

**COMPETENCIA
DIGITAL**

CUADERNO DEL PROFESORADO



COEDUCASTUR

Edita: Instituto Asturiano de la Mujer.
Dirección General de Igualdad del Principado de Asturias.
Coordina: María Antonia Moreno Llana
Autora: Emma González González
Diseño: Simeiriko
DL: AS 03317-2024

© Instituto Asturiano de la Mujer. Principado de Asturias



La tecnología no es neutra. Estamos dentro de lo que construimos y ésta está en nuestro interior. Vivimos en un mundo de conexiones - e importa cuáles se hacen y se deshacen”

Donna Haraway, Manifiesto ciborg

Autora: Emma González González

CONTENIDOS

	Pág.
INTRODUCCIÓN	11
ACTIVIDADES PARA 1º ESO	15
1. Adivina el selfie	16
Objetivos	16
Materiales para el aula	16
Desarrollo	17
Materias vinculadas	17
Recursos para profundizar	17
2. Cuando la informática era de mujeres	18
Objetivos	18
Materiales para el aula	18
Desarrollo	19
Materias vinculadas	19
3. Próxima Centauri. Arte Computacional	20
Objetivos	20
Materiales para el aula	20
Desarrollo	21
Materias vinculadas	21
Recursos para profundizar	21
4. Quién ocupa el ciberespacio	22
Objetivos	22
Materiales para el aula	22
Desarrollo	23
Materias vinculadas	23
Recursos para profundizar	23
5. Baja de la nube que no eres Goku	24
Objetivos	24
Materiales para el aula	24
Desarrollo	25
Materias vinculadas	27
Recursos para profundizar	27
ACTIVIDADES PARA 2º ESO	29
1. Pienso, luego publico	30
Objetivos	30
Materiales para el aula	30
Desarrollo	31
Materias vinculadas	32
Recursos para profundizar	32
2. La fórmula de mi identidad	33
Objetivos	33
Materiales para el aula	33
Desarrollo	34
Materias vinculadas	34
Recursos para profundizar	34
3. Gaming Ladies	35
Objetivos	35
Materiales para el aula	35
Desarrollo	36
Materias vinculadas	37
Recursos para profundizar	37

	Pág.
4. TikTokers por la igualdad	38
Objetivos	38
Materiales para el aula	38
Desarrollo	39
Materias vinculadas	39
Recursos para profundizar	39
5. ¿Ciberamor o ciberacoso?	40
Objetivos	40
Materiales para el aula	40
Desarrollo	41
Materias vinculadas	41
Recursos para profundizar	41

ACTIVIDADES 3º ESO **43**

1. Yo practico egosurfing	44
Objetivos	44
Materiales para el aula	44
Desarrollo	45
Materias vinculadas	45
Recursos para profundizar	45
2. Sigue las migas de pan	46
Objetivos	46
Materiales para el aula	46
Desarrollo	47
Materias vinculadas	48
Recursos para profundizar	48
3. Activistas en la red	49
Objetivos	49
Materiales para el aula	49
Desarrollo	50
Materias vinculadas	51
Recursos para profundizar	51
4. La cámara de eco	52
Objetivos	52
Materiales para el aula	52
Desarrollo	53
Materias vinculadas	54
Recursos para profundizar	54
5. Gamergate	55
Objetivos	55
Materiales para el aula	55
Desarrollo	56
Materias vinculadas	56

ACTIVIDADES 4º ESO **57**

1. Programación sexista = algoritmos sexistas	58
Objetivos	58
Materiales para el aula	58
Desarrollo	59
Materias vinculadas	60
Recursos para profundizar	60

	Pág.
2. La caverna de internet	61
Objetivos	61
Materiales para el aula	61
Desarrollo	62
Materias vinculadas	63
Recursos para profundizar	63
3. ¿Qué hay detrás de un hashtag?	64
Objetivos	64
Materiales para el aula	64
Desarrollo	65
Materias vinculadas	66
Recursos para profundizar	66
4. Delitos TRIC	67
Objetivos	67
Materiales para el aula	67
Desarrollo	68
Materias vinculadas	69
Recursos para profundizar	69
5. ¿Quién se ha llevado mi videojuego? #Girlsbehindthegames	70
Objetivos	70
Materiales para el aula	70
Desarrollo	71
Materias vinculadas	72
Recursos para profundizar	72
RECURSOS PARA AMPLIAR	73
GLOSARIO	75

OTROS CUADERNILLOS COEDUCASTUR PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA



- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA
- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA
- COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER
- COMPETENCIA EMPRENDEDORA
- COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES

COEDUCASTUR EN LA COMPETENCIA DIGITAL



INTRODUCCIÓN

La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las TRIC (Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación) fundamentado en principios éticos en su uso, a fin de constituir un espacio inclusivo y libre de participación ciudadana. Este objetivo hace que sea necesario aplicar la perspectiva coeducadora y los criterios de igualdad. No solo se aborda el conocimiento y uso de aspectos técnicos, sino que debe desarrollar una actitud crítica hacia la utilización del medio digital, por ejemplo en lo relativo a la transmisión de contenidos sexistas o el fomento de la violencia hacia las mujeres.

Desde cualquier área curricular y/o en cualquier situación de la vida diaria se puede aprender a realizar análisis de género, visibilizando las brechas y realizando propuestas para educar en igualdad. La competencia digital desde el punto de vista de la coeducación entrena una mirada proactiva para corregir situaciones de desigualdad en el ámbito digital, de manera que éstas se van incorporando al repertorio de competencias de nuestro alumnado como formas de afrontamiento y relación a lo largo de la vida. Una de las fortalezas de la competencia digital es la de ofrecer un inagotable entorno para “aprender a ser”. Es imprescindible detenerse en cómo conforman sus identidades nuestras alumnas y alumnos a través de la comunicación y la información digital. Debemos trabajar con el alumnado usos positivos en la red como medio para alcanzar una identidad digital adecuada, desde el respeto y el reconocimiento de una sociedad diversa. Es importante que el alumnado vea en el medio digital un espacio donde cada persona pueda desarrollar su autonomía, con responsabilidad y libre de violencia. Además, internet favorece también un uso al servicio del activismo que defiende valores democráticos y universales.

En este sentido, el proceso de aprendizaje es transversal, atraviesa el ámbito formativo hacia la esfera personal, dado que trata de desmontar los estereotipos de género para educar ofreciendo todas las posibilidades sin que ser niñas o niños suponga un encorsetamiento que restrinja las expectativas de futuro. Es propio de la competencia digital desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia el entorno digital. Para ello es prioritario que dotemos a nuestro alumnado de formas de identificar comportamientos discriminatorios, violentos y sexistas y de habilidades para comprender las consecuencias de una publicación o de un comentario, de la exposición de las niñas y chicas a la violencia y de la hipersexualización que se mantiene y multiplica en este entorno. La huella digital también debe ser trabajada en el aula en relación a la identidad digital.

A otras brechas existentes (geográfica, geopolítica, económica, cultural) se suma la brecha digital de género. El análisis de la desigualdad y discriminación digital desde una perspectiva de género es una excelente oportunidad para reflexionar sobre los factores de impacto socioculturales, formales e informales y su influencia en el acceso de niñas y jóvenes a la tecnología y las ciencias; para revertir la baja presencia de jóvenes y mujeres en estudios del ámbito tecnológico/digital; y para realizar una orientación académica hacia carreras técnicas o de ámbito STEAM que lleven a las chicas a romper el techo de cristal en esos sectores masculinizados. Nuestro alumnado debe ser capaz de valorar los principales obstáculos que enfrentan las mujeres en el ámbito laboral digital desde una perspectiva de género y cómo se puede contribuir a mitigarlos.

Esta competencia nos permite trabajar en todas las materias, puesto que internet nos brinda un acceso ilimitado a información y recursos, y debemos compensar el sesgo androcéntrico que arrastramos en materia educativa. El canon oficial ha invisibilizado y ocultado la labor de las mujeres de manera sistemática y a lo largo de la historia. Ahora tenemos acceso a recursos e información que dan cuenta de las mujeres y sus aportaciones en todas las disciplinas, que generan genealogía, que impulsan a las alumnas a una toma de decisiones libre.

En todo este proceso de selección y valoración de la información es fundamental tener presente que mujeres y hombres tenemos necesidades prácticas e intereses estratégicos específicos que influirán en la relevancia de la información. Aprender a analizarla de manera desagregada ayuda a no dar por sentado que la visión desde la masculinidad incluye por defecto a las mujeres. En este sentido, es importante conocer fuentes de información confiables que planteen sus datos y materiales con esta visión.

