

¿En qué mundo vives?

Pedagogía 2.0. Implicaciones de los nuevos tipos de relación y comunicación a través de las redes sociales y prevención de violencias de género.



Índice:

Contenido

¿Quiénes somos?.....	3
¿Qué vamos a abordar en esta unidad temática?	4
¿Qué valores vamos a trabajar?	5
¿Qué queremos conseguir?.....	5
¿Cómo vamos a plantear el trabajo?.....	6
Cuadro – Esquema de la Unidad Didáctica.....	8
Sesión Previa	9
Sesión Primera.....	11
Sesión Segunda.....	12
Sesión Tercera.....	14
Sesión Cuarta.....	16
Sesión de Continuidad 1.....	18
Sesión de Continuidad 2.....	19
Anexo I. Ficha Masculinidades y Feminidades.....	20
Anexo II. Tipos de violencias en el mundo real.	21
Anexo III. Tipos de violencias en el mundo virtual.	22
Anexo IV. Ejemplo de comparación de violencias en los dos mundos:.....	23
Anexo V. Sugerencias para prevenir las violencias del mundo digital:.....	24
Anexo VI. Ventana de Johari	25
Anexo VII. Tarjetas procesos de interacción.....	26

¿Quiénes somos?

La ONGD Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) inició en 1998 la línea de acción de Educación para el Desarrollo y Sensibilización. Desde esta ONGD, entendemos la Educación para el Desarrollo (ED) como un proceso educativo continuo que pretende generar ciudadanía global crítica, activa y comprometida con la realidad mundial, para lograr justicia social universal y el respeto de los Derechos Humanos.

Alcanzar la justicia social pasa por cuestionar aquellos valores transculturales que naturalizan la violencia y las desigualdades de género como elementos inherentes a lo humano.

La situación de discriminación y subordinación a la que han sido y siguen siendo sometidas las mujeres en todas las sociedades, incluida la nuestra, tiene su origen en la construcción social en base al género, construcción que se sustenta con violencia (estructural, social e interpersonal).

Entender, tomar conciencia y actuar de forma transformadora para alcanzar unas relaciones equitativas, una paz positiva y duradera, y una plena y real participación de las personas, pasa obligatoriamente por sensibilizar sobre las causas y consecuencias de la brecha de género entre hombres y mujeres a la vez que por visibilizar la aportación de las mujeres al desarrollo de las sociedades y reivindicar su plena participación en la construcción de un mundo más justo y solidario. Así mismo, entre las y los jóvenes de

nuestro país existe la percepción de que las cuotas de desigualdad entre mujeres y hombres son pequeñas o casi inexistentes¹, que se ha logrado ya la igualdad entre mujeres y hombres, rechazando conceptos como el machismo a nivel de discurso (este rechazo más significativo entre las chicas) y sin embargo, perpetuando comportamientos machistas en situaciones cotidianas. Esta unidad aborda de forma específica la educación digital como forma de prevenir distintas formas de violencia que se perpetúan en las redes sociales y en el mundo digital. Aprender a detectar, prevenir y hacernos responsables, siendo conscientes de la repercusión que pueden llegar a tener nuestros actos, es la mejor forma de establecer unas relaciones equitativas también en las redes sociales.

¿Qué vamos a abordar en esta unidad temática?

A pesar de la percepción de consecución de mayores cuotas de igualdad entre mujeres y hombres, en la sociedad se siguen perpetuando desigualdades y situaciones de violencia, desde las más manifiestas hasta las más sutiles, invisibles o también llamadas “microviolencias”. Durante la adolescencia comienzan a forjarse estilos de relación que pueden convertirse en sólidos patrones de conducta, por lo que es el momento ideal de comenzar a afrontar esta temática. Además, es también en esta etapa en la que se comienzan a establecer otras formas de relación, es decir, relaciones dentro de un mundo virtual, a través de las redes sociales virtuales, que hay que abordar de forma específica desde un punto de vista coeducativo.

En esta unidad vamos a trabajar:

- Conceptos relativos al género. Estereotipos de género.
- Criterios de seguridad en las redes sociales digitales.
- Características específicas de la privacidad en el mundo virtual.
- Implicaciones y características de la identidad y de la reputación en el mundo virtual.
- Violencias de género en la red. Detección, responsabilidad y prevención.

¹ Verónica de Miguel Luken (2014) Percepción de la Violencia de Género en la adolescencia y la juventud. Delegación del Gobierno para la Violencia de Género. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.

¿Qué valores vamos a trabajar?

