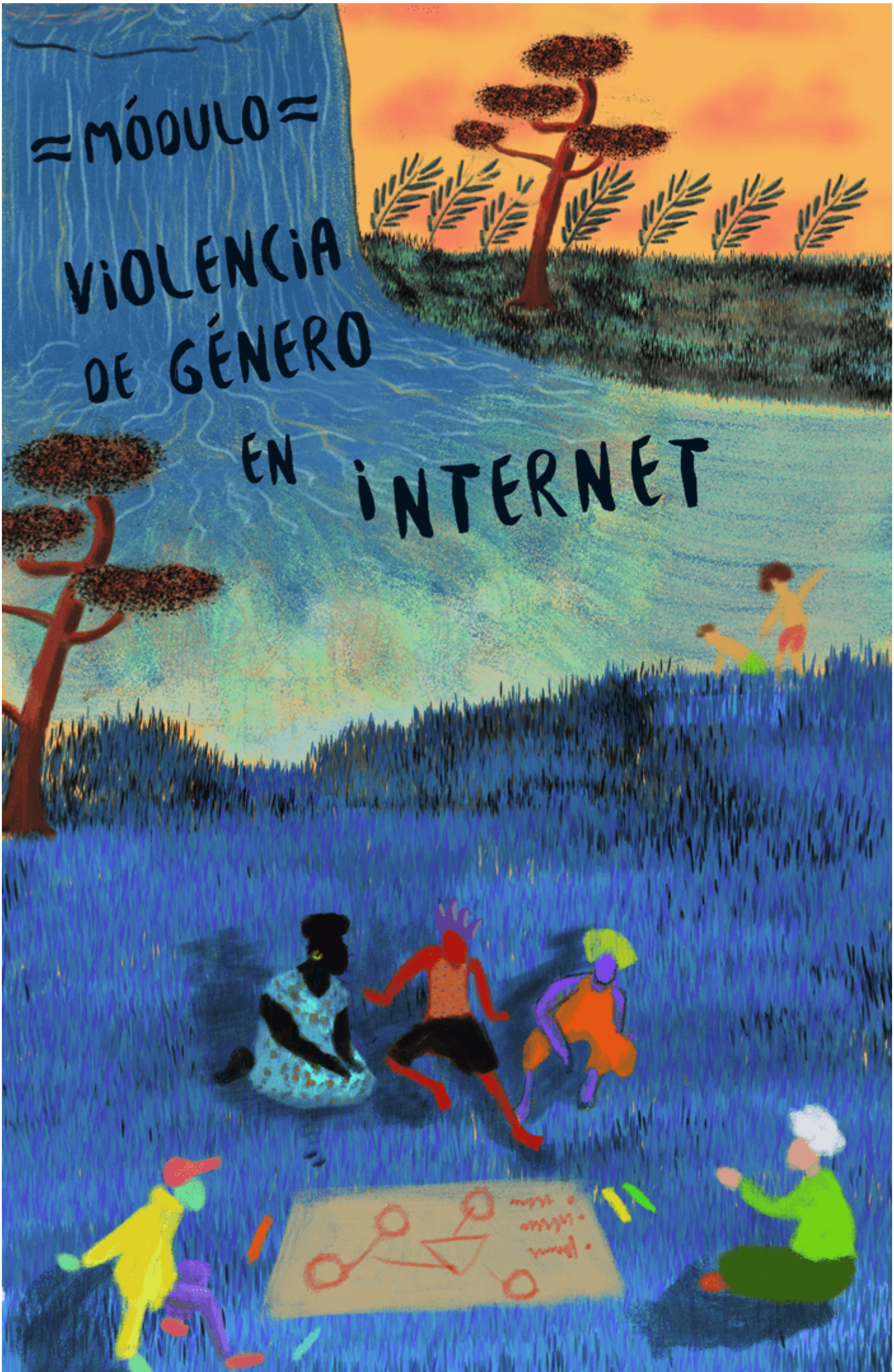
Image not found or type unknown

# Violencia de género en internet

Guiar a las participantes a través de los temas relacionados con la violencia de género en internet: sus causas fundamentales, cómo se desarrolla la violencia en internet, el continuo de violencia que las mujeres, las personas de identidades de género diversas y las identidades queer experimentan en línea y fuera de línea, así como los impactos que tiene. **Recomendamos muchísimo** que elijas una Ruta de Aprendizaje para recorrer, ya que éstas incluyen actividades con diferentes niveles de profundidad que deberían ayudar a las participantes a obtener una mayor comprensión de los temas tratados.


- Introducción y objetivos de aprendizaje
- Actividades de aprendizaje y caminos de aprendizaje
- ¿Violencia de género en internet o no? [actividad inicial]
- Deconstruyendo la violencia de género en internet [actividad de profundización]
- Círculo de historias sobre violencia de género en internet [actividad de profundización]
- Juego Dominemos la Tecnología [actividad táctica]
- Planeación de respuestas ante la violencia de género en internet [actividad táctica]
- ¡Haz un meme sobre esto! [actividad táctica]
- Mapeo de seguridad digital [actividad táctica]
- Recursos | Enlaces | Otras lecturas

# Introducción y objetivos de aprendizaje


≈MÓDULO≈
VIOLENCIA
DE GÉNERO
EN INTERNET

# Introducción

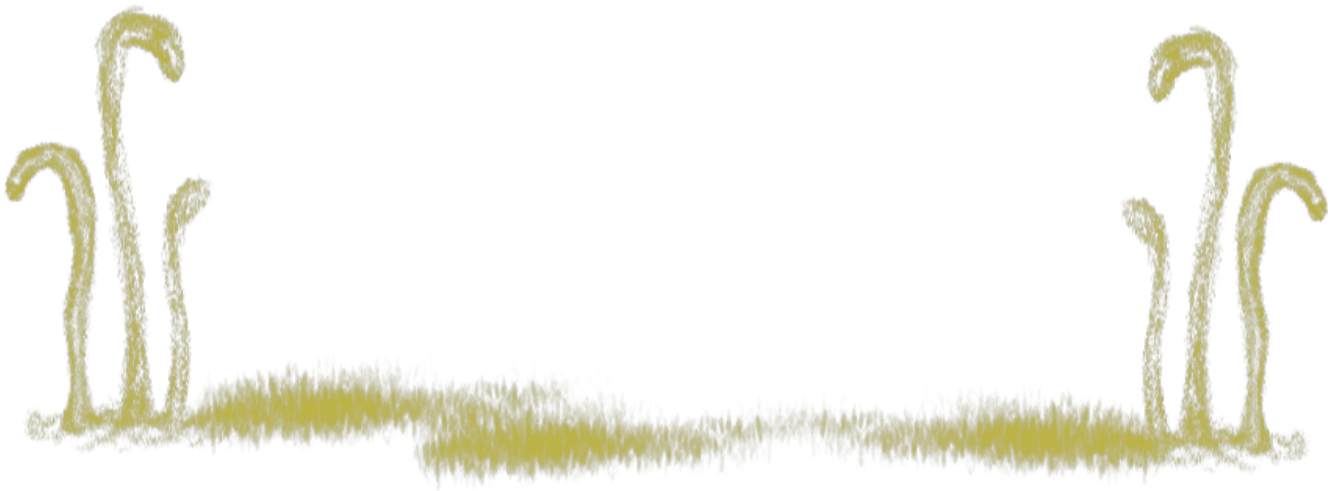
Este módulo trata de guiar a las participantes a través de los temas relacionados con la violencia de género en internet: sus causas fundamentales, cómo se desarrolla la violencia en internet, el continuo de violencia que las mujeres, las personas de identidades de género diversas y las identidades queer experimentan en línea y fuera de línea, así como los impactos que tiene.

Este módulo se basa en gran medida en más de una década de trabajo que el Programa de Derechos de las Mujeres de APC (WRP) ha realizado a través de ¡Dominemos la Tecnología!, el proyecto Basta de violencia: derechos de las mujeres y seguridad en línea, ODM3: ¡Dominemos la tecnología! para erradicar la violencia hacia las mujeres, y EROTICS (Investigación exploratoria sobre sexualidad e Internet).

# Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, las participantes tendrán:

- Una comprensión de las formas de violencia de género en internet y sus impactos en sobrevivientes y comunidades.
- Una comprensión del continuo de violencia entre las esferas fuera de línea y en línea, y las estructuras de poder que lo permiten.
- Ideas, estrategias y acciones sobre las formas en que se puede abordar la violencia de género en internet, especialmente en sus contextos.



# Actividades de aprendizaje y caminos de aprendizaje

> **Esta página te guiará** en el correcto uso y comprensión del módulo. El seguimiento de los caminos de aprendizaje, con actividades de diferente profundidad, debería permitir a las participantes obtener una mejor comprensión de los temas tratados.

## Caminos de aprendizaje

Cómo puede usar estas actividades, y combinarlas, dependerá de:

- El propósito de tu taller (¿está creando conciencia o espera desarrollar estrategias para responder a la violencia de género en internet?);
- Tus participantes (¿son sobrevivientes de la violencia de género en internet? ¿O su experiencia está más eliminada?);
- Tu propia experiencia en la facilitación de este tipo de talleres (¿Eres facilitadora con experiencia en narración digital? ¿Entrenadora de seguridad digital que ahora está entrando en la violencia de género en internet? ¿O una activista que realizará un taller de violencia de género en internet como una de las actividades de su campaña?);
- El tiempo que tienes disponible para dirigir un taller.

Estas rutas de aprendizaje son recomendaciones sobre cómo puedes mezclar y combinar las actividades en este módulo para crear un taller sobre la violencia de género en internet.

**Recomendamos comenzar con ¿Violencia de género en internet o no? para despertar la discusión,** dar a conocer los conocimientos compartidos de la violencia de género en internet y aclarar los conceptos clave. Esta actividad funcionaría si tu taller es más general de sensibilización.

Después de eso, dependiendo del tiempo y el contexto, puedes trabajar con las participantes usando las actividades Deconstruyendo la violencia de género en internet o Círculo de historias sobre violencia de género en internet para profundizar la comprensión del grupo sobre violencia de

género en internet y basar la conversación en las experiencias de las personas en la sala (Círculo de historias) o estudios de caso (Deconstruyendo la violencia de género en internet). Ambas actividades de profundización pueden causar angustia a las participantes, esto implica que también requieren preparación sobre el grupo y algunas formas de contención.

Para la actividad de Círuclo de historias, específicamente, la facilitación necesitará mucho cuidado y consideración. No recomendamos esta actividad para facilitadoras individuales y ni que recién comienzan a hacer este tipo de talleres.

**Hay actividades tácticas que están destinadas a elaborar estrategias de respuesta a la violencia de género en internet.** El juego ¡Dominemos la tecnología! se centra en enfoques generales para abordar la violencia de género en internet. Si tienes tiempo limitado, la Actividad Táctica: ¡Haz un meme sobre esto! es más corta y más rápida. También podría ser una actividad ligera después de una intensa como Círculo de historias sobre violencia de género en internet. Planeación de respuestas ante la violencia de género en internet: dirigida a crear una estrategia de respuesta más completa ante incidentes específicos.

**La actividad Mapeo de seguridad digital podría ser un taller independiente con un enfoque en enmarcar la violencia de género en internet con la Declaración Universal de Derechos Humanos.**

## Algunas combinaciones sugeridas:

**Si tienes medio día para tu taller,** recomendamos las actividades: ¿Violencia de género en internet o no? seguida de ¡Haz un meme sobre esto!

**Si tu taller está enfocado en la creación de estrategias y tiene un tiempo limitado,** te recomendamos saltar directamente al juego ¡Dominemos la tecnología!.

**Si tu taller busca desarrollar una respuesta integral a los incidentes de violencia de género en internet,** sugerimos que hagas Deconstruyendo la violencia de género en internet, seguida de la Actividad táctica: Planeación de respuestas ante la violencia de género en internet.

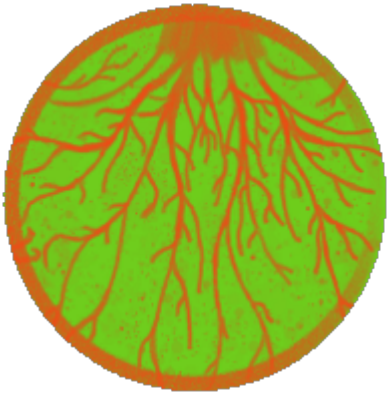
# Actividades de aprendizaje

## Actividades iniciales



- ¿Violencia de género en internet o no?

## Actividades de profundización



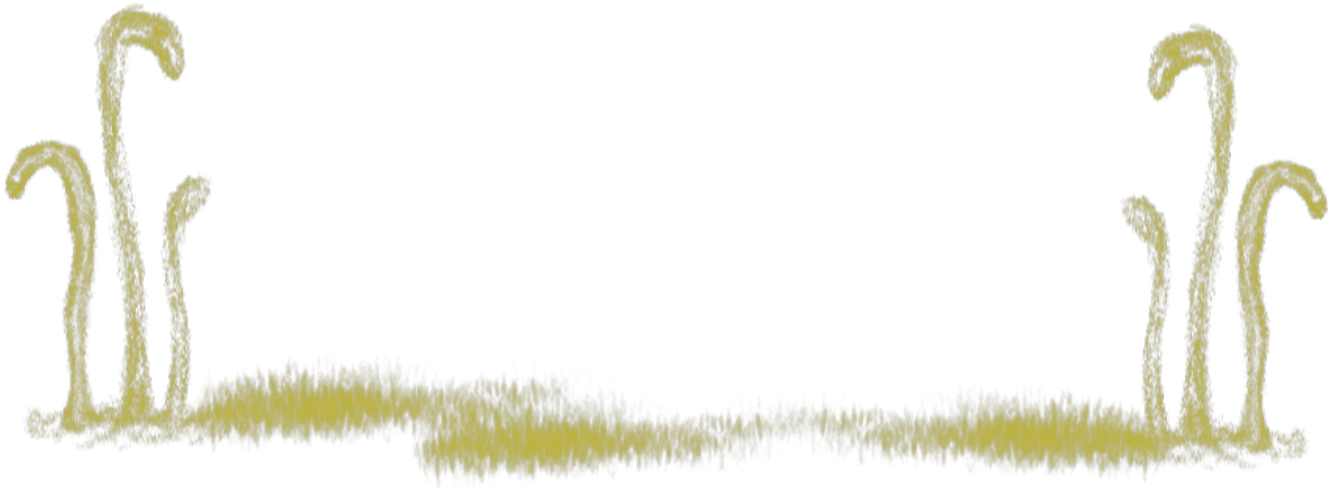
- Deconstruyendo la violencia de género en internet
- Círculo de historias sobre violencia de género en internet

## Actividades tácticas



- El juego ¡Dominemos la tecnología!
- Planeación de respuestas ante la violencia de género en internet
- ¡Haz un meme sobre esto!

- Mapeo de seguridad digital



# ¿Violencia de género en internet o no? [actividad inicial]

Esta actividad está diseñada para provocar el debate y la discusión, brindando a las personas capacitadoras/facilitadoras la oportunidad de aclarar conceptos relacionados con las experiencias de mujeres y personas de la diversidad de género en internet y la violencia de género en internet.

# Sobre esta actividad de aprendizaje

image-1605892914912.png
Image not found or type unknown

Esta actividad está diseñada para provocar el debate y la discusión, brindando a las personas capacitadoras/facilitadoras la oportunidad de aclarar conceptos relacionados con las experiencias de mujeres y personas de la diversidad de género en internet y la violencia de género en internet. Esto está dirigido específicamente a hablar sobre las formas menos obvias de la violencia de género en internet y a discutir los supuestos de las participantes sobre cómo definen qué es la violencia de género.

La metodología principal en esta actividad es mostrar ejemplos de experiencias en línea de mujeres y personas de la diversidad de género (sería bueno tener ejemplos exagerados para alentar el debate o la discusión) y hacer que las participantes reaccionen identificando qué es violencia de género al leer / escuchar / ver el ejemplo. Luego puede pedir a las participantes que defiendan su posición inicial a través de un conjunto de preguntas guía.

Es esencial enmarcar esta actividad como un espacio donde TODAS las opiniones y puntos de vista están permitidos (siempre y cuando se expresen de una manera aceptable para el grupo, suponiendo que las pautas para las participantes se establezcan anteriormente en el taller), y que lo que las participantes digan durante esta actividad no será citado, publicitado, ni compartido con otras personas. También es una buena idea, especialmente si el grupo tiene muchas feministas experimentadas, alentar a algunas participantes a jugar como “abogadas del diablo” para enriquecer la discusión.