CONTENIDOS MÁS RELEVANTES DE LA COMPETENCIA DIGITAL



Las recomendaciones en relación a esta competencia desde el punto de vista coeducativo van en esta dirección:

Es clave proteger la intimidad propia y la de otras personas y hacer que nuestro alumnado aplique una mirada crítica al tipo de comunidades con las que contacta y comparte contenidos.

Debemos generar contenidos o reelaborarlos incorporando el lenguaje y las imágenes no sexistas y cuidando de realizar representaciones en el marco de la diversidad y de la igualdad, evitando estereotipos de género y procurando una representación equitativa e igualitaria.

Se ha de trabajar la seguridad y protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso seguro y sostenible.

Haremos hincapié en cómo una herramienta comunicativa mal utilizada puede ser un instrumento de control y acoso.

Fomentaremos la utilización de la tecnología de forma creativa, para resolver problemas y para transmitir valores coeducativos que superen las diferentes brechas de género digitales.



01

Adivina el selfie

OBJETIVOS

1. Analizar la representación del género y la sexualidad en las redes sociales.
2. Reflexionar sobre la erotización y cosificación de las mujeres en la socialización online y offline.
3. Trabajar el concepto de identidad cuestionando los estereotipos y roles de género

MATERIALES PARA EL AULA

- Vídeo "La hipersexualización femenina". Asadaf. [Ver aquí](#)
- Vídeo "El pecho femenino y su hipersexualización". Asadaf. [Ver aquí](#)

DESARROLLO



La negociación identitaria respecto al género y la sexualidad tiene lugar en las redes sociales y otras prácticas mediáticas de adolescentes. Para evitar una reproducción irreflexiva de patrones de género estereotipados y contribuir a una negociación crítica de estas representaciones organizaremos a la clase en pequeños grupos y les propondremos que piensen escenas para diferentes selfies.

A continuación, irán saliendo y escenificando a través de mímica la escena de la foto en la que han pensado. Para esto, podemos dejar que sea el grupo quien piense las escenas o proponerles algunas (concierto con amigas/os, en casa delante del espejo, en la playa, haciendo deporte, comprando, en una fiesta, etc.).

Finalizadas las simulaciones, el grupo-clase dirá si creen que son chicas o chicos quienes protagonizan la escena y qué gestos, posturas y actitudes les ha llevado a suponer el género de los personajes. Se guiará la reflexión para ver la asignación de escenas y lenguaje corporal a según qué géneros.

Terminada la simulación, pondremos en común las observaciones y debatiremos entorno a estas preguntas:

- ¿Qué tipo de escenas creen que son representadas por chicas y por chicos? ¿Por qué?**
- ¿Cuáles son las diferencias de encuadre, gestos, postura que observamos?**
Señalaremos las diferencias de asignación de escenas y lenguaje.
- ¿Qué mensaje leemos en la actitud de unos y otras?**
Identificamos estereotipos de género.
- ¿Cómo puede repercutir esta exposición en nuestras vidas reales?**

Como cierre, daremos al alumnado algunos datos sobre las diferencias de uso y tratamiento en las redes sociales, los estereotipos de género y la construcción de la identidad femenina y masculina. Abordaremos con el alumnado la incidencia en la autopercepción, la autoestima y la salud. Para apoyarnos en esta segunda fase de la actividad, podemos consultar el artículo de Soraya Calvo citado en el apartado "para profundizar" y que aborda los resultados de un estudio realizado en centros educativos de Asturias.

Podemos completar la actividad con el visionado o recomendación de los vídeos propuestos en el apartado de materiales y recursos, que hacen una crítica a la hipersexualización y la gordofobia en las redes sociales y la reflexión conjunta sobre los cánones de belleza en la red.

