



## GUIA TÉCNICA

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA  
PREVENIR **SITUACIONES DE VIOLENCIA** POR  
RAZÓN DE GÉNERO EN LA RED.



**Bigastro**  
AYUNTAMIENTO



## GUIA TÉCNICA

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA  
PREVENIR SITUACIONES DE VIOLENCIA POR  
RAZÓN DE GENERO EN LA RED.**

### Edita y coordina:

Concejalía de Servicios Sociales, Igualdad y Políticas Inclusivas  
**Excelentísimo Ayuntamiento de Bigastro (Alicante)**

### Autoría:

Abraham Fdez. Murcia - *Educador social EMSS Ayto. Bigastro*  
Leticia Pérez Soriano - *Técnico en Promoción en igualdad de género*



**Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual**  
**CC BY-NC-SA**

Haz un uso responsable de los recursos. Si decides imprimir todo el documento o parte del mismo hazlo en blanco y negro y a doble cara, cuidando la elección del tipo de papel.



# *INDICE DE CONTENIDOS*

## INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS DE LA GUÍA 4

¿POR QUÉ GUSTAN TANTO LAS RRSS? 7

¿QUÉ ES ESO DE LA PROTECCIÓN DE DATOS?? 10

CONTEXTUALIZANDO EL PROBLEMA: VG & PD 43

RECOMENDACIONES PARA CONVIVIR EN RRSS 15

JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA PREVENCIÓN 19

RECURSOS DE INTERÉS 25



## INTRODUCCIÓN




La protección de la privacidad en general y en las redes sociales en particular debe ser un tema relevante en la formación e intervención con población adolescente que, cada vez acceden a edades más tempranas a **entornos virtuales de socialización**, estando en contacto permanente con personas conocidas y, a su vez, con otras personas que sin ser cercanas pueden acceder a su información personal, fotografías, mensajes y opiniones sin el conocimiento de la persona que las realiza. Vemos además como la violencia digital se normaliza en discursos y contenidos accesibles en la Red.



**UNA REALIDAD CENSURABLE QUE ESTÁ PRESENTE HOY DÍA, Y QUE SE MANIFIESTA CADA VEZ MÁS:**

CIBERVIOLENCIA *ciberacoso* **SEXTING**  
**USURPACIÓN DE LA IDENTIDAD Y CLAVES.**  
**SEXTORSIÓN GROOMING**



Es momento de dar pasos en firme hacia la **sensibilización y prevención en esta materia**, desde el mantenimiento de su privacidad, ofreciendo una visión clara sobre la influencia de la protección de datos en situaciones de ciberviolencia hacia las adolescentes en RRSS, llegando incluso a violencia de género digital.

**actuemos desde valores igualitarios ante estas situaciones que, por desconocimiento o bajo la creencia de ser impunes no se denuncian y se perpetúan conllevando consecuencias drásticas para muchas mujeres y adolescentes**





## OBJETIVOS DE LA GUIA

- Ofrecer conocimientos básicos en materia de **protección de datos** y **violencia de G. digital**.

- **Evitar la victimización** derivada de inadecuados tratamientos de los datos.

- Mejorar la actividad profesional de **prevención municipal**.



*¿POR QUÉ NOS  
GUSTAN TANTO  
LAS RRSS?*



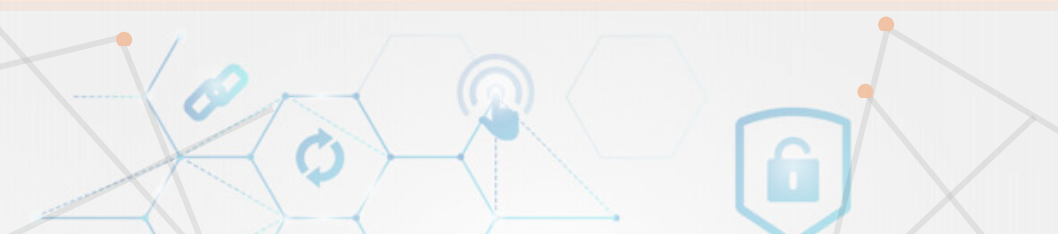


## POR QUE ME GUSTAN TANTO LAS RRSS




El ritmo vertiginoso de contenidos novedosos y la frecuencia de actualización junto con la facilidad de acceso hace que **las Nuevas Tecnologías de la Informac. y Comunicación (NTIC) nos generen una atracción desmesurada**. A esto se le añade que la adolescencia parte del propio grupo de iguales, y este a su vez tiene su base en la red de contactos, las “amistades”.

Las Redes Sociales son en definitiva atractivas porque suponen un espacio donde somos protagonistas y donde los límites geográficos y temporales no suponen ningún obstáculo.







Por tanto las redes sociales no atraen sólo por su **contenido interactivo** sino porque aportan relaciones sociales que **ayudan incluso a cubrir necesidades** básicas del ser humano.

*¿QUE ES ESO DE  
LA PROTECCIÓN  
DE DATOS?*





EN

En nuestra vida cotidiana y **en las relaciones que entablamos**, tanto en el mundo real como en el virtual, utilizamos datos de carácter personal de forma constante. Datos con información que facilita que cualquier persona pueda identificar de alguna forma a cualquiera.

**Una Red Social puede profundizar en el círculo de amistades pero los contextos online, también pueden comprometer el bienestar personal ¿Que vás hacer tú?**

## ¿QUÉ ES UN DATO DE CARÁCTER PERSONAL?

Los datos de carácter personal son cualquier información que facilite que alguien nos pueda identificar de alguna forma, por ejemplo, un nombre, localización o un identificador en línea, así como los relativos a tu vida social (amistades, ocio, etc) Es importante que tus datos y de quienes conozcas sean tratados de forma respetuosa.





Es sabido que las y los adolescentes viven en un tiempo donde prima sumar con facilidad varios cientos de amistades y sus correspondientes “likes”, que tendrán criterios al respecto desconocidos y dispares.



Aunque no lo parezca supone un **factor de riesgo** puesto que cuanto más se sepa de una persona, sin duda, más vulnerable es.



La normativa de protección de datos permite que puedas ejercer tu derecho de acceso, rectificación, oposición, supresión (derecho al olvido), limitación del tratamiento, portabilidad y de no ser objeto de otras decisiones.



Debido a la proliferación y uso intensivo entre menores de edad de dispositivos móviles e Internet, redes sociales y servicios como los de mensajería instantánea, no es extraño que veamos cada vez más casos de Violencia de Género



Uno de los comportamientos más habituales es la violencia de control, motivada por celos o falta de autoconfianza, independientemente del sexo, a partir de algo tan simple como un «me gusta» en otro perfil o sacar de contexto determinados comentarios.



# delitos graves

A veces se comete sin ser plenamente consciente de ello.

**La protección de datos en violencia de género supone una garantía crucial para las víctimas**

Determinadas acciones de control, amedrentamiento, acoso, humillar e incluso hacer chantaje a cualquier persona para saber en todo momento qué hace, con quién se relaciona, etc... está comenzando a constituir la tónica habitual especialmente en la adolescencia.





*RECOMENDACIONES  
PARA **CONVIVIR** EN  
LAS REDES SOCIALES*



EN

Detallamos **acciones de protección que se debieran incentivar** y debemos ser capaces de estimular, a partir de la competencia digital, frente a los elementos relacionados con las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC.

EN

Identifica y configura de manera minuciosa todas las **opciones de privacidad**

LA PREVENCIÓN SUELE TENER ORIGEN EN UNO MISMO.

Una mala configuración abre la puerta a cualquier violencia digital



Like





EN

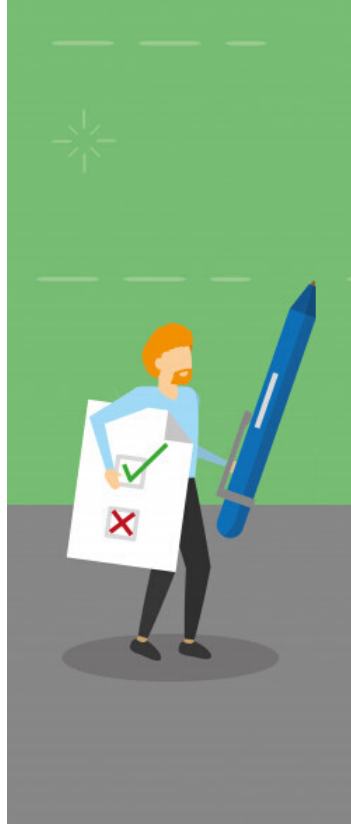
Aplicar una detallada lectura a que requisitos nos requieren al darnos de alta en espacios y redes, cómo afectan y dónde pueden usarse nuestros datos.

No reveles info personal como dónde vivimos, estudiamos, números de teléfono...

## ES FÁCIL PUBLICAR INFORMACIÓN PERO MUY DIFÍCIL SUPRIMIRLA

En

Ten cuidado cuando accedes desde locutorios, cybercafés, ordenadores públicos y wifis abiertas **no dejes abierta la sesión y no selecciones la casilla de “recordar datos”**.



**No comuniqués nunca tus datos personales ni los de otra persona** *dirección, teléfono, contraseñas...*

**Sólo acepta solicitudes de amistad de gente que conozcas.** *Hay infinidad de perfiles falsos y bots.*

*¿Sospechas que han entrado en tu perfil?* **cambia rápidamente la contraseña o denúncialo.**

EN

Si te planteas quedar con alguien a quien no conoces, **ten cuidado** porque desconoces quien es realmente y sus verdaderas intenciones.

mejor que vayas acompañad@ y quedes en algún sitio público con tránsito de gente.



*JUEGOS  
EDUCATIVOS PARA  
LA PREVENCIÓN*



<b>Dinámica</b>	<b>POSTs</b>		
<b>Población destinataria</b>	Máx. 25 personas. Edad mínima 10 años.	<b>Duración</b>	25-30 mins.
<b>Objetivo</b>	Analizar el tratamiento que damos a los datos de carácter personal, reforzando con ello la garantía y protección de los derechos personales fundamentales especialmente derecho al honor, intimidad familiar y a la propia imagen.		
<b>Desarrollo</b>	Se dividirá al grupo en dos filas, cada una tendrá una caja con frases sobre violencia de género y protección de datos, algunas serán factores de protección y otras de riesgo ( <i>por ejemplo "Dame tu contraseña", "Antes de subir una foto pasame la vea", "No confundas pasión con posesión", "Mandame selfis o envíame tu ubicación, para ver cómo vas vestida", "Limito la información que ofrezco sobre dónde estoy y con quién", "Respeta mi privacidad", "Restrinjo el acceso a mis redes sociales", "No utilizo las RRSS para compartir información personal", etc</i> ), cada participante tendrá que "actualizar su estado" a través de frases que cogera, una tras otra. Al coger una frase deberá salir corriendo hacia las cajas -habrá dos, una para factores de riesgo y otra para factores de protección- que estarán a una distancia de unos 25 metros aprox., cuando la persona participante llegue a dichos "tablones", deberá poner la frase en el lugar que corresponde y volver al lugar de inicio para que pueda salir la siguiente persona, a modo de carrera de relevos, así hasta el último.		
<b>Recursos</b>	Dos Cajas (Roja y Violeta) que realizarán las veces de "tablón".  15 Frases positivas  15 Frases negativas	<b>Orientación</b>	Los tablones se pueden realizar utilizando una captura de cualquier red social y poniéndola en el frontal de la caja.



<b>Dinámica</b>	<b>Mi red</b>		
<b>Población destinataria</b>	Máx. 35 personas. Edad mínima 8 años.	<b>Duración</b>	20 mins.
<b>Objetivo</b>	Concienciar a nuestra infancia sobre la necesidad de implicación y apoyo mutuo en materia de seguridad en Internet.		
<b>Desarrollo</b>	<p>El grupo se posiciona en círculo de pie. La persona facilitadora dará varios gritos para hacer mover a quienes participen. Si se emite el grito "HACKERS" el grupo debe dar un paso hacia adentro; si se grita "LOGIN" el grupo debe agacharse a modo de "candado" como si se estuviera protegiendo. Al gritar "CIBERACOSO" todas las personas se balancean a modo de inestabilidad y todas las personas se deben cambiar de puesto, nadie puede quedar en su mismo lugar. Y finalmente si se grita "DENUNCIA" las personas tienen que ir a abrazar a la persona opuesta del círculo simbolizando el apoyo social. La serie de gritos se repite 7 u 8 veces. Posteriormente se invitará al alumnado a que tomen el papel de persona facilitadora.</p>		
<b>Recursos</b>	Espacio al aire libre / sala diáfana	<b>Orientación</b>	El paso hacia dentro tras la palabra hacker simboliza que nuestro espacio se reduce al igual que nuestra integridad, al reducirse el círculo al completo.



<b>Dinámica</b>	<b>FakeNews</b>		
<b>Población destinataria</b>	Máx. 35 personas. Edad mínima 10 años.	<b>Duración</b>	25 mins.
<b>Objetivo</b>	Sensibilizar en una actitud más crítica reduciendo la susceptibilidad a creerse falsedades información falsa sobre otras personas por el mero hecho de que llegue de alguien de confianza.		
<b>Desarrollo</b>	Se hacen varios grupos o parejas. Varios integrantes del grupo deben pensar en 3 cosas sobre sí mismos, y que no sean ciertas, anotarlas en post-its que se auto colocarán en lugares visibles y transitarán por la sala cruzandose con otras personas y otras FakeNews. El resto de compañeros tiene que adivinar cuál es, por lo que se irá fijando y en el momento que se advierta una possible FakeNew la retirarán de la persona que tienen en frente y le dirán el por qué. Si acierta se queda esa FakeNew, si al contrario no lo hace, la vuelve a depositar sobre la persona de origen. Los datos aportados deben ser de su vida personal, de su relación de pareja, redes sociales, etc.		
<b>Recursos</b>	Espacio al aire libre / sala diáfana	<b>Orientación</b>	



<b>Dinámica</b>	<b>Suplantando Identidades</b>		
<b>Población destinataria</b>	Máx. 35 personas. Edad mínima 10 años.	<b>Duración</b>	30 mins.
<b>Objetivo</b>	Orientar acerca de acciones preventivas para gestionar datos personales y confidenciales de una forma segura evitando ser víctima de delito de suplantación de identidad en redes sociales y en servicios online		
<b>Desarrollo</b>	<p>Distribuimos a las personas integrantes del grupo, en círculo, sentadas en las sillas; un participante estará sin silla en el centro del grupo y su propósito es lograr quitarle el puesto a otra persona como si fuera entrar en la cuenta de otra persona y ocupar su lugar sin autorización. Cuando la persona facilitadora pida a quienes están sentados que se cambien de silla gritará SUPLANTACION; mientras se están trasladando, quien se encontraba en el centro tratará de apoderarse del espacio del resto (asiento).</p> <p>La persona facilitadora continuará varias veces pidiendo cambio de asiento diciendo, por ejemplo, cámbiense de asiento quienes tienen INSTAGRAM, quienes tienen FOTOS EN LAS REDES, quienes HAN PUESTO DONDE HAN ESTADO AYER, quienes tienen DATOS PERSONALES PUESTOS EN LAS REDES, quienes TIENEN LA CONTRASEÑA DE SUS PAREJAS, quienes SON CELOSOS/AS.</p>		
<b>Recursos</b>	Sillas	<b>Orientación</b>	



<b>Dinámica</b>	<b>Roba Perfiles</b>		
<b>Población destinataria</b>	Máx. 35 personas. Edad mínima 10 años.	<b>Duración</b>	30 mins.
<b>Objetivo</b>	<p>Analizar lo sencillo que resulta sufrir un acoso y ser víctima de usurpación de información sensible realizado de manera deliberada para establecer una relación y un control emocional sobre la otra persona con el fin de perpetrar algún daño / abuso</p>		
<b>Desarrollo</b>	<p>Se forman tres equipos. Cada persona se coloca una cinta con los datos personales en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón...). El juego consiste en sacar las cintas a los demás participantes, como si nos estuvieran robando información de nuestros espacios virtuales. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. Las personas que se quedan sin cinta, deberán posicionarse en sentadillas, hasta que otra persona del mismo equipo recupera su cinta con sus datos y pueda devolvérsela. Para ello tiene que saltar por encima con las piernas abiertas y entregarle su "perfil" gritando "desbloqueado". El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y quienes ganan cuentan cuantas cintas tienen</p>		
<b>Recursos</b>	2 Cintas con el interface de instagram, snapchat o twitter tantas como participantes en el juego. En las cintas cada participante debe poner sus datos personales e íntimos.	<b>Orientación</b>	







# RECURSOS DE AYUDA

**016**

TELÉFONO CONTRA EL MALTRATO



**hay salida**  
LA VIOLENCIA DE GÉNERO



**Oficina de asistencia a las víctimas del delito**

[www.oficinavictimas.gva.es](http://www.oficinavictimas.gva.es)

966 926 520



**Bigastro**  
AYUNTAMIENTO

**Equipo Munic. Serv.Sociales**

965 350 000 Ext. 3



Asociación  
**Stop! Violencia de Género Digital**

[www.stopviolenciadegenerodigital.com](http://www.stopviolenciadegenerodigital.com)

91 462 48 20 – 659 08 26 31



[www.svisual.org](http://www.svisual.org)  
[svisual@svisual.org](mailto:svisual@svisual.org)



Observatorio Español de Delitos Informáticos

[www.oedi.es](http://www.oedi.es)  
[oedi@oedi.es](mailto:oedi@oedi.es)



[www.sinmaltrato.gva.es](http://www.sinmaltrato.gva.es)

965 7073 25



[www.aepd.es](http://www.aepd.es)

912 663 517



[www.is4k.es](http://www.is4k.es)

900 116 117

