante informaciones que no se han validado.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Esta animación es un ejemplo claro de cómo se genera información errónea sin mala intención pero que igualmente puede provocar efectos negativos en terceras personas.

Duración

30 a 40 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Aclarar el concepto de malinformación.
- Promover la necesidad de validar las informaciones, aunque provengan de fuentes de confianza, especialmente en aquellos casos en los que puede implicar consecuencias negativas para alguien.
- Desarrollar la empatía hacia las personas que pueden estar en el origen de una información falsa reconociendo la posibilidad de su falta de intencionalidad.

Desarrollo

Paso 1: Visionado de la animación dos veces consecutivas para poder apreciar los matices.

Paso 2: Conversatorio con el grupo en torno a las siguientes cuestiones: ¿Qué ha pasado en la historia? ¿Hay alguna persona que sale perjudicada? ¿Hay alguna información falsa o errónea? ¿Cuándo se produce? ¿En qué momento? ¿Cómo se ha difundido? ¿Ha habido mala intención por parte de alguna de las personas implicadas? ¿Qué papel han jugado las redes sociales en todo esto? ¿De qué manera se podría haber evitado esta situación?

Paso 3: Identificación de casos de malinformación en la vida cotidiana del alumnado. Para ello se les solicitará que relaten situaciones similares que hayan podido conocer o vivir en redes sociales o, en su caso, que puedan imaginar o idear. Destacar finalmente lo sensible y peligroso de las informaciones falsas y el papel que cada persona puede jugar frente a ellas.



Ciberviolencias hacia las mujeres y niñas

Recurso didáctico

Animación



DIEZ FORMAS DE VIOLENCIA DE GÉNERO DIGITAL

Duración: 5' 10"

<https://youtu.be/aPMLWv15pYU>

Grupo edad: 8 a 10 ✓

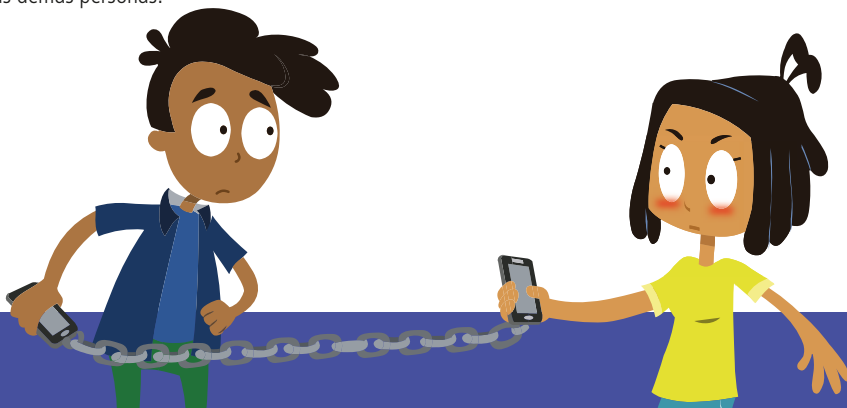
Grupo edad: 11 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

1. Acosar o controlar a tu pareja usando el celular.
2. Interferir en relaciones de tu pareja en Internet con otras personas.
3. Espiar el celular de tu pareja.
4. Censurar fotos que tu pareja publica y comparte en redes sociales.
5. Controlar lo que hace tu pareja en las redes sociales.
6. Exigir a tu pareja que demuestre dónde está con su geolocalización.
7. Obligar a tu pareja a que te envíe imágenes íntimas.
8. Comprometer a tu pareja para que te facilite sus claves personales.
9. Obligar a tu pareja a que te muestre un chat con otra persona.
10. Mostrar enfado por no tener siempre una respuesta inmediata online.

La violencia no es solo física sino que también incluye comportamientos que limitan la libertad de las demás personas.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Esta animación trata de explicar de forma gráfica cómo determinadas conductas de intervención y control sobre la pareja realizadas en relación con su vida digital constituyen una forma real y significativa de violencia.

Duración

20 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Tomar conciencia de que la limitación o condicionamiento de la conducta de una persona es una forma de violencia.
- Identificar diferentes formas en las que cotidianamente se realizan conductas limitantes y de control relacionadas con las redes sociales o el uso del celular, en particular en el ámbito de la pareja.

Desarrollo

Paso 1: Se comienza provocando la reflexión sobre los comportamientos de una pareja que provocan malestar cuando se sufren. A partir de ahí se plantea si algunos se dan tanto de ellos hacia ellas como de ellas hacia ellos en el caso de las parejas. Se explicita que en ambos casos son comportamientos nocivos y tóxicos, pero que cuando los sufren las mujeres se debe a otras razones y tiene otras consecuencias por lo que debe ser especialmente combatida. Se trata de violencia de género cuando una mujer la sufre por parte de una pareja o expareja.

Paso 2: Visionado de la animación una primera vez sin interrupciones. A continuación, se vuelve a pasar por segunda vez deteniéndose en cada una de las diez formas de violencia que se detallan. Se invita en cada pausa a expresar de qué forma esa acción perjudica y produce malestar a quien la recibe y qué efectos puede tener en su bienestar, libertad y desarrollo personal. También se puede lanzar preguntas sobre qué hay detrás de esa conducta, por qué se produce, o cómo afecta a la relación de pareja.

Paso 3: Si se dispone de tiempo se puede abrir el debate para tratar de identificar otras manifestaciones de violencia digital de control que pueden sufrir las mujeres y las niñas.

Ciberviolencias hacia las mujeres y niñas

Recurso didáctico



¿HAY MACHISMO EN LOS VIDEOJUEGOS?

Duración: 3' 06"

<https://youtu.be/2lycwocWDbE>

Grupo edad: 8 a 10 ✓
Grupo edad: 11 a 12 ✓✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

- La industria tradicional de los videojuegos refleja todavía un entorno construido por y para el hombre. Aunque la situación está cambiando existen fuertes connotaciones machistas en muchos aspectos.
- Ellas juegan menos que ellos y, aunque esta diferencia disminuye, todavía afrontan actitudes machistas que las conciben como ajenas e inferiores en este entorno con respecto a los chicos.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DEL VIDEO Y COLOQUIO

Introducción

El video pone sobre la mesa cómo el machismo se refleja también en el mundo de los videojuegos que, entre otras cosas, son un entorno de socialización online cada vez más relevante y desde edades más tempranas.

Duración

30 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Reflexionar sobre la industria de los videojuegos y sus patrones machistas.
- Identificar formas de ciberviolencia hacia las mujeres como puede ser el acoso, la exclusión o el menosprecio en el ámbito de los videojuegos.

Desarrollo

Paso 1: Como introducción a la temática se puede preguntar al grupo qué videojuegos consumen más y por qué les gustan. Luego se puede profundizar solicitando el nombre de *gamers* de referencia y cuál es la percepción en cuanto al porcentaje de chicas que juegan a videojuegos.

Paso 2: Visionado del video y debate sobre los aspectos señalados en el mismo, especialmente sobre el rol y las características de quien protagoniza el videojuego.

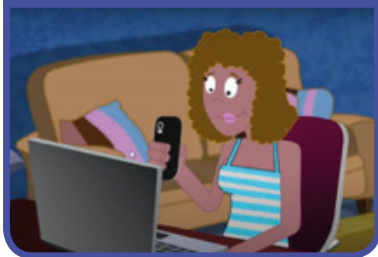
Paso 3: Puesta en común de situaciones sexistas que se conozcan o hayan vivido en los videojuegos como, por ejemplo, discriminación de las jugadoras por el hecho de ser mujeres para formar equipos. Seguidamente, identificar situaciones de ciberviolencia machista existentes en el mundo de los videojuegos como pueden ser insultos machistas durante el desarrollo de las partidas o también ciberacoso sexual y comportamiento inapropiado y molesto por razón de género.



Ciberviolencias hacia las mujeres y niñas

Recurso didáctico

Animación



NO PUEDES COMPARTIRLAS SIN SU
CONSENTIMIENTO #RevengePorn

 Duración: 7' 30"

https://youtu.be/s_01FIEc1xk

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

- Que alguien haya accedido a grabar su intimidad con otra persona no da derecho, ni siquiera a esta, a divulgar las imágenes.
- A pesar de que se denomine *revenge porn*, ni es porno, ni es venganza. Nada justifica la distribución no consentida de imágenes íntimas.
- Esta forma de ciberviolencia de género tiene consecuencias muy graves para sus víctimas y conlleva un fuerte castigo legal para quien la realiza.
- Es importante que la sociedad denuncie, que no visualice y menos aún que no comparta este tipo de imágenes.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

La historia animada desarrolla un caso de distribución no consentida de imágenes íntimas de una expareja con la finalidad de causarle daño. Esta práctica recibe también el nombre de *revenge porn*, porno vengativo o pornovenganza. Se trata de una forma de ciberviolencia de género de tipo sexual.

Duración

40 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Reconocer la distribución no consentida de imágenes íntimas como una práctica de ciberviolencia de género.
- Tomar conciencia sobre la diferencia entre el consentimiento para la toma de imágenes y el permiso para su distribución.
- Reflexionar sobre la importancia de que la sociedad en general no participe en la victimización de la mujer cuya intimidad ha sido violentada y evite visualizar, comentar o redistribuir esas imágenes.

Desarrollo

Paso 1: Visionado de la animación.

Paso 2: Coloquio grupal analizando el papel y comportamiento de cada uno de los protagonistas y su entorno. Reflexionar además sobre las consecuencias para cada uno de ellos.

Paso 3: Desarrollar grupalmente una lista de, al menos, cinco medidas que todas las personas podemos hacer para evitar este tipo de victimización.



Huella, reputación e identidad digital

Recurso didáctico

Animación



HUELLA, REPUTACIÓN E IDENTIDAD DIGITAL ¿CÓMO ME AFECTAN?

 Duración: 2' 20"

<https://youtu.be/HvNt4JJn2oE>

Grupo edad: 8 a 10 ✓

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

- Lo que se publica en Internet puede afectarnos en la vida fuera de la Red.
- Las imágenes o videos en Internet no muestran todo el contexto.
- Lo que publicas en Internet puede generar una opinión en los demás que te afecte negativamente.
- Ahora puede que no te importe, pero en el futuro sí, por ello debemos cuidar nuestra identidad digital.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Esta historia animada muestra cómo lo que publicamos en Internet puede generarnos problemas, especialmente cuando llega a personas que no esperamos o bien en momentos futuros no previstos.

Duración

30 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Promover una reflexión sobre la importancia de lo que aparece en Internet sobre una persona configurando su identidad y reputación digital.
- Reflexionar sobre cómo una determinada información (texto, fotografía o video) de una persona fuera de contexto, o que alcance a personas que no habían sido contempladas como destinatarias de la misma, o que aparezca en un momento inesperado posterior, puede generar consecuencias negativas presentes o futuras a la persona que la protagoniza.

Desarrollo

Paso 1: Tras visionar la animación se inicia un breve diálogo con el grupo instando a responder a las siguientes cuestiones: ¿Qué ha pasado? ¿Quién ha salido perdiendo? ¿Por qué? ¿Cómo se podría haber evitado?

Paso 2: En un segundo momento se profundiza en la reflexión, de nuevo estimulando el debate a partir de preguntas centradas en la animación que permitan transitar desde lo concreto a lo conceptual y más general. ¿Crees que la protagonista pensó cuando se tomó las imágenes que estaba haciendo algo malo o inadecuado? ¿Pensó que podían traerle problemas? ¿Debe la protagonista dejar de hacer cosas por lo que pueda pensar la gente o basta con que se ocupe de que no son accesibles por otras personas? ¿Crees que ella tiene todo el control o depende de terceras personas?



Huella, reputación e identidad digital

Recurso didáctico

Video animación



GESTIONA TU REPUTACIÓN EN LÍNEA

 Duración: 3' 36"

<https://youtu.be/tc2l0DHxthg>

Grupo edad: 8 a 10 ✓
Grupo edad: 11 a 12 ✓✓
Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

- La reputación y la identidad digital deben ser gestionadas de forma activa, consciente y permanente.
- Son especialmente importantes las imágenes, los vídeos, las publicaciones y los comentarios.
- Es necesario configurar las opciones de privacidad de las redes sociales y limitar cómo otras personas manejan la información que compartes con ellas.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

Este video animado relata aspectos clave para la gestión de la huella, la identidad y la reputación digital.

Duración

30 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

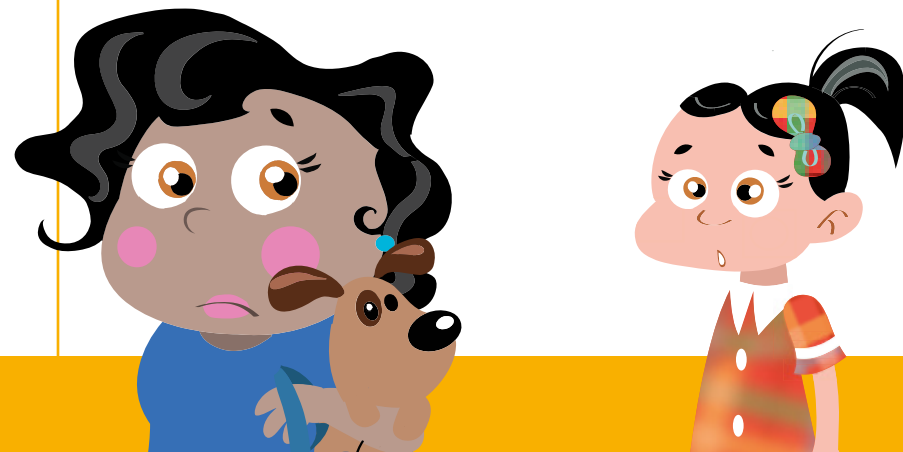
- Identificar los elementos clave que conforman la huella y la reputación digital.
- Promover el conocimiento de medidas básicas para el cuidado de la reputación digital.

Desarrollo

Paso 1: Visionado inicial del video.

Paso 2: Dividida el aula en varios grupos, cada uno de ellos deberá destacar cinco ideas clave aportadas en el video. Para cada idea se debe además formular un caso práctico explicativo del concepto.

Paso 3: De forma aleatorio y espontánea se invitará a los grupos a que expongan ante el resto una de sus cinco ideas clave seleccionadas anteriormente, explicando también el ejemplo correspondiente a la misma. Finalmente se realizará una única lista resultante de la suma de todos los conceptos diferentes recogidos por los grupos. Se procurará que la lista no exceda de las diez ideas o recomendaciones principales.



Huella, reputación e identidad digital

Recurso didáctico

Animación



CUIDA LO QUE PUBLICAS, PUEDE VOLVERSE EN TU CONTRA

 Duración: 1' 47"

<https://youtu.be/2j1P-Pf-Ecs>

Grupo edad: 8 a 10 ✓✓✓

Grupo edad: 11 a 12 ✓✓✓

Grupo edad: 13 a 15 ✓✓✓

PARA TENER EN CUENTA

Lo que publiques sobre ti puede terminar causando disgustos o problemas a ti y a otras personas.



Descripción de la actividad

VISUALIZACIÓN DE ANIMACIÓN Y COLOQUIO

Introducción

En esta animación se pone de manifiesto cómo Internet tiene memoria y, en consecuencia, cualquier dato del pasado puede aparecer en un momento y lugar inoportuno.

Duración

40 a 50 minutos, dependiendo del tamaño y la participación del grupo.

Objetivos

- Reflexionar sobre la importancia que puede tener lo que se publica más allá del momento y los destinatarios con los que estaba originalmente ligado.
- Poner de manifiesto que determinados aspectos de nuestra vida que son publicados online pueden presentar contradicciones con otros si se sitúan en diferentes momentos o contextos.
- Observar cómo hasta nuestra propia información puede ser usada por otras personas para hacernos daño.

Desarrollo

Paso 1: Visionado de la animación un par de veces para que la audiencia pueda recoger los matices de la misma.

Paso 2: Por grupos de 4 ó 5 personas, el alumnado deberá identificar o imaginar situaciones concretas en las que una información (imagen, video, comentario...) publicada sin mala intención pueda acabar resultando dañina para quien la protagoniza.

Paso 3: Desarrollar de forma conjunta una lista de al menos cinco recomendaciones útiles para evitar este tipo de problemas.



Tu huella digital:



date una pausa y conéctate
con responsabilidad

La presente guía, elaborada conjuntamente entre la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) y el Ministerio de Educación de Guatemala (MINEDUC). Es un recurso didáctico, interactivo y pedagógico destinado a docentes, padres y madres de familia y cualquier persona interesada en realizar acciones preventivas para abordar el fenómeno del ciberdelito y el buen uso del Internet entre niños, niñas y adolescentes para contribuir a la construcción de la ciudadanía digital entre las nuevas generaciones.