



Construyendo una internet de cuidados y libre de violencias.

Guía didáctica para acercarse a las percepciones, prácticas y propuestas de adolescentes en torno a internet y las TIC

Esta guía se ha realizado en el marco de la investigación “Construyendo una internet de cuidados y libre de violencias: un acercamiento a las percepciones, prácticas y propuestas en las TIC de un grupo de adolescentes en Quito y Otavalo – Ecuador”, llevada a cabo entre agosto y octubre de 2023, en la que participaron adolescentes de la Unidad Educativa Sarance (Otavalo) y de la Casa de Bienestar y Vida Juventudes (Quito).

Coordinación general

Taller de Comunicación Mujer

- <https://tcmujer.org>

Navegando Libres por la Red (programa de Derechos Digitales)

- <https://navegandolibres.org>

Elaboración de contenidos

Priscilla Purtschert

Elaboración de metodologías

Carolina Aspiazu, Priscilla Purtschert

Revisión

Anais Córdova, Mónica Diego, Susana Godoy

Edición

María Inés Armesto

Diseño

Claudia Ramón

Quito, noviembre de 2024.

Con el apoyo de Numum Fund

 Licencia Creative Commons



¿Qué encontrarás en esta guía?

■	5
■	8
■	9
■	10
■	12
■	13
■	13
■	14
■	16
■	17
■	25
■	37
■	44

Conceptos clave

Adultocentrismo: son las relaciones de poder asimétricas entre personas de diferentes edades, donde los adultos gozan de privilegios por el simple hecho de serlo. Un ejemplo de esto, es cuando no se toman en cuenta las opiniones, conocimientos o experiencias de niñas, niños, niñas y adolescentes.

Consentimiento: el consentimiento es una práctica libre de violencia, chantajes y manipulaciones, que se basa en acuerdos mutuos, respeto, límites, deseos, confianza, seguridad y hábitos de cuidado entre las personas que se relacionan. Se caracteriza por ser: libre, voluntario, específico, cotidiano (va más allá de lo sexual), revocable (debe ser revisado a lo largo del tiempo), complejo (no es una fórmula), matizado (va más allá de un simple “sí o no”), afectado por dinámicas de poder, explícito (aunque puede ser verbal o no verbal), recíproco (no es solo aceptar u otorgar), una explicación en sí misma (no es necesario justificarlo), una invitación a pensar en nuestros sentires (no somos inmunes a la presión externa).

Consentimiento Digital: es el consentimiento (véase arriba) que se practica en internet y las tecnologías.

Cuidados digitales: son medidas y hábitos que permiten estar protegidos en internet y en el uso de las tecnologías. Por ejemplo: comunicaciones seguras, protección de datos personales, manejo seguro de información, cuidado de dispositivos, navegación segura, cuidados colectivos y estrategias de autocuidado. Para que los cuidados digitales

sean efectivos, deben construirse como hábitos. Es decir, no basta con hacerlos una sola vez, sino que se deben aplicar con frecuencia y de manera cotidiana.


Educación Popular: es un conjunto de prácticas educativas que tienen como propósito fomentar la participación y la acción consciente, en favor de la transformación social.

Enfoque de derechos: es un marco conceptual y una herramienta orientada a la promoción y protección de los derechos, incluidos los derechos digitales, que permite encuadrar y desarrollar acciones y actividades bajo las garantías internacionales y locales de derechos humanos.

Internet feminista: se refiere a una internet libre de violencias y discriminación, donde todas las personas pueden sentirse seguras y acompañadas, donde hay espacio para el bienestar, el goce, los cuidados digitales, y la construcción de comunidades y relaciones afectivas en línea. Una internet feminista es aquella que asegura el pleno ejercicio de los derechos humanos y los derechos digitales de las mujeres, las personas LGBTIQ+ y las niñas, niños, niñas y adolescentes.

Perspectiva Interseccional: tiene sus orígenes en el concepto de interseccionalidad, acuñado por la feminista negra Kimberlé Williams Crenshaw. Este enfoque considera las intersecciones de diversas características identitarias, condiciones sociales y experiencias, tales como el género, la raza, la clase social, la orientación sexual, la edad, las (dis)capacidades, entre otras; reconociendo a la vez, que las opresiones y discriminaciones no se experimentan de manera aislada, sino que se entrelazan, formando experiencias únicas y complejas.

Sexteo/Sexting: es una práctica sexual que consiste en el intercambio consensuado de imágenes, vídeos, audios y



textos íntimos y/o eróticos a través de internet y las tecnologías digitales. La palabra sexting es un neologismo compuesto por dos palabras en inglés: “sex” (sexo) y “texting” (enviar mensajes de texto). A veces, el sexteo o sexting se confunde erróneamente con la elaboración y difusión no consentida de contenido íntimo o sexual, lo cual constituye una forma de violencia sexual digital. Sin embargo, el sexteo, como práctica sexual, forma parte de los derechos sexuales de todas las personas y supone una manifestación del libre ejercicio de la sexualidad, la identidad, el placer y el disfrute sexual.

Teatro político: es una herramienta creativa que invita a corporeizar y vivenciar prácticas y sentires, con el fin de visibilizarlos y politizarlos.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): son las herramientas y recursos (programas, aplicaciones, dispositivos, etc.) que se utilizan para elaborar, almacenar y distribuir información, en formatos tales como: texto, video, audio, multimedia y otros.

Violencia de género digital (VGD): es toda forma de discriminación, acoso, explotación, abuso y agresión que se produce a través del uso de redes sociales, correos electrónicos, teléfonos celulares, o cualquier otro medio o canal de los que comprenden las TIC. Estas violencias afectan principalmente a mujeres, niñas, niños, adolescentes y personas LGBTIQ+, debido a la reproducción de las relaciones de poder que se dan en contextos de desigualdad social.

Violencia Sexual Digital: es toda forma de discriminación, acoso, explotación, abuso o agresión de carácter sexual y/o con fines sexuales que tiene lugar en espacios digitales. Incluye a todos los actos que afectan el libre ejercicio de la sexualidad de las víctimas.



Acercas de esta guía

Internet y las TIC han contribuido de manera fundamental a que jóvenes y adolescentes accedan a información valiosa para su desarrollo, y a que construyan y fortalezcan sus redes de apoyo. A la vez, plantea nuevos desafíos que nos impulsan a pensar en estrategias para seguir construyendo una internet libre de violencias.

Esta guía didáctica invita a explorar junto con los, las y les adolescentes sus percepciones, prácticas y propuestas sobre internet y las TIC, así como las relaciones que construyen en ese entorno. El objetivo es poner en el centro sus voces, sus experiencias de vida, sus inquietudes, sus necesidades y deseos.

***Sobre el uso del lenguaje:** en esta guía se evitará utilizar el masculino genérico, optando en su lugar por sustantivos epicenos, es decir aquellos que no hacen referencia al género. Donde sea necesario, se empleará la letra 'e' en ciertas palabras para evitar la marcación de género y para reconocer y visibilizar identidades no binarias o que no se ajustan al binarismo hombre/mujer.

¿A quién está dirigida esta guía?



Esta guía didáctica está dirigida a educadores, docentes, tutores y otras personas involucradas en la educación y acompañamiento de adolescentes.




¿Por qué construimos esta guía?

Esta guía surgió de la experiencia en acompañamiento de situaciones de violencia de género digital llevada a cabo por [Navegando Libres por la Red](#), un programa de [Taller de Comunicación Mujer](#), que busca promover el ejercicio de los derechos humanos en el ámbito de las tecnologías y contribuir a la construcción de una internet feminista desde Ecuador. Observamos que una de las violencias que más afecta a adolescentes y personas jóvenes es la violencia sexual digital.

Esta propuesta didáctica tiene el potencial de contribuir a la prevención de la VGD, y de incentivar la construcción de relaciones desde el cuidado, los afectos y la responsabilidad colectiva. Supone un acercamiento a les, las y los adolescentes para visibilizar las situaciones de violencia que les atraviesan, pero también para poder contenerles, acompañarles y construir de manera conjunta estrategias de prevención y actuación.

A través de talleres prácticos, esta guía busca ser una herramienta lúdica y efectiva para que las adolescencias puedan expresar libremente sus puntos de vista, reflexionar, e imaginar una internet y TIC desde sus propias experiencias. Propicia diálogos en torno al consentimiento, el respeto y el cuidado mutuo, tanto en entornos digitales como en la vida "fuera de línea".

A su vez, esta guía tiene el potencial de fortalecer la capacidad de les educadores para guiar y apoyar a las adolescencias en el desarrollo de habilidades críticas y responsables en el uso de internet y las TIC.

The background of the entire page is a collage of purple flowers, likely bougainvillea, with some white flowers interspersed. In the center of the collage, there are several yellow starburst or asterisk-like graphics. The text is overlaid on this background in yellow rectangular boxes.

¿Qué aprendizajes son necesarios para la prevención de las violencias digitales?

¿Cómo imaginamos un uso responsable de las tecnologías donde haya espacio para el gozo?



El objetivo de esta guía es

Brindar herramientas de investigación participativa para trabajar con grupos de adolescentes de entre 14 y 17 años en torno a sus percepciones, prácticas y propuestas alrededor de internet y de las TIC.

A través de generar procesos locales que no busquen generalizar las experiencias de vida de la juventud, sino de entender cómo estos grupos en concreto interpretan y generan sentidos a partir de sus experiencias en relación a sus prácticas en el espacio digital.

Sobre la metodología propuesta

Se propone una metodología participativa de carácter cualitativo, que parta desde un **enfoque de género, interseccional y de derechos, crítico con el adultocentrismo** y que coloque las voces y experiencias de los, les y las adolescentes en el centro.

Invitamos a que esta propuesta sea adaptada para atender las condiciones específicas de cada contexto.

Talleres Participativos



Se proponen tres talleres inspirados en las herramientas de la Educación Popular, donde se incluyen ejercicios de Teatro Político, con el objetivo de poner en diálogo las percepciones y sentires de las adolescencias en relación a sus prácticas en internet y las tecnologías.

■ Taller 1: Percepciones

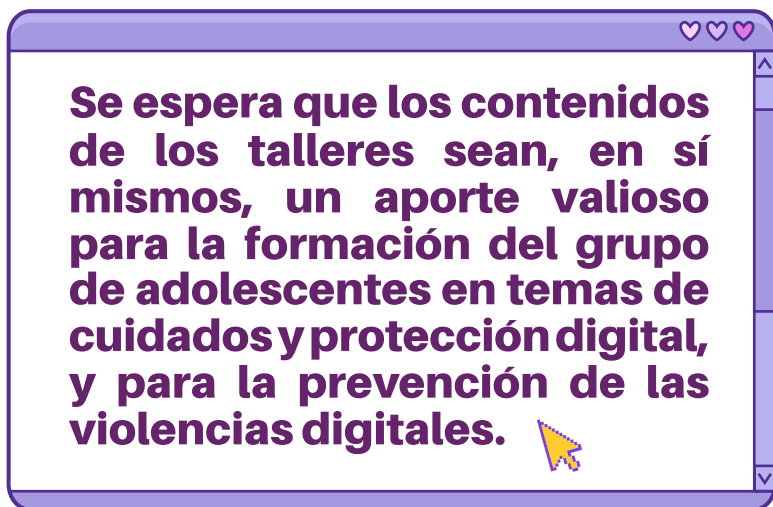
Un primer momento de aproximación al grupo de adolescentes para indagar acerca de sus percepciones sobre las relaciones que construyen en internet y a través de medios digitales, como así también de las emociones que derivan de estas.

■ Taller 2: Prácticas

Un segundo encuentro para ahondar en las prácticas de consentimiento que tiene el grupo de adolescentes y cómo este está mediado, atendiendo a la interseccionalidad de sus experiencias y el rol de las tecnologías.

■ Taller 3: Propuestas

Un tercer momento que parte de las reflexiones de los talleres 1 y 2 para construir de forma creativa un producto (fanzine, mural, exposición...) donde cada una de las participantes imagine y proponga una internet libre de violencia.



Consideraciones logísticas

■ Destinatarios:

- Adolescentes entre 14 y 17 años.
- Los talleres están pensados para grupos de 8 a 12 participantes; sin embargo, de ser necesario, podrían adaptarse a grupos mayores con el apoyo de, al menos, un facilitador por cada 10 personas. Asimismo, en el caso de grupos más grandes, deberá adaptarse la cantidad de impresiones y materiales para facilitar la participación.



Duración:

- 3 talleres de 2 horas.

Recursos necesarios:

- Un espacio donde el grupo pueda moverse libremente (caminar y hacer dinámicas grupales),
- y sin ruido para facilitar la escucha.
- Impresión de los recursos anexados en esta guía.
Materiales de papelería (papelotes, cartulinas, marcadores, colores, tijeras, pegamento, borradores, etc.)

Recomendaciones



- Tener el apoyo de docentes o personas que ya hayan trabajado con el grupo para garantizar la continuidad del proceso.
- Contar con el apoyo del centro o escuela donde se realicen las actividades para realizar una exposición o evento al final del proceso donde se puedan exponer las creaciones y generar un impacto ampliado en sus comunidades.

Previo al proceso, es importante que quienes faciliten los talleres estén sensibilizadas sobre el contexto del grupo de adolescentes y puedan adaptar los contenidos de los talleres oportunamente. En caso de no tener acceso a datos de este tipo, se puede levantar una encuesta (véase Anexo 1) dirigida al grupo y realizar entrevistas (véase Anexo 2) a personas cercanas al grupo.

