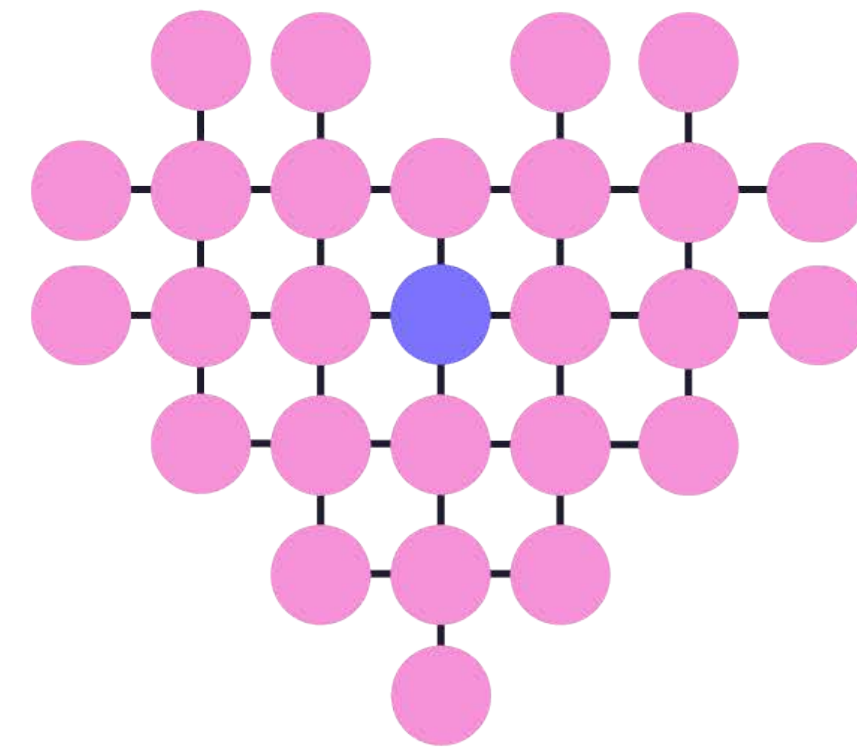


CiberParty

Un juego para aprender los conceptos
básicos del acoso y el ciberacoso



**Redes^{con}
corazón**
#TePongoUnReto



CiberParty, creado por Te Pongo Un reto: #RedesConCorazón, se encuentra bajo licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Esta licencia exige que quienes difundan y reutilicen la obra mencionen la autoría. Permite copiar y distribuir el material en cualquier medio o formato, sin modificaciones y únicamente con fines no comerciales.

- Atribución (BY): Debes nombrar al autor original.
- No Comercial (NC): No puedes ganar dinero con la obra.
- Sin derivadas (ND): No se permiten obras derivadas ni adaptaciones de su obra.

Puedes consultar la licencia completa desde el siguiente enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

CiberParty

Introducción

Hola,

tenéis en vuestras manos un recurso que os puede servir de juego, de material didáctico o de pequeña guía de introducción a los conceptos de acoso y ciberacoso, así como algunos otros términos estrechamente ligados a estas formas de la violencia entre iguales en las que a menudo está implicada la tecnología de alguna manera.

Esperamos que lo disfrutéis en familia, en el aula, en cualquier actividad educativa o con amigos y amigas.

Equipo Te pongo un Reto: #RedesConCorazón



CiberParty

El juego

Seguro que os suena un juego como el Party en el que tienes que adivinar palabras de diferentes formas. Una persona elige una carta del montón y tiene que hacer que el resto adivinen la palabra que aparece en su carta. Pero, ¡ojo! Según el tipo de carta tendrás que utilizar solo el lenguaje, evitando ciertas palabras (Tabu); solo la mímica, sin usar palabras ni otros recursos más allá de tu expresión; o el dibujo, aquí tampoco podrás escribir nada o decir ni una sola palabra.

Se puede jugar simplemente a hacer una ronda y aprovechar el juego para plantear un debate sobre el acoso y el ciberacoso, o jugar a sumando puntos. También se puede poner un tiempo limitado a cada intervención, así le sumáis un poco más de tensión al juego.

En cualquier caso, el objetivo es acercarnos de forma amena al fenómeno del acoso y tener un excusa para reflexionar.

A continuación encontraréis las cartas para imprimirlas y al final del documento tenéis las definiciones ampliadas y algunos recursos donde seguir profundizando.



Tarjetas: Tabu

Violencia

Agresión
Agresividad
Conflicto
Daño
Herido/a



Víctima

Acoso
Ciberacoso
Daño
Victimizar
Accidente



Amistad

Amigo/a
Compañero/a
Fiel
Amor
Enemigo/a



LOPIVI

Ley
Infancia
Violencia
Protección
Integral



Porno-venganza

Difundir
Sexo
Imágenes
Redes Sociales
Compartir



Exclusión

Aislar
Ignorar
Excluir
Solo/a
Tristeza



Tarjetas: Dibujo



**Dibuja en la pizarra
antes de que se acabe
el tiempo**

Ciberacoso



**Dibuja en la pizarra
antes de que se acabe
el tiempo**

Testigo



**Dibuja en la pizarra
antes de que se acabe
el tiempo**

Convivencia



**Dibuja en la pizarra
antes de que se acabe
el tiempo**

Identidad digital



Tarjetas: Mímica

 Interpreta por mímica sin hablar Acoso 	 Interpreta por mímica sin hablar Defensor 	 Interpreta por mímica sin hablar Valiente 
 Interpreta por mímica sin hablar Sexting 	 Interpreta por mímica sin hablar Sextorsión 	



CiberParty: Definiciones

Violencia

En cuanto a la violencia, se puede afirmar que es un fenómeno social que requiere de un proceso de interpretación en base a unas determinadas normas culturales. Es decir, podemos identificar y etiquetar determinados comportamientos como violentos gracias a que compartimos unos determinados valores y unas prácticas culturales específicas

La Organización Mundial de la Salud [1] se refiere a la violencia como:

El uso deliberado de la fuerza física o el poder ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.



CiberParty: Definiciones

Acoso

El acoso se diferencia de otros comportamientos agresivos porque debe ser una acción intencionada entre iguales que se repite en el tiempo y en la que existe una desigualdad de poder entre víctima y agresor o agresores[2].

En esta línea a finales del año 2021 la UNESCO presentó la siguiente propuesta: El acoso escolar es un comportamiento online o en persona que sucede dentro de una red social que causa un daño físico, emocional o social a la víctima. Se caracteriza por una desigualdad de poder que las normas sociales e institucionales del contexto escolar (grupos, clases, institución) facilitan o inhiben. El acoso escolar implica la ausencia de una respuesta efectiva y de cuidado a las víctimas por parte de los iguales y los adultos[3].

Notas: [2] Olweus, D. (1998). Conductas de acoso y amenaza entre escolares. Ediciones morata.

[3] Definición propuesta por la UNESCO y el World Antibullying Forum. Estocolmo, 2023.



CiberParty: Definiciones

Ciberacoso

Podemos entonces conceptualizar el ciberacoso como una modalidad de acoso escolar tradicional y, a su vez, una forma de acoso online (online harassment), entendiendo éste último como un marco más amplio de la violencia online. Algunos autores han definido el ciberacoso como un acto agresivo intencional llevado a cabo por una persona o por un grupo mediante formas de contacto electrónico de forma repetida en el tiempo contra una víctima que no puede defenderse fácilmente. De forma que, aunque comparten las características fundamentales, hay que tener en cuenta las particularidades que supone el ciberacoso como, por ejemplo, la permanencia del contenido en la Red, la rápida y amplia difusión, las dificultades para empatizar con las víctimas o la sensación de anonimato e impunidad que puede producir la utilización de medios online. Además, el acoso y el ciberacoso son cada vez más fenómenos híbridos. Un hecho que comienza en la clase, puede fácilmente acabar en las redes y viceversa [4,5,6].

Notas: [4] Garaigordobil, M. (2011). Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: Una revisión. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 11(2), 233–254. [5] Smith, P. K. Et al. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376–385. [6] Del Rey, R., Elipe, P., & Ortega, R. (2012). Bullying and cyberbullying: overlapping and predictive value of the co-occurrence. *Psicothema*, 24(4), 608–613..



CiberParty: Definiciones

Víctima, agresor, testigo, defensor

En particular en una situación de acoso se pueden distinguir, además de los perfiles de víctima y agresor, el rol de refuerzo, aquellas personas que apoyan indirectamente al agresor reforzando su comportamiento mediante la aprobación más o menos explícita –risas, comentarios, ...–; el rol de asistente, aquellas personas que brindan un apoyo directo al agresor facilitando la agresión; el rol de defensor, aquellas personas que bien se posicionan directamente confrontando al agresor o bien intervienen indirectamente apoyando y dando soporte a la víctima; y el rol de externo o outsider, aquellas personas que son conocedoras de la situación pero se mantienen al margen[7].



CiberParty: Definiciones

LOPVI

La aprobación de la Ley Orgánica de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (LOPVI) ha supuesto un gran avance en materia de protección de los niños, niñas y adolescentes en España, que se convierte en el primer país del mundo con una legislación de este calado.

Más información en:

Te Pongo un Reto: <https://www.tepongounreto.org/2022/01/ley-de-proteccion-integral-a-la-infancia-y-la-adolescencia-frente-a-la-violencia/>

Plataforma de Infancia: <https://www.plataformadeinfancia.org/documento/guia-ley-organica-proteccion-infancia-y-adolescencia-frente-a-violencia/>



CiberParty: Definiciones

Sexting

El sexting consiste en el envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o vídeos) producidos generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de teléfonos móviles.

<https://www.sexting.es/>

Sextorsión

La sextorsión tiene su origen en el chantaje realizado a partir de la posesión por parte del chantajista de una imagen íntima. La finalidad de este chantaje suele ser la obtención de dinero, el dominio de la voluntad de la víctima o la victimización sexual de la misma (muy común en los casos de internet grooming o de ciberviolencia de género).

<https://www.pantallasamigas.net/sextorsion/>



CiberParty: Definiciones

Porno Venganza

El mal llamado Revenge Porn es una práctica deleznable que consiste en la difusión de material íntimo, sexual, en la mayoría de los casos explícito, sin el consentimiento de la víctima (persona que aparece en la foto o el vídeo) con la única intención de dañar su imagen y difamar.

No es pornografía, ya que las fotos o el vídeo no son tomadas con ánimo de lucro, sino que se toman en el ámbito privado de la pareja con la intención de que ahí quede.

Tampoco es ningún tipo de venganza, ya que, al margen de lo que haya ocurrido entre los miembros que forman parte de la pareja: rupturas, celos, infidelidades...etc. la difusión de este tipo de contenidos NUNCA está justificada; es un delito, una forma de violencia de género y está penado por la ley.

Más información en:

<http://www.tepongounreto.org/2021/09/revenge-porn-que-es/>



CiberParty: Definiciones

Identidad digital

La identidad digital es lo que somos para otros en la Red o, mejor dicho, lo que la Red dice que somos a los demás. No está definida a priori y se va conformando con nuestra participación, directa o inferida, en las diferentes comunidades y servicios de Internet. Las omisiones, al igual que las acciones, constituyen también parte de nuestra identidad por lo que dejamos de hacer. Los datos, por supuesto, nos identifican. También las imágenes, su contexto y el lugar donde estén accesibles proporcionan nuestro perfil online.

<https://www.pantallasamigas.net/identidad-digital/>



CiberParty



Te pongo un reto

#RedesConCorazón

tepongounreto.org

2023