Los valores que vamos a fomentar son los siguientes:

- **Respeto:** a las libertades, privacidad e intimidad de otras personas y hacia sí misma, hacia sí mismo.
- **Empatía:** ponernos en el lugar de la otra persona como forma de impulsar la comprensión de situaciones y comportamientos diversos.
- **Participación:** se fomenta la participación de las personas asistentes como generadoras de conocimiento.
- **Prudencia:** controlar la impulsividad y analizar los efectos a corto y a largo plazo de nuestros actos.
- **Responsabilidad:** Ser capaces de ser conscientes de la trascendencia de nuestras actuaciones y asumir la responsabilidad que conlleva.

¿Qué queremos conseguir?

OBJETIVO GENERAL:

Entender, comprender y manejarnos de forma responsable en los mundos en los que nos relacionamos con otras personas (el real y el virtual) promoviendo la equidad de género y el respeto de los Derechos Humanos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar la necesidad de aplicar los mismos criterios de seguridad en el mundo real y en el mundo virtual.
- Reflexionar sobre los mecanismos de control de la privacidad, tanto en el mundo real como en el mundo digital.
- Analizar los tipos de violencias existentes y los posibles usos de las redes sociales digitales como vehículo o herramienta de esas violencias.
- Recapacitar sobre las implicaciones de las redes sociales digitales a la hora de construir una identidad y crear una reputación, así como sobre el riesgo de confiar sin criterio en las informaciones de las redes sociales digitales.
- Discriminar los estereotipos de género y analizar cómo estos se perpetúan en las redes sociales digitales.

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Conceptuales:

- Conocer diferentes estereotipos de género y manifestaciones de violencia de género que se perpetúan actualmente en nuestro ámbito social.
- Establecer cuáles son los criterios de seguridad a tener en cuenta en el mundo virtual.
- Conocer las específicas características que los conceptos de *privacidad* e *identidad* tienen en el mundo virtual, así como la dimensión que alcanza la *reputación* digital.
- Conocer las diferentes formas de ciberacoso, acciones coercitivas y otras violencias relacionadas con dispositivos digitales y/o de comunicación social.

Procedimentales:

- Analizar los estereotipos de género existentes en nuestro entorno real y aquellos que se perpetúan en el mundo digital.
- Reflexionar sobre el distinto significado que adquieren en el ámbito de las tecnologías de la información y comunicación de conceptos tales como seguridad, privacidad, identidad y reputación.
- Analizar las implicaciones que tienen nuestras acciones respecto a seguridad, privacidad, identidad y reputación en el mundo digital.
- Poner en práctica las precauciones necesarias para evitar abusos vinculados con los dispositivos digitales.

Actitudinales:

- Establecer el respeto hacia las demás personas como una de las premisas de relación social, tanto en el ámbito personal como en el digital.
- Rechazar las manifestaciones de violencia y discriminaciones provocadas por el sistema sexo-género, en cualquiera de sus manifestaciones (tradicionales o digitales).
- Crear conciencia sobre la responsabilidad de nuestras actuaciones en las redes sociales digitales.
- Tener una actitud crítica ante la manifestación de prejuicios sexistas en el contexto cotidiano, tanto en la vida real, como en la virtual.

¿Cómo vamos a plantear el trabajo?

La metodología que llevaremos a cabo se basa en la combinación de la **Investigación-Acción con el enfoque socio-afectivo**:

- El **método de la investigación-acción** es un proceso de autorreflexión y crítica, dirigido por una visión dialéctica, que nos permite conocer y actuar desde un mismo proceso continuo de búsqueda de mejora, eficacia y eficiencia. Esta metodología genera una *dinámica inductiva*, esto es, partir de lo particular hacia lo general, de modo que las personas beneficiarias vayan avanzando progresiva y lógicamente hacia mayores cuotas de paz y respeto a la diversidad cultural desde la mirada de género.
- El **enfoque socio afectivo**, combina la transmisión de información y contenidos con la vivencia personal a través de las actividades, para lograr despertar en los grupos beneficiarios la empatía y la actitud crítica para promover acciones dirigidas al cambio de

conciencia. Se realiza a través de una batería de actividades lúdicas y de rol-play que están diseñadas para el trabajo en grupo como forma de fomentar la reflexión, la participación, el diálogo, el debate, la sensibilización y concienciación.

Concretamente, este enfoque implica una serie de principios:

- **Constructivista:** Cada persona construye a partir de lo que ya sabe: recupera, aclara, trabaja con otros/as para modificar y/o incorporar los saberes nuevos.
- **Participativo:** el grupo como eje principal, partiendo de los conocimientos que ya trae el grupo, fomentando la expresión de todos/as, en definitiva, dando importancia al papel de las y los participantes individualmente y como grupo.
- **Activo:** que incite a la acción, que posibilite la reflexión, que promueva la actitud positiva hacia el aprendizaje, que parta del trabajo de las personas participantes, que promueva la motivación y el interés, que haga que quienes participan construyan el conocimiento.
- **Dinámico:** una formación amena, motivadora, diversa en técnicas, sencilla, fomentando la acción (intelectual sobretodo) por parte del alumnado. Diseñadas para provocar las ganas de aprender.
- **Aprendizaje significativo:** el aprendizaje nuevo ha de conectarse con anteriores conocimientos y aprendizajes que le permitan darle significatividad a los saberes que se están adquiriendo.
- **Construcción Colectiva:** las personas participantes, a través de la interacción con el resto del grupo y trabajando cooperativamente, elaboran los conocimientos que luego incorpora a sus esquemas previos.
- **Práctico:** partiendo de la experiencia de las personas participantes, que refleje la realidad, que sea actualizada y actual, que esté en contacto con el medio, que permita aprender habilidades y estrategias para actuar en la vida cotidiana.
- **Reflexivo:** tras cada actividad, se invita a la reflexión, tanto de forma individual como colectiva, de modo que los aprendizajes sean extrapolables a situaciones similares.

Para conseguir este tipo de implicación, seguiremos el siguiente esquema:

1. Generar un clima previo mediante ejercicios que aporten confianza al grupo de trabajo.
2. Partir de un juego de rol, una dinámica vivencial, una simulación, un experimento.
3. Se realiza la evaluación de la actividad, una discusión o debate, y se ponen en común las impresiones del grupo.
4. Por último, actuar, el auténtico objetivo de la educación en valores, para provocar actitudes consecuentes con la forma de pensar.

Cuadro – Esquema de la Unidad Didáctica.

Sesión	Objetivos	Contenidos	Técnicas	Tiempo
Sesión Previa	- Explorar ideas previas.	Desigualdad de género a nivel interpersonal.	Lluvia de ideas: ¿Qué es ser un hombre de verdad? ¿Qué es ser una mujer de verdad?	50 minutos
Primera	- Conocer MZC, el taller y su metodología. - Reflexionar sobre la violencia de género y los usos de las redes sociales para la práctica de violencias.	Presentación. Estrategias de detección de violencias de género en los dos mundos.	Lluvia de ideas. Ficha: Tipos de violencia	55 minutos
Segunda	- Reflexionar sobre los criterios de seguridad en la vida diaria real y los que deberían tomarse en el mundo virtual.	Criterios de seguridad a tener en cuenta en el mundo virtual.	Trabajo en pequeño grupo. Lluvia de ideas.	60 minutos
Tercera	- Reflexionar sobre los mecanismos de control de la privacidad.	Conocer la particularidad del concepto de privacidad en el mundo digital. Criterios de privacidad en el mundo real y el virtual	Trabajo en pequeño grupo. Visionado de vídeo-coloquio.	55 minutos
Cuarta	- Analizar las implicaciones que las redes sociales tienen a la hora de crear una reputación y el riesgo de confiar sin criterio en las informaciones de las redes digitales.	Construcción de la reputación en la vida real y digital. Implicaciones de la reputación digital.	Simulación. Análisis de situaciones. Visionado de vídeos-coloquio.	55 minutos
Sesión de continuidad1	- Fomentar la participación activa del alumnado. - Despertar interés por la investigación, reflexión y redacción de temas de interés para el alumnado.	Informar sobre la plataforma. Diseñar estrategia del grupo.	Exposición. Debate. Lluvia de ideas.	55 minutos
Sesión de continuidad2	- Fomentar la participación activa del alumnado. - Despertar interés por la investigación, reflexión y creatividad de temas de interés para el alumnado.	Desarrollo de las partes de un guión coeducativo.	Creación de "Fotonovela sobre las redes"	55 minutos

Sesión Previa

Objetivos	Contenidos	Temporalización
• Explorar ideas previas.	• Desigualdad de género a nivel interpersonal.	50 min

Actividad: **Revisando masculinidades y feminidades²**.

Tiempo previsto: 50 minutos

OBJETIVOS

Explorar las ideas previas del grupo y reflexionar sobre los roles y estereotipos de mujeres y hombres como producto de una construcción social basada en la desigualdad de género, partiendo de situaciones cotidianas y cercanas a las/los alumnas/os.

Se trata de sobrepasar el nivel del discurso de lo políticamente correcto para analizar lo que realmente encontramos en la sociedad en la que vivimos.

DESARROLLO

Se dividen en pequeños grupos. Es recomendable hacer grupos separados de chicas y chicos, con objeto de mitigar algo el establecimiento en el discurso de lo políticamente correcto.

A cada grupo, se le repartirá un folio, que dividirán en dos partes. En una parte deberán enumerar cualidades y características que debe reunir una persona para ser en nuestra sociedad considerado un hombre de verdad:

- “¿Qué es ser **un hombre de verdad?**”: qué se considera propio de ser un hombre “de verdad” en nuestra cultura: comportamientos, gustos, preferencias laborales, el tipo de relaciones sexuales que se espera de ellos, qué opinan del amor,... y cuáles de esos valores hemos integrado sin cuestionarlos.

En el otro, qué significa ser una mujer de verdad:

- “¿Qué es ser **una mujer de verdad?**”: qué se considera propio de ser una mujer de verdad en nuestra cultura: comportamientos, gustos, preferencias laborales, el tipo de relaciones sexuales que se espera de ellas, qué opinan del amor... De igual modo, invitamos a la reflexión de cuáles de esos valores hemos integrado sin cuestionarlos.

² Actividad diseñada por C.E.G.M. (Centro de Estudios de Género y Masculinidades).

Preguntas Guía:

- ¿Qué actos y cualidades son propios de las chicas? ¿Por qué?
- ¿Qué actos y cualidades son propios de los chicos? ¿Por qué?
- Si un chico, que tiene algunas de las cualidades que según vuestro criterio, son propias de chicas (dulce, sincero, sensible), ¿es menos “hombre” que un chico que sea como dice la sociedad que debe ser?
- Si una chica, que tiene algunas de las cualidades que según vuestro criterio, son propias de chicos (fuerte, líder, astuta), ¿es menos “mujer” que una chica que sea como dice la sociedad que debe ser?
- ¿Quién determina que un chico o una chica deba ser así? ¿esto nos hace más libres o menos libres?
- ¿Qué listado habéis elaborado primero? Normalmente la masculinidad se define como la negación de la feminidad, y no así como un concepto propio.
- ¿Cuáles de esos valores habéis integrado? ¿Por qué?

RESULTADOS A CONSEGUIR:

Que los alumnos y alumnas sean conscientes de que los roles asignados a mujeres y a hombres, son producto de una construcción social basada en la desigualdad.

MATERIALES:

Anexo I: Explorando masculinidades y feminidades (Ficha Previa).

Sesión Primera

Objetivos	Contenidos	Temporalización
<ul style="list-style-type: none">• Reflexionar sobre la violencia de género y los usos de las redes sociales para la práctica de violencias.	<ul style="list-style-type: none">• Estrategias de detección de violencias de género en los dos mundos.	Presentación MZC y Taller (5 min) Violencias de género (50 min)

Actividad 1.1. **Presentación de MZC y del taller**

Actividad 1.2: **Violencias. Violencia de género**

Tiempo previsto: 55 minutos

OBJETIVOS:

- Reflexionar sobre las violencias existentes y uso de las redes sociales digitales como herramientas para esas violencias.
- Aprender a detectar los posibles mecanismos de coacción y ejercicio de violencias.

DESARROLLO: 1ª PARTE: *El universo real.*

La dinámica se llevará a cabo a través de una lluvia de ideas en la que los alumnos/as, deberán decir qué tipos de violencia conocen en la vida real. Todos los tipos de violencia que se vayan enumerando se apuntarán en una parte de la pizarra, y se comentarán tras la finalización de la lluvia de ideas, complementando esta con la Ficha de “Tipos de violencia”. (**Anexo II**)

2ª PARTE: El universo digital.

Se llevará a cabo una lluvia de ideas como la anterior, en la que los/as alumnos/as, deberán decir qué tipos de violencia conocen en el mundo virtual. Al igual que en la parte anterior, los elementos enumerados se apuntarán en la otra parte de la pizarra, para que más tarde se puedan comparar los tipos de violencia de ambos universos.

Tras finalizar la lluvia de ideas, como en el paso anterior, se completará la información de la ficha “Tipos de violencia en las redes”. (**Anexo III**)

Al finalizar la lluvia de ambos universos (real y digital), se realizará una breve comparación de los distintos tipos de violencia que se dan en ellos. (**Anexo IV**)

Seguidamente se realizará otra lluvia de ideas para recopilar acciones mediante las que prevenir este tipo de violencias analizadas. (**Anexo V**)

RESULTADOS A CONSEGUIR:

Que el alumnado sea capaz de reconocer los tipos de violencias existentes en los dos mundos y que conozcan estrategias de prevención de posibles violencias.

MATERIALES:

Pizarra. Tizas o rotuladores.

Sesión Segunda

Objetivos	Contenidos	Temporalización
<ul style="list-style-type: none">Reflexionar sobre los criterios de seguridad en la vida diaria real y aquellos que deberían tomarse en el mundo virtual.	<ul style="list-style-type: none">Criterios de seguridad a tener en cuenta en el mundo virtual.	<ul style="list-style-type: none">Revisión de la sesión anterior (5 min)Seguridad en los dos mundos (55 min)

Actividad 2.1: **Seguridad en los dos mundos.**

Tiempo previsto: 60 minutos

OBJETIVOS:

- Explorar y reflexionar sobre los criterios de seguridad que se toman normalmente en la vida diaria real y aquellos que se toman o deberían tomarse en el mundo virtual.
- Reflexionar sobre los mecanismos de control y privacidad tanto en el mundo real como en el mundo digital.

DESARROLLO:

El alumnado se dividirá en varios grupos, y cada grupo deberá elaborar una lista de normas de seguridad en las que las personas adultas de su entorno insistían que debían tomar cuando tenían diez años de edad.

Los grupos pueden hacerse mixtos (chicos y chicas) o segregados (separando chicos y chicas por grupos) con objeto de comparar las normas de seguridad indicadas a chicas y a chicos, si hubiera estas diferencias.

Una vez terminada la lista, se ponen en común los resultados de todos los grupos.

A continuación, el alumnado, dividido en los mismos grupos, deberán elaborar otra lista en la que indiquen todas las normas de seguridad que les hayan dado las personas adultas de su entorno referidas a la seguridad para el mundo digital (páginas web, redes sociales, móvil,...).

Una vez terminadas las listas, se pondrán en común. El paso siguiente es comparar ambas listas, comentar las diferencias entre los resultados de ambos y elaborar una lista de aquellas medidas de prevención que deberían tomarse en el mundo virtual.

Visionamos el vídeo titulado: "Seguridad online (para chicos y chicas de 11 a 16 años)

<https://www.youtube.com/watch?v=CEsfgWlqWWQ>

Comentamos algunas opiniones y/o conclusiones.

Preguntas Guía:

- ¿Qué actos y normas de seguridad se dan a ambos, tanto a chicas como a chicos, en los dos mundos?
- ¿Qué actos y normas de seguridad son más propios de los chicos? ¿En cada uno de los mundos? ¿Por qué?
- ¿Qué actos y normas de seguridad se les insiste más a las chicas? ¿Por qué?
- ¿Qué prácticas de seguridad hay que tomar en el mundo virtual que no nos han dicho?
- ¿Qué prácticas se deben tomar?

RESULTADOS A CONSEGUIR:

Que los alumnos y alumnas sean conscientes de las actuaciones de seguridad y privacidad que es aconsejable realizar en ambos mundos, en el real y en el virtual.

MATERIALES:

Folios.

Bolígrafos.

Ordenador.

Conexión a internet.

Proyector o pizarra digital.

Vídeo: "Seguridad online (para chicos y chicas de 11 a 16 años)

<https://www.youtube.com/watch?v=CEsfgWlqWWQ>

Sesión Tercera

Objetivos	Contenidos	Temporalización
<ul style="list-style-type: none">Reflexionar sobre los mecanismos de control de la privacidad.	<ul style="list-style-type: none">Conocer la particularidad de la privacidad en el mundo digital.Criterios de privacidad en los dos mundos.	Revisión de sesión anterior (5min) Privacidad en los dos mundos (50 min)

Actividad 3.1: Privacidad en los dos mundos

Tiempo previsto: 55 minutos

OBJETIVOS:

- Explorar y reflexionar sobre los criterios de seguridad que se toman normalmente en la vida diaria real y aquellos que se toman o deberían tomarse en el mundo virtual.
- Reflexionar sobre los mecanismos de control y privacidad tanto en el mundo real como en el mundo digital.

DESARROLLO:

1ª Parte: Mundo real:

Utilizaremos la Ventana de Johari (**Anexo VI**). Como puede verse, es una forma esquemática de ilustrar los procesos de interacción humana, que ayuda a reflejar la distribución de la información y cómo varía la percepción que tenemos de nosotros/as mismos/as y las demás personas.

El alumnado, dividido en grupos, deberán ubicar unas tarjetas (**Anexo VII**) con distintas características personales en la Ventana de Johari, para diferenciar cuáles de sus características creen que conocen o no las demás personas sobre ellos/as mismos/as.

Cuando cada grupo haya concluido la actividad, compartirán sus resultados con el resto de la clase en una ventana de Johari de mayor tamaño en el que se podrán ver las conclusiones comunes.

2ª Parte: Mundo Digital:

Se comienza preguntando al grupo-clase si creen que tienen el mismo control sobre la privacidad en el universo digital que en la vida real o sin creen tener más o menos. Tras los comentarios al respecto, visionamos el vídeo "Amazing Mind": <https://www.youtube.com/watch?v=HLm9Ps4y104>

Preguntas guía:

- ¿Crees que controlas la información que proporcionas en internet?
- ¿Cómo podemos proteger nuestra información en las redes sociales?
- ¿Cómo respetan las webs tu intimidad?

RESULTADOS A CONSEGUIR:

Que los alumnos y alumnas sean conscientes de las actuaciones de seguridad y privacidad que es aconsejable realizar en ambos mundos, en el real y en el virtual.

MATERIALES:

Anexo VI. Ficha de: “La Ventana de Johari”.

Anexo VII: Tarjetas con características de interacción interpersonal.

Ordenador, proyector para el visionado del vídeo o pizarra digital.

Vídeo “Amazing Mind” <https://www.youtube.com/watch?v=HLm9Ps4y104>

Sesión Cuarta

Objetivos	Contenidos	Temporalización
<ul style="list-style-type: none">Analizar las implicaciones que las redes sociales tienen a la hora de crear una reputación y el riesgo de confiar sin criterio en las informaciones de las redes digitales.	<ul style="list-style-type: none">Construcción de la reputación en la vida real y digital.Implicaciones de la reputación digital	<ul style="list-style-type: none">Revisión de la sesión anterior (5 min)Reputación en los dos mundos (50 min)

Actividad 5.1: **Reputación en los dos mundos.**

Tiempo previsto: 55 minutos

OBJETIVOS:

- Analizar las implicaciones que las redes sociales tienen a la hora de crear una reputación y el riesgo de confiar sin criterio en las informaciones de las redes digitales

DESARROLLO:

1ª PARTE: El universo real.

La dinámica consistirá en presentar un personaje (Lorenzo Von Matterhorn), mientras se explica el concepto de reputación. Para lo que se irá intercalando esta explicación con datos sueltos del personaje.

- Nombre: Lorenzo Von Matterhorn
- Nació en Suiza en 1974
- No se sabe cuándo porque fue encontrado en un cesto en el río Po.
- Fue adoptado por una familia italiana que se mudó a Nueva York.
- Trabajó como cantante bajo el nombre de Dog Stevens
- Es dueño de la empresa Von Matterhorn Industries International Unlimited Global Inc.
- Le encanta viajar en globo.
- Tiene un hermano gemelo llamado Julio

Al finalizar la explicación, se les preguntará al alumnado qué recuerdan del personaje. Esto nos ayuda para comprobar que recordamos datos de la reputación de una persona cuando ésta es presentada a través de la vida real (un conocido, un familiar, un amigo...).

2ª PARTE: El universo digital.

Tras finalizar la dinámica de la parte 1, buscaremos en la red información sobre Lorenzo Von Matterhorn exponiéndola en el proyector, y se comentará la diferencia de la reputación en la vida real y la reputación en el universo digital, haciendo referencia

también, a lo fácil de fingir o falsificar una reputación en internet (ya que el personaje es falso).

Veremos el siguiente enlace, en el que explica la creación del personaje de Lorenzo Von Matterhorn (por parte de uno de los personajes de la serie “Cómo conocí a vuestra madre”).

https://www.youtube.com/watch?v=B7dD9_Z-edk

Seguidamente visionamos otro video: “El peligro de las redes sociales”.

<http://www.youtube.com/watch?v=Ak3qp4qRAiY&feature=youtu.be>

RESULTADOS A CONSEGUIR:

Que los alumnos y alumnas sean conscientes de las actuaciones de seguridad y privacidad que es aconsejable realizar en ambos mundos, en el real y en el virtual.

MATERIALES:

Vídeo fragmento de la serie Cómo conocí a vuestra madre: The Playbook

https://www.youtube.com/watch?v=B7dD9_Z-edk

Vídeo “El peligro de las redes sociales”:

<http://www.youtube.com/watch?v=Ak3qp4qRAiY&feature=youtu.be>

Sesión de Continuidad 1

Objetivos	Contenidos	Temporalización
<ul style="list-style-type: none">• Fomentar la participación activa del alumnado.• Despertar interés por la investigación, reflexión y redacción de temas de interés para el alumnado.	<ul style="list-style-type: none">• Informar sobre la plataforma.• Diseñar estrategia del grupo.	- Ciberresponsales (55 min)

Actividad Continuidad1: **Ciberresponsales**

Tiempo previsto: 55 minutos

OBJETIVOS:

- Fomentar la participación activa del alumnado.
- Despertar interés por la investigación, reflexión y redacción de temas de interés para el alumnado.

DESARROLLO:

La actividad consiste en crear un grupo de jóvenes responsables, utilizando el programa de la *Plataforma de Infancia*. Esta Plataforma es una red de blogs y red social de chicos y chicas menores de 18 años que puede utilizarse de forma gratuita.

Se necesita un grupo motivado y una persona que dirija al grupo que tenga intención de expresar lo que sienten, lo que les preocupa, lo que piensan o aquellas pretensiones de cambio sobre los temas tratados, u otros similares, en forma de denuncia, de reflexión...

La plataforma ofrece un asesoramiento técnico y la posibilidad de que sea una herramienta sencilla o más elaborada dependiendo de los intereses del grupo.

El primer paso, una vez formado el grupo, es solicitar el acceso, y seguir los pasos:

- Solicitar la participación, contactando con la plataforma:
 - Por correo postal en la siguiente dirección: Calle Escosura 3, local 2. 28015. Madrid.
 - Llamando al teléfono: +34 91 447 78 53.
 - Por correo-e: info@ciberresponsales.org
- Se envía unas claves de acceso a la persona adulta responsable del grupo, y a partir de ahí, se puede formar el grupo en la red y ponerlo en contacto con el resto de grupos de la red. <https://www.ciberresponsales.org/>

RESULTADOS A CONSEGUIR:

Que el grupo siga trabajando los temas tratados u otros afines desde una perspectiva investigadora.

MATERIALES: Conexión a internet.

Sesión de Continuidad 2

Objetivos	Contenidos	Temporalización
<ul style="list-style-type: none">• Fomentar la participación activa del alumnado.• Despertar interés por la investigación, reflexión y creatividad de temas de interés para el alumnado.	Desarrollo de las partes de un guión coeducativo.	- Fotonovela sobre las Redes (55 min)

Actividad Continuidad2: **Fotonovela sobre las Redes.**

Tiempo previsto: 55 minutos

OBJETIVOS:

- Fomentar la participación activa del alumnado.
- Despertar interés por la investigación, reflexión y creatividad de temas de interés para el alumnado.

DESARROLLO:

La actividad consiste en crear una historia, en formato fotonovela, que refleje una situación cotidiana acerca de la temática tratada, con moraleja en cuanto al uso de las redes y que muestre un claro mensaje coeducativo.

La propuesta de trabajo consiste en plantear al gran grupo que realice una lluvia de ideas sobre las posibles temáticas a tratar. Se decidirá abarcar una o varias dependiendo del alumnado interesado en desarrollar cada una de ellas, del tiempo disponible, etc. Se trata de hacer una "fotonovela", para lo cual, hay que elaborar por parte del alumnado una historia con todos los componentes que ello conlleva: un guión, decidir a las actrices y actores, a la persona o personas responsables de dirección, a las encargadas de buscar los escenarios, la escenografía, etc. A través de fotografías, se va construyendo la historia que se pretende contar. Para ello se pueden ir pegando en el programa powerpoint u otro soporte que permite la incorporación de bocadillos, lo que facilita la narración de la historia. O bien, se puede elegir un formato parecido al cine mudo en el que tras la presentación de la imagen, aparece el texto, convirtiéndolo al finalizar en un documento pdf para poder compartir o subir a la página web del centro.

RESULTADOS A CONSEGUIR:

Que el grupo continúe trabajando los temas tratados u otros afines desde una perspectiva investigadora, creativa y lúdica.

MATERIALES:

Cámara de fotos digital o dispositivo móvil con cámara.
Ordenador.

ANEXOS:

Anexo I. Ficha Masculinidades y Feminidades.

<p>¿Cómo es un hombre de verdad?</p> <p>Qué se considera propio de ser una mujer de verdad, comportamientos, gustos, preferencias laborales, el tipo de relaciones sexuales que se espera de ellas, qué opinan del amor,...</p>	<p>¿Cómo es una mujer de verdad?</p> <p>Qué se considera propio de ser una mujer de verdad, comportamientos, gustos, preferencias laborales, el tipo de relaciones sexuales que se espera de ellas, qué opinan del amor,...</p>

Anexo II. Tipos de violencias en el mundo real.

Contextos y formas de violencias de género:

Violencia en la pareja.	Control, aislamiento, acoso, descalificación, desvalorización, humillación, amenazas, abuso o violencia ambiental, chantaje emocional, indiferencia afectiva, abuso económico, violencia física...
Violencia en la sociedad.	Agresiones sexuales. Explotación y tráfico de mujeres. Explotación y tráfico de mujeres con fines sexuales.
Violencia en el ámbito laboral.	Acoso sexual. Mobbing / Bulling.
Violencia en los medios de comunicación.	<u>Explícita:</u> Pornografía. Violencia física. Representaciones de violación o esclavitud sexual. Utilización de mujeres y niñas como objetos sexuales. <u>Implícita:</u> Estereotipos sexistas (imagen de la mujer: como objeto sexual, ama de casa, "estándar de belleza inalcanzable", etc.)
Violencia institucional.	Física. Emocional. Sexual. Aborto o esterilización forzada.
Violencia en las tradiciones culturales.	Mutilación genital femenina. Crímenes por la dote. Planchado de senos. Matrimonios precoces. Crímenes por honor. Ejecuciones extrajudiciales. Agresiones con ácido.
Violencia en los conflictos armados	Violencia sexual como arma de guerra. Otros indeterminados (de todo tipo y condición)

Anexo III. Tipos de violencias en el mundo virtual.

CIBERACOSO: realizar de forma reiterada, a través de soportes móviles o virtuales, agresiones (amenazas, insultos, ridiculizaciones, extorsiones, robos de contraseñas, suplantaciones de identidad, vacío social,...) con mensajes de texto o voz, imágenes fijas o grabadas, u otras formas, con la finalidad de socavar la autoestima, dignidad personal y dañar su estatus social, provocando daños psicológicos, estrés emocional y/o rechazo social.

CIBERBULLYING: Acoso entre iguales realizado a través de dispositivos digitales que incluye actuaciones de chantaje, vejaciones e insultos, uso y difusión de información lesiva o difamatoria en formato electrónico a través de los medios de comunicación (correo electrónico, la mensajería instantánea, las redes sociales, la mensajería de texto a través de dispositivos móviles o la publicación de vídeos o fotografía en plataformas electrónicas de difusión de contenidos).

CIBER CONTROL: control constante de la persona (pareja) a través de los terminales móviles, sobre todo a través de Apps de mensajería instantánea que permiten además mandar fotos queriendo conocer, no solo el lugar sino en compañía de quién se está, de Apps geolocalizadores, etc.

GROOMING: actuaciones realizadas por un adulto para ganarse la confianza de un niño o una niña, establecer una relación en la que se manipula y se ejerce control emocional con el fin de preparar el terreno para un abuso sexual del menor.

SEXTORSIÓN: hace referencia a una forma de explotación sexual en la cual se chantajea a una persona por medio de una imagen de sí misma desnuda o con connotaciones sexuales explícitas que ha compartido con alguien a través de Internet o telefonía móvil (sexting). La víctima es posteriormente coaccionada para tener relaciones sexuales con el/la chantajista, para producir pornografía u otras acciones.

SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD: consiste en hacerse pasar por otra persona con diversas intenciones: crear de perfiles falsos para contactar con terceras personas; robo de claves; publicar en el nombre de otra persona o provocar algún tipo de daño en la imagen de esa persona a través de la publicación de contenidos falsos o fotografías comprometidas.

Anexo IV. Ejemplo de comparación de violencias en los dos mundos:

Tipo de violencia	Mundo real	Mundo virtual
Control	Preguntas a la persona. Pregunta a las personas cercanas o entorno. No permitir hacer determinadas cosas. Vigilar movimientos.	Geolocalizador. Pronta respuesta a los mensajes o llamadas. Enviar fotos de las personas con las que está. Conocer sus claves personales de correo, redes sociales.
Acoso	Seguirle. Vigilarle. Mandar cartas, mensajes. Esperar a la salida del centro de estudios, de trabajo... (Se puede identificar claramente a la persona que realiza el acoso)	Cyberbullying (hostigamiento desde el anonimato)
Agresión sexual	Acoso sexual	Sextorsión.

Anexo V. Sugerencias para prevenir las violencias del mundo digital:

- No contestar a provocaciones. Mejor ignorarlas. En un estado de enfado no es el mejor momento en el que escribir en las redes sociales, ya que puede quedar registrado para siempre.
- Comportarse con educación, de la misma forma que se haría en la vida real. Se habla de la NETiqueta (código de conducta o normas de comportamiento a seguir en internet).
- Si se produce un insulto o provocación, es mejor abandonar la conexión. En caso de que se sospeche de mensajes o de la interacción que se mantenga, se debe pedir ayuda.
- No facilitar datos personales.
- Actuar en la red tal y como se haría en la vida real, ante la presencia de la persona hacia la que se dirigen los comentarios.
- En caso de ser víctima de acoso, es conveniente guardar las pruebas.
- Al interactuar con alguien, el hecho de encontrarse al otro lado de la pantalla no garantiza que se esté en una zona completamente segura.
- En una situación de abuso, es recomendable advertir a quien abusa que está cometiendo un delito.
- Si hay amenazas graves es conveniente pedir ayuda con urgencia.
- Es recomendable desenchufar la webcam cuando no se utilice o tapanla si ésta está incorporada en el portátil/ordenador.

Anexo VI. Ventana de Johari

	YO CONOZCO	YO NO CONOZCO
OTRAS PERSONAS CONOCEN	Abierta 	Ciega 
OTRAS PERSONAS NO CONOCEN	Ocultas 	Desconocida 

Anexo VII. Tarjetas procesos de interacción.

Gustos musicales	Lo que dicen de mí	Cómo era hace 5 años
Edad	Lo que piensan de mí	Ideología
Nombre	Mis deseos	Amigos
Sexo	Nivel económico	Gastos