- Quienes faciliten deben tener herramientas de manejo de conflictos y habilidades de contención, en caso de que a lo largo de los talleres surjan situaciones o temáticas sensibles en los grupos.
- Las personas facilitadoras deben garantizar que los talleres se generen en un ambiente seguro, propiciando acuerdos de convivencia y respeto; deben ser capaces de detectar y desalentar situaciones de re-victimización y/o discriminación desde un enfoque de género e interseccional.

Taller 1



¿Qué ocurre en internet?

Objetivo:



Indagar acerca de las percepciones de los adolescentes sobre las relaciones que construyen en internet y a través de medios digitales, como así también de las emociones que derivan de estas.

Presentación del Proceso



Tiempo	Actividad	Materiales
5 min	<p>Para dar inicio al primer taller, reúne al grupo, preséntate, y explica que se trata de un proceso de investigación participativa en el cual, a través de 3 talleres prácticos, podrán expresar sus puntos de vista, reflexionar, e imaginar internet y las TIC desde sus propias experiencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Es importante informarles acerca de las fechas y horarios previstos, e insistir en la importancia de que participen en los tres momentos. ■ Genera expectativa contándoles que, al finalizar, podrán realizar un mural o una exposición o producción artística, y anímales a ir pensando propuestas. <p>NOTA: recuerda que si vas a documentar el proceso es necesario contar con el consentimiento informado de quienes participen. Para esto, prepara un documento en el que indiques qué se va a documentar y con qué fin para que cada participante pueda firmarlo antes de involucrarse. Tómate el tiempo de leer el documento con todo el grupo y de aclarar cualquier duda que pueda surgir. Considera 15 minutos extras para este momento</p>	Documentos de consentimiento informado. (opcional)

Dinámica de presentación lúdica



Tiempo

Actividad

15 min

Dinámica de presentación lúdica

Los participantes recorren el espacio, relajando el cuerpo y evitando caminar en círculos. Dale un momento para que el grupo esté listo y presente en la actividad.

- Indícales que cuando se encuentren con alguien deben saludar e intercambiar nombres. Al encontrar a la próxima persona, le entregarán el nombre que les fue dado antes.
- Una vez que la persona se vuelve a encontrar con su nombre, puede salir del juego y esperar a que todas las personas encuentren su nombre.

(Si en el grupo hay varias personas con el mismo nombre, pueden utilizar su segundo nombre o el seudónimo que elijan.)

NOTA: siéntete libre de modificar esta actividad de acuerdo al tamaño de grupo, necesidades de tiempo, y si se conocen o no entre participantes y facilitadores. Es importante que esta actividad les permita estar presentes en el espacio, presentarse y romper el hielo para fomentar un ambiente participativo.

Actividad 1



Tiempo	Actividad	Materiales
30 min	<p data-bbox="304 333 927 367">Juegos de desestructuración del cuerpo</p> <p data-bbox="304 415 1217 639">Con el fin de facilitar la expresión corporal, se les sugiere a los participantes que recorran el espacio con movimientos que no sean cotidianos. Se les invita a interactuar con sus pares, y se proponen una serie de juegos de carrera individuales y en parejas. Se pueden trazar dos líneas imaginarias o con tiza o cinta adhesiva para delimitar el punto de partida y el punto de llegada.</p> <ul data-bbox="360 687 1217 1009" style="list-style-type: none"><li data-bbox="360 687 1217 773">■ En un primer momento, deben sentarse en el suelo con las piernas estiradas e impulsarse con los brazos hasta llegar a la meta final.<li data-bbox="360 777 1217 893">■ En un segundo momento, se colocan en orden de estatura y crean parejas con la persona que tienen al lado. Una vez creadas las parejas, juntan las mejillas y deben intentar llegar hasta el otro lado sin despegarse.<li data-bbox="360 897 1217 1009">■ En un tercer momento, las mismas parejas entrelazan sus piernas (la pierna derecha de una persona con la pierna izquierda de la otra) e intentan llegar al otro lado sin desconectarse.	Tiza o cinta adhesiva (opcional)

Actividad 1



Tiempo

Actividad

Construcción colectiva de una máquina

Invítales a moverse por el espacio de forma individual y luego pídeles que formen un círculo.

- **Pregúntales** qué creen que necesita una máquina para funcionar. Mientras piensan, indícales que van a construir juntas una máquina, en este caso un celular.
- **Invita a que**, de forma espontánea, una persona se coloque en el centro realizando un movimiento y sonido que represente una de las partes del celular. La primera persona en proponer su movimiento y sonido debe pasar al centro del círculo y repetirlo constantemente. Luego, se van sumando el resto de participantes con sus propios movimientos y sonidos, hasta que entre todos construyan una máquina sonora en movimiento.

Si les cuesta empezar, muéstrales un ejemplo con tu cuerpo y voz, y recuérdales que pueden usar su creatividad.



Actividad 1



Tiempo

Actividad

Cuando todas las personas hayan participado, invítalas a formar un círculo y a compartir qué observaron, cómo se sintieron, y qué fue necesario para que la máquina funcione. Toma nota de los elementos más destacables para volver a ellos a lo largo de los próximos ejercicios.



NOTA: es muy importante que antes de planificar esta actividad se consideren necesidades de movilidad y acceso a los espacios y, si fuera necesario, se adapten los ejercicios para que puedan participar personas con movilidad reducida u otros tipos de discapacidad.

Actividad 2



Tiempo	Actividad	Materiales
25 min	<p data-bbox="304 333 759 367">Ficciones en internet y las TIC</p> <p data-bbox="304 415 1217 482">Pide al grupo que se coloque en forma de círculo. Luego, solicítales que se reúnan en grupos de 3 personas.</p> <ul data-bbox="360 533 1217 600" style="list-style-type: none">■ Cada grupo debe crear un personaje y una historia que se desarrolle dentro de la internet. <p data-bbox="304 650 1217 796">La historia debe relatar cómo este personaje hace uso del Internet: a través de qué dispositivos, con quiénes se relaciona, cómo son estas relaciones. Las personas participantes pueden escribir o dibujar sus historias en papelotes para luego compartirlas con el grupo.</p> <ul data-bbox="360 846 1134 869" style="list-style-type: none">■ Cada grupo presenta sus personajes e historias al resto.	1 papelote para cada grupo, marcadores

Actividad 3



Tiempo	Actividad	Materiales
25 min	<p>Emociones, internet y las TIC</p> <p>Vuelven a reunirse los mismos grupos de tres personas que se formaron en la Actividad 2. Cada grupo deberá analizar e identificar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ¿Qué emociones atraviesan estas historias? ■ ¿Qué emociones se generan en los personajes? <p>Reparte a cada grupo tarjetas de colores para que puedan ubicar las emociones según las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Verde: situación agradable; ■ Amarillo, situación neutral; ■ Naranja, situación ambigua o confusa; ■ Rojo: situación desagradable. <p>Al terminar, les participantes formarán un círculo nuevamente para compartir entre todos las emociones que identificaron.</p>	<p>Cartulinas de colores verde, amarillo, naranja y rojo, esferos y marcadores.</p>
10 min	<p>Cierre</p> <p>En una tarjeta, cada participante responderá con una sola palabra a la siguiente pregunta: ¿Qué te llevas de este primer encuentro?</p>	<p>Tarjetas, marcadores o esferos.</p>

Taller 2



Internet y consentimiento

Objetivo:



Indagar sobre las prácticas de consentimiento que tienen los adolescentes y cómo este está mediado, atendiendo a: la inteseccionalidad de sus experiencias y el rol de las tecnologías.

Reencuentro

**Tiempo****Actividad**

5 min

Tómate unos minutos para preguntar cómo llegan al espacio:

- ¿Cómo están?
- ¿Qué recuerdan de la sesión anterior?

Esto les permitirá reubicarse en el espacio y estar más presentes.

Juego de integración



Tiempo

Actividad

15 min

Los participantes recorren el espacio, evitando caminar en círculos y buscando cubrir toda la superficie, sin dejar vacíos. A continuación, indícales que formen grupos de 3 personas con quienes estén más cerca en ese momento.

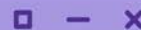
En cada grupo 2 personas jugarán el papel de casa y 1 el de habitante. Las personas que son la casa se paran una frente a la otra, levantan los brazos y juntan las palmas con la persona que tienen en frente formando un techo. La persona habitante se coloca en medio de las dos personas como si estuviese dentro de la casa.

- Cuando la persona que está dirigiendo el grupo diga “casa”, las 2 personas que forman las casas de cada grupo deben cambiar de habitante.
- Cuando diga “habitante”, les habitantes deberán buscar una nueva casa.
- Cuando diga “terremoto”, todos pueden cambiar de lugar y formar nuevos grupos.

En cada uno de esos intercambios, la persona que dirige tiene posibilidad de integrarse, dejando a alguien más afuera, quien se encargará de dirigir el juego hasta que consiga entrar, y así sucesivamente.

NOTA: es muy importante que antes de planificar esta actividad se consideren necesidades de movilidad y acceso a los espacios y, si fuera necesario, se adapten los ejercicios para que puedan participar personas con movilidad reducida u otros tipos de discapacidad.

Actividad 1



Tiempo	Actividad	Materiales
15 min	<p data-bbox="304 333 663 367">Consentimiento digital</p> <p data-bbox="304 415 1219 596">Traza una línea en el suelo de la sala; puede ser imaginaria, o trazada con tiza o cinta adhesiva. Pídele al grupo que se ubique sobre la línea formando una fila, y explica que vas a hacer algunas preguntas, a las que ellos responderán moviéndose hacia adelante o hacia atrás de la línea.</p> <ul data-bbox="360 647 1219 714" style="list-style-type: none">■ Si tu respuesta es "SÍ", debes dar un paso hacia adelante de la línea. Si tu respuesta es "NO", debes dar un paso hacia atrás. <p data-bbox="304 764 1219 946">Una vez que los participantes se hayan ubicado sobre la línea, puedes empezar a preguntar. Ten a mano papel y lápiz para anotar sus respuestas; más adelante, estos datos serán interesantes de analizar. A continuación, te proponemos una lista de preguntas para abordar el consentimiento digital, siéntete libre de adaptarlas o añadir nuevas:</p>	Tiza o cinta adhesiva (opcional)

Actividad 1



Tiempo

Actividad

Consentimiento digital:

- Antes de compartir en redes un selfie que te hiciste junto a tu mejor amigo, ¿le preguntas si está de acuerdo?
- Si quieres subir un video donde aparece tu familia, ¿les preguntas antes si les parece bien?
- Cuando quieres agregar a alguien a un chat, ¿le preguntas si quiere estar en ese chat?
- Si quieres invitar a un nuevo jugador a unirse a tu equipo de juego en línea, ¿le preguntas a esa persona y a los otros jugadores involucrados?
- Si vas a cambiar la contraseña del Wi-Fi de casa, ¿les preguntas a las otras personas con las que vives y con las que compartes el Wi-Fi si están de acuerdo?
- Si descargas una aplicación que te pide permiso para acceder a tus contactos, ¿le consultas a alguna persona de confianza antes de aceptar?
- Cuando utilizas el celular de otra persona, ¿le cuentas para qué lo necesitas y lo usas únicamente para eso?
- Si una amiga te pide que le des el contacto de una persona que ambas conocen, ¿le preguntas a esa persona antes?
- ¿Le preguntas a tu pareja si puedes guardar las imágenes que te envía?



Actividad 1



Tiempo

Actividad

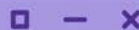
Consentimiento digital

Esta dinámica les permite a quienes faciliten el taller tener una mirada general acerca de las prácticas habituales del grupo. Puedes tomar nota de quiénes se mueven a la derecha o a la izquierda en cada pregunta, y observar si hay alguna diferencia significativa en relación al género u otras características identitarias.

- Luego, pídeles que formen un círculo. Escoge un par de situaciones en las que la respuesta haya sido unánime o en las que, por el contrario, haya habido diferencias notables, y conversen un poco acerca de las respuestas.

Para cerrar el ejercicio, es importante que hagas hincapié en la necesidad de respetar el consentimiento digital, especialmente cuando se trata de datos, imágenes y vídeos personales e íntimos. Recalca la importancia de que este tipo de contenido no se guarde, manipule, altere ni divulgue sin autorización. Asimismo, puedes mencionar que incluso en los casos en que tengamos consentimiento sobre la información sensible, es conveniente no difundirla para prevenir riesgos.

Actividad 2



Tiempo	Actividad	Materiales
50 min	<p>Teatro Foro</p> <p>El Teatro Foro es una herramienta que permite explorar y reflexionar sobre situaciones y conflictos mediante la actuación. Es una representación teatral en la que se plantea un conflicto o problema social, donde los espectadores tienen un papel activo para encontrar una solución o generar acciones que permitan abordar el conflicto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Forma 3 grupos y entrégale a cada uno una tarjeta al azar del Anexo 3 - “¿Qué crees que sucederá?”. Cada tarjeta plantea una situación hipotética que aborda realidades sobre consentimiento digital o violencia digital. ■ Pídele a cada grupo que piense cómo representar, a modo de escena de película o teatro, el contenido de la tarjeta y su respuesta a la pregunta. Cada grupo, tendrá 5 min para preparar su presentación antes de compartirla con el resto de participantes. 	<p>Tarjetas impresas del Anexo 3 - ¿Qué crees que sucederá?</p>

Actividad 2



Tiempo

Actividad

Teatro Foro

Es importante que quienes faciliten el ejercicio no avancen conclusiones sobre el contenido de las tarjetas ni brinden información adicional, de modo que cada grupo pueda desarrollar sus representaciones de manera libre y según sus propias percepciones. Puedes indicarles que eviten representar situaciones graves de violencia física de manera directa, invítalos a buscar otros recursos para prevenir que se den agresiones durante la sesión.

- Una vez que los equipos estén listos para las representaciones, pídeles que se sienten frente a un escenario imaginario. Explícales que habrá cuatro momentos:

1. Actuación y observación: cada grupo realiza su representación completa una sola vez y de forma clara para que el resto de espectadores pueda entender el conflicto. Pídele a las personas del público que observen atentamente la escena, que detecten la dinámica entre los personajes y los posibles conflictos que se plantean, ya que después tendrán que intervenirla.

Actividad 2



Tiempo

Actividad

2. Reflexión: luego de la presentación, lleva a cabo una breve discusión con los participantes del taller: pregúntales sobre lo que han observado, cómo se sienten, y si se les ocurre una forma diferente de abordar o solucionar el conflicto que representaron sus compañeros.



3. Participación: invita a las personas del público a intervenir la escena con sus propias propuestas para resolver el conflicto. En cada intervención, se volverá a representar la escena con los cambios sugeridos, y se dará lugar a que otras personas puedan intervenirla. En cada intervención, se puede reemplazar a los actores o sugerir cambios en el diálogo o en la acción, a fin de explorar diferentes soluciones. Si varias personas desean sustituir a un mismo personaje, invítalas a ver la forma de complementarse. Se podrá recrear la escena más de una vez con las diferentes propuestas, pero deberá tenerse en cuenta el tiempo disponible para la actividad.

Actividad 2



Tiempo

Actividad

Teatro Foro

4. Análisis: una vez que hayan concluido las intervenciones, genera una reflexión en plenaria donde el grupo pueda expresar sentires, emociones y pensamientos sobre las diferentes formas de abordar el conflicto. Pon especial atención a aquellas escenas donde se hayan representado acciones violentas o abusivas para poder cuestionarlas, y resalta aquellas acciones que se hayan basado en la empatía, la escucha activa, el manejo y reconocimiento de las emociones, la comunicación asertiva, los cuidados, la realización de acuerdos, o cualquier otra forma saludable de resolución de conflictos.

- Repite el proceso con los diferentes grupos y escenas.
- Si lo consideras necesario, comparte medidas cuidadosas de resolución de conflictos.

NOTA: esta actividad aborda temas sensibles, es importante mantener un ambiente de respeto y contención.

Actividad 3



Tiempo	Actividad	Materiales
20 min	<p>Argumentos y contra-argumentos</p> <p>Para esta actividad, disolvemos los grupos, caminamos brevemente por el espacio y formamos un círculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ A partir de las situaciones representadas durante el Teatro Foro, se han creado una serie de tarjetas con posibles soluciones alternativas. <p>Una persona voluntaria pasa al centro y saca una tarjeta del anexo 4 al azar. Cada tarjeta plantea una consigna, la persona deberá construir argumentos y defender la acción del contenido de la tarjeta de todas las maneras posibles. Una segunda persona se suma al centro e intentará hacerle cambiar de opinión utilizando contra-argumentos o argumentos opuestos.</p> <p>Esta dinámica dura aproximadamente 5 minutos, transcurridos los cuales, una nueva pareja pasará al centro y repetirá la dinámica con otra tarjeta. A modo de cierre de la actividad, pregunta a los participantes si creen posible una internet donde estas situaciones no sigan ocurriendo.</p> <p>NOTA: es importante que quienes faciliten presten atención a los argumentos y contra-argumentos, como así también a las reacciones que se generen en el grupo para poder contener o intervenir en caso de que sea necesario.</p>	Tarjetas anexo 4

Cierre



Tiempo	Actividad	Materiales
15 min	<p data-bbox="300 337 1219 445">Cuéntale al grupo que la idea del próximo taller es imaginar cómo nos gustaría que fuera Internet, y crear una obra colectiva a partir de esas ideas.</p> <p data-bbox="392 493 1219 563">Reparte papeles para que puedan describir, de manera individual, cómo les gustaría que fuera esta creación colectiva.</p> <ul data-bbox="360 611 1219 988" style="list-style-type: none"><li data-bbox="360 611 1219 759">■ Si es necesario, plantea algunos ejemplos, como la creación de un fanzine, un mural, una obra de teatro, una canción, un video, etc. Los papeles se colocan en el centro para que todos puedan leerlos, y se agrupan aquellos que sean similares.<li data-bbox="360 804 1219 988">■ Reparte stickers para que cada participante pueda colocar uno en las ideas que más le gustan. Observen los papeles que tienen más stickers y decidan colectivamente la mejor alternativa. Tomen en cuenta los recursos y tiempo disponibles para que sea posible.	Recortes de papel, esferos y stickers.

Taller 3



Imaginando una internet libre de violencia

Objetivo:



Provocar cuestionamientos y propuestas para abordar el consentimiento en internet y las TIC, y movilizar acciones.

Actividad 1



Tiempo

Actividad

15 min

Ejercicios Corporales

Se plantean una serie de ejercicios corporales que invitan a les participantes a experimentar de forma progresiva el poder, la confianza o la serenidad.

- **Primero:** en parejas, una persona es la masa y la otra la moldea con toques ligeros, señalando la forma que debe tomar su cuerpo. Luego, se invierten los papeles. Es importante indicar que estos movimientos deben hacerse con cuidado, sin incomodar a la otra persona.
- **Segundo:** en grupos de 3 personas, una persona hipnotiza a las otras dos con sus manos. La persona que hipnotiza pondrá las palmas de sus manos frente a los rostros de las otras dos, guardando una distancia de unos 10 cm; las puntas de los dedos estarán a la misma altura de la frente de las personas hipnotizadas, y las muñecas coincidirán con las barbillas. Si las manos se mueven a la derecha, hacia abajo o en círculos, las cabezas seguirán los movimientos de las manos. La persona hipnotizadora podrá desplazarse por el espacio. Los roles irán rotando hasta que todas las personas hayan experimentado el papel de hipnotizadoras.

Actividad 1



Tiempo

Actividad

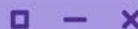
- **Tercero:** en parejas, jugamos a conducir un carro mediante distintas propuestas de movimiento. La persona que es conducida, tiene los ojos cerrados y se deja guiar por la voz y las instrucciones de la otra. Después de unos minutos, se invierten los roles.
- **Cuarto:** en parejas, una persona tiene los ojos cerrados y se guía por los sonidos que hace la otra persona (puede ser silbando, tarareando, chasqueando, etc.). Se mueven libremente por el espacio y luego se invierten los roles.



Al completar todos los ejercicios, se comparte en plenaria cómo se sintieron. Se van relacionando estas emociones con situaciones que podrían ocurrir en Internet, y se les invita a reflexionar sobre qué harían para sentirse cómodos en el espacio virtual.

NOTA: es muy importante que antes de planificar esta actividad se consideren necesidades de movilidad y acceso a los espacios y, si fuera necesario, se adapten los ejercicios para que puedan participar personas con movilidad reducida u otros tipos de discapacidad.

Actividad 2



Tiempo

Actividad

Lluvia de ideas

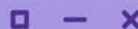
En grupos de tres personas, realizar una lluvia de ideas sobre estas preguntas:

- ¿Qué elementos son necesarios para que nuestras relaciones en Internet sean agradables?
- ¿Qué necesitamos para sentirnos libres y seguros en internet?

15 min

Cada grupo, anotará sus respuestas en papelotes. Después, en plenaria, cada grupo compartirá el contenido de los papelotes y sus reflexiones. Quien facilita recogerá las palabras clave para que todos puedan revisarlas y tener un resumen de las ideas compartidas en los distintos grupos.

Actividad 3



Tiempo

Actividad

80 min

Creación colectiva

De acuerdo a lo que se haya decidido colectivamente en el taller anterior, se da paso a la creación ya sea de forma colectiva o individual, respondiendo a la pregunta:

- “¿Cómo quisieras que fuera internet para sentirte segura, cuidada, cómoda?”

Una vez que hayan terminado, invítalos a volver al círculo y a compartir sus creaciones y a pensar en formas para exponerlas y compartirlas con otras personas.

NOTA: Es importante tener los materiales y recursos disponibles con anticipación y considerar formas para llevarlo al entorno cercano; por ejemplo, a través de una muestra o exposición en el centro o escuela del que son parte.

Cierre



Tiempo

Actividad

Construcción de una máquina humana de la Internet libre y segura

Invita a los participantes a moverse por el espacio libremente, de forma individual. Luego, pídeles que formen un círculo. Una vez en círculo, pregúntales:

- “¿Cómo se imaginan que sería una máquina de Internet libre y segura?”

10 min

La consigna es crear colectivamente una máquina con los cuerpos y la voz. Cada persona irá generando movimientos y sonidos, simulando cada una de las partes de la máquina. Progresivamente, se van sumando participantes hasta que, entre todos, construyan una máquina sonora en movimiento.

Cierre



Tiempo

Actividad

Construcción de una máquina humana de la Internet libre y segura

Una vez que todas las personas hayan participado, invítalas a volver al círculo y a compartir qué observaron:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Qué fue necesario para que la máquina funcione?

Si cabe, compara esta experiencia con la máquina que crearon durante el Taller 1.





Anexo 1

Encuesta "Internet y yo"



Contenidos de la Encuesta

- Añade opciones de respuesta adaptadas al contexto.

Información Personal

Edad

Te identificas como: mujer, hombre, persona no binaria, género fluido, no lo sé, prefiero no contestar, otro

¿Por quién o quienes sientes atracción?

¿Cómo te identificas étnicamente?

¿Cuál es tu nacionalidad o país de nacimiento?

¿En qué provincia vives?

¿En qué zona vives? urbana, rural

¿Tienes algún tipo de discapacidad?

Información

¿Te gusta conectarte a internet? ¿Por qué?

¿En un día, cuánto tiempo te conectas a internet?

¿Qué dispositivos utilizas?

¿Compartes tus dispositivos con otras personas? ¿Cuáles?

¿Desde dónde sueles conectarte a internet?

Lo que hago en internet

¿Con qué frecuencia utilizas las siguientes plataformas?

¿Qué información compartes en internet?

¿Para qué utilizas internet?

Internet y mi entorno

¿A qué edad comenzaste a usar redes sociales?

¿Consultaste a alguien antes de usar redes sociales? ¿A quién?

¿Tu familia o personas a cargo controlan lo que haces en internet? ¿De qué forma?

Cuidados en Internet y las tecnologías

¿A qué edad comenzaste a usar redes sociales?

¿Te sientes seguro al conectarte a internet? ¿Por qué?

¿Qué emociones has experimentado cuando navegas por internet?

¿Podrías explicar qué es el consentimiento?

¿Crees que el consentimiento también aplica a internet y las tecnologías?

¿Cómo te gustaría que sea el internet para sentirte cómodo y seguro?



Anexo 2

Guía de entrevistas
para personas del
entorno cercano (tutores,
docentes y educadores)



Guía de entrevistas

Información Personal

Nombre

Edad

Identidad de género

Orientación sexual

Identificación étnica

Nacionalidad

Información

Cargo/puesto en el centro educativo

Perfil profesional o formación

Antigüedad en el centro educativo

Actividades que realiza en el centro educativo

Usos de la TIC

<p>Ambiente en general</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es el trabajo que realiza? ¿Cómo está valorado este trabajo por la comunidad educativa? 2. ¿Cómo es el ambiente en el centro educativo? ¿Cómo describiría las relaciones entre adolescentes? 3. ¿Cómo describiría la relación que las y los adolescentes tienen con usted? ¿Y con otros docentes o personal del centro educativo? 4. ¿Cómo percibe que es el ambiente familiar de las y los adolescentes?
<p>Usos de las TIC</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. ¿Qué papel considera que tienen las tecnologías en la vida de las y los adolescentes? <i>(Indagar por el ámbito educativo, familiar, entre pares...)</i> 6. ¿Cuál es la postura del centro educativo frente al uso de las tecnologías? <i>(Por ejemplo: está permitido el uso de dispositivos personales en el centro educativo, si es un requisito contar con dispositivos a la hora de realizar tareas...)</i> 7. ¿Existen espacios en el centro donde se aborde el tema del uso cuidadoso y responsable de las tecnologías con las y los adolescentes? ¿Desde qué enfoques? <i>(Indagar si es que existen asignaturas específicas y qué contenidos abordan)</i> 8. ¿Ha identificado alguna problemática en torno al uso que hacen las y los adolescentes de las TIC? <i>(indagar por impactos en la salud mental, física, en las relaciones interpersonales)</i> 9. ¿Considera que estas problemáticas son distintas a cómo eran antes de la pandemia por COVID-19?

Prevención
de la VGD

10. ¿Se realizan acciones para prevenir situaciones de violencia hacia o entre adolescentes? ¿Qué tipos de violencia suelen abordarse? ¿Se incluyen las violencias digitales?

11. ¿Las y los adolescentes reciben formación en temas de educación sexual? ¿Qué temas y enfoques suelen abordarse?

12. ¿Se ha trabajado el tema de consentimiento con las y los adolescentes? ¿En qué ámbitos?

13. ¿Considera que las y los adolescentes practican el consentimiento cuando se relacionan? ¿De qué manera? *(Indagar por relaciones entre pares, con personas más jóvenes, con familiares, docentes, otras personas adultas de su entorno)*

14. ¿Se ha trabajado el consentimiento vinculado al uso de las TIC? ¿De qué manera?

15. ¿Se ha hablado de sexting (*intercambio consentido de imágenes, videos, textos con contenido sexual o íntimo*) con las y los adolescentes? ¿Qué conversaciones se han tenido en torno a esto? *(Indagar por el enfoque: si es de prevención o de prohibición).*

16. ¿Cómo le explicaría el consentimiento digital, en internet y las tecnologías, a las y los adolescentes? ¿Qué metodologías podrían utilizarse para abordar estos temas?

<p>Prevalencia de la VGD</p>	<p>17. ¿Ha identificado situaciones de violencia a través de medios digitales entre adolescentes?</p> <p>En caso de no recibir respuesta afirmativa o solo sobre algunas situaciones, indagar sobre las siguientes.</p> <p>Ha tenido conocimiento de situaciones de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Acoso a través de redes sociales y medios digitales (<i>bullying, comentarios ofensivos, fotomontajes, burlas</i>) ■ Control a través de las TIC (<i>revisar conversaciones, pedir contraseñas, presionar para que envíe la ubicación actual, prohibir que compartan cierto tipo de fotos</i>) ■ Presión para enviar fotos íntimas ■ Difusión de fotos o videos íntimos sin consentimiento ■ Contacto de adultos de forma engañosa con adolescentes para fines de extorsión sexual o económica
<p>Ámbitos donde ocurre la VG</p>	<p>Preguntar sólo si anteriormente ha señalado haber identificado algún tipo de violencia – de lo contrario continuar en la siguiente sección.</p> <p>Las situaciones de violencia se han dado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En la escuela Durante actividades no escolares Entre estudiantes del mismo centro educativo Con profesores, docentes o personal del centro educativo Con otras personas de las comunidades Otros

VGD



Afectaciones de la VGD

18. ¿De qué forma cree que afectan las situaciones de violencia digital a las y los adolescentes que las viven? *(indagar por las afectaciones a nivel físico, emocional, económico, comunitario)*

Respuestas a las situaciones de VGD



Detección, atención, sanción y reparación

1. ¿Considera usted que tiene las herramientas necesarias para identificar una situación de violencia digital que se de en adolescentes que acuden al centro educativo?

2. De encontrarse en una situación de VGD, ¿a quién cree que acudirían las y los adolescentes?

3. ¿Considera que las y los adolescentes se sentirían seguras y seguros de reportar un caso de VGD al centro educativo?

4. ¿Conoce situaciones de VGD al interior del centro educativo en las que el centro haya intervenido de alguna manera? Si es así, ¿en qué han consistido? *(Por ejemplo, brindando cuidado inmediato, atención psicosocial...)*

Propuestas



Áreas de
Oportunidad/
propuesta

1. ¿Qué áreas considera que es importante trabajar con las y los adolescentes para la prevención de las violencias en el entorno digital?
2. ¿Qué herramientas le gustaría tener para poder abordar estos temas con las y los adolescentes?
3. ¿Ha identificado dificultades a la hora de proponer ciertos temas para abordar con las y los adolescentes? ¿De qué tipo han sido estas dificultades? *(Por ejemplo: rechazo a trabajar ciertos temas por parte de otras compañeras, falta de recursos para desarrollar programas específicos, falta de información o conocimiento en ciertas áreas)*
4. ¿Cuáles cree que son las medidas que se necesitan adoptar o mejorar en el centro educativo para prevenir, atender y reparar los casos de VGD? *(indagar sobre los tres componentes)*
5. ¿Hay algo que las y los adolescentes le hayan enseñado/ compartido sobre el uso de las TIC, en cuanto a cuidados, consentimiento, bienestar? ¿Qué prácticas positivas en el uso de las TIC puede resaltar en las adolescencias?



Anexo 3

Tarjetas
Actividad 2: Teatro Foro
Taller 2





En el grupo de WhatsApp de la clase acaban de enviar fotos de una persona desnuda sin que ella lo sepa.

¿Qué crees que sucederá?



Mi pareja, como prueba de que realmente le quiero, me pide que le dé la contraseña de mis redes sociales.

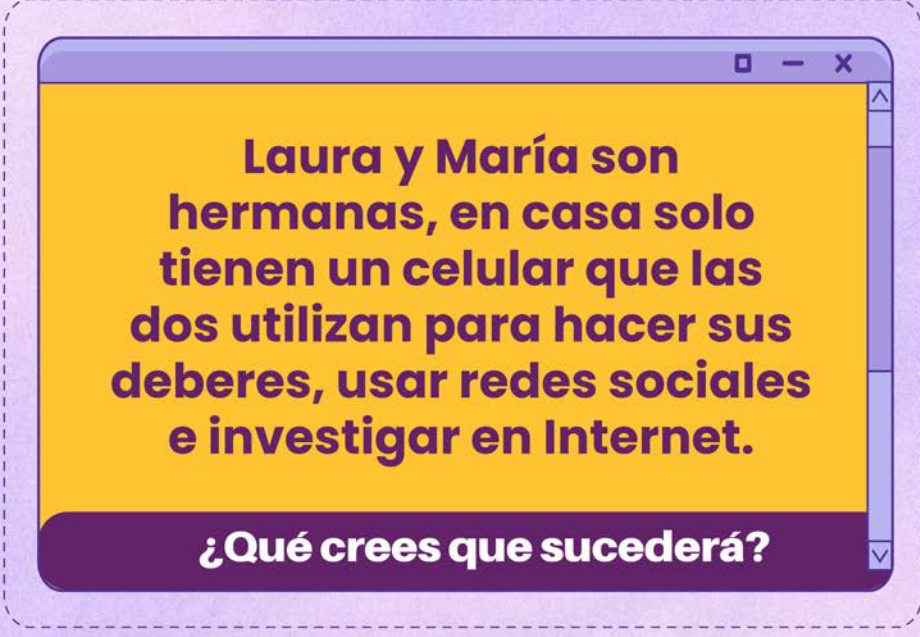
¿Qué crees que sucederá?





Los/as compañeros/as de clase de Carla ponen comentarios en redes sociales que incomodan a Carla.

¿Qué crees que sucederá?



Laura y María son hermanas, en casa solo tienen un celular que las dos utilizan para hacer sus deberes, usar redes sociales e investigar en Internet.

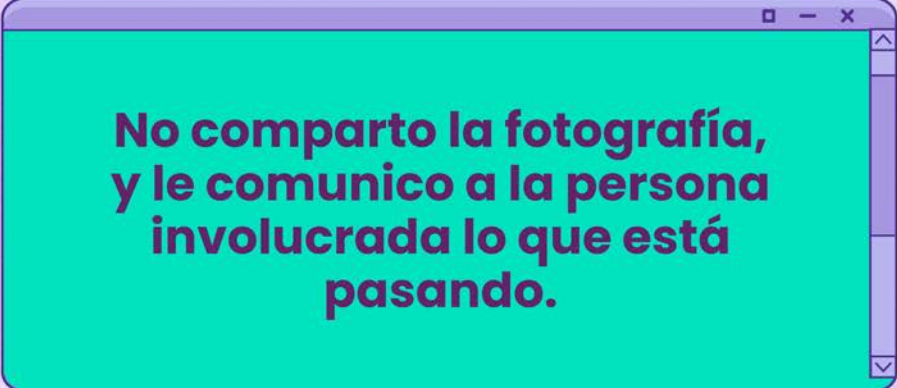
¿Qué crees que sucederá?



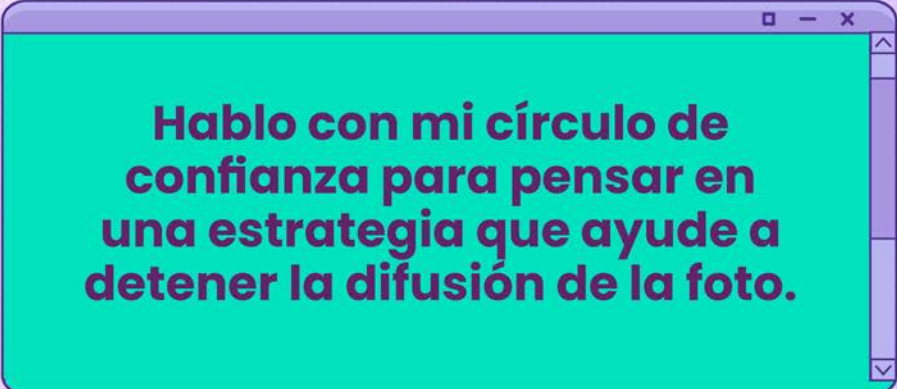



Anexo 4

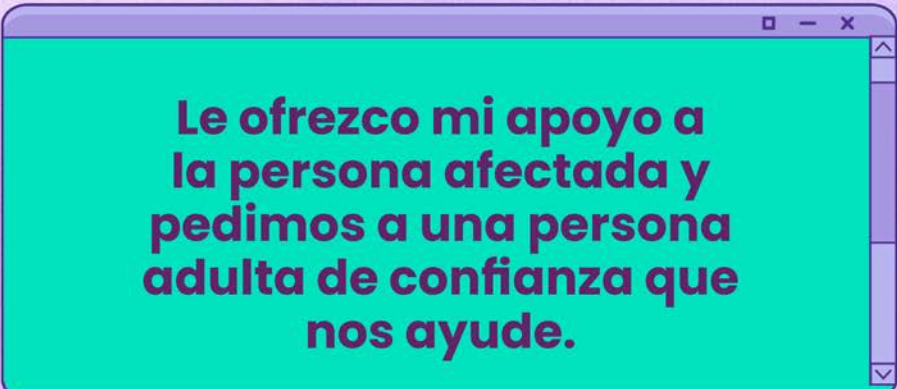

Tarjetas
Actividad 3 : Argumentos
y contraargumentos
Taller 2



**No comparto la fotografía,
y le comunico a la persona
involucrada lo que está
pasando.**




**Hablo con mi círculo de
confianza para pensar en
una estrategia que ayude a
detener la difusión de la foto.**



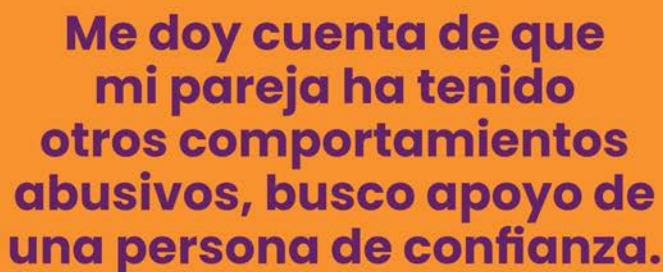

**Le ofrezco mi apoyo a
la persona afectada y
pedimos a una persona
adulta de confianza que
nos ayude.**



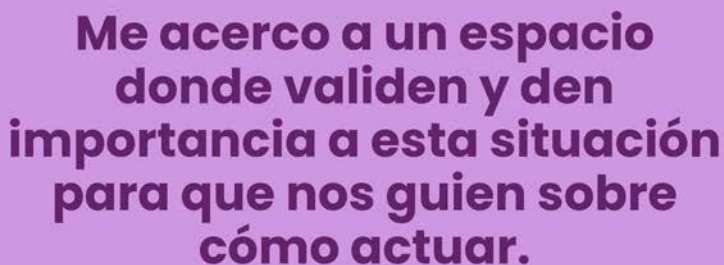

Mi intimidad y privacidad no son negociables, hablo con mi pareja y le expreso mi incomodidad.



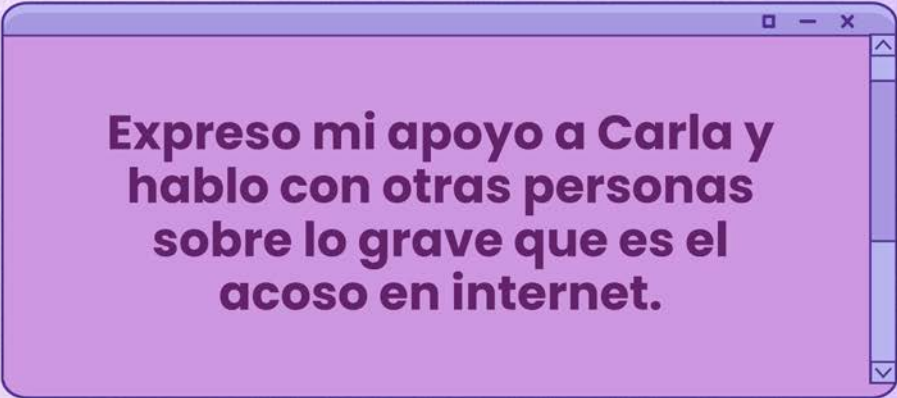

Le pregunto a mi pareja por qué quiere mis contraseñas y conversamos para reestablecer la confianza.



Me doy cuenta de que mi pareja ha tenido otros comportamientos abusivos, busco apoyo de una persona de confianza.



**Me acerco a un espacio
donde validen y den
importancia a esta situación
para que nos guíen sobre
cómo actuar.**



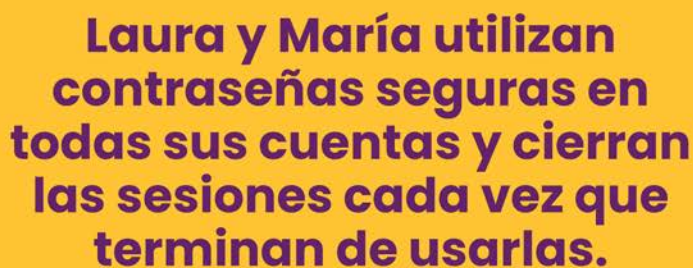

**Expreso mi apoyo a Carla y
hablo con otras personas
sobre lo grave que es el
acoso en internet.**




**Con mis amigos
hacemos una campaña
para concientizar sobre el
acoso digital en el colegio.**



Laura y María establecen acuerdos para respetar la privacidad de la otra persona.



Laura y María utilizan contraseñas seguras en todas sus cuentas y cierran las sesiones cada vez que terminan de usarlas.



Laura y María establecen horarios justos para el uso del celular y se aseguran de que ambas tengan tiempo suficiente.