> **Nota de facilitación:** Sería ideal haber establecido y negociado las pautas con las participantes sobre el respeto antes del taller, en caso de que el debate se acalore.

Para la facilitadora/moderadora, esta actividad se puede utilizar para aprender más sobre el nivel de comprensión y apreciación de la GBV en línea de las participantes.

# Objetivos de aprendizaje

- Una comprensión de las formas de violencia de género en internet y sus impactos en las sobrevivientes y sus comunidades.
- Una comprensión del continuo de violencia entre las esferas fuera de línea y en línea, y las estructuras de poder que lo permiten.

# ¿Para quién es esta actividad?

Idealmente, esta actividad es para participantes que entienden los derechos de internet, los derechos sexuales y las defensoras de derechos humanos.

# Tiempo requerido

Dependiendo de cuántos ejemplos se muestren, esta actividad puede tomar de 30 minutos a 90 minutos.

# Recursos necesarios para esta actividad

1. Carteles (no más grandes que la mitad de una hoja de papel 4A) con “Violencia de género en internet” impreso en un lado y “No es violencia de género en internet” impreso en el otro. Uno por participante.
2. Una forma de presentar los ejemplos de las experiencias de las mujeres en internet podría ser un póster de los memes impresos o un proyector para mostrar los memes.

(Ver Recursos: memes de muestra)

# Mecánica

Muestra un meme o ejemplo de una experiencia que las mujeres y las personas de la diversidad de género hayan tenido en línea.

> **Consejo:** Comienza con un ejemplo evidentemente obvio de GBV en línea, luego pasa a ejemplos más matizados.

Después de cada ejemplo, pregunta: ¿Es esto GBV en línea o no GBV en línea?

Luego, las participantes deberán levantar sus carteles para mostrar cuál eligieron.

Una vez que todos hayan tomado una decisión, puedes preguntar: ¿Por qué consideran que esto no es GBV en línea / GBV en línea? Luego, obtén una opinión de alguien que tenga la opinión opuesta, y permite que el grupo se haga preguntas.

Si no hay mucho desacuerdo entre el grupo, profundiza en el ejemplo a través de estas preguntas de guía:

- ¿Quién están siendo atacadas en este meme? ¿Cómo les afectará?
- ¿Cuáles son los valores que sustentan este meme? ¿Qué dice realmente el creador del meme (y cualquiera que comparta y le guste este meme) sobre las mujeres, las personas diversas y / o queer y sus comunidades?
- ¿Este meme refleja los valores en tus comunidades? ¿Cómo es eso?
- Si te hubieras encontrado con este meme, ¿cómo hubieras reaccionado? ¿Cómo crees que deberíamos reaccionar?

Puedes finalizar la discusión con un poco de síntesis y luego pasar al siguiente ejemplo.

Para sintetizar cada ejemplo, la facilitadora/capacitadora puede:

- Hacer un resumen rápido de la discusión que las participantes tuvieron sobre el ejemplo.
- Mencionar cuál es el ejemplo o las diversas formas en que se ha descrito el ejemplo.
- Señalar los estereotipos de género, el sesgo de género y / o la misoginia reflejados en el meme.

> **Nota sobre la interseccionalidad:** También es importante destacar cómo los mensajes / memes impactarían de manera diferente a las mujeres y las personas y las comunidades de género diversas.

No tienes que hacer una síntesis para cada ejemplo que muestra. Si una discusión sobre un ejemplo específico es similar a la anterior, entonces puedes señalar la similitud.

> **Nota de facilitación:** Es importante, mientras la actividad todavía está sucediendo, que como capacitadora/facilitadora, no tomes parte en la discusión que los participantes están teniendo. Tener una facilitadora al lado de un grupo de participantes es un silenciador efectivo de discusión y debate.

Al final de todo el ejercicio, realiza una síntesis más grande de la actividad. En esta síntesis, puede volver a los ejemplos que generaron mayor debate y discusión entre los participantes, resumir la discusión y luego compartir sus propios pensamientos y opiniones sobre el asunto.

**Puntos clave para plantear en la síntesis principal:**

- La relación entre los valores del "mundo real" y la creación de tales memes.
- Las estructuras de poder existentes, los valores patriarcales, el sesgo de género y la intolerancia que se muestran en los ejemplos.
- Lo que constituye violencia de género.
- Cómo la posición y el privilegio dentro de los diferentes sectores de mujeres y género diversos tienen diferentes efectos en las personas y las comunidades.

# Notas para preparar la actividad

Desde el principio, debe decidir si estás jugando como una entrenadora (con el conocimiento y la experiencia para proporcionar respuestas), o una facilitadora (que guía las discusiones y evita compartir su propia opinión) en esta actividad de aprendizaje. Desempañar ambos roles no será propicio para una buena discusión o un espacio seguro para las participantes. Si estás siendo facilitadora, no deberás proporcionar respuestas al final de la discusión para evitar que las participantes se pongan a la defensiva. Si serás entrenadora, no querrás ser tan estricta en tu opinión sobre los asuntos que cuesten trabajo a las participantes.

Otra cosa para la que debes prepararte son tus propias suposiciones sobre qué es la violencia de género en internet. Repasa estos temas leyendo Buenas preguntas sobre violencia relacionada con la tecnología.

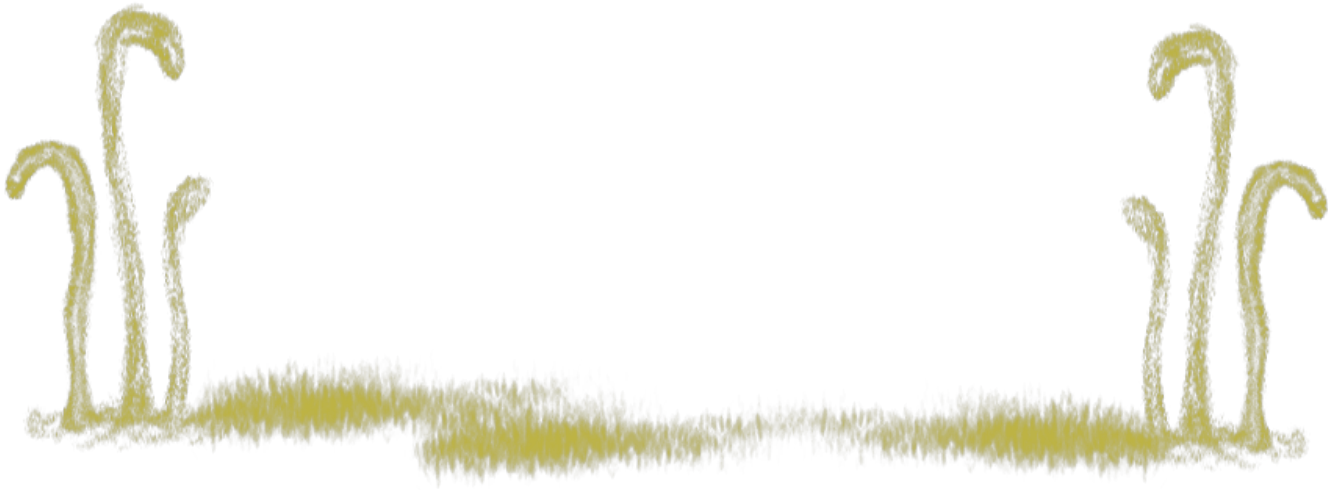
> **Nota de facilitación:** Esta actividad no es solo para mostrar ejemplos de casos obvios de violencia en internet basada en el género, sino para tener una discusión con las participantes sobre una comprensión matizada de lo que es violencia en internet y lo que no. Por lo tanto, en los ejemplos, incluye ejemplos de experiencias comunes que las mujeres y las personas de diversidad de género tienen en internet y no te enfoques únicamente en las que son extremadamente violentas.

Hemos seleccionado una serie de memes de muestra, pero sería ideal usar ejemplos específicos del contexto para las participantes en el taller. Sería bueno mostrar una variedad de ejemplos, incluidos mensajes o memes:

- que son misóginos, homofóbicos, transfóbicos.
- que atacan a las mujeres y las personas y las comunidades de la diversidad de género.
- que nombren un grupo de mujeres o personas de género diverso en el mensaje / meme
- que son abiertamente violentos y/o justifican la violencia de género
- que representan mujeres y cuerpos diversos como objetos sexuales
- que muestran acciones fuera de línea contra las mujeres
- que atacan a las mujeres y a las personas de la diversidad de género sobre la base de su clase social

El punto aquí es generar una discusión entre las participantes.

Si tienes tiempo para organizarte con las participantes, pídeles ejemplos de acoso en línea que hayan presenciado (no necesariamente dirigidos a ellas) y muestra esos ejemplos en la actividad.



# Recursos adicionales

## Ejemplos de memes

**Advertencia:** Esta página contiene material racista, sexista, homofóbico, transfóbico y de apología a la violación.

**Nota para facilitadoras:** A continuación se presentan ejemplos de Memes, pero lo ideal sería utilizar de ejemplo memes que sean específicos para el contexto de las participantes del taller. Las animamos a que, como instructoras, encuentren sus propios memes para que sean relevantes para los participantes.

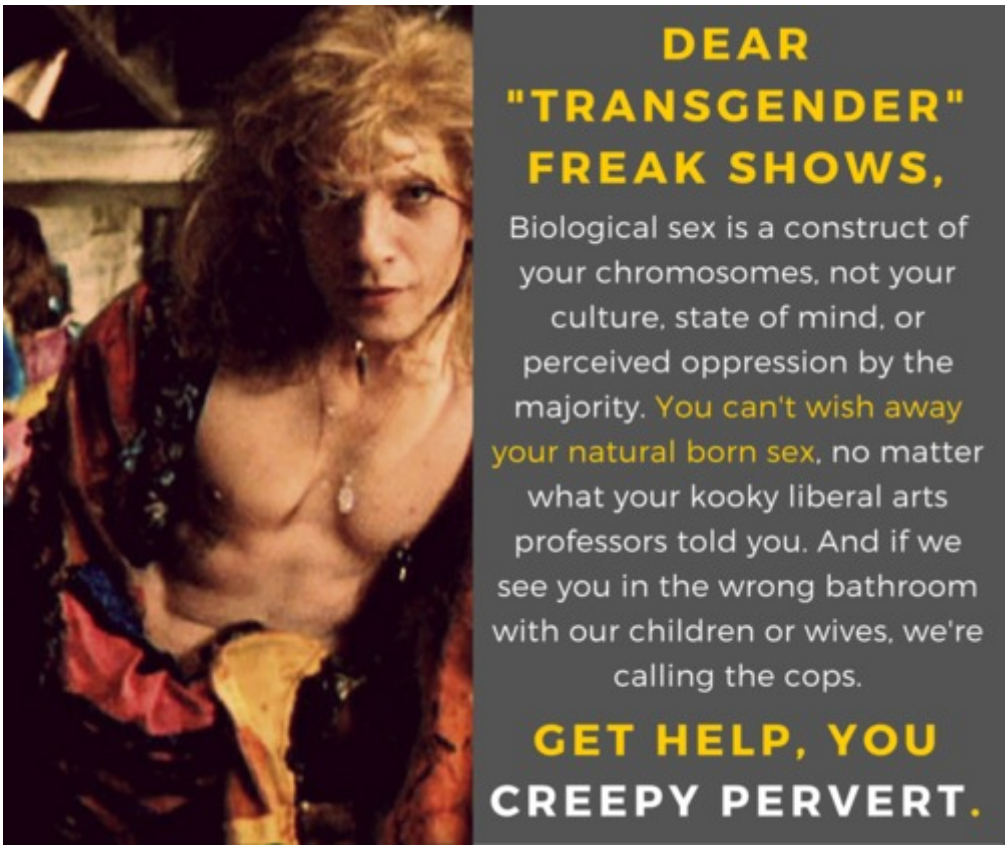
**Nota de Interseccionalidad:** Al elegir los ejemplos de memes, asegúrese de incluir diferentes razas, clases, antecedentes religiosos, orientación sexual e identidades de género.




*La diferencia entre un chiste y 3 vergas? No soporto los chistes*




*Igualdad , para mí, significa tener un trato especial*




*Estimado freak “transgénero”,*

*el sexo biológico es un constructo de tus cromosomas, no de tu cultura, ni de tu estado interno, ni de  la opresión que sientes por parte de la mayoría. No puedes hacer que desaparezca el sexo con el que naciste naturalmente sólo con desearlo, más allá de lo que te hayan dicho tus excéntricos profesores de humanidades. Y si te encontramos en el baño equivocado con nuestros hijos e hijas, o nuestras esposas, llamaremos a la policía.*

*PIDE AYUDA, PERVERTIDO ASQUEROSO*

# Facebook Didn't Actually Ban Rape Jokes

Sam Biddle
05/29/13 10:32AM Filed to: FACEBOOK

7.43K




*Facebook no ha prohibido los chistes sobre violaciones*

*¿Como perdiste tu virginidad? ROHYPNOL*




*Bienvenida a la cárcel, Kim Davis. Resulta que soy tu 5to marido!*

Kim Davis es la secretaria del condado de Kentucky que se negaba a entregar libretas de matrimonio entre personas del mismo sexo. Por más información, puedes visitar: https://en.wikipedia.org/wiki/Kim_Davis_(county_clerk)




*DÉJALO ENTRAR! Al baño con tu hija, de lo contrario, eres un intolerante racista, estrecho de miras, prejuicioso y falto de amor que merece MORIR.*



*Abogada cristiana fanática de la alianza anti-gay Defense Fund. Condenada por posesión y realización de pornografía infantil de una niña de 14 años.*

Lisa Biron es abogada, miembro del grupo anti-gay Alliance Defending Freedom, y se descubrió que es aficionada a la pornografía infantil y abusadora de niños/as. Por más información: https://en.wikipedia.org/wiki/Lisa_Biron

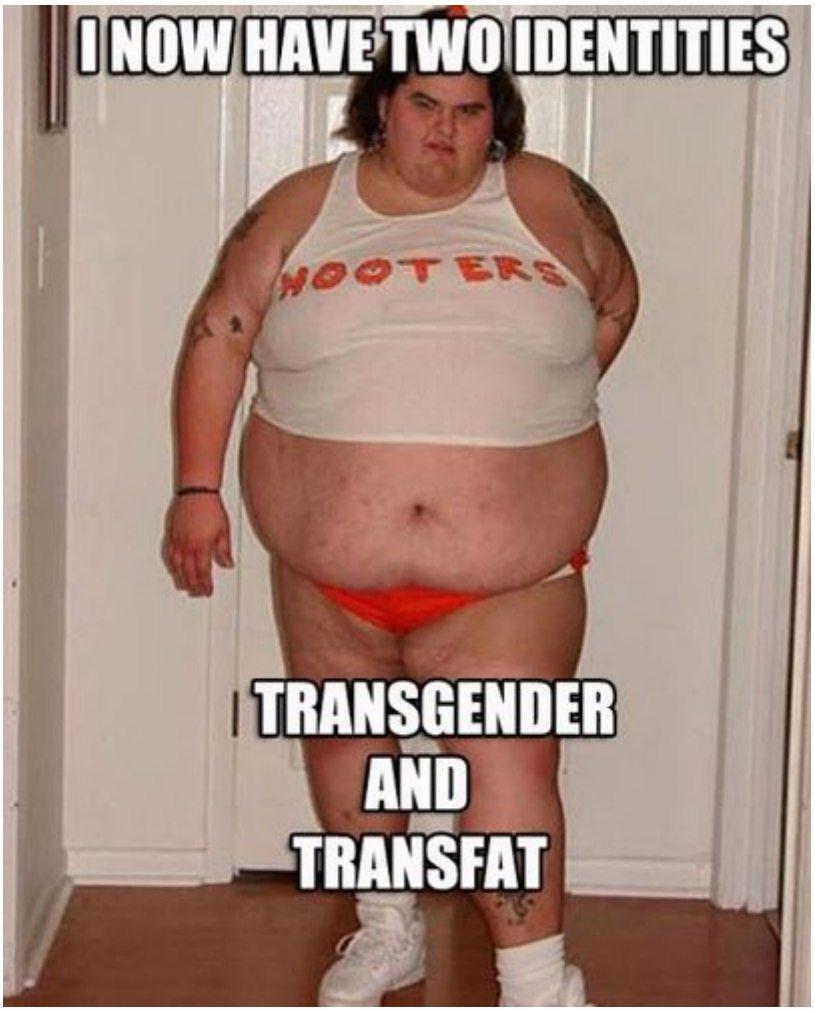



*La muñeca sexual musulmana se infla/explota sola.*




*Ella me puso en su grupo de amistades*

*así que yo la puse en el grupo de las que se pueden violar.*




*Ahora tengo dos identidades*

*Transgénero y transgordo/a*




*No soy transgénero*

*Sólo soy transgorda*

(esta imagen es, quizá, menos fuerte que la anterior)




*Los hombres trans*

*Son simplemente lesbianas marimacho*

*que tienen verguenza de ser mujeres*




*Por qué puede importarle a alguien si un hombre es gay?*

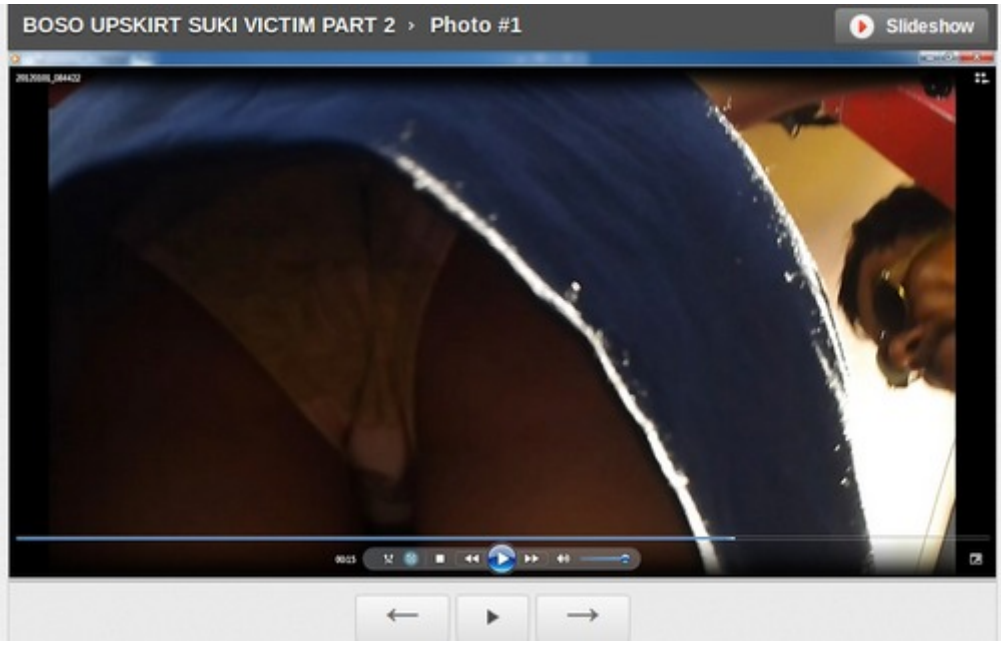
*Hay pocas cosas más maricas que ocuparse de lo que otro hombre hace con su verga.*




*Lógica feminina*

*Usa ropas minúsculas*

*Detesta que los hombres estén todo el tiempo mirando*

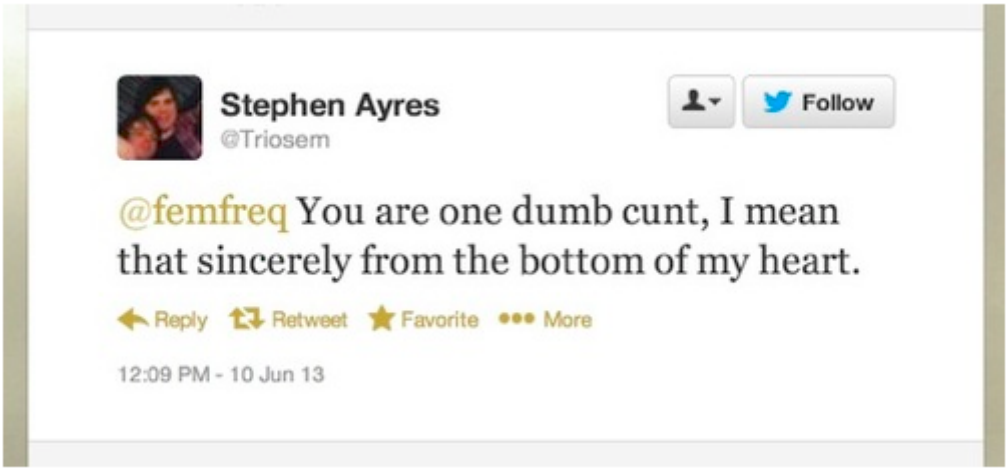


*Cuando una mujer se queja de las mujeres están poco representadas en los videojuegos, esta es una muestra de las reacciones que suscita:*




*Las mujeres no tienen nada que hacer en los videojuegos.*

3. @Triosem




*Eres una estúpida concha, te lo digo con toda sinceridad, desde el fondo de mi corazón.*

5. @Jamie_Brereton



*Tranquila, relájate... Pronto habrá pasado todo.*

9. @NickFuckypu

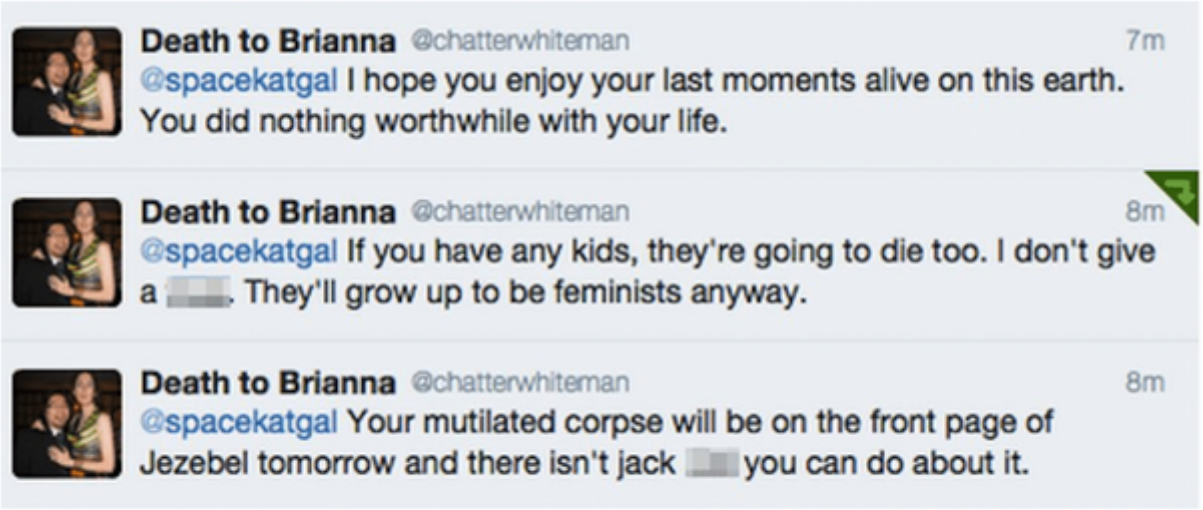



*Maldición, esta perra me deja la verga blanda.*

15. @BEATandDELETE



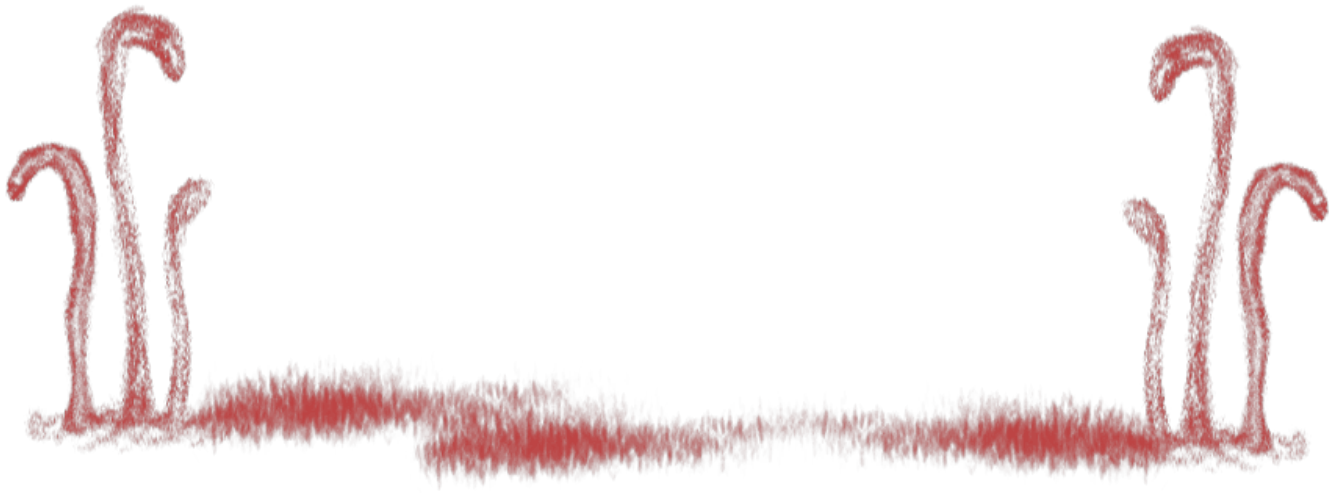

*Quizá si las mujeres fueran más interesantes y capaces en la vida, habría más juegos liderados por mujeres, tipo “super arreglos florales”.*




A screenshot of some of vile Twitter threats sent to Rebecca Wu. (Twitter/via Business Insider)

*Espero que disfrutes tus últimos momentos con vida en esta tierra. No hiciste nada útil con tu vida. Si tienes hijos, también van a morir. Me importa un ... Se van a volver feministas de todas maneras.*
*Tu cuerpo mutilado aparecerá en la portada de Jezebel mañana y no hay nada que puedas hacer para evitarlo.*

*Foto de pantalla de algunas de las peores amenazas que recibió Rebecca Wu por Twitter.*



# Deconstruyendo la violencia de género en internet [actividad de profundización]

Esta actividad lleva a las participantes a través de un estudio de caso de un incidente de violencia de género en internet y las hace discutir los diferentes aspectos del estudio de caso.

## Sobre esta actividad de aprendizaje




Esta actividad lleva a las participantes a través de un estudio de caso de un incidente de violencia de género en internet y las hace discutir los diferentes aspectos del estudio de caso.

## Objetivos de aprendizaje

- Una comprensión de las formas de violencia de género en internet y sus impactos en las sobrevivientes y sus comunidades.
- Una comprensión del continuo de violencia entre las esferas fuera de línea y en línea, y las estructuras de poder que la permiten.
- Ideas, estrategias y acciones sobre las formas en que se puede abordar la violencia de género en internet, especialmente en sus contextos.

Una nota importante, si bien esta sesión tocará ideas para la respuesta, el objetivo principal de esta actividad será desempaquetar un ejemplo de un incidente de violencia de género en internet.

> **Nota de cuidado:** Desempacar un estudio de caso de un incidente de violencia de género en internet puede causar angustia a las participantes.

Esta no es una actividad para hacer cuando no conoces a tus participantes y/o si no has ganado previamente la confianza del grupo.

Para hacer esto de manera más responsable, es importante que conozcas las experiencias de violencia que tienen tus participantes (ve más aquí: Conoce a tus participantes) y que estés atenta a las reacciones de las participantes mientras realizas esta actividad.

Anima a tus participantes a levantar la mano si necesitan un descanso de la actividad.

Sería útil conocer y tener cierta experiencia en algunos ejercicios de información como los que se encuentran en el Kit de Emergencia al Capacitar.

# ¿Para quién es esta actividad?

Esta actividad se puede utilizar con participantes con diferentes niveles de experiencia en derechos y tecnología de las mujeres.

Dependiendo del nivel de experiencia de las participantes sobre los diversos aspectos relacionados con la violencia de género en internet, la persona capacitadora facilitadora deberá prepararse para intervenir para aclarar conceptos sobre las redes sociales, Internet e incluso las leyes nacionales.

# Tiempo requerido

Aproximadamente 2 horas por caso de estudio

# Recursos necesarios para esta actividad

- Papel de rotafolio / pizarra
- Marcadores
- Tarjetas de índice para anotar diferentes aspectos del estudio de caso que deben destacarse.

Alternativamente, puedes preparar diapositivas con los estudios de casos y las preguntas.

# Mecánica

Comienza describiendo el incidente que se va a deconstruir, escribiendo los siguientes detalles en fichas individuales y colocándolas en una pared (o si has preparado una presentación, estos podrían ser los puntos en tus diapositivas):

- Nombre de la persona sobreviviente + género + clase social + raza + nivel educativo + cualquier otro marcador de identidad
- País de la sobreviviente + si hay leyes que podrían protegerla
- El incidente inicial de violencia en internet, ¿en qué plataforma sucedió esto?
- ¿Dónde sucedió el incidente?, ¿en qué plataforma comenzó?
- Si puedes, nombre del agresor / es + algunos detalles que puedan ser importantes para el estudio de caso
- Si no se pueden nombrar los agresores, escribe algunos detalles sobre ellos: sus identificadores en línea, etc.
- Relación entre la sobreviviente y el agresor, si la hay.

Luego, para abrir la discusión, lanza las siguientes preguntas:

- ¿Quién más debería ser responsable aquí aparte del perpetrador?
- ¿Quién es la comunidad alrededor de la sobreviviente? ¿Cómo crees que podrían haber respondido?
- ¿Cuáles son las posibles respuestas de la sobreviviente a la situación?

- ¿Cómo crees que este incidente la afectó? (impacto)

Escriba las respuestas en fichas individuales y pégalas a la pared.

Luego comparte más detalles del estudio de caso, marca los detalles que las participantes ya han adivinado y escribe más detalles en las fichas individuales:

- ¿Cómo se intensificó el caso? ¿En qué espacios se reprodujo la violencia?
- ¿Cómo se derramó el caso en la vida de la sobreviviente fuera de los espacios en línea?
- ¿Cómo respondió la comunidad?
- ¿Qué otros espacios reforzaron el incidente inicial de violencia?
- ¿Quién más se involucró?

Luego abre la discusión nuevamente haciendo las siguientes preguntas:

- ¿Qué recurso tiene la sobreviviente?
- ¿Qué leyes pueden protegerla en su país?
- ¿Qué otro impacto tendrá esto en la sobreviviente en función de su origen, qué hace, a qué clase social pertenece, en qué país se encuentra?
- ¿Qué debería pasar con el / los agresor (es) inicial (es)? ¿Quién puede hacer que eso suceda?
- ¿Qué debería pasar con los otros agresores, incluidos los que extendieron y escalaron el incidente?
- ¿Cuál es la responsabilidad de quienes poseen y dirigen la plataforma donde ocurrió el incidente?
- ¿Quién más es responsable en este escenario? ¿Cuál es su responsabilidad?
- ¿Cómo podrían responder los movimientos de derechos de las mujeres a esto?

Escribe las respuestas de los participantes a cada pregunta en fichas individuales y pégalas en la pared.

Al final de esto, habrá una galería en la pared que muestra los diferentes aspectos del estudio de caso de la violencia de género en internet.

Para sintetizar, refuerza lo siguiente:

- La conexión y la continuidad entre la violencia en internet y fuera de internet.

- La complejidad de la violencia de género en internet: los diversos interesados, tanto negativos como positivos.
- Los sistemas y estructuras que facilitan la violencia de género en internet, así como aquellos que podrían ser vías de reparación y mitigación.

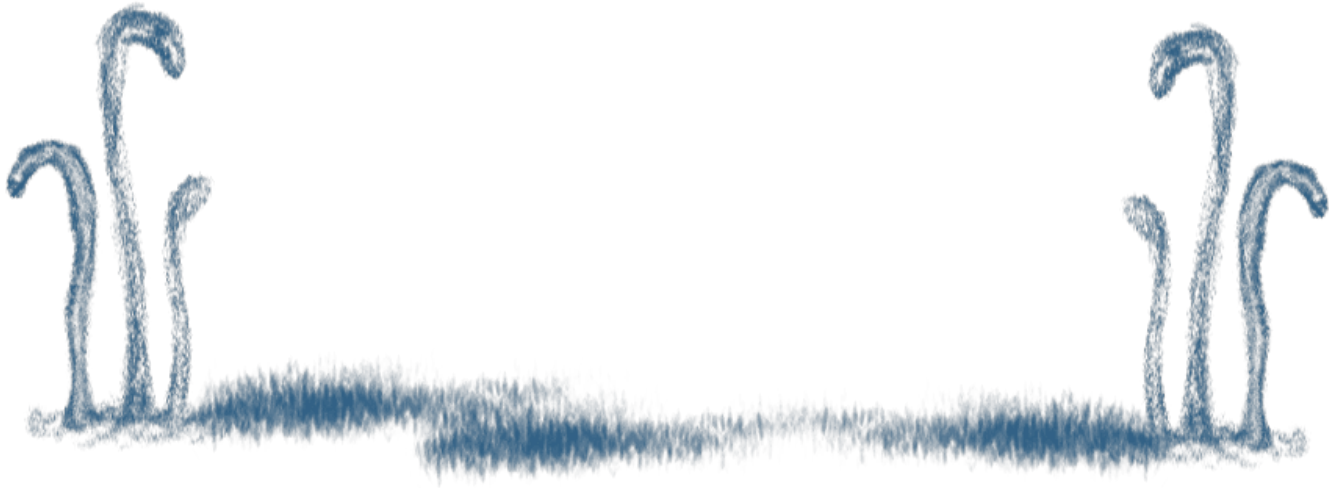
# Notas de preparación

Para crear un estudio de caso relevante que fomente la discusión y la comprensión de la complejidad de la violencia de género en internet, el estudio de caso debe resonar con las participantes, lo que requiere saber de dónde vienen y cuáles son sus preocupaciones [Nota: Aquí hay una sección sobre Cómo conocer a tus participantes.]

El ejemplo de estudio de caso a continuación sería útil para articular el estudio de caso que compartirá en esta sesión. Describe la presentación inicial y la escalada del ejemplo que se va a deconstruir.

Si deseas crear tu propio caso de estudio:

- Da a conocer a las sobrevivientes, de dónde vienen, sus contextos.
- Se clara sobre dónde ocurrió el incidente primero y cómo se intensificó.
- Piensa en el impacto del incidente: fuera de línea / en línea; en la persona, su comunidad / familia / amistades; sobre su bienestar, seguridad digital, seguridad física
- Intenta describir las acciones del perpetrador pero no sus motivaciones



# Recursos adicionales




## Ejemplo de estudio de caso: El caso de Selena

### Presentación inicial

Selena está en su último año de universidad. Asiste a la universidad en Manila, Filipinas, pero regresa a su provincia en Ángeles cada vez que puede visitar a sus padres y a sus hermanos menores. Para aumentar sus fondos limitados para sus estudios, es barista a tiempo parcial en una cafetería local.

En un viaje a casa, encuentra a sus padres muy molestos. La acusan de abusar de su libertad en Manila y de usar su apariencia para conocer hombres extranjeros. La avergüenzan y la amenazan con cortar su apoyo. Le exigen que deje de causarles problemas por salir con hombres extranjeros en línea.

Selena no usa ningún tipo de aplicación de citas, está demasiado ocupada con la escuela y el trabajo. Y ella ya tiene novio.

Después de horas de que sus padres le gritaban, finalmente obtiene una imagen de lo que sucedió:

El día anterior, Heinz de Alemania había llamado a la puerta de sus padres, exigiendo ver a Selena. Trajo consigo copias de las conversaciones que tuvo con Selena y las fotos que ella compartió con él. Esas conversaciones ocurrieron tanto en el chat de la aplicación de citas como en WhatsApp. Él dio a entender que él y Selena se habían involucrado en cibersexo. Aparentemente, le había enviado dinero a Selena para que ella pudiera comenzar a solicitar una visa alemana para visitarlo. Cuando ella no obtuvo una visa, él le envió dinero para comprar un boleto para que pudieran reunirse en Bangkok, donde podrían estar juntos sin que sus padres conservadores observaran cada uno de sus movimientos. Ella no apareció. Heinz había intentado ponerse en contacto con ella, pero ella no respondía. Entonces sintió que no tenía más remedio que visitar a sus padres. Se negaron a dejarlo entrar y amenazaron con llamar a las autoridades si seguía insistiendo en ver a Selena.

Heinz se había ido, enojado.

Suena como una estafa que salió mal.

Problema: Selena no tiene conocimiento de nada de esto. Ella nunca ha hablado con ningún Heinz. Ella no ha recibido dinero de él. Ella no estaba en una relación a larga distancia con nadie.

Parece que las imágenes y la identidad de Selena se usaron para hacer "catfishing" a Heinz.

(Catfishing es cuando alguien toma capturas de pantalla de las fotos de alguien en línea y crea cuentas en su nombre para engañar a otras personas. A veces, el nombre real de una persona se adjunta a la cuenta falsa, pero ha habido casos en los que las fotos son adjunto a nombres falsos).

## Escalada

En respuesta al incidente, Selena había eliminado todas sus fotos de todas sus cuentas de redes sociales y había enviado un mensaje a la aplicación de citas y WhatsApp de que la cuenta con sus fotos era falsa y que algunas personas habían usado para estafar a un usuario alemán.

Ella y su familia no han tenido noticias de Heinz. Parece haber dejado Ángeles después de que sus padres lo rechazaron.

Un día, en la escuela, algunos de sus compañeros de clase masculinos comienzan a molestarla, llamándola puta y estafadora, diciendo que es una pena que una chica bonita como ella use su aspecto de esa manera. Una de las amigas de Selena le muestra una página de Facebook llamada

"Selena es una puta estafa". En esa página, Heinz relata lo que "Selena" le había hecho, con capturas de pantalla de sus conversaciones, sus fotos y grabaciones de audio de sus sesiones de cibersexo.

La página ha tenido tendencia y ha recibido muchos "me gusta" y seguidores.

¿Qué puede hacer Selena?

# Ejemplo de estudio de caso: El caso de Dewi

## Presentación inicial

Dewi tiene su sede en Yakarta, Indonesia. Ella es una mujer trans de 30 y tantos años, que trabaja como agente de call center para una gran empresa minorista en línea multinacional. Con dos de sus amigos más cercanos, Citra e Indah, recientemente comenzó una pequeña organización para promover la igualdad SOGIE en Indonesia.

Desde que comenzaron la organización, les han invitado a eventos locales en torno a los derechos LGBTQI + y han asistido a manifestaciones para apoyar su defensa. Ella ha sido capturada en las noticias locales hablando en contra de la masculinidad tóxica y el fundamentalismo religioso.

Una mañana, cuando Dewi se preparaba para ir a trabajar, recibe un mensaje en su Facebook Messenger. Es de una cuenta llamada, Mus: ¨Me hiciste tan feliz anoche. ¿Quieres hacerme feliz de nuevo esta noche? " Lo descarta como un mensaje enviado erróneamente, por lo que responde con: "Creo que esto no es para mí.”

A lo que Mus responde: "Es para usted, Sra. Dewi". Vi tus fotos y quiero verte en persona. Para que puedas hacerme feliz otra vez.

Asustada de que Mus sepa su nombre, ella solo responde y dice: "No te conozco, por favor detente". Luego bloquea a Mus.

Casualmente comparte el incidente con Citra e Indah y lo descartan como alguien que vio una foto de Dewi en uno de los eventos públicos y se enamoró de ella. Si Dewi estaba siendo honesta consigo misma, era un poco halagador.

Luego, siguen apareciendo más mensajes de diferentes usuarios en su FB Messenger. Los mensajes se vuelven progresivamente más rudos y más explícitos. También está recibiendo más solicitudes de amistad en Facebook. Ella opta por bloquear a esos usuarios e intenta ignorarlos.

Mantiene a Citra e Indah al tanto de lo que está sucediendo y comienzan a preocuparse por Dewi.

Para tratar de llegar a una razón de por qué Dewi estaba siendo acosada, Citra busca en Google el nombre de Dewi. Lo que encuentran son imágenes en las que la cara de Dewi está editada sobre cuerpos desnudos de mujeres trans. Todas las imágenes están etiquetadas con el nombre de Dewi y publicadas en sitios de pornografía DIY.

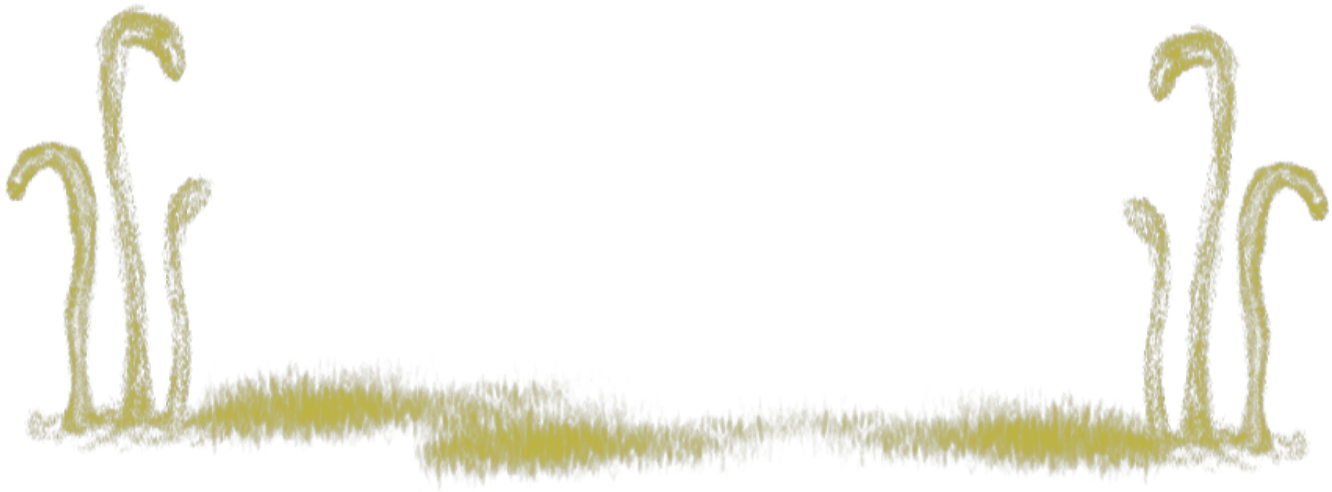
Inmediatamente, escriben al lugar donde se publican las imágenes para solicitar el retiro de las fotos y el nombre de Dewi; con la esperanza de que eso terminara y el acoso se detuviera.

## Escalada

Un día, el supervisor de Dewi la llama para una reunión. Luego, el supervisor muestra mensajes de Twitter dirigidos a su empresa con una copia de las imágenes manipuladas con el título: “¿Es así como se ven sus empleados? ¿Qué tipo de moral tiene su empresa? Despídela”

Según su supervisor, la cuenta de Twitter de su empresa fue bombardeada con los mismos mensajes de varias cuentas.

¿Qué puede hacer Dewi?



# Círculo de historias sobre violencia de género en internet [actividad de profundización]

Esta actividad permite a los participantes reflexionar y compartir experiencias de violencia de género en internet.

## Sobre esta actividad de aprendizaje




Esta actividad permite a los participantes reflexionar y compartir experiencias de violencia de género en internet.

Un espacio seguro y tiempo tranquilo para que las participantes reflexionen son los requisitos principales para esta actividad.

Esta actividad ocurre en dos etapas:

- Tiempo de reflexión, cuando cada participante tiene tiempo para articular y escribir su historia respondiendo una serie de preguntas guía.
- Compartir historias, donde todas las participantes comparten sus historias entre ellas.

Es importante tener en cuenta aquí que esta actividad no tiene fines terapéuticos. Ser capaz de contar su historia, incluso de forma anónima, tiene algunos efectos terapéuticos; pero debe quedar claro que este no es el propósito del círculo de historias. Si estás tratando con un grupo que ha experimentado violencia de género en internet, especialmente si hay personas en el grupo que tienen experiencias muy recientes, puedes asegurarte de que haya alguien en el equipo facilitador que pueda brindarle contención o terapia e incluso omitir esta actividad si no te sientes segura para trabjar con posibles secuelas de trauma de las participantes.

# Objetivos de aprendizaje

- Comprender las formas de violencia de género en internet y sus impactos en las sobrevivientes y sus comunidades.
- Comprender el continuo de violencia entre lo que pasa fuera de línea y en línea, así como las estructuras de poder que lo permiten.

# ¿Para quién es esta actividad?

Esta actividad puede llevarse a cabo con participantes con diferentes niveles de comprensión y experiencia en torno a violencia de género en internet.

Antes de realizar esta actividad es importante saber si hay participantes cuya experiencia de violencia de género en internet es actual o reciente, ya que esta actividad podría ser una causa de estrés para ellas. Es importante saber quiénes son las participantes y también lo que tú, como entrenadora / facilitadora, puedes manejar antes de llevar a cabo esta actividad.

Es muy importante que tú, como entrenadora / facilitadora, seas honesta sobre lo que puedes y no puedes sostener. Esta actividad NO se recomienda para situaciones en las que:

- No existe una relación de confianza entre las participantes
- No has tiempo para conocer a las participantes antes del taller
- No se cuenta con experiencia en el manejo de conversaciones difíciles

Basado en la experiencia de otras facilitadoras que han impartido el círculo de historias, es ideal tener dos facilitadores para esta actividad.

# Tiempo requerido

Suponiendo que cada participante necesitará unos cinco minutos para contar sus historias, se necesitarán unos 30 minutos para reflexionar colectivamente, además deun margen de maniobra para dar instrucciones. En un grupo estándar, de 12 participantes, necesitarás un mínimo de 100 minutos para esta actividad.

Este tiempo sugerido no incluye actividades de bienestar que podrían ser necesarias para hacer contención entre las participantes o para tomar un descanso cuando sea necesario. Idealmente, para un grupo de tamaño estándar, realizar esta actividad durante medio día (4 horas, aproximadamente) sería suficiente para incluir descansos y actividades de bienestar.

# Recursos necesarios para esta actividad

- Preguntas de guía escritas
- Tiempo para que las participantes reflexionen
- Acomodar al grupo en un círculo al centro de la sala

# Mecánica




Esta actividad tiene dos etapas:

- Tiempo de reflexión, donde cada participante tendrá tiempo para articular y escribir su historia respondiendo a las preguntas guía.
- Círculo de historias, donde todas las participantes comparten sus historias entre ellas.

Durante el “Tiempo de reflexión” las participantes tendrán 30 minutos para analizar un ejemplo real de violencia de género en internet. Pueden elegir contar experiencias propias o ajenas. Incluso si cuentan su propia historia, es importante hacer énfasis en la importancia de anonimizarla. Cada quien debe compartir una historia.

Para facilitar la reflexión, las participantes pueden usar las siguientes preguntas de guía para escribir sus historias:

- ¿Quién es la sobreviviente? ¿Quién fue / quiénes fueron los agresores? ¿Quién más está involucrado en la historia?
- ¿Que pasó? ¿Dónde ocurrió la historia? ¿Qué tipo de violencia se cometió?
- ¿Cuál fue el impacto de la violencia? ¿Cómo reaccionó la sobreviviente? ¿A qué temían más? ¿La situación se intensificó o empeoró? ¿Cómo?
- ¿Qué tipo de apoyo obtuvo la sobreviviente? ¿Quién pudo brindar apoyo a la sobreviviente?
- ¿Qué acciones tomaron la sobreviviente quienes la apoyaron? ¿Cómo se resolvió el caso?
- ¿Cómo está la sobreviviente ahora? ¿Cómo se siente ahora respecto a lo que pasó? ¿Qué aprendizajes obtuvo de esto?
- ¿Qué papel jugó la tecnología en esta historia? ¿Cómo afectó el impacto de la violencia? ¿Cómo ayudó a abordar la violencia?

> **Nota de facilitación:** Estas son preguntas de guía y lss participantes no necesitan responderlas todas. Simplemente estarán ahí para ayudarles a articular sus historias.

# Anonimizar historias

Es importante que se invite a las participantes a anonimizar sus historias, incluso si son sus experiencias propias, a través de los siguientes consejos:

- Darle a la sobreviviente un seudónimo que no sea cercano a su nombre.
- Hacer que la ubicación de la sobreviviente sea más general. Si existen problemas contextuales que permitirían identificar a la sobreviviente en función de su lugar de origen, se puede ampliar el alcance de la ubicación. Una cosa es decir que la sobreviviente es de Petaling Jaya en Malasia y otra es decir que están en Kuala Lumpur o incluso simplemente en Malasia.
- Brindar detalles vagos sobre la sobreviviente (guardando los marcadores generales: género, sexualidad, país, religión, raza, clase social) pero no ahondar sobre la experiencia propia con la violencia de género en internet (las plataformas y los espacios donde ocurrió la violencia de género en internet, qué experimentaron, cómo escalado, el impacto en

ellos).

Una vez que todas hayan escrito sus historias, reúne a las participantes en un círculo.

Establece las reglas para el Círculo de historias. Es recomendable tener esto escrito y ponerlo a la vista de todas las participantes para reiterar los acuerdos e instrucciones:

- Lo que se dice en el Círculo de historias no sale del Círculo de historias sin el permiso expreso de todas las participantes.
- Nadie en el círculo puede invalidar las experiencias que se comparten. La gravedad de la violencia experimentada no es una competencia. No preguntes detalles gráficos de la historia.
- Las oyentes pueden hacer preguntas de aclaración pero no preguntas que sean invasivas. No hagas preguntas sobre "por qué", haz preguntas sobre "cómo" o "qué".
- No habrá interrupciones cuando se cuente una historia. Escucha con atención.

El punto aquí es crear un espacio seguro para que las personas compartan sus historias.

Todas las participantes deben saber que ninguna está obligada a compartir sus historias.

Open up the circle for stories.

> **Nota de cuidado:** Piensa en formas de abrir y cerrar el Círculo de historias en las que honres las historias compartidas. Algunas sugerencias:
> *- Abrir con un ejercicio de respiración, cerrar con un ejercicio de respiración*
> *- Tenga un tazón de piedras o conchas que las personas puedan sostener durante la actividad. Para cerrar el Círculo de historias, haz que todas vuelvan a poner las piedras o conchas en el tazón.*

Cierre el Círculo una vez que se hayan contado las historias. Al cerrar el círculo, haz algo para reconocer las historias compartidas y la fortaleza de quienes las compartieron.

Dependiendo de las participantes y con lo que te sientas cómoda, puedes:

- Hacer algunos ejercicios de respiración profunda en grupo.
- Hacer que todas se agradezcan mutuamente por compartir.
- Enciender un incienso y pasarlo por el grupo para limpiar la energía de la habitación.

- Tocar música e invitar al grupo a bailar.
- Lear un poema relacionado con honrar nuestras historias. Nosotras hemos utilizado una cita de Alice Walker para cerrar nuestros círculos de narración digital. Cada persona tiene una vela que se va encendiendo conforme el fuego se pasa desde la vela principal hacia el grupo.

> **Nota:** Es esencial tener un descanso para que las participantes puedan descansar antes de volver a la actividad.

Luego, la entrenadora / facilitadora resume las historias a partir de los siguientes temas:

- ¿Cuáles fueron las formas de violencia de género en internet que se compartieron?
- ¿Dónde ocurrió la violencia? A través de esto, dibuja los vínculos entre los espacios en línea y fuera de línea: ¿cómo se afectaron entre sí?
- ¿Quiénes fueron / son los agresores habituales?
- ¿Cuál fue el impacto de la violencia de género en internet, especialmente en la esfera fuera de línea?
- ¿Cuáles fueron los problemas que enfrentaron las sobrevivientes para resolver sus casos?
- ¿Cómo afectaron los problemas interseccionales la experiencia de la violencia? Por ejemplo, tipos específicos de agresión, el papel de la cultura / religión y las normas, la invisibilidad, los desafíos para obtener apoyo / acceso a la justicia.

# Notas para preparar la actividad

Esta no es una actividad para todas las entrenadoras / facilitadoras, ni para todas las participantes.

Si no te sientes preparada para manejar esto, elige otra actividad de aprendizaje. Ser capaz de admitir lo que puedes y no puedes manejar como entrenadors / facilitadora te ayudará a crear mejores experiencias de aprendizaje y será capaz de promover espacios seguros para la capacitación.

Esta actividad también requiere mucha confianza entre la facilitadora y las participantes. Esto implica tiempo de preparación mental y emocional con las participantes. Definitivamente no es recomendable usar esto ejercico como una actividad inicial, especialmente si las participantes no están preparadas para esto.

Algunas pautas a seguir, si eliges usar esta actividad de aprendizaje:

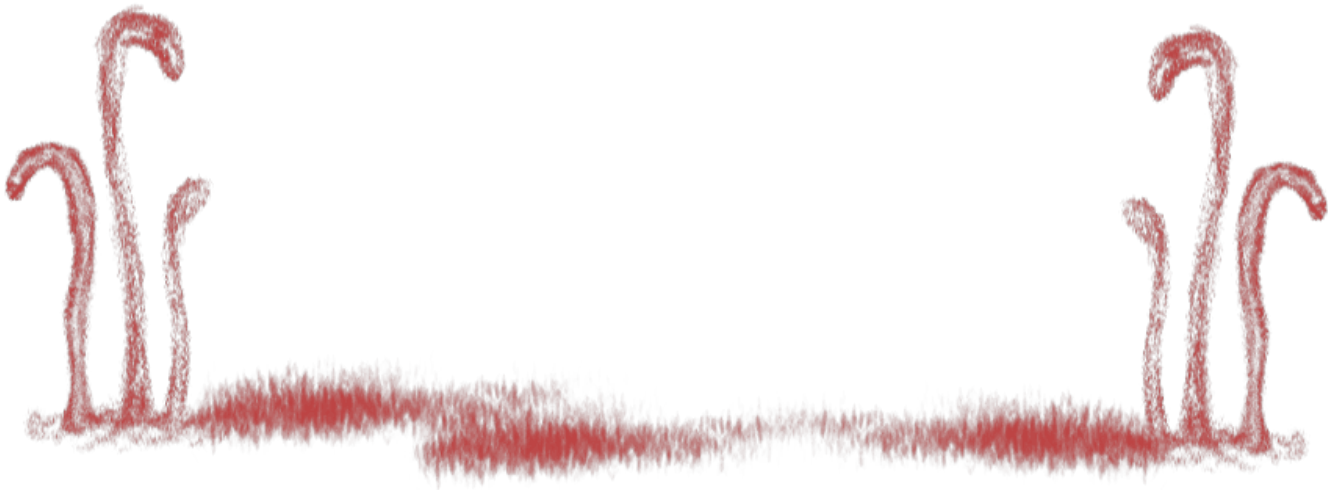
- Durante el Círculo de historias, permite que cada participante cuente su historia a su manera. No las apresures. No corrijas su gramática. No las interrumpas.
- No obligues a todas a contar una historia. Quizás, para algunas personas, poder escribir sus historias es suficiente. No todas necesitan contar una historia, pero aliéntalas a hacerlo.
- Si añguna participante se ve afectada, no la obligues a continuar su historia.
- Recuerda a las participantes que la curación es un proceso, contar historias y ser escuchada es un paso hacia el final del ciclo de violencia.
- Hacer esta actividad con una cofacilitadora es ideal, así entre amabas pueden brindar contención al espacio.

Lea la sección sobre manejo de situaciones emocionales en la Guía de capacitación en seguridad holística (en inglés) o consultar el sitio web.

> **Nota de facilitación** ¿Cómo mantener control del tiempo y respetar a las narradoras? Recuerda que esta actividad busca abrir un espacio para que las participantes compartan y reflexionen sobre las experiencias de la violencia de género en internet, con el fin de comprender mejor el problema. Entonces, si bien es posible que desees dar a las participantes más de 5 minutos para compartir sus historias, también tendrás que determinar un límite de tiempo para que todas puedan tener la oportunidad de compartir sus historias (si así lo desean); además es muy importante tener tiempo suficiente para reflexionar sobre las historias que se compartan. Para mantener control del tiempo, es importante que le hagas saber a las participantes por qué esta actividad está cronometranda.

Hay varias tácticas para hacer esto de forma amable. Aquí están algunas:

- Prepara tarjetas de notas o carteles que puedas usar para indicarles cuánto tiempo les queda.
- Asigna una cronometradora del grupo para que el cronometraje sea una tarea compartida entre las participantes.
- Asigna una cronometradora del grupo para que el cronometraje sea una tarea compartida entre las participantes.



# Juego Dominemos la Tecnología [actividad táctica]

Este juego de roles está desarrollado para ayudar a tomar decisiones sobre cómo accionar en contextos locales de violencia de género en línea. Cada juego plantea una situación particular sobre un ejemplo de violencia de género en línea.

## Acerca de esta actividad de aprendizaje




Este juego de roles está desarrollado para ayudar a tomar decisiones sobre cómo accionar en contextos locales de violencia de género en línea. Cada juego plantea una situación particular sobre un ejemplo de violencia de género en línea.

Puedes seleccionar entre varios casos o crear tu propia situación:

- Te chantajean para volver
- Te trollean en Twitter
- Un fake en Facebook
- Farsa pornográfica
- Información falsa para desprestigiar
- Te están observando y amenazando

Para jugar, hace falta **una persona que facilite** y tres equipos:

- **Equipo de sobrevivientes A** y **B**. En cada equipo, hay una persona que hace de sobreviviente y cuatro personas que aconsejan: 1) a nivel legal b) a nivel solidario c) a nivel de comunicaciones d) a nivel de habilidades concretas
- El tercer equipo es el **Público. P**lantea desafíos para cada escenario y decide qué equipo de sobrevivientes presenta las mejores estrategias para su caso.

Cada equipo de sobrevivientes desarrollará un personaje que tiene que afrontar el escenario y los desafíos planteados por la facilitadora y el público.

Las sobrevivientes justificarán qué estrategias toman, defendiendo ante el público y la facilitadora por qué es la mejor opción dado su personaje y contexto local. El público hará preguntas y, al final de cada ronda, presentará un nuevo reto (seleccionando una carta de la correspondiente baraja) y los equipos de sobrevivientes desarrollarán y justificarán nuevas estrategias para otras dos rondas del juego. Conforme los equipos de sobrevivientes desarrollen estrategias, el público lo hará también, buscando posibles reacciones y contra-respuestas.

El escenario concluye cuando el público presenta un cierre plausible de la agresión que se ha ido intensificando a lo largo del juego. A modo de cierre, la facilitadora le pregunta a las participantes cómo se han sentido asumiendo los roles. Sondea reflexiones y perspectivas que han surgido incluyendo el rol del público observador y la importancia de la solidaridad en las situaciones planteadas. Si alguna vez viven un escenario parecido al del juego, ya sea con una persona cercana o no, las participantes tendrán más herramientas para barajar respuestas y estrategias preventivas desde diferentes puntos de vista.

# Objetivos de aprendizaje

Todos los objetivos de aprendizaje de este módulo.

Aunque puede haber equipos que "juegen para ganar", el objetivo real de esta actividad es ayudar a las participantes a:

- explorar y evaluar estrategias para responder a la violencia de género en línea y comprender que no existe una única respuesta; las respuestas son múltiples y se basan en el contexto;
- apreciar las maneras en que las situaciones pueden intensificarse;
- analizar como diferentes elementos y agentes interactúan y la importancia de las redes de apoyo.

# ¿Para quién es esta actividad?

Esta actividad se puede llevar a cabo con personas que tengan diferentes niveles de familiaridad con la violencia de género en línea.

# Tiempo requerido

1.5 – 3 horas

*Puedes seleccionar varios escenarios o sólo uno. Cada escenario debe durar entre 2 y 4 rondas antes de pasar al siguiente caso. Este juego implica mucha discusión sobre las estrategias que mitigan la violencia de género en línea y cómo las personas responden a las acciones. Debe haber suficiente tiempo para orientar a las participantes, simular la situación y desarrollar cómo cada persona se ha sentido representando el rol que le ha tocado.*

# Materiales requeridos

- Cartas impresas para el juego (detalles en la sección de Cartas)
- Papeles grandes/rotafolio
- Marcadores
- Cinta
- Stickers, fichas de poker, papel cortado en cuadrados pequeños o envolturas de dulces
- Espacio suficiente para que los diferentes equipos puedan trabajar por separado

- Una mesa lo suficientemente grande para acomodar las cartas de estrategia de cada equipo

image-1605452256072.png
Image not found or type unknown

# Mecánica

## Participantes y cartas

Las personas participantes se dividen en tres equipos:

- **Equipo de sobrevivientes A**
- **Equipo de sobrevivientes B**
- **Público:** presenta desafíos para cada escenario y decide qué equipo de sobrevivientes presenta las mejores estrategias.

Sugerimos 5 participantes por equipo de sobrevivientes. Cada participante asume un rol:

1. **Sobreviviente**: decide qué estrategia desempeñar
2. **Asesora de contenidos**: brinda consejos a la persona sobreviviente sobre estrategias que tienen que ver con contenidos e información. Maneja la baraja de Estrategias de Contenidos.
3. **Asesora legal**: ofrece consejo legal y administra las cartas de Estrategias Legales.
4. **Asesora de solidaridad**: comparte recomendaciones en relación a buscar apoyo en internet. Gestiona las cartas de Estrategias de Solidaridad
5. **Asesora de habilidades**: brinda consejo sobre qué puede hacer la persona sobreviviente en internet y maneja la baraja de Estrategias de Habilidades.

La **facilitadora del juego** es un rol individual. Lleva el tiempo, lee en voz alta las indicaciones del Escenario y se asegura de que el juego se desarrolle de manera fluida.

Necesita haber al menos 10 participantes en el juego y un máximo de 30. Para asegurar una buena discusión y gestión del tiempo, se recomienda un grupo de 10-20. El tamaño de los equipos depende de la cantidad de participantes. Véase la tabla a continuación:

| TOTAL PARTICIPANTES | SOBREVIVIENTES | ASESORAS | PÚBLICO | FACILITADORA |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 2 | 2 para cada equipo=4 | 3 | 1 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | 2 | 3paracadaequipo=6 | 3 | 1 |
| 14 | 2 | 4paracadaequipo=8 | 3 | 1 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16 | 2 | 4paracadaequipo=8 | 5 | 1 |
| 20 | 2 | 4paracadaequipo=8 | 9 | 1 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 30 | 2 | 4 para cada equipo=8 | 18 | 2 |

## Cartas

- Cartas de Estrategias de Contenidos (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Estrategias Legales (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Estrategias de Solidaridad (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Estrategias de Habilidades (5 por asesora; una asesora por equipo de sobrevivientes)
- Cartas de Escenarios (6 cartas en total)
- Cartas de Desafíos (31 cartas en total; 5 por Escenario + carta de "Crea tu propio desafío"; véase más adelante una lista de desafíos generales
- Cartas de Indicaciones sobre Roles (7 cartas en total)

image-1605452256072.png
Image not found or type unknown

# Cartas de estrategias




Todos los juegos, independientemente del escenario, tendrán estas cartas de estrategias.

## Asesora de contenidos

1. Publicar un texto sobre la experiencia. Anota el título del texto, dónde se publicará y cómo se difundirá
2. Contactar a medios de comunicación sobre la experiencia. Anota qué agencias de medios quieres contactar y cómo vas a convencerles a cubrir la noticia.
3. Pedir a blogueras feministas escribir sobre la experiencia. Anota qué blogueras sugieres y por qué.
4. Responder a las agresiones a través de plataformas de redes sociales. Explica la respuesta, anota qué hashtag vas a utilizar, a qué comunidades te vas a dirigir y con cuáles te vas a aliar.
5. Crear tu propia estrategia de contenidos.

## Asesora legal

1. Llamar a alguien con experiencia jurídica y pedirle que presente una demanda. Anota qué leyes vas a citar.
2. Ir a la policia y tramitar una denuncia. Explica por qué crees que la policia te va a ayudar.
3. Documentar la experiencia para posteriores usos jurídicos. Anota qué vas a documentar y cómo lo vas a hacer.

4. Presentar un reporte/informe de abuso en una plataforma de red social. Anota qué plataforma(s) y las políticas/reglamentos que se infringen.
5. Crear tu propia estrategia legal.

## Asesora de solidaridad

1. Pedir ayuda a otras personas. Describe qué tipo de apoyo quieres y con quiénes te vas a poner en contacto.
2. Crear una campaña para señalar el abuso. Anota el nombre de la campaña, a quiénes te diriges, contrapartes aliadas y al menos una acción.
3. Pedir a tu círculo de amistades filtrar tus cuentas en redes sociales; documentar, eliminar u ocultarte comentarios abusivos para que no tengas que verlos.
4. Ignorar la agresión y seguir como si nada. Escribe por qué esto puede ser eficaz.
5. Crear tu propia estrategia de solidaridad.

## Asesora de habildades

1. Verificar de nuevo la configuración de privacidad y seguridad de tus cuentas. ¿Quieres que sólo tus contactos directos en Facebook puedan ver tu lista de amistades y fotos? ¿Has intentado usar la autenticación en dos pasos? Anota otros pasos que tomarías.
2. Buscar información o fotos de ti en internet. ¿Qué palabras de búsqueda usarías?
3. Desconectarte un rato. ¿Bajo qué condiciones esto sería una buena estrategía? ¿Cuáles son los beneficios?
4. Reportar la cuenta/contenido abusivo. Anota qué plataforma(s) y las políticas/reglamentos que se infringen.
5. Buscar tu propia estrategia de habilidades.

image-1605451879726.png
Image not found or type unknown

# Escenarios + cartas de desafíos




# Cartas generales de desafíos

- No existe una ley en tu país que aborda el chantaje, extorsión o amenazas en línea.
- Cuando vas a la policía, te dicen que no pueden hacer nada hasta que algo "real" suceda y te sugieren que te desconectes de la plataforma o de internet.
- Quien sea que te está acosando tiene mucha habilidad creando memes.
- Publicas capturas de pantalla de las amenazas que recibiste y la plataforma de red social te dice que estás infringiendo los reglamentos comunitarios de uso y te bloquea temporalmente de tu cuenta en vez de tomar acción contra la persona que te está agrediendo.
- Provienes de una familia y comunidad conservadora y te culpabilizan por lo que está pasando.
- Reportas a la persona que te está agrediendo en redes sociales y te responden: "No está infringiendo los reglamentos comunitarios de la plataforma".
- Te reportan y bloquean tu cuenta.
- Eres lgtbqi+. Nadie de tu familia y trabajo lo sabe. Si la gente se entera de esto, te metes en problemas.
- Alguien publica información privada sobre ti: tu dirección, ubicación, lugar de trabajo...
- Publican fotos íntimas (desnudos/"nudes") de ti en plataformas de redes sociales.
- Están circulando por todas partes memes que te estigmatizan por tu cuerpo y comportamiento sexual.
- Hacen comentarios despectivos de ti en tus fotos.
- Crean cuentas utilizando tu nombre y fotos. Publican desde ahí comentarios groseros, racistas, misóginos en las páginas de personas y en la página de tu

colectiva/organización.

- Uno de tus donantes/clientes empezó a seguir una cuenta falsa pensando que eras tú y ahora te escriben pidiendo una explicación de lo qué está pasando.
- Alguien ha contactado con tus círculos en plataformas de redes sociales uno por uno, enviando a cada persona un enlace con información falsa sobre ti.

A continuación compartimos cartas de desafíos específicos para cada escenario.

# 1. Te chantajean para volver

Este escenario está basado en esta referencia: https://www.takebackthetech.net/es/know-more/chantaje

**Carta de Escenario** (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)




*Una ex-pareja te amenaza con exponer fotos de ti desnuda en internet si no regresas con ella. Quieres encontrar una solución desesperadamente.*

## Cartas de Desafío para "Te chantajean para volver"

1. No existe una ley en tu país que aborda el chantaje, extorsión o amenazas en línea.
2. Tu familia y amistades son conservadores y te echarán la culpa por tener fotos de ti desnuda.

3. Tu ex te acaba de escribir un mensaje. Acaban de robar tu celular con fotos de ti. ¡Tu ex perdió control sobre tus fotos!
4. Publican tus fotos en plataformas de redes sociales.
5. Las personas que siguen la cuenta de tu ex crean memes utilizando tus fotos para estigmatizar tu cuerpo y sexualidad.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

# 2. Te trollean en Twitter

**Carta de Escenario** (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

*Eres una activista feminista. Te opones a las declaraciones misóginas e intolerantes que el presidente de tu país ha realizado. Apareces en un video que se hizo viral donde se critica al presidente. Ahora hay una multitud en Twitter contra ti.*

## Cartas de Desafío para "Te trollean en Twitter"

1. Reportas en Twitter y te responden: "No está infringiendo los reglamentos comunitarios de la plataforma".
2. Eres lgtbqi+. Nadie de tu familia y trabajo lo sabe. Si la gente se entera de esto, te metes en problemas.
3. Hacen memes de tus fotos con comentarios despectivos que te atacan a ti y tus valores. Empiezan a circular por redes.
4. Una celebridad local acaba de re-twitear un meme contra ti.
5. Alguien publica información privada sobre ti: tu dirección, ubicación, lugar de trabajo...
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

# 3. Un fake en Facebook

**Carta de Escenario** (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

*Alguien está sacando capturas de pantalla de todas tus fotos en Facebook y crea cuentas con tu nombre utilizándolas. No sabes cuántas cuentas hay o por qué lo están haciendo. Tampoco sabes cómo pararlo.*

## Cartas de Desafío para "Un fake en Facebook"

1. Desde algunas de las cuentas, utilizan tu nombre y fotos y publican desde ahí comentarios groseros, racistas, misóginos.
2. Uno de tus donantes/clientes empezó a seguir una cuenta falsa pensando que eras tú y ahora te pide una explicación de qué está pasando. .
3. Las cuentas falsas con tu nombre tienen información real sobre ti.
4. Una cuenta falsa con tu nombre y fotos está publicando fotos obscenas en el muro de tu colectiva/organización.
5. Te han bloqueado de Facebook. Has perdido acceso a tu cuenta de Facebook.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

# 4. Farsa pornográfica

**Carta de Escenario** (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

*Una amistad te acaba de informar que está circulando un video con alguien que se parece a ti en un sitio de porno casero con tu nombre, ciudad y profesión. El número de visitas está creciendo.*

## Cartas de Desafío

1. Apareces en el inicio del video, pero las escenas explícitas son con otra persona que se parece a ti.
2. En los Términos de Servicio del sitio señala que debe haber consentimiento de todas las partes involucradas en el video antes de subir contenidos. Reportas el video y dices que no diste tu consentimiento, pero aún no han bajado el video.
3. Están seleccionando el video y destacando en otros sitios porno.
4. Alguien acaba de twittear tu cuenta de Twitter con un enlace al video.
5. Hay hombres que te miran lascivamente en la calle y te dicen que te han visto en el video.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

# 5. Información falsa para desprestigiar

**Carta de Escenario** (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //yecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

*Tu organización o colectiva tiene reputación de usar estrategias creativas para combatir la misogi nia. Trabaja con comunidades de todas las edades, incluyendo infancia. Alguien está intentando desprestigiar tu organización/colectiva. Si la buscas en internet, los primeros resultados informan que la dirección de la organización/colectiva forma parte de un grupo de "desviados sexuales".*

### Cartas de Desafío

1. Tu organización/colectiva es conocida por sus formaciones en comunidad, pero ahora hay menos inscripciones.
2. Alguien ha contactado con tus círculos en plataformas de redes sociales uno por uno, enviando a cada persona un enlace con información falsa.
3. Uno de los donantes contacta tu organización/colectiva para decirte que van a retirar su apoyo económico.
4. La dirección de la organización/colectiva acaba de recibir una visita de la policía por un reporte anónimo.
5. Medios locales empiezan a hacer cobertura de lo que está pasando supuestamente.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

## 6. Te están observando y amenazando

**Carta de Escenario** (copias de cartas impresas para repartir a los equipos //proyecta el escenario sobre la pared o escríbelo en una papelógrafo grande)

*Estás recibiendo mensajes anónimos a tu celular y en tus cuentas de redes sociales. Los mensajes son amistosos, pero no dice quién los envía y pareciera que saben mucho de ti, de lo que haces y sobre quién eres.*

### Cartas de Desafíos

1. Los mensajes son cada vez más frecuentes. Ahora recibes una docena por día.
2. Reportas el problema a la policía, pero te dicen que sólo son mensajes y hasta son amistosos. Te dicen que si no te gustan, que no los leas.
3. Alguien del trabajo dice que tu novio llamó y parece muy simpático. Pero no tienes novio.
4. En uno de los mensajes, hacen referencia a una persona cercana de la familia.
5. El tono de los mensajes empieza a volverse agresivo.
6. Carta blanca: el público decide cuál es el desafío.

image-1605451259399.png

# Cartas sobre roles




## Indicaciones para sobrevivientes (1 por equipo)

Anota ideas y dibuja en grupo el perfil de tu personaje de sobreviviente: edad, lugar, identidad, estudios/trabajo, familia, contexto. No saben qué caso de violencia en línea va a enfrentar. Una vez que te presenten el Escenario, cada una de tus asesoras te recomendará una estrategia y te explicará por qué va a funcionar. Tú y tu equipo tienen cinco minutos para seleccionar la mejor estrategia para tu personaje antes de presentarlo al público para obtener su apoyo. Sólo puedes optar por una estrategia a la vez y, como sobreviviente, **tú** tienes la última palabra en el equipo.

## Indicaciones para las asesoras (1 por equipo)

Dado el escenario, selecciona **una** estrategia de la baraja de cartas o crea tu propia estrategia. No puedes presentar una estrategia de varias acciones. Sólo puedes optar por una medida y justificar por qué crees que es la mejor. Como equipo, tienen cinco minutos para discutir las opciones y ayudar a la sobreviviente tomar una decisión. Tu objetivo como asesora no es que la sobreviviente se decida por tu estrategia, sino que pueda argumentar su elección lo suficientemente bien para recibir el apoyo del público.

## Indicaciones para el público (1 ó 2 según el tamaño del grupo)

Escucha con atención al escenario y las sobrevivientes. Mientras los equipos de sobrevivientes deciden su estrategia, discutan quiénes forman el público en línea y cómo las personas espectadoras pueden afectar al escenario. Cuando las sobrevivientes presenten su estrategia preferida, puedes hacerles preguntas. Cada quien del público decidirá qué sobreviviente dio la mejor respuesta para el escenario dado y le entregará una ficha (opcional), explicando por qué fue seleccionada.

Posteriormente, las personas del equipo del público escogerán una Carta de Desafío para empezar la siguiente ronda. En la última ronda, conversen sobre posibles conclusiones para el escenario. Una vez que las sobrevivientes presenten sus estrategias finales, el público haya cuenta la puntuación para ver quién recibió más apoyo y presenta el desenlace preferido para dar cierre al juego.

## Instrucciones para la facilitadora (1 en total)

Las personas que facilitan el juego deben estar familiarizadas con las indicaciones del juego y formar los equipos (Sobrevivientes, Asesoras, Público). Ayudarán al público seleccionar un buen escenario dado el contexto de las participantes del juego. También tomará el tiempo: los equipos tienen entre 7 y 10 minutos para optar por una estrategia; y 5 minutos para presentar de manera convincente su estrategia y responder a preguntas. Nota: asegúrate que las sobrevivientes sólo seleccionen una estrategia a la vez. Las rondas durarán como máximo 20 minutos. El juego concluye con un cierre del público, generalmente después de 3 rondas. Cierra con una reflexión colectiva sobre cómo cada equipo se sintió durante el proceso. Los escenarios y desafíos explorados en este juego pueden ser vivencias familiares así que es importante que las facilitadoras mantengan un espíritu divertido y ligero en la medida de lo posible.

image_1605452256072.png
Image not found or type unknown

# Cómo jugar




# Jugar para "ganar"

Este juego está diseñado para dar respuestas rápidas y estratégicas ante situaciones muy difíciles y que generalmente son disparadores psicológicos. Se ha diseñado intencionadamente para organizar en rondas cronometradas, alentando una dinámica competitiva, liviana y ágil para promover el debate y discusión con cierto grado de distancia. El carácter lúdico genera adrenalina y expectativas en la medida que los escenarios se van intensificando, al igual que las experiencias reales de violencia de género en línea. Se trata de una manera de suscitar estos elementos a la hora de crear estrategias.

Sin embargo, es importante tomar nota que algunas personas no se sienten cómodas compitiendo o decidiendo qué equipo optó por la mejor estrategia así que guardar una puntuación es totalmente opcional en el juego. Las facilitadoras decidirán si es buena idea introducir este elemento competitivo antes de empezar el juego.

Si se guarda puntuación, cada integrante del público recibirá cuatro fichas (envoltorios de dulces, fichas de poker, stickers, etc.) al principio del juego. Entregarán una ficha por ronda del juego al equipo sobreviviente que presenta la mejor estrategia para el contexto dado. Al final de las tres rondas, el público podrá, si llega a un consenso, entregar cinco puntos extra al equipo que decidan. El número total de fichas determinará qué equipo sobreviviente "gana" el escenario. El público finaliza la ronda con una conclusión plausible del escenario.

> **Nota de facilitación**: *a la hora de invitar personas a formar parte del juego, las facilitadoras deben avisar que se van a tratar temas sobre violencia de género en internet y que pueden suscitar estrés, angustia o incomodidad. De esta manera, las personas podrán*

> *tomar decisiones informadas sobre su participación. Volverán a avisar de ello al principio del juego y alentarán a las participantes a ser sensibles durante el juego.*

# Preparación del juego - 15 minutos

**Las personas que facilitan el juego** deben estar familiarizadas con las indicaciones del juego y asegurarse que el equipo entienda sus roles asignados.

Empieza el juego formado los **equipos de Sobrevivientes A** y **B** y el **Público**.

- Quizás sea mejor si la persona que se ofrece a representar el rol de sobreviviente no haya vivido una situación de violencia de género en línea directamente.
- Hay cuatro tipo de asesoras: a) a nivel legal b) a nivel solidario c) a nivel de comunicaciones y contenidos d) a nivel de habilidades concretas. Las asesoras no tienen que ser especialistas en los ámbitos asignados (por ej, las asesoras legales no tienen que ser abogadas).
- Los equipos de sobrevivientes deciden quién representará el personaje en cada equipo durante todas las rondas de cada escenario. Si lo grupos son pequeños, las participantes pueden cubrir dos roles de asesoras (por ej, legal + solidario).

Entrega papeles grandes o un rotafolios, marcadores e indicaciones sobre los roles de sobrevivientes y asesoras a cada equipo.

- La primera tarea será **desarrollar un perfil y contexto del personaje de s obreviviente. Se dibuja el personaje sobre el papel.**
- Recuerda que no tienen que imaginarse el escenario.
  - ¿Qué edad tienen?
  - ¿Viven en un lugar rural o urbano?
  - ¿Cómo son sus círculos de familia, amistad y trabajo?
  - ¿Qué orientación sexual y religiosa tiene? ¿Qué idiomas habla?
  - ¿Cuál es su nivel educativo? ¿Qué habilidades técnicas tiene?
- Los equipos tienen de 5 a 10 minutos para dibujar el perfil del personaje de sobreviviente.

Mientras los equipos de sobrevivientes realizan este ejercicio, las facilitadoras entregan al público cartas con indicaciones y les explica sobre el rol que van a asumir.

- Invita al público a pensar en los círculos de personas que se relacionan con el personaje - amistades, familiares, trolls, espectadoras, representantes...
- ¿Cómo podrían afectar el escenario las personas que están observando?
- Quienes forman parte del público pueden decidir asumir un rol específico (por ej, ser un familiar conservador, la mejor amiga, un troll) y reaccionar según este rol o actuar como sí mismas.

Las facilitadoras o el público seleccionan un escenario para el juego. Los escenarios disponibles son:

- Te chantajean para regresar
- Te trollean en Twitter
- Un fake en Facebook
- Farsa pornográfica
- Información falsa para desprestigiar
- Te están observando y amenazando.

Cada escenario tiene asignada una serie de Cartas de Desafíos. También se pueden crear nuevos escenarios según el contexto de las participantes del juego.

> *CONSEJO: si vas a crear tu propio escenario, inicia la trama en un punto relevante para la so breviviente, pero sin que sea el momento más intenso de la situación.*

# Ronda 1 - 20 minutos

1. Las sobrevivientes presentan sus personajes ante el público.
2. Las facilitadoras leen el escenario en voz alta.
3. Para cada equipo de sobrevivientes, las asesoras tienen cada una 2 minutos para seleccionar una estrategia de la baraja de cartas y recomendarla a la sobreviviente. No puedes presentar una estrategia de varias acciones. Opta por una única medida y justifica por qué crees que es la mejor.
4. Cada equipo tiene cinco minutos para discutir las opciones y ayudar a la sobreviviente tomar una decisión.

    1. Las asesoras no buscan vender su estrategia sino que el equipo prepare los argumentos más convincentes para recibir el apoyo del público.
    2. Las sobrevivientes escogen únicamente una estrategia a la vez y es su decisión en última instancia, no la de las asesoras.
5. Mientras los equipos de sobrevivientes discuten durante 8 a 10 minutos, el público también conversa sobre el escenario y qué estrategias creen que deberían seguir las sobrevivientes. El público empieza a imaginar posibles maneras en que el escenario pudiera intensificarse y examina las Cartas de Desafíos.
6. Cada sobreviviente presenta su primera estrategia ante el público y argumenta por qué es la mejor opción según su perfil. El público hace preguntas. Cada equipo tienen un máximo de 5 minutos para presentar.
7. Posteriormente, el público da retroalimentación. Si se está puntuando, cada integrante del público entrega fichas ganadoras explicando sus preferencias.

> *A lo largo del juego, las facilitadoras dan seguimiento al tiempo y mantienen una atmósfera divertida y liviana, tomando en cuenta que las situaciones que se exploran en el juego puede n generar diferentes emociones y sensaciones si se entra en profundidad en ellas.*

# Ronda 2 - 20 minutos

1. El público escoge un primer desafío.
2. Los equipos de sobrevivientes repiten los mismos pasos que la ronda anterior

# Ronda 3 - 20 minutos

1. Los equipos de sobrevivientes repiten los mismos pasos que la ronda anterior.
2. Conforme los equipos de sobrevivientes desarrollan estrategias, el público lo hará también, buscando un cierre para el escenario. ¿Qué respuestas y soluciones imaginan que sean plausibles? ¿Qué estrategias pueden complementar? Sin recurrir a un "final feliz", las facilitadoras animal al público a buscar opciones viables y, en la medida de lo posible, positivas ante la situación de violencia creciente.
3. Las sobrevivientes presentan sus estrategias.

4. Si se está puntuando, el público puede entregar 5 puntos extra al equipo que haya presentado las estrategias más coherentes durante el juego. Cada equipo cuenta sus fichas ganadoras para ver quién ha ganado el escenario. Si no se están usando fichas, el público simplemente da retroalimentación.
5. También presenta posibles soluciones y desenlaces.

# Cierre - 15 minutos

Las facilitadoras guían una discusión sobre las estrategias aprendidas y cómo se han sentido las participantes en sus roles asignados.



# Planeación de respuestas ante la violencia de género en internet [actividad táctica]




## Sobre esta actividad de aprendizaje

Esta actividad está diseñada para desempaquetar la respuesta individual, comunitaria y de movimiento a incidentes de violencia en internet. Para que esta actividad funcione, se requiere un ejemplo de un incidente específico de violencia de género en internet.

## Objetivos de aprendizaje

- Una comprensión de las formas de violencia de género en internet y sus impactos en las personas sobrevivientes y sus comunidades.
- Una comprensión del continuo de violencia entre las esferas dentro y fuera de internet, y las estructuras de poder que lo permiten.

- Ideas, estrategias y acciones sobre las formas en que se puede abordar la violencia de género en internet, especialmente en los contextos de sus participantes.

# ¿Para quién es esta actividad?

Si bien esta actividad se puede utilizar para participantes que tienen una comprensión básica de la violencia de género en internet, es más útil para las personas que juegan un papel en la respuesta u organización de tales respuestas a incidentes de violencia de género en internet.

# Tiempo requerido

Esta actividad requerirá al menos 4 horas.

# Recursos necesarios para esta actividad

- Papel de rotafolio que explica las respuestas del Mapeo a la tabla de violencia basada en género en internet (ver más abajo)
- Ejemplos escritos de violencia basada en género en internet para que cada grupo haga referencia

# Mecánica

Sería importante haber cubierto un escenario específico de violencia basada en género en internet con las personas participantes antes de realizar esta actividad. Se recomienda que realices esta actividad táctica después de haber realizado la actividad de profundización: Deconstruir la violencia de género en internet. Dependiendo del tamaño del grupo, divídelos en grupos más pequeños para planificar cómo responder a un incidente de violencia de género en internet.

Presenta la tabla para mapear la respuesta a incidentes de violencia de género en internet. Esta es una manera de priorizar y programar una variedad de respuestas a la violencia de género en internet y tener un enfoque colectivo.

El mapa tiene los siguientes elementos:

## Desde el momento del incidente

En la plantilla, esto se desglosa en respuestas en la primera semana, dentro del primer mes y en 6 meses. Dependiendo de la gravedad y la escalada del incidente, esto puede cambiar con la excepción de las respuestas dentro de la primera semana desde el momento del incidente. Algunas respuestas van más allá de los 6 meses, especialmente aquellas en las que la personas sobreviviente toma acciones legales y/o de defensa. Algunos tipos de violencia basada en género en internet se resuelven más rápido que otros, por lo que las tablas para eso no tomarían hasta 6 meses. El objetivo aquí es cronometrar las acciones de acuerdo a lo inmediato, a corto y mediano plazo.

## Respuesta individual

Esto tiene que ver con las acciones que debe tomar la persona que experimenta la violencia de género en internet.

## Respuesta de la comunidad

Esto significa las acciones que las amistades, organizaciones, redes y comunidades de la persona tomarán para ayudar a abordar la violencia de género en internet o brindar apoyo a la persona sobreviviente. Algunas preguntas de guía para esto:

- ¿Quién es la comunidad alrededor de la persona?
- ¿Esta persona tiene amigxs / familiares cercanxs en los que puede confiar para recibir apoyo mientras lidian y se recuperan del incidente?

## Respuesta del movimiento

Estas son las acciones que los grandes movimientos de derechos de las mujeres y feministas pueden tomar en respuesta a casos específicos de violencia de género en internet.

## Respuesta de seguridad digital

Estas son las acciones que la persona y su comunidad tomarán para salvaguardar sus comunicaciones en línea y evitar más violaciones de la privacidad o intensificar el acoso. Esto podría incluir: asegurar espacios y/o dispositivos en línea, informar incidentes a las plataformas, autoexaminar para saber qué información está disponible en línea sobre la persona sobreviviente.

## Respuesta de seguridad física

Estas son las acciones que la persona y su comunidad tomarán para salvaguardar la seguridad de la persona fuera de Internet. Estas podrían ser tácticas y estrategias preventivas contra la escalada de incidentes de violencia de género en internet. O, en los casos en que la violencia de género fuera de internet ya tiene impactos de seguridad física, esto podría ser una táctica correctiva.

### Respuesta de bienestar

Estas son acciones que se pueden tomar para garantizar que la persona pueda cuidar de sí misma. Estas también son acciones que la comunidad y el movimiento pueden tomar para asegurarse de que la persona bajo amenaza sea apoyada.

### Acciones de incidencia

Estas son acciones que se pueden tomar para buscar reparación sobre el incidente más allá de simplemente detener la violencia de género en internet. Estos podrían incluir acciones legales contra perpetradores y/o plataformas, o campañas contra la violencia de género en internet. Por lo menos, las acciones de defensa documentan incidentes para que otras personas puedan aprender de ellas.

## Mapeo de respuestas a incidentes de violencia de género en internet (con preguntas de guía)

| El tiempo que ha pasado desde el incidente | Respuesta individual | Respuesta del comunidad | Respuesta del movimiento |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 era se | **Respuesta de seguridad digital** | | |

¿Qué debe hacer la persona sobreviviente para asegurar sus

**Respuesta de seguridad física**

¿La información sobre la persona está disponible en línea?

¿Qué espacios seguros disponibles puede

**Respuesta de bienestar**

¿La persona necesita estar desconectada? ¿Está persona ne

**Acciones de incidencia**

¿Qué acciones quiere tomar la persona para abordar el incid

| | |
|---|---|
| Dentro | **Respuesta de seguridad digital** |

¿Qué cambios dentro de las prácticas de comunicación de la c

**Respuesta de seguridad física**

¿Qué cambios debe introducir las prácticas de la comunidad de debe

**Respuesta de bienestar**

| | |
|---|---|
| ¿La persona necesita ayuda profesional | ¿La principal es alidad de la persona necesita ayuda pro |

**Acciones de incidencia**

| | | |
|---|---|---|
| Para responder a la pregunta: ¿Se ha informado el incidente a la autoridad de control competente? | ¿Cuáles son las oportunidades de entrada | |

| | |
|---|---|
| 6 meses | **Respuesta de seguridad digital** |

¿Qué de las actividades y comunicaciones en línea de la perso

| | | |
|---|---|---|
| **Respuesta de seguridad física** | | |
| | | |
| **Respuesta de bienestar** | | |
| | | |
| **Acciones de incidencia** | | |

¿Existe oportunidades y espacios donde se puede compartir

Poder responder a las preguntas dentro de la tabla o discutir las acciones que deben tomar los diferentes actores en diferentes momentos será una oportunidad para discutir y compartir estrategias y tácticas entre y con las personas participantes.

Si hay varios grupos trabajando en sus mesas, es importante que quien capacita/facilita se desplace para ver si hay preguntas e información que deben compartirse.

> **Nota de facilitación:** no tiene que ser una matriz. Si no eres una persona facilitadora o entrenadora a la que le gustan las hojas de cálculo, puedes usar otra manera para que los grupos elaboren acciones y estrategias para responder a incidentes de violencia de género en internet. Si las personas participantes tampoco se sienten cómodas con las tablas, aliéntales a elaborar estrategias utilizando una metodología diferente. Puede usar notas adhesivas para enumerar las diferentes respuestas y agruparlas en los diferentes tipos (seguridad digital, bienestar, seguridad física, acciones de defensa). El propósito de esta actividad es crear estrategias de respuestas y asegurarse de que las personas participantes estén pensando en las respuestas de violencia de género en internet de una manera más integrada (en lugar de centrarse solo en las acciones de seguridad digital) y desde una perspectiva colectiva (en lugar de poner toda la responsabilidad de la respuesta en la persona que experimenta violencia basada en género en internet).

Para sintetizar la actividad, concéntrate en lo siguiente:

- Aprendizajes sobre cómo las plataformas responden a los casos y qué tipo de defensa debemos hacer para que sean más receptivos a la violencia de género en internet.
- Recursos que están disponibles para las personas activistas y que los grupos probablemente no han considerado.
- La importancia de abordar la respuesta a la violencia de género en internet desde una perspectiva colectiva.

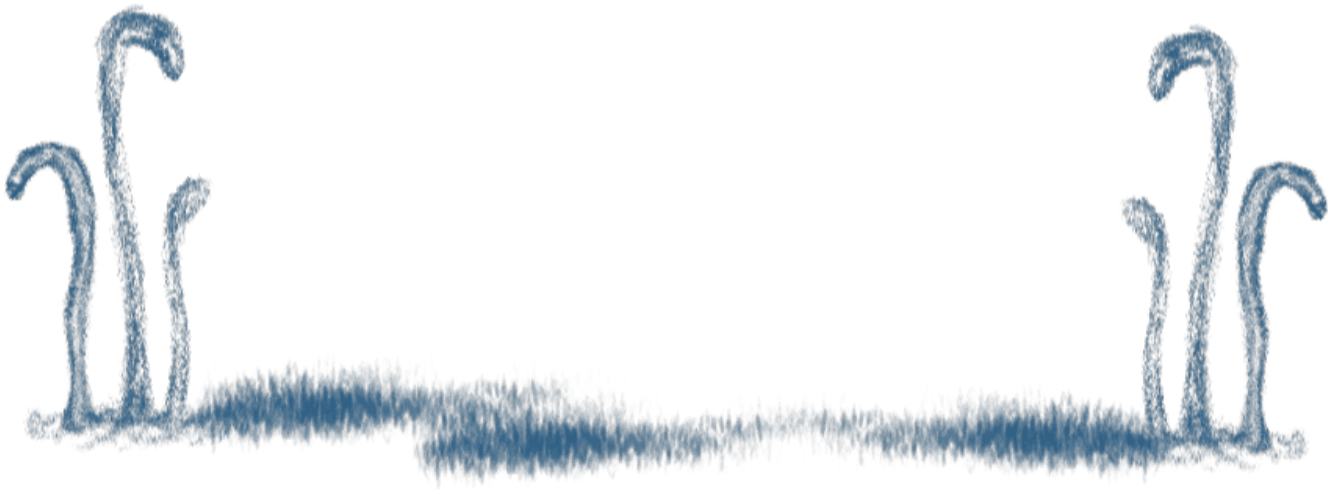
# Notas para preparar la actividad

En esta sesión, la persona facilitadora necesitará intervenciones más directas sobre lo siguiente:

- tácticas básicas de seguridad digital, protección de cuentas y dispositivos
- estrategias para la seguridad física

- conocimiento de las formas en que las plataformas responden a incidentes
- conocimiento de las opciones de reparación legal en los países participantes
- conocimiento del impacto de la violencia de género en internet en el bienestar de las personas participantes y algunas estrategias para abordar la retraumatización de las personas participantes

**Recurso útil:** ¡Hey! ¿Tu amiga está siendo atacada en línea?



# ¡Haz un meme sobre esto! [actividad táctica]




Esta actividad busca responder a formas más generales de misoginia, transfobia y homofobia en línea a través del humor y la astucia. No pretende banalizar la violencia de género en línea sino, todo lo contrario, buscar formas colectivas de enfrentar a trolls[1] en internet.

> Nota al pie 1_ Un troll "describe a una persona con identidad desconocida que publica mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tema en una comunidad en línea [...] con la principal intención de molestar o provocar una respuesta emocional negativa en los usuarios y lectores [...]" (Fuente: Wikipedia)

## Objetivos de aprendizaje

- Generar y compartir ideas, estrategias y acciones sobre las formas en que la violencia de género en línea, especialmente en sus respectivos contextos, puede ser abordada.

## ¿Para quién es esta actividad?

Esta actividad se puede llevar a cabo con personas que tengan diferentes niveles de comprensión y experiencia sobre la violencia de género en línea.

# Materiales requeridos

- Post-its
- Papeles grandes o rotafolios
- Muchos marcadores

Si quieres dar la opción de crear gifs: conexión a internet y acceso al sitio Giphy

# Tiempo requerido

Esta actividad requiere 2 horas y media.

# Mecánica

Esta actividad tiene 3 momentos:

- Enfrentar mensajes misóginos/transfóbicos/homofóbicos
- Mensajes de respuesta (60 minutos)
- Desarrollar mensajes de respuesta (60 minutos)

Comparte tres mensajes misóginos/transfóbicos/homofóbicos que has visto en internet. Escribe los mensajes en post-its (un mensaje por post-it).

> **Indicación:** el mensaje no tiene que ser descaradamente fóbico o sexista. También pueden comentar aspectos/rasgos comunes que suelen aparecer (por ejemplo, "quieres que te censuren", "estás limitando mi libertad de expresión", "si no es físico, no es violencia de verdad" o mensajes que culpabilizan a las víctimas.)

Organiza los post-its en la pared. Puede ser una oportunidad para analizar los mensajes y discutir maneras en que pueden lastimar a mujeres y personas lgtbqi+ en internet.

Una vez que hayan organizado los mensajes, forma grupos.

> **Indicación:** si tienen un tiempo limitado para llevar a cabo el taller, puedes utilizar mensajes de respuesta previamente preparados (esto implica saber qué tipo de mensajes suelen encontrarse las participantes).

El objetivo de cada grupo es crear mensajes de respuesta ante estos mensajes hirientes. Pueden utilizar diferentes maneras para responder: escribir Tweets, crear carteles, memes, gifs, una campaña hashtag

A la hora de crear los mensajes de respuesta, toma en cuenta lo siguiente:

- ¿A quién va dirigido tu mensaje?
- ¿Qué hace que tu mensaje sea eficaz para tu público dirigido?
- ¿Qué valores subyacen a tu mensaje?
- ¿Qué forma va a tener? ¿Qué tipo de lenguaje vas a emplear?

Al final, compartan sus mensajes de respuesta. Discutan qué tan eficaz es cada mensaje de respuesta según las consideraciones anteriores.

A modo de resumen, céntrate en lo siguiente:

- Qué tipo de mensajes funcionan
- Aprendizajes sobre cómo responder a trolls en línea

# Indicaciones para facilitar la sesión

Aunque esta actividad es más liviana que otras actividades de este módulo, quienes faciliten esta actividad deben estar preparadas ante cualquier eventualidad de estrés o incomodidad.



# Mapeo de seguridad digital [actividad táctica]

Esta actividad está diseñada para introducir a las personas participantes a las posibles respuestas a diferentes formas de violencia de género en internet.

# Sobre esta actividad de aprendizaje




Esta actividad está diseñada para introducir a las personas participantes a las posibles respuestas a diferentes formas de violencia de género en internet. La actividad se lleva a cabo en tres equipos, y cada equipo adopta una forma específica de violencia de género en internet de entre:

- Chantaje
- Ciberacoso
- Discurso del odio

Cada equipo consta de una persona facilitadora que tiene un conjunto de tarjetas de Escenario y personas del equipo que tienen un conjunto de tarjetas de Derechos cada una.

El juego comienza con la persona facilitadora ayudando a las participantes a reflexionar sobre la forma específica de la violencia de género en internet y cómo se manifiesta.

Después de que se haya establecido una comprensión básica, la persona facilitadora toma una carta de escenario y facilita una discusión entre las personas del equipo sobre el escenario. Las personas del equipo responden al escenario colectivamente jugando una carta de Derechos cada una para protegerse en el escenario. Luego, las personas dentro del equipo discuten cómo se violarían los Derechos que han seleccionado en ese escenario. Quien facilita pasa a la siguiente carta de Escenario. Cada equipo puede jugar dos escenarios.

Si hay tiempo disponible al final de la actividad, los equipos pueden reunirse para discutir sus reflexiones sobre sus formas específicas de violencia de género en internet y los derechos relacionados que los protegen.

# Objetivos de aprendizaje

- una comprensión de las formas de violencia de género en internet y sus impactos en las personas sobrevivientes y sus comunidades
- una comprensión del continuo de violencia entre las esferas dentro y fuera de internet, y las estructuras de poder que lo permiten
- ideas, estrategias y acciones sobre las formas en que se puede abordar la violencia de género en internet, especialmente en sus contextos

# ¿Para quién es esta actividad?

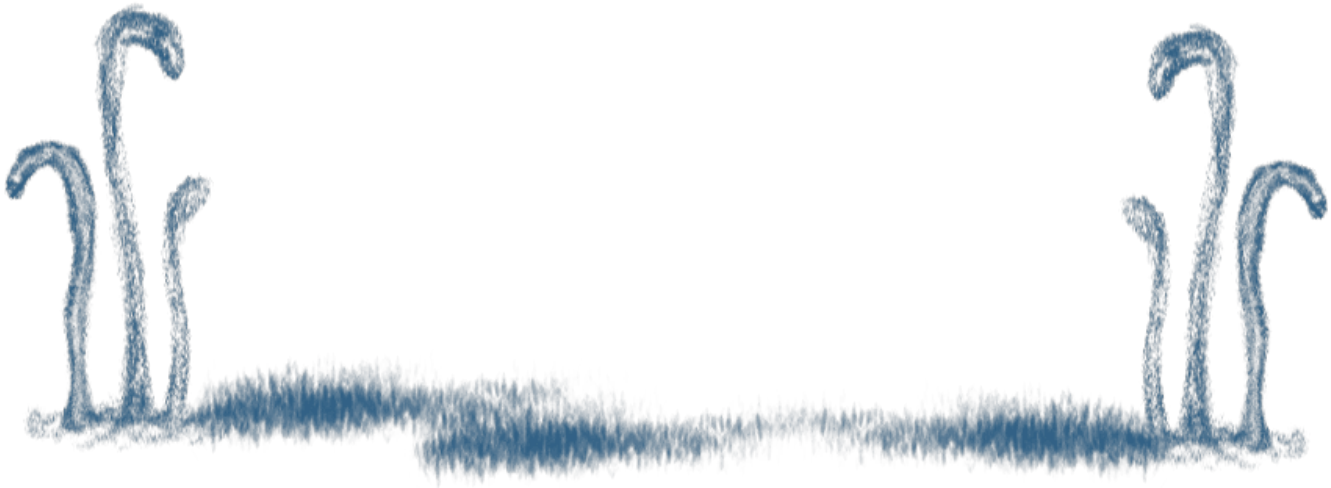
Esta actividad se puede usar con participantes con diferentes niveles de comprensión sobre la violencia de género en internet y los derechos establecidos en la Declaración Universal de Derechos Humanos.

# Tiempo requerido

Esta actividad requerirá aproximadamente 2-3 horas.

# Recursos necesarios para esta actividad

- Tarjetas de Escenario impresas (2 tarjetas de escenario por equipo)
- Tarjetas de Derechos impresas (6 tarjetas de derechos por persona del equipo de todos los equipos)
- Espacio lo suficientemente grande para que 3 equipos puedan tener discusiones
- Una mesa lo suficientemente grande como para acomodar las tarjetas de Derechos que cada equipo presentará por ronda



# Mecánica



# Jugadorxs

Las personas participantes se dividirán en tres equipos:

- Equipo A - Discutiendo chantaje
- Equipo B - Discutiendo ciberacoso
- Equipo C - Discutiendo discurso de odio

Cada equipo también tiene una persona facilitadora. Se sugiere que cada equipo esté compuesto por 6 personas jugadoras y 1 facilitadora.

# Tarjetas

Las personas participantes de los tres equipos tienen el mismo mazo de tarjetas de Derechos impresas. Cada tarjeta tiene el Derecho impreso en el lado hacia arriba y una breve descripción del Derecho hacia abajo. Consulta la sección de Derechos para ver ejemplos de Derechos que se pueden incluir.

Cada persona facilitadora recibe 3 juegos de tarjetas de escenario específicas para la forma de violencia de género en internet del equipo. Consulta la sección Escenarios para ver ejemplos de escenarios por equipo.

**Derechos**

Algunos de los Derechos que se pueden agregar al mazo de cartas de Derechos son los siguientes:

- Derecho a la libertad de expresión (Artículo 19, Declaración Universal de Derechos Humanos)

"*Toda persona tiene derecho a la libertad de opinión y expresión; este derecho incluye la libertad de mantener opiniones sin interferencia y de buscar, recibir e impartir información e ideas a través de cualquier medio, independientemente de las fronteras.*"

- Derecho a la privacidad y libertad contra la difamación (Artículo 12, Declaración Universal de Derechos Humanos)

"*Nadie estará sujeto a interferencias arbitrarias con su privacidad, familia, hogar o correspondencia, ni a ataques contra su honor y reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales interferencias o ataques.*"

- Derecho a no sufrir violencia (Declaración de las Naciones Unidas sobre la eliminación de la violencia contra la mujer)

"*Los Estados deberían condenar la violencia contra las mujeres y no deberían invocar ninguna costumbre, tradición o consideración religiosa para evitar sus obligaciones con respecto a su eliminación. Los Estados deberían perseguir por todos los medios apropiados y sin demora una política de eliminación de la violencia contra las mujeres ... [Esto incluye] cualquier acto de violencia de género que provoque o pueda ocasionar daños físicos, sexuales o psicológicos o sufrimiento a las mujeres, incluidas amenazas de tales actos, coerción o privación arbitraria de libertad, ya sea en público o en vida privada.*"

- Derecho a proteger su trabajo artístico (Artículo 27, Declaración Universal de Derechos Humanos)

"*Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales resultantes de cualquier producción científica, literaria o artística de la que sea autor.*"

- Derecho al trabajo (Artículo 23, Declaración Universal de Derechos Humanos)

(1) *Toda persona tiene derecho al trabajo, a la libre elección de empleo, a condiciones de trabajo justas y favorables y a la protección contra el desempleo ...* (2) *Toda persona que trabaja tiene derecho a una remuneración justa y favorable que se garantice a sí mismo y a su persona. una familia digna de dignidad humana y complementada, si es necesario, por otros medios de protección social ...*

- Derecho a la participación pública (Artículo 27 (1), Declaración Universal de Derechos Humanos)

"*Todos tienen el derecho de participar libremente en la vida cultural de la comunidad, disfrutar de las artes y compartir el avance científico y sus beneficios.*"

Otros derechos de la Declaración Universal de Derechos Humanos también pueden agregarse al mazo si se considera necesario.

# Escenarios

Consulta el comic y la sección "Cómo experimentan las personas el chantaje" aquí para ver ejemplos de escenarios en el chantaje.

Consulta el comic y la sección "Cómo experimentan las personas el ciberacoso" aquí para ver ejemplos de escenarios de ciberacoso.

Consulta el comic y la sección "Cómo experimentan las personas el discurso de odio" aquí para ver ejemplos de escenarios en el discurso de odio.

# Cómo se juega

Se forman tres equipos, uno para discutir cada forma de violencia de género en internet entre el chantaje, el ciberacoso y el discurso de odio. Cada equipo elige una persona facilitadora o se les asigna una persona facilitadora, y los equipos se mueven a diferentes partes de la sala. Cada persona facilitadora recibe una baraja de cartas de escenario específicas para su equipo, y cada participante del equipo recibe una baraja de cartas de derechos. Se juegan ahora las 3 etapas, con una cuarta etapa opcional que se puede incorporar dependiendo de la disponibilidad de tiempo.

## Etapa I: Breve reflexión

La persona facilitadora de cada equipo puede utilizar los recursos de los siguientes enlaces para comenzar una breve sesión de reflexión.

- Chantaje
- Ciberacoso
- Discurso del odio

Esto es para establecer una breve comprensión de la forma específica de violencia basada en género en internet antes de pasar a la siguiente etapa del juego que involucra escenarios. Esta reflexión puede contextualizarse para el grupo, teniendo en cuenta las diferentes identidades de las personas participantes. Esta etapa puede acortarse o extenderse según el nivel de experiencia del grupo.

## Etapa II: Escenarios

Una vez que el grupo se siente bastante cómodo con lo que implica la forma específica de violencia de género en internet que se discute en el equipo, puede comenzar el juego de escenarios. Quien facilita juega una carta de Escenario que describe un Escenario relacionado con la forma de violencia de género en internet que se discute en el equipo. La sección sobre Escenarios enlaza con posibles escenarios de muestra para este propósito. La persona que facilita hace a continuación algunas preguntas sobre este escenario.

Por ejemplo, las preguntas sugeridas para Ciberacoso son:

- ¿Crees que la situación que enfrenta X en el escenario es un caso de Ciberacoso?
- ¿Qué podría haber hecho X para evitar esta situación? (*Ten en cuenta que esta pregunta NO debe plantearse de manera que se pueda culpar a la víctima del ciberacoso, sino de una manera saludable que destaque las prácticas seguras en línea*)
- ¿Cómo habrías manejado la situación si fueras tú?

La discusión sobre estas preguntas puede contextualizarse al grupo.

## Etapa III: Derechos

Una vez que se completa una discusión de los escenarios, la siguiente etapa del juego involucra las tarjetas de Derechos de las personas del equipo. Quienes conforman el equipo ahora deciden colectivamente entre ellxs qué cartas de Derechos quieren jugar para protegerse en el Escenario que se ha jugado. Cada persona del equipo juega una carta de Derechos. Todas las cartas de Derechos jugadas se colocan en la mesa ante quien facilita. (Como se mencionó anteriormente, se sugiere que este juego se juegue con 6 personas por equipo. Sin embargo, dependiendo del número real de personas participantes en el equipo, se puede repetir la misma carta o cada participante puede jugar más de una carta).

Quien facilita ahora pregunta a las personas participantes del equipo detalles acerca de cómo las cartas de Derechos jugadas por ellas ayudarían a protegerse en el escenario específico.

Este es un buen momento para que quien facilita le pregunte al equipo si existen leyes locales que se relacionen con estos derechos y cómo se pueden (o se han) utilizado en escenarios similares. Esta discusión también puede ampliarse en pros y contras de usar el sistema judicial o la aplicación de la ley.

Algunos detalles sobre cómo se relacionan los Derechos con estas formas específicas de violencia de género en internet se pueden encontrar en la sección "Derechos relacionados" de los siguientes enlaces:

- Chantaje
- Ciberacoso
- Discurso del odio

Luego, quien facilita pasa a la siguiente tarjeta de escenario y el proceso se repite. Se sugiere que se jueguen dos escenarios por equipo, pero se pueden agregar más según la disponibilidad de tiempo.

## Etapa IV (Opcional)

Esta etapa es opcional y se puede jugar si hay disponibilidad de tiempo. Una vez que cada equipo ha jugado Escenarios y Derechos en sus propios grupos, los equipos pueden reunirse para discutir ideas de cada una de sus actividades.

Algunos puntos de discusión que pueden incluir:

- ¿Qué aprendimos acerca de la forma específica de violencia basada en género en internet discutida por nuestro equipo?
- ¿Cuáles son los escenarios que discutimos que pueden surgir en relación con esto?
- ¿Cuáles son los derechos que discutimos que pueden usarse para protegerse en tales escenarios?

# Notas para preparar la actividad

Algunas pautas a seguir, si eliges usar esta actividad de aprendizaje:

- Durante la discusión sobre Escenarios, permita que cada persona participante responda al escenario a su manera. No les apresures. No corrijas su gramática. No les interrumpas.
- No obligues a todas las personas a responder. Quizás, para algunas personas, sea preferible escribir sus respuestas. No todas las personas necesitan responder, pero alienta a todas a hacerlo.

- Si una persona participante se altera de cualquier manera durante la actividad, tomen un descanso. No le obliguen a continuar con la actividad.

Lee las notas sobre Cómo sostener un espacio sano para comunicarnos e Interseccionalidad e inclusión para saber más sobre cómo crear espacios de discusión seguros e inclusivos.

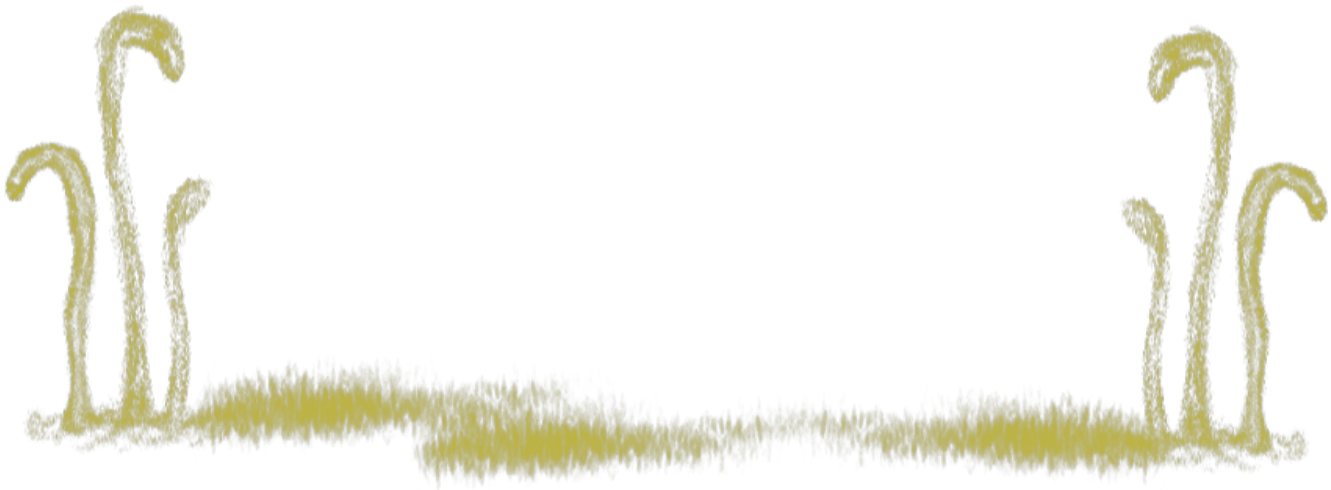
**Aquí hay recursos que pueden ayudarte a prepararte mejor para esta actividad:**

¡Dominemos la tecnología! ha compilado un conjunto de recursos sobre cada una de las formas de violencia de género en internet discutidas en esta actividad. Estos recursos se han citado a lo largo de la actividad, y se puede consultar aquí para obtener más detalles:

- Chantaje: https://www.takebackthetech.net/es/know-more/chantaje
- Ciberacoso: https://www.takebackthetech.net/es/know-more/ciberacoso
- Discurso de odio: https://www.takebackthetech.net/es/know-more/discurso-de-odio

# Ajustes sugeridos

Se recomienda realizar esta actividad como una actividad táctica. También se puede dividir en dos actividades: la Etapa I se puede jugar por separado como Actividad de inicio, y las Etapas II y III juntas se pueden jugar como una Actividad de profundización después de la Actividad de inicio.



# Recursos | Enlaces | Otras lecturas



- What is technology related VAW? (¿Qué es la tecnología relacionada con la violencia contra las mujeres?)
- Forms of Online GBV (Formas de violencia de género en internet)
- Good questions on technology-related violence (Buenas preguntas sobre la violencia relacionada con la tecnología)
- Cases on women's experiences of technology-related VAW and their access to justice (Casos sobre las experiencias de mujeres de violencia contra las mujeres relacionadas con la tecnología y su acceso a la justicia)
- Infographic: Mapping technology-based violence against women - Take Back the Tech! top 8 findings (Infografía: Mapeo de la violencia contra las mujeres basada en la tecnología: ¡Dominemos la tecnología! 8 principales hallazgos)
- TakeBacktheTech's Report Card on Social Media and VAW (La boleta de calificaciones de ¡Dominemos la tecnología! en las redes sociales y la violencia contra las mujeres)
- Internet Intermediaries and VAW (Intermediarios de Internet y VCM)
- The Vocabulary Primer What You Need for Talking about Sexual Assault and Harassment (Vocabulario introductorio: Lo que necesitas para hablar sobre asalto y acoso sexual)