Materias vinculadas



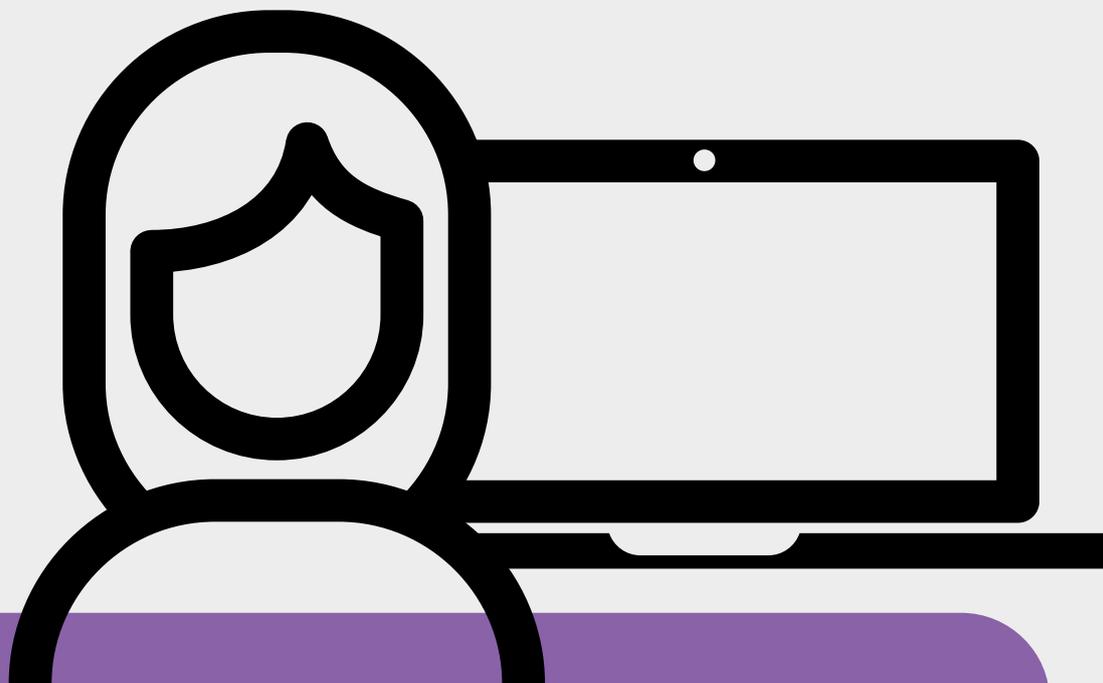
Lengua Extranjera, Geografía e Historia, Música, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Lengua Asturiana y Literatura.

Es una actividad que aborda conceptos de estética y puede tratarse la evolución histórica de lo que estéticamente se considera femenino o masculino; la hipersexualización de las mujeres en la publicidad o los videoclips. Esta actividad se presta a ser desarrollada por completo en Lengua Extranjera o en Lengua Asturiana y Literatura. Se describirán las escenas y se trabajará un vocabulario extenso sobre apariencia, ideas sobre lo femenino y lo masculino, características, momentos cotidianos asignados a cada sexo, etc.

Recursos para profundizar



- Estíbaliz Linares Bahillo, El iceberg digital machista. Análisis, prevención e intervención de las realidades machistas digitales que se reproducen entre la adolescencia de la CAE, Emakunde, 2019, pp. 36-58.
- Soraya Calvo González, José Luis San Fabián Maroto, "Selfies, Jóvenes y sexualidad en Instagram: Representaciones del yo en formato imagen", Pixel-Bit: Revista de medios y educación, ISSN 1133-8482, N.º. 52, 2018, págs. 167-18, "[disponible aquí](#)"



02

Cuando la informática era de mujeres

OBJETIVOS

1. Visibilizar referentes femeninos como medio para empoderar a las alumnas.
2. Acercar al alumnado a referentes, proyectos y páginas que trabajan por la igualdad en entorno STEAM.
3. Proporcionar herramientas para la búsqueda de recursos e información en entorno digital de manera crítica y objetiva.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet.
- José Antonio Luna, "Cómo la informática pasó de ser un trabajo para mujeres a estar dominada por hombres", El diario.es. [Disponible aquí](#)

DESARROLLO



Esta actividad pretende desterrar mitos sobre la mejor capacitación de los hombres para la informática y dar referentes femeninos, tanto históricos como contemporáneos, que animen a las chicas a elegir este camino profesional y a los chicos a normalizar la presencia de las mujeres en este campo. Al alumnado, en general, le ayudará a comprender cuál es la realidad discriminatoria en la que han vivido y viven las mujeres según el canon androcéntrico, la brecha de género y las consecuencias que se derivan de esto. Es una actividad que brinda además la oportunidad de evaluar las fuentes, los datos y cómo se configura la información.

Leemos en el aula **“Cómo la informática pasó de ser un trabajo de mujeres a estar dominada por los hombres”**. En este artículo, mujeres del sector informático hablan sobre la discriminación que sufren y sobre la que han sufrido las pioneras en este campo, expresan con voz propia las dificultades y nos dan datos objetivos, estudios, páginas, nombres de referentes que demuestran esa desigualdad y discriminación.

Tras la lectura, propondremos a la clase que haga un seguimiento de los argumentos que plantean las entrevistadas; así, haremos que el alumnado contraste, siga un dato a través del hipervínculo, establezca conclusiones propias y las fundamente según la fuente seguida en sus argumentos. En el propio artículo hay bastantes hipervínculos que nos llevan a las páginas o referencias que ellas citan.

En grupos, recogerán información obtenida y harán una valoración sobre alguno de estos temas:

Argumentos misóginos sobre la naturaleza y capacidad de las mujeres.

Causas de la menor motivación y formación de chicas en este sector.

Referentes femeninos/pioneras (Ada Lovelace, Chicas del ENIAC, etc.).

**Imagen del informático freaky en nuestra cultura:
imagen de Geek, Bing Bang Theory, etc.**

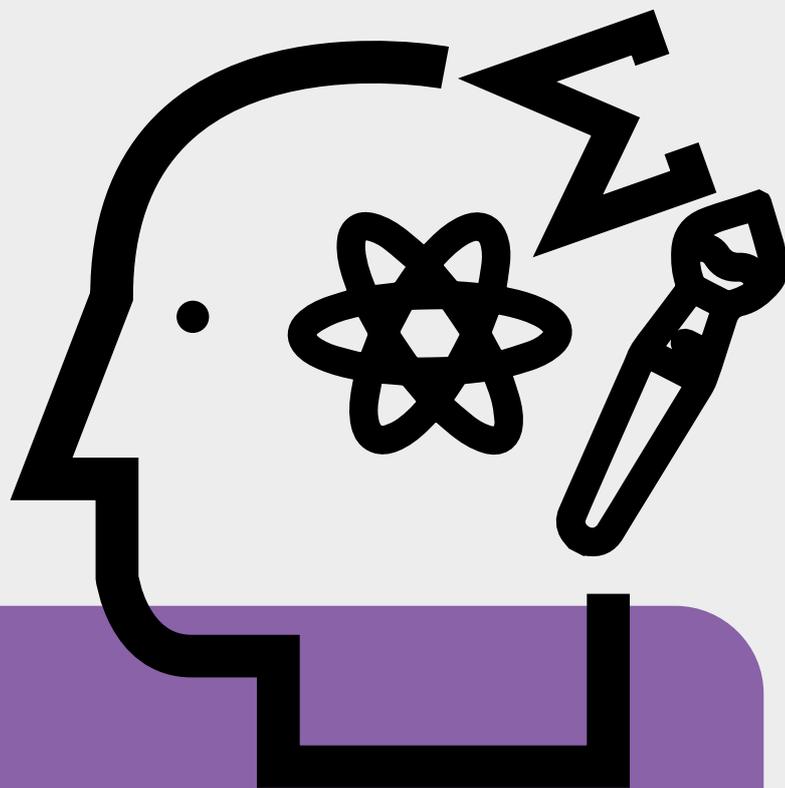
Acoso y violencia de género en la red.

Tras esta labor de rastreo de información sobre uno de los temas elegidos, realizarán una exposición explicando a sus compañeras y compañeros qué información han recabado y a qué conclusiones han llegado. Se puede proponer que realicen una presentación dinámica, tipo Prezi o Genialy.

Materias vinculadas



Esta actividad se presta a ser desarrollada en cualquier materia tal cual está planteada, ya que aborda la consulta de fuentes y el método crítico de análisis, informática y tecnología, conocimiento de programas, referencias históricas y contexto sociocultural, orientación profesional y educación audiovisual.



03

Próxima Centauri. Arte Computacional

OBJETIVOS

1. Visibilizar a referentes femeninos en diferentes ámbitos científicos.
2. Descubrir la relación entre matemáticas, física y arte como lenguaje (STEAM).
3. Desarrollar el manejo de aplicaciones y conceptos del ámbito digital, físico y artístico.
4. Favorecer la participación activa en entorno digital especialmente de las alumnas para erradicar la tecnofobia femenina y la brecha digital de género.

MATERIALES PARA EL AULA

- Videoprojector para ver en grupo los vídeos de las científicas.
- Ordenadores con conexión a internet y sistema de audio.
- Enlace a Mujeres con ciencia para la búsqueda de información: mujeresconciencia.com

DESARROLLO



Cuando analizamos disciplinas como la Física, Matemáticas o Informática, observamos que reproducimos un largo silencio respecto a mujeres que han trabajado y han sido referentes en estos campos. Debemos romper esta invisibilización e incluir un mayor conocimiento de la presencia y aportación de las mujeres como punto de partida de una educación inclusiva e igualