

Internet Libre y Segura

Un juego para el ejercicio de los derechos digitales de niñas, niños y adolescentes y por una internet libre de violencia de género

Guía para Facilitadores





Créditos

Coordinación general:

Mónica Diego - Taller de Comunicación Mujer

Elaboración de contenidos:

Susana Godoy y Priscilla Purtschert - Coordinadoras del programa Navegando Libres por la Red del Taller de Comunicación Mujer

Revisión Técnica:

Equipo ACNUR Ecuador

(Verónica Chapaca - Oficial Asistente de Protección;
Tania Salgado - Asistente principal de Protección - CwC;
Luca Guanzioli - Oficial de Protección)

Ilustraciones y Diagramación:

Julio Guevara

Internet Libre y Segura - Guía para Facilitadores

Taller de Comunicación Mujer.

Quito, Ecuador.

cpmujer@tcmujer.org / www.tcmujer.org /
www.navegandolibres.org

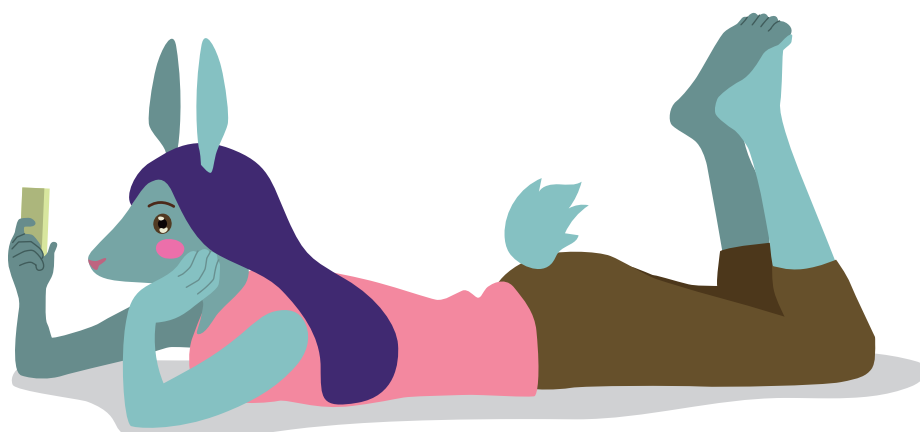
Marzo 2023.

Esta publicación es de distribución gratuita. Se permite la reproducción parcial de este documento citando la fuente y su autoría. Licencia CC Creative Commons.



Contenidos

1. ¿Qué es INTERNET LIBRE Y SEGURA? 2
2. ¿Qué es esta Guía y para qué sirve? 3
3. Reglas de INTERNET LIBRE Y SEGURA 3
4. Recomendaciones para facilitar los contenidos de violencia de género digital 6
5. Caja de herramientas: recursos informativos sobre violencia de género digital 17



1

● ¿Qué es INTERNET LIBRE Y SEGURA?

INTERNET LIBRE Y SEGURA es un juego de mesa que aborda la violencia basada en género en el ámbito digital contra niñas, niños y adolescentes (NNA) entre 10 a 17 años. Este juego ha sido realizado por el Taller de Comunicación Mujer a través de su programa Navegando Libres por la Red, organización ecuatoriana de la sociedad civil por la defensa de los derechos humanos; con el apoyo del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados en Ecuador (ACNUR).

La introducción paulatina de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las vidas y contextos de NNA supone oportunidades fundamentales para su desarrollo y la promoción de sus derechos, como el acceso al conocimiento, a las comunicaciones, y la construcción y el fortalecimiento de redes comunitarias. A la vez, el uso de las TIC implica retos y desafíos que conllevan la necesidad de que NNA cuenten con herramientas que les permitan generar capacidades para utilizar las tecnologías e internet de manera segura e informada, especialmente con el fin de prevenir y actuar en situaciones de violencia en el ámbito digital.

De esta manera, INTERNET LIBRE Y SEGURA tiene como objetivo brindar información sobre **violencia de género digital, cuidados digitales preventivos y medidas de respuesta en caso de que NNA vivan agresiones virtuales**. Paralelamente, este juego incorpora un enfoque que atiende a los contextos de movilidad humana, donde a través de ejemplos y mensajes, se abordan situaciones específicas que afectan a población refugiada, migrante y otra con necesidad de protección internacional.

El recorrido completo del juego simboliza el proceso que permite construir una internet segura y libre de violencias de género para niñas, niños y adolescentes.

Se trata de un juego de mesa compuesto por 6 piezas: 1 tablero, 1 dado, 6 fichas, 40 tarjetas, 1 hoja de respuestas a preguntas de verdadero o falso, y 1 hoja de instrucciones. El juego combina diferentes actividades: preguntas, desafíos, mensajes de apoyo e información para fomentar la creatividad, la reflexión colectiva y la curiosidad en el aprendizaje. Los temas que se abordan en este juego son:

- Definición de la violencia de género digital
- Tipos de violencia de género digital adecuados al contexto de NNA
- Derechos digitales de NNA
- Consentimiento virtual de acuerdo a la edad de NNA
- Mitos sobre la violencia de género digital
- Cuidados digitales y medidas preventivas
- Cómo actuar en casos de violencia de género digital

2. ¿Qué es esta Guía y para qué sirve?

Es una **herramienta que contiene materiales de apoyo y recomendaciones de aplicación del juego de mesa INTERNET LIBRE Y SEGURA** dirigido a NNA. Este juego sigue los principios de un juego guiado, es decir, necesita que sus contenidos sean facilitados de manera lúdica y creativa por personas que tengan conocimientos en violencia de género digital, y que puedan orientar a NNA en las diferentes actividades para profundizar en las temáticas abordadas.

En este Guía, las personas facilitadoras encontrarán información para reforzar sus conocimientos sobre violencia basada en género en entornos virtuales; datos que complementan las respuestas a las diferentes actividades de cada casilla, incluido rutas de actuación en diferentes casos de agresiones virtuales; además de recursos bibliográficos.

3. Reglas de INTERNET LIBRE Y SEGURA

INTERNETLIBREYSEGURA está pensado para durar entre 30 y 60 minutos aproximadamente, y puede jugarse de forma individual, en parejas o por equipos. Se debe considerar que cuántos más jugadores, es probable que el juego necesite un tiempo mayor para completarse.

El juego contiene 6 fichas para un máximo de 6 participantes, parejas o grupos. Si el juego va a ser utilizado por equipos, puede aplicarse formando de 2 a 6 grupos de hasta 4 personas cada uno. También se puede variar la distribución de participantes, a criterio de las personas que lo facilitan o según la elección de las y los jugadores. De tal forma, que puede usarse solamente 3 fichas y hacer grupos de 3 personas, o las diferentes combinaciones que permitan las 6 fichas disponibles.

Para iniciar el juego, se asignará una ficha distintiva¹ a cada participante, pareja o equipo quienes deberán **elegir un nombre para ellos o su equipo que represente la defensa de los derechos de la niñez y la adolescencia a una vida libre de violencia en internet y las tecnologías.** Las personas facilitadoras se asegurarán que cada jugador, jugadora o equipo tenga su nombre antes de empezar el juego.

Se definirá el o la primera jugadora haciendo una ronda de dados². **El participante o equipo que saque el número más alto, inicia el juego.** Una vez se haya establecido quién comienza, los siguientes turnos se determinan en sentido contrario a las agujas del reloj,

¹Las fichas se incluyen en el documento que contienen las piezas del juego para imprimir y con instrucciones de armado.




²El dado se puede encontrar en el documento que contienen las piezas del juego para imprimir y con instrucciones de armado.

es decir, hacia la derecha. En su turno, cada participante tira un dado que le indicará el número de casillas que debe avanzar.


El tablero³ se compone de un total de 45 casillas distribuidas en 7 tipos: **1) Antenas; 2) Mis Derechos Digitales, 3) Verdadero o Falso, 4) Confianza, 5) Desafío, 6) Actúa, 7) ¡Retrocedemos!** Estas casillas abordan las temáticas sobre violencia de género digital enlistadas previamente a través de diferentes actividades.

¿Cuáles son los pasos a seguir en cada tipo de casilla?

Las casillas **Mis Derechos Digitales**, **Confianza**, y **¡Retrocedemos!** contienen mensajes escritos sobre el tablero que deberán ser leídos en voz alta cuando las y los jugadores caigan en ellas, y en algunos casos, se avanzará en el tablero o se perderá un turno, tal y como se detalla a continuación:

-  En las casillas de **Mis Derechos Digitales**, se aportan frases relativas a varios de los derechos de NNA en el uso de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC). Al caer en este tipo de casilla, se **gana un turno adicional**, ya que conocer los derechos digitales implica un avance para construir una internet segura y libre de violencias.
-  Las casillas **Confianza** recogen mensajes de apoyo que se pueden comunicar cuando NNA viven situaciones de violencia de género digital con el fin de priorizar la empatía y la ayuda mutua en lugar de contenidos revictimizantes o que juzgan a las víctimas. Al llegar a este tipo de casilla, solo se leerá su contenido sin que se gane o se pierda un turno.
-  En cuanto a las casillas **¡Retrocedemos!**: los mensajes escritos se refieren a agresiones digitales o a prácticas inseguras en el uso de internet y las tecnologías. Además, de leer el contenido de la casilla, las y los jugadores tendrán que **esperar un turno para seguir el juego** cuando caigan en ellas, ya que estas acciones implican un retroceso en el avance para una internet segura y libre de violencias.

Por otro lado, las casillas **Antenas**, **Verdadero o Falso**, **Desafío** y **Actúa**, van acompañadas del uso de tarjetas que ayudan a realizar una acción, completar un desafío, responder una pregunta o acceder a información. Cada uno de los grupos de tarjetas tiene un color distintivo que permite diferenciarlas. Cuando las y los participantes caigan en una de estas casillas deben tomar una tarjeta del taco correspondiente, realizar la acción que se indica en la tarjeta y volver a colocarla al final del taco. De esta manera, el juego contiene **4 tipos de tarjetas vinculadas a este tipo de casillas**⁴:

-  Las **casillas Antenas se complementan con las Tarjetas Antenas de color verde** que son para que NNA lean en alto la información que contienen y la compartan con sus compañeras/os. En estas cartas, hay definiciones sobre violencia de género digital y tipos de ataque con ejemplos concretos, datos relativos al consentimiento virtual, pasos básicos sobre la ruta de acción y

³El tablero se ubica en el documento que contienen las piezas del juego para imprimir y con instrucciones de armado.

⁴Las tarjetas también se incluyen en el documento que contiene las piezas del juego para imprimir.

cuidados digitales. Además, las Antenas serán casillas de destino cuando en las casillas de Verdadero o Falso, las y los jugadores respondan de manera incorrecta o desconozcan la información que se les pregunta.

Las casillas Verdadero o Falso contienen las Tarjetas Verdadero o Falso de azul oscuro, donde se encuentran frases que abordan **mitos** relativos a la violencia de género digital y el consentimiento virtual. Cada participante o equipo **tendrá 2 minutos para leer la tarjeta y responder verdadero o falso**. Una vez que hayan pasado los 2 minutos:

- Si no hay respuesta o es errónea, se debe **regresar a la casilla Antenas** más cercana donde la persona facilitadora les leerá la respuesta correcta contenida en la “Hoja de respuestas a preguntas de verdadero o falso”⁵. El fin de regresar a las Casillas Antenas que son informativas, es priorizar la curiosidad y el aprendizaje por encima de reglas basadas en penitencias o castigos y que las y los participantes encuentren datos que les ayudarán a comprender las preguntas de verdadero o falso que no supieron responder.
- Si la respuesta es correcta, el jugador **avanza 3 casillas**. Las casillas de destino serán aquellas que contienen mensajes de apoyo contra la violencia de género digital y que serán leídos cuando las y los jugadores pongan sus fichas en ellas.

Las casillas Desafío se vinculan a las Tarjetas Desafío de color rosa que contienen preguntas y acciones para poner en práctica medidas de cuidados digitales y reflexionar sobre qué es la protección y la seguridad en internet y las tecnologías. Las y los jugadores contarán con **2 minutos** para completar la acción descrita en cada tarjeta.

Las casillas Actúa cuentan con las Tarjetas Actúa de color celeste, donde se encuentran **situaciones hipotéticas de violencia de género digital** basadas en casos de la vida cotidiana con preguntas tales como: ¿Qué harías en esta situación? ¿Qué le dirías a alguien que vive esta situación? Con el fin de que NNA generen estrategias de acción contra las agresiones virtuales.

El juego termina cuando todas las jugadoras/es o equipos llegan a la casilla 45. Es decir, **todas las personas que participan serán ganadoras del juego**, ya que se trata de que en su conjunto las y los NNA completen el juego y se ayuden entre sí a conseguirlo. De esta manera, las y los participantes o equipos que aún no hayan llegado a la meta podrán pedir apoyo a aquellas que sí cuando estos desconozcan la respuesta a las preguntas de Verdadero o Falso, y las casillas de Desafío o Actúa. Así, el juego evita un enfoque competitivo y genera opciones para que NNA adopten un rol activo en el acompañamiento al resto de sus compañeros/as y en el proceso de construir una internet segura y libre de violencias.

Finalmente, cuando un jugador o equipo, se aproximan a la casilla final y en su tirada, le aparezca un número mayor al número de casillas que le quedan para completar el juego, deberá contar una parte hasta la casilla 45 y, después retroceder el número de casillas que le restan. Es decir, si un participante o equipo se encuentra en la casilla 44 y al tirar el dado le sale el número 6, deberá avanzar 1 casilla hasta la 45 y, después, regresar 5 casillas hasta la número 40, de tal forma que complemente el número 6 de su tirada.

⁵La hoja de respuestas se incluye en el documento que contiene las piezas del juego. .

4

Recomendaciones para facilitar los contenidos de violencia de género digital

a) Pautas generales:

- Este juego de mesa pone en el centro las necesidades, capacidades y creatividades que NNA pueden desarrollar respecto a los usos de la tecnología e internet, y contra la violencia de género digital. De esta manera, será fundamental que las personas facilitadoras promuevan la participación colectiva en el juego, refuercen los aportes de NNA, y validen sus opiniones y estrategias frente a las agresiones digitales, siempre y cuando no involucren afirmaciones y acciones violentas.
- Las personas facilitadoras deben estar atentas a situaciones de revictimización y reproducción de violencias que puedan darse en la aplicación del juego, para poder abordarlas y revertirlas. Por ejemplo: si un niño, al jugar, insiste en que las violencias virtuales son culpa de NNA por usar internet y las RRSS, será importante desnaturalizar este tipo de presupuestos y subrayar la responsabilidad de las personas que ejercen violencia así como el derecho de todas las personas a adquirir información para navegar de manera segura.
- A la hora de facilitar el juego, es fundamental tener en cuenta las diferentes edades de las y los jugadores y adecuar la explicación de contenidos a la diversidad etaria. De tal forma que, si existen preguntas y dinámicas donde, por ejemplo, se hace alusión al uso de celulares y se está guiando un grupo en el que no todos los NNA tienen acceso a un celular propio; será importante resaltar que aprender estos cuidados les servirá para un futuro, en los casos donde utilizan dispositivos de familiares, y también les permitirá compartir la información con personas cercanas como sus hermanas/os, padres, madres, amistades y otras/os compañeras de clase.
- A su vez, es importante dar énfasis en las experiencias de NNA en situación de movilidad humana y refugio a lo largo de la aplicación del juego, así como a grupos de población diversos como niñas, niños y adolescentes con discapacidades o en proceso de identificación de su identidad de género; proponiendo ejemplos explicativos que les involucren y que amplíen la información del juego que sea necesaria.
- Este juego utiliza diferentes formas de lenguaje inclusivo y, si bien no ha introducido el uso de la “e” en sustantivos y calificativos, se sugiere adecuar los términos cuando las personas facilitadoras lo consideren pertinente, especialmente si NNA lo solicitan o utilizan este recurso. Por ejemplo: “todas, todos y todes”.
- Durante el juego pueden surgir situaciones que requieran de contención emocional como en aquellos momentos donde NNA compartan testimonios de violencias personales o de personas allegadas. Se recomienda que las y los facilitadoras estén preparadas para atender estos casos, escuchen activamente las necesidades de NNA, y les permitan detener su participación en el juego temporalmente si fuera necesario. Adicionalmente, y en la medida de lo posible, se sugiere contar con personal especializado auxiliar que pueda brindar este tipo de apoyo durante el desarrollo del juego.

b) Pautas según los tipos de casillas y actividades del tablero




A continuación, se presentan recomendaciones para que las personas facilitadoras puedan guiar o profundizar las temáticas tratadas en las diferentes actividades del juego según los tipos de casilla.

IMPORTANTE: en el apartado 5 de esta Guía, encontrarás una caja de herramientas con recursos bibliográficos y audiovisuales organizados por categorías, para ampliar tus conocimientos sobre las definiciones, conceptos y temas de violencia de género digital abordados en este juego. Si necesitas más información para facilitar las actividades: ¡consulta estos materiales!











1. Casillas "Antenas"

En este tipo de casillas, NNA encontrarán las Tarjetas Antenas que contienen información sobre violencia de género digital. El rol de quienes faciliten el juego, será el de aclarar posibles dudas que surjan de los contenidos de las tarjetas. A continuación, se amplían algunos datos que las y los facilitadores pueden usar como recurso para profundizar en la reflexión o como respuesta a posibles preguntas de NNA:

-  **1: ¿Qué es la violencia de género digital?** Si bien la violencia digital puede afectar a cualquier persona, es importante tener en cuenta que afecta de forma diferenciada a las personas. La razón por la que NNA, mujeres y personas LGBTIQ+ (personas lesbianas, gays, bisexuales, trans, intersex, queer y más) pueden vivir de manera frecuente este tipo de situaciones, no es su culpa, sino que tiene que ver con que históricamente se les ha discriminado al considerar que tenían menos derechos. Por ejemplo: con anterioridad en Ecuador y otros países, las personas del mismo sexo no se podían casar o las mujeres no tenían permitido estudiar. También se puede agregar que la violencia de género digital tiene consecuencias graves en el cuerpo, salud mental y estado de ánimo de las personas que la viven. Y suele ocurrir junto a otras violencias fuera del internet como la violencia física, psicológica, económica y sexual en hogares, escuelas o la comunidad.
-  **2: ¿Qué son los cuidados digitales?** Las medidas de protección digital que se incluyen en esta tarjeta son solo algunos ejemplos y no se trata de una lista exhaustiva. Es importante enfatizar en que los cuidados digitales, para que sean efectivos, deben construirse como hábitos. Es decir, que no basta con hacerlos una sola vez, sino que se deben aplicar con frecuencia y de manera cotidiana.
-  **3: ¿Qué es el consentimiento virtual?** Es importante que NNA empiecen a hablar de consentimiento a una edad temprana y con contenidos que se adapten a sus edades. Esto les permitirá aprender a relacionarse con otras personas desde el respeto y a reconocer posibles violencias. El consentimiento se refiere a cualquier situación

cotidiana, no solamente a las prácticas sexuales. En este sentido, es necesario que las personas facilitadoras comprendan el concepto de consentimiento de una forma amplia que exceda un enfoque legalista o penal, donde se pueda diferenciar de las situaciones donde se ve afectado por acciones de violencia e intimidación, y por tanto, se anula. Cuando la posibilidad de decidir está condicionada, no hay consentimiento y, se trata de una situación de violencia.

-  **4: ¿Qué es la violencia sexual digital?** La violencia sexual puede ocurrirle a cualquier persona, por esta razón es importante aprender a reconocerla. A pesar de que este tipo de violencia suele estar vinculada a sentimientos de vergüenza y de culpa, los únicos responsables son los agresores. Si alguien manipula o amenaza para conseguir datos, fotos o imágenes de otra persona, ya no se trata de una situación consentida, sino de una agresión donde no se ha podido decidir libremente.
-  **5: ¿Qué es el acoso digital?** A veces pueden ser los mismos NNA quienes incurrir en este tipo de violencia, por esta razón es importante enfatizar en que las consecuencias de este tipo de agresiones son graves y no deben ser tomadas a la ligera.
-  **6: ¿Qué es la difusión de información personal?** En estos casos, es frecuente que NNA suban a internet este tipo de datos por no conocer los impactos que esto podría tener en sus vidas y en las de personas cercanas. De ahí, la importancia que, durante el juego, se enfatice en la gravedad de la difusión de datos personales de terceros y de los riesgos que puede implicar para una misma, compartirlos.
-  **7: ¿Qué es el acceso no consentido a cuentas y dispositivos?** Numerosos NNA deben compartir dispositivos con sus familiares o amigos al no contar con uno propio, sin embargo, es importante que lo hagan siempre desde el consentimiento y los cuidados digitales. Es decir, que eviten exponerse a sí mismos. Por ejemplo, dejando sus cuentas abiertas en dispositivos compartidos o invadiendo la privacidad de las otras personas que los utilizan al leer mensajes, mirar fotos o entrar en sus cuentas.
-  **8: ¿Qué son actos de odio y las expresiones discriminatorias en internet?** Es posible que, por desconocimiento o por repetir lo que escuchan en sus entornos, NNA reproduzcan este tipo de violencias. Es importante recordarles que antes de publicar un comentario o compartir un “chiste”, piensen a quién podría afectar. Si les genera dudas o no están seguros, siempre es mejor no publicarlo.
-  **9: ¿Qué es la extorsión sexual?** En los casos de extorsión sexual se debe buscar apoyo de personas adultas de confianza lo antes posible. Es común que los agresores busquen aislar o intimidar a las víctimas haciéndoles sentir culpables o diciéndoles que deben mantener el secreto.
-  **10: ¿Qué es la difusión no consentida de contenido íntimo o sexual?** Este tipo de violencia también suele vincularse a sentimientos de culpa. Se debe reforzar que, bajo ninguna circunstancia, NNA son responsables de las violencias que les ocurren e insistir en su derecho a una vida libre de violencias.
-  **11 ¿Qué es la suplantación de identidad?** En algunos casos, NNA crean cuentas falsas con el fin de hacer bromas o molestar a otras personas; lo que a su vez incurre en violencia, y normaliza situaciones que podrían ponerles en un riesgo mayor, como es el caso de adultos que se hacen pasar por personas de su edad para obtener algo mediante engaños o chantajes.

12: ¿Cómo actuar contra la violencia de género digital? Es importante que se anime a las NNA a contar su experiencia y a pedir ayuda en el caso de vivir agresiones digitales, enfatizando el hecho de que estas situaciones no son su culpa, que no están solas ni solos; y que es su derecho recibir información y medidas de protección cuando desconocen los riesgos sobre una situación o cómo actuar. Además, se puede agregar que NNA tienen derecho a llamar al 911 o al 1800 DELITO/1800 335486 para reportar una agresión en internet y a recibir acompañamiento de su escuela, familia y comunidad. Si son refugiadas/os o migrantes, pueden pedir más información al ACNUR para saber a dónde acudir. Y, para temas relacionados con cuidados digitales pueden escribir a Navegando Libres a través del correo reportaviolencia@navegandolibres.org o en la página web: <https://www.navegandolibres.org/>.



2. Casillas “Mis derechos digitales”

En estas casillas, es importante que las y los facilitadores tengan en cuenta que en el tablero no aparecen todos los derechos de NNA, y que existen derechos digitales que se pueden identificar y nombrar con el paso del tiempo cuando se dan nuevas necesidades. Para más información sobre derechos digitales de NNA, consulta la Caja de herramientas que encontrarás al final de esta Guía, en el capítulo 5.











3. Casillas “Verdadero o Falso”

En este tipo de casillas, NNA encontrarán tarjetas complementarias con frases a las que deben responder con verdadero o falso. El rol de quienes faciliten el juego, será brindar la información correcta que aparece en la Tarjeta de respuestas a las preguntas de Verdadero o Falso si las y los jugadores se equivocan, y una vez que hayan regresado a las casillas Antenas. Además, podrán profundizar en el contenido de los mitos, resolver dudas o ampliar las explicaciones en general con los siguientes datos :

1: En internet no se difunden fotos íntimas de chicos, solo de chicas. FALSO – La razón por la que este tipo de violencia afecta más a niñas y adolescentes mujeres no tiene que ver con su comportamiento sino con situaciones de discriminación a las que

se enfrentan, la sexualización de sus cuerpos y la estigmatización de la sexualidad femenina. Sin embargo, la difusión de fotos íntimas puede ocurrirle a cualquier persona.

-  **2: Si alguien publica contenido en internet y después le agreden, es su culpa por haberlo publicado.** FALSO – La violencia, bajo ninguna circunstancia es culpa de quienes son agredidos. Sin embargo, se pueden adoptar medidas preventivas como, por ejemplo, construir hábitos de cuidados digitales.
-  **3: La violencia en internet es menos grave que la violencia en la vida real.** FALSO – Es frecuente que la violencia en Internet esté naturalizada y, por tanto, parezca menos grave. Es importante desmontar este mito explicando las consecuencias reales que puede tener en las vidas y cuerpos de quienes la viven lo que incluso incluye autolesiones, intentos de suicidio, depresión, el rechazo social, entre otras.
-  **4: Si me envían una foto íntima sin haberla pedido es una agresión.** VERDADERO – El consentimiento, tanto para enviar como para recibir fotos o videos íntimos es muy importante y es una cuestión de respeto a uno mismo y a los demás. Es importante, recordar que si se reciben fotos íntimas de otras personas, esto también es violencia y no se debe reenviarlas.
-  **5: Si alguien envía una imagen íntima a su pareja, puede compartirla con otras personas aunque no le hayan dado permiso.** FALSO – El consentimiento se caracteriza por ser concreto y es importante construir acuerdos claros. Nunca se debe asumir que consentir a una acción, en este caso enviar las fotos, implique que se haya consentido a algo más, por ejemplo, guardarlas o reenviarlas.
-  **6: Los juegos para niños y adolescentes del celular o la computadora son siempre seguros, no hay riesgos de que ocurra una situación de violencia digital.** FALSO – Los agresores virtuales conocen que cuando los niños y niñas pequeños aún no usan redes sociales, uno de los lugares donde se conectan en internet es a través de juegos en línea. Por eso, utilizan perfiles falsos, avatares y otros métodos para hablar con ellos y engañarles. En estos casos, es importante siempre alertar a adultos cuando otros perfiles de juegos comiencen a pedir información privada o que se realicen acciones íntimas como fotos y vídeos de desnudos o que no tienen que ver con el contenido del juego.
-  **7: En internet, hay personas adultas que mienten sobre su edad para acercarse a niñas, niños y adolescentes y hacerles daño.** VERDADERO – Por esta razón, es importante recordar a NNA que eviten compartir datos sensibles como fotos, dirección, documentos de identidad. Y que, a veces, las personas que buscan dañarles a través del grooming no solo son desconocidas sino también cercanas como vecinos, amigos de familiares, entre otros.
-  **8: Muchas niñas, niños y adolescentes que viven violencia a través de las tecnologías no le cuentan a ninguna persona por miedo o falta de apoyo.** VERDADERO – Es importante recordar a NNA que las violencias no son su culpa y que no deben sentir vergüenza de pedir ayuda.
-  **9: Hay personas en internet que usan la nacionalidad, el color de piel, el género o la orientación sexual de niñas, niños y adolescentes para insultarles y esto es violencia digital.** VERDADERO – Aquí no solo se incluyen los insultos directos, sino también las mal llamadas bromas, chistes o memes que se burlan de otros usando su nacionalidad, color de piel, género, condición de discapacidad, entre otras.

- 10: Los cuidados digitales o medidas de seguridad que tengo para protegerme en internet son solo mi responsabilidad, y de nadie más.** FALSO – En este caso se puede recalcar que aprender a construir y trabajar en comunidad es muy valioso, así mismo cuando ocurren violencias, es importante contar con una red de apoyo a la que poder acudir y donde todas y todos entiendan la importancia de tener cuidados digitales individuales y colectivos.
- 11: Si estoy saliendo con alguien de mi clase y nos intercambiamos fotos o videos íntimos, esto siempre me expone a situaciones de violencia.** FALSO – Existen varios materiales sobre sexteo seguro que pueden ser útiles a la hora de tomar decisiones informadas sobre nuestra sexualidad. Esta información se encuentra en la Caja de herramientas de esta Guía y se puede compartir con quienes la soliciten atendiendo a que esté adaptada a su edad.



4. Casillas “Confianza”

En estas casillas que son de lectura con mensajes de apoyo y confianza frente a la violencia, las personas facilitadoras pueden subrayar la importancia de ofrecer ayuda cuando alguien vive agresiones digitales; el no juzgar ni culpabilizar a las víctimas o mencionar cómo, a veces, las reacciones de la comunidad frente a las violencias virtuales suelen minimizar la gravedad de este tipo de violencias o responsabilizar a las víctimas por compartir contenidos en internet de manera pública; lo que puede generar que las personas no denuncien las violencias que viven en entornos virtuales. De ahí, que sea tan importante fortalecer estos mensajes que contribuyen a generar confianza en las víctimas y fomentan una red de apoyo contra la violencia de género digital.



5. Casillas “Desafío”

En este tipo de casillas, las personas facilitadoras pueden ayudar a completar las respuestas que se encuentran en las Tarjetas Desafío con la información que se detalla a continuación. Es importante que no se invaliden las respuestas de NNA, sino guiarlas o reforzarlas:

- 1: Haz una contraseña segura y compártela con tus compañeras y compañeros.** Para que sea segura, además de lo descrito en la tarjeta, no debe usarse más de una vez ni debe incluir fechas de cumpleaños, nombres de mascota, propios o de familiares. Si es necesario, puedes anotar tus contraseñas en un lugar seguro, al que no puedan acceder otras personas como, por ejemplo, en un cuaderno personal que no saques de tu casa.
- 2: En una o dos palabras di cómo te imaginas una internet libre de violencia.** Esta es una respuesta libre y no hay respuestas incorrectas siempre y cuando se formule desde la empatía y el respeto a las y los demás. Si, por ejemplo, un participante menciona que una internet libre es poder hacer lo que quiera sin que tenga consecuencias, es necesario recordarle que todas somos responsables de construir espacios seguros en internet y debemos hacerlo siempre pensando en cómo nuestras acciones pueden afectar a otros.
- 3: Comparte con tus compañeras y compañeros una forma en la que te cuidas en internet.** Esta pregunta se entiende en un sentido amplio. Pueden incluirse estrategias de cuidados digitales como las que se mencionan en la Tarjeta 2 de las casillas ANTENAS o cualquier estrategia que NNA pongan en práctica en su cotidianidad.
- 4: Quieres subir una foto donde aparecen tus amigas o amigos a internet.** Practica el consentimiento virtual e imagina cómo te asegurarías de que es buena idea compartirla. En este ejercicio, las y los jugadores deben preguntar a sus compañeras y compañeros cómo se sentirían si suben una foto hipotética a internet. Si los y las compañeras dicen que sí, muestran entusiasmo y son todas las personas que aparecen en la foto, entonces podría subirla. Siendo siempre consciente de que alguien puede cambiar de opinión y, tal vez, tenga que bajar o eliminar la publicación. Si alguien no está presente, duda o le dice que no, no debería subir la foto.
- 5: Practica lo que le dirías a una compañera de clase si te cuenta que está viviendo una situación de violencia digital.** ¡Recuerda que la empatía siempre es nuestra aliada contra la violencia! Es importante prestar atención a posibles mensajes que culpabilizan a las víctimas y sustituirlos por mensajes que fomenten confianza y apoyo. Por ejemplo: en lugar de afirmaciones como: “pero, ¿por qué no hiciste nada?” o “¿compartiste tu foto en redes sociales si sabías lo que podía pasar?” que ponen el foco en las acciones de las víctimas sin conocer su contexto; se pueden proponer otras que ofrecen ayuda y comprensión: “lamento que te haya ocurrido esta situación, debe sentirse mal que te pase algo así por internet, ¿te puedo ayudar en algo?”
- 6: ¿Cuáles son los riesgos a los que se enfrentan las niñas, niños y adolescentes en el mundo virtual? Piensa en dos o tres ejemplos y compártelos con tus compañeras y compañeros.** En este caso, es importante validar cualquier riesgo que NNA compartan, ya que la percepción de los peligros al usar las tecnologías e internet puede cambiar según los diferentes contextos de cada NNA. A su vez, se puede reforzar los ejemplos que NNA mencionen vinculándolo con otros ejemplos o situaciones. Algunos de los riesgos que pueden vivir NNA en las TIC, son:
- que personas adultas intenten contactarles a través de redes sociales, juegos, o cualquier plataforma para engañarles y agredirles;
 - desconocer cómo navegar de manera segura en diferentes páginas web y perfiles de redes sociales;
 - encontrar noticias e información falsa que desconocen cómo validar o confirmar;

- estar expuestas/os a contenido que no está adaptado a su edad;
- encontrar páginas de pornografía y no saber qué hacer para salir de esas páginas;
- compararse con personas famosas o pares y sentir que no son suficientes, sentir baja autoestima, entre otras.

7: Cuéntanos cómo evitarías que un desconocido se contacte contigo a través de redes sociales. Algunas medidas de protección para estos casos son: tener los perfiles de las redes sociales en modo privado, usar un seudónimo en lugar del nombre real o completo en juegos en línea o RRSS; no tener la lista de amigos en modo público en redes que permiten ocultarlos como Facebook; evitar aceptar perfiles de personas desconocidas.

Si alguien desconocido inicia un acercamiento se puede: evitar generar una conversación y no dar información personal como dirección, nombre y apellidos, cédula, número de teléfono de familiares, ubicación.

8: Comparte con tus compañeras/os una forma en la que puedes evitar que otra persona vea el contenido de tu celular. Uno de los cuidados digitales básicos y clave es tener una contraseña segura y un antivirus actualizado. Así mismo, evitar entrar en enlaces extraños, ya que podrían contener software espía. Es importante reforzar que si NNA no saben cómo hacer estas medidas, pueden pedir ayuda a personas de su confianza: familiares, amigos, docentes.




6. Casillas “Actúa”

A continuación, se incluyen las rutas de acción que pueden usarse para reforzar la respuesta de las y los participantes ante los casos que se encuentran en las Tarjetas Actúa.


1: En el grupo de WhatsApp que tienes con tus amigas/os acaban de enviar fotos de una persona desnuda, sin que ella lo sepa. ¿Qué harías?

1. Haz capturas de pantalla para registrar la agresión donde pueda verse quién envía las imágenes u otra info relevante como mensajes, fecha y hora.
2. Elimina las imágenes de tus dispositivos y otros lugares donde haya podido descargarse y pide a las personas que enviaron o recibieron el contenido que lo eliminen inmediatamente. ¡Frena los rumores! No todas tus amigas/os deben saber lo que ha ocurrido, ya que no sabemos cómo van a reaccionar y siempre debemos respetar el derecho a la privacidad de las/os demás.
3. Si conoces a la persona que sale en las fotos/videos, cuéntale lo que ha ocurrido para que pueda buscar ayuda. Hazlo desde los cuidados, con mucha comprensión, dile que


no está sola y que lo que le está pasando no es su culpa. Busquen hablar con alguien de confianza o pónganse en contacto con Navegando Libres por la Red o ACNUR.

 **2: Tu amigo Julio te dice que está preocupado porque su novio le ha pedido que le de su contraseña como prueba de que realmente le quiere. Julio te pide consejo, ¿qué le dirías?**


1. Recuérdale a Julio que su contraseña es sólo suya y que no debe compartirla con nadie, ni siquiera con su pareja. Lo mejor es explicarle a su pareja las razones por las que no debe darle su contraseña: la privacidad es un derecho de toda/os y no implica que estemos ocultando algo. Querer a alguien se basa en la confianza y no es necesario que lo compartan todo.
2. ¡Aprovecha para aconsejarle que ponga una contraseña de letras y números en su teléfono para que esté más protegido!
3. Si su novio no reacciona de una manera favorable o ves que Julio podría encontrarse en una situación de violencia, busquen a un adulto de confianza que pueda acompañarles.

 **3: Hay un juego en línea muy divertido en el que participas con tus amigos. Un día, empiezas a recibir mensajes de una persona desconocida que dice que tiene tu misma edad y te hace muchas preguntas sobre ti, tu familia e incluso te pide hacer algo que te incomoda o que no te gusta. ¿Qué harías?**

1. Haz capturas de pantalla de los mensajes que recibes y de otros datos relevantes como el nombre de usuario o datos que haya incluido en su perfil.
2. Interrumpe la comunicación con esta persona y, si sientes que las preguntas empiezan a ser incómodas o invasivas, busca a una persona adulta de confianza que pueda apoyarte.
3. Recuerda que nunca debes enviar fotos o datos personales como tu dirección, nombre completo, edad u otra información sobre ti y tu familia a personas desconocidas en internet.

 **4: Estás revisando tus contraseñas y te das cuenta de que siempre usas tu fecha de nacimiento o el nombre de tu mascota. ¿Te quedarías con esas contraseñas? ¿Por qué?**

1. Es muy importante que cambies las contraseñas cuanto antes.
2. Una contraseña segura es aquella que no olvidas y no se repite:
 - Tiene al menos 12 caracteres, MAYÚS, minus, núm3r0s, y %\$/(&)
 - Piensa en algo que te guste y que puedas recordar y adáptalo para que sea seguro. Por ejemplo: tr3\$.tristes.tigr3\$
 - Si eres refugiada/o o estás moviéndote, ¡cambia la contraseña cada 6 meses!

 **5: Tu amiga Pau está muy preocupada porque su pareja le está amenazando con difundir unas fotos íntimas que ella le había enviado. ¿Qué le dirías? ¿Cómo le acompañarías en esta situación?**

1. Dile a Pau que estás a su lado, que lo que le está pasando no es su culpa.
2. Pídele que haga capturas de pantalla donde salgan los mensajes de amenaza o cualquier otra evidencia que tenga sobre la agresión.
3. Pregúntale a Pau si tiene a alguna persona adulta de confianza y cuéntele la situación lo antes posible. Evita decirle a más personas si no tienes el consentimiento de Pau. Pueden escribir a Navegando Libres para poner en marcha una estrategia de protección digital.



6: Tus compañeros de clase te molestan mucho en redes sociales. Te ponen comentarios feos en las fotos y se burlan cuando compartes algo. Decides ir a hablar con una persona adulta pero te dice que estás exagerando y que no te preocupes. Esta situación te está generando mucho malestar, ¿qué podrías hacer?

1. Confía en tus emociones y en que lo que está pasando son situaciones de abuso. Si una persona adulta o tus compañeros no le dan gravedad pero a ti te afecta, está bien que busques ayuda y que esta situación acabe.
2. Busca otra persona de confianza que te pueda orientar a qué hacer.
3. Aumenta la seguridad en tus redes sociales: bloquea la opción de comentar tus publicaciones, asegúrate que tus redes sociales están en modo privado, no público y elimina los perfiles de aquellas personas que han generado comentarios abusivos. Valora la opción de crear un nuevo perfil usando un seudónimo donde solo incluyas a amigos/as de confianza.



7: Carlos es venezolano y acaba de llegar a Ecuador. Un día te cuenta que en el aula virtual que utilizan en tu escuela ha empezado a recibir mensajes groseros por parte de otros compañeros. ¿Qué crees que podría hacer?

1. Pídele a Carlos que haga capturas de pantalla de los mensajes que recibe donde aparezca el nombre de usuario de quien le hace los comentarios.
2. Acudan donde una profesora u otra persona de confianza para que les ayude a resolver esta situación. Recuerda que deben tomarles en serio y atender lo antes posible.



8: Martina es de Colombia y dice que siente muy insegura, porque cree que hay personas que le están vigilando a través de su celular. ¿Qué crees que podría hacer?

1. Es importante que Martina le cuente a una persona adulta de confianza cómo se siente. Si el motivo por el que está en Ecuador, se relaciona con alguna situación de violencia que vivió ella o su familia en Colombia, es importante que comunique esta inseguridad lo antes posible a un familiar o docente.
2. Debe revisar las configuraciones de seguridad en su teléfono y otros dispositivos. Si cree que le están vigilando a través del celular, lo primero que debe hacer es actuar contra posibles virus: Resetear el teléfono guardando su información previamente. Esto hará que toda la información se elimine, así como posibles aplicaciones maliciosas y virus. Cuando vuelva a reiniciar el celular no debe poner la opción de reinstalar todas las aplicaciones, pues el proceso no servirá. Si no sabe cómo hacerlo, puede pedir a apoyo a una persona de confianza o escribir a Navegando Libres por la Red.

3. Después se debe cambiar las contraseñas del celular y de todas las redes sociales y correos.



9: Cristina y Paul tienen 14 y 15 años. Vieron un anuncio en Facebook sobre una sesión de fotos para adolescentes para un comercial de televisión. Llamaron para ver de qué se trataba porque un chico mayor de su escuela les dijo que la persona que hacía las fotos era de confianza. Aún no se deciden a ir, ¿qué harías en esta situación? ¿Irirías a la sesión de fotos?

En este caso es importante señalar a NNA que existen situaciones donde hay publicaciones falsas sobre modelaje en redes sociales que buscan atraer a NNA para realizar fotografías y vídeos sexuales o cometer otro tipo de agresiones fuera de internet. Por eso, deben tomar varias medidas de seguridad:

1. Confirmar la información de estas publicaciones. Si aparece el nombre de una empresa que realiza las fotografías, búscala en internet y revisar que se trate de una empresa real, y si tiene página web. Si conoces a otras personas que hacen modelaje, pregúntales si sabían de esta empresa. Y no asistas si se trata de una empresa que provoca desconfianza o se trata de una persona que dice trabajar de forma individual (sin vinculación a una empresa).
2. Si se ha comprobado todo lo anterior, es importante siempre acudir con una persona adulta de confianza, nunca solos o con otros niños y niñas, ya que si las personas responsables del anuncio buscan dañarles lo podrían hacer de todas formas aunque vayan en grupo.



7. Casillas “¡Retrocedemos!”

En este tipo de casillas de solo lectura, las personas facilitadoras pueden hacer hincapié en las frases descritas, problematizando por qué estas acciones son violencia o un riesgo. Por ejemplo, en la casilla con la frase “Abriste un enlace extraño y ahora hay virus en el celular que te prestó un familiar”, es importante insistir en que no se deben abrir enlaces desconocidos que lleguen por chats, juegos o cualquier medio, ya que pueden contener virus que roban información o espían. O en la frase “Le dijiste a tu mejor amiga que si confiaba en ti, debe darte su contraseña”, recordar a NNA que las contraseñas siempre deben ser personales, y que la confianza se basa en respetar la intimidad y privacidad de nuestros amigos/as, familia y pareja, en lugar de obligarles a facilitarnos sus datos privados y personales; lo que además implica una agresión hacia ellas/os.

5. Caja de herramientas: recursos informativos sobre violencia de género digital

Derechos digitales de niñas, niños y adolescentes

- **Reconoce tus e-derechos:** https://internetsegura.gob.ec/?page_id=417
- **Comité de los Derechos del Niño de Naciones Unidas, Observación general nº 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital:** <https://www.ohchr.org/es/stories/2021/03/guidance-establishes-childrens-rights-carry-digital-world#:~:text=La%20Observaci%C3%B3n%20General%2025%20sobre,ni%C3%B1os%20en%20el%20mundo%20digital.>

Violencia de género digital y tipos de violencia de género digital

- **Guía Metodológica sobre violencia de género digital:** https://navegandolibres.org/images/navegando/medios/otros/Guia_metodologica_violencia.pdf
- **Guía de Bolsillo sobre violencia de género digital:** https://navegandolibres.org/images/navegando/medios/otros/desplegable_guia.pdf
- **Díptico de tipos de violencia de género digital:** https://navegandolibres.org/images/navegando/medios/otros/af_diptico_navegando.pdf
- **Encuestas y estudios sobre violencia de género digital hacia NNA en América Latina y el Caribe:**
 - **Plan Internacional:** *¿Libres para estar en línea? Las experiencias de niñas y mujeres jóvenes con el acoso en línea* (<https://www.humanitarianresponse.info/fr/operations/la-tin-america-and-caribbean/document/%C2%BFlibres-p-ara-estar-en-l%C3%ADnea-las-experiencias-de>)
 - **Contreras Angélica, Rodríguez Candy, Bernal Daniela y Ramos Mariana:** *Chidas en Línea. Un estudio sobre el impacto de la violencia digital contra las adolescentes en México* (<https://chidasenlinea.org/sin-violencia/informe-chidas-en-linea.pdf>)
 - **Fundación Datos Protegidos y ONG Amaranta:** *Violencia digital: Experiencias virtuales de niñas y adolescentes en Chile* (<https://datosprotegidos.org/download-resultados-encuesta-violencia-digital-experiencias-virtuales-de-ninas-y-adolescentes-en-chile/>)

Protección y seguridad digital

- **Población Migrante y Refugiada: Guía para Moverse Seguras y Seguros:** https://navegandolibres.org/images/navegando/medios/otros/Guia_Acnur_migrar_final_compressed.pdf
- **Guía Metodológica sobre violencia de género digital:** https://navegandolibres.org/images/navegando/medios/otros/Guia_metodologica_violencia.pdf

- Serie de 5 Podcast “La Internet también es de las infancias”, elaborados por la colectiva Hijas de Internet de México: <https://podcasts.apple.com/mx/podcast/hijas-de-internet/id1533602650>
- Perfiles de Instagram con gráficas y vídeos: Navegando Libres.

Consentimiento

- ¿Qué es el consentimiento? <https://www.amnesty.org/es/latest/campaigns/2021/06/itay-toolkit-blog-how-to-talk-and-think-about-consent/>
- Enseñar consentimiento: <https://saprea.org/es/educacion-comunitaria/consentimiento-de-ensenanza-para-adolescentes/>
- Guia de consentimiento sexual <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2020/05/15/una-guia-del-consentimiento-sexual/>
- El consentimiento para niñas y niños: <https://www.youtube.com/watch?v=3JF8bYTBm-s>
- El consentimiento para niñas y niños 2: <https://www.youtube.com/watch?v=W8YBLpZoAX0>

Sexteo/ sexting seguro

- Tips para un sexting seguro: <http://www.libresonlinea.mx/autodefensa/guias-de-reaccion-rapida/tips-para-un-sexting-seguro/>
- Consejos para sextear más seguros: <https://hiperderecho.org/sexting/>
- Vídeo con consejos sobre sexting seguro: <https://socialtic.org/blog/consejos-para-hacer-sexting-seguro/>
- Diagrama de flujo para tomar decisiones informadas sobre cómo sextear: <https://www.thinglink.com/scene/815956622475001857?buttonSource=viewLimits>

Servicios de atención en casos de violencia de género digital:

- Navegando Libres por la Red. Línea de acompañamiento a sobrevivientes de violencia de género digital en Ecuador (dirigida a niñas, niños y adolescentes, mujeres y población LGBTQ+). Escribe un correo a reportaviolencia@navegandolibres.org o envía un mensaje a @NavegandoLibres en Telegram. / Navegando Libres por la Red es un programa de la organización de la sociedad civil Taller de Comunicación Mujer en Ecuador.
- Prevención de difusión o amenazas de difusión de contenido íntimo por internet
El siguiente punto web ha desarrollado una estrategia para reconocer fotos que se quiere prevenir su difusión por Redes Sociales. Plataformas como Facebook e Instagram pueden reconocer estas imágenes con ayuda de este soporte y anular la difusión de este contenido siempre y cuando no haya sido alterado posteriormente. Para acceder, se debe llenar el siguiente formulario <https://report.stopncii.org/case/create?lang=es-mx> y subir las imágenes (es un espacio seguro ya que no las almacena)
- En caso de ser una persona refugiada o migrante: ACNUR. Visita ayuda.acnur.org/ecuador o escribe un correo a ayudaecuador@unhcr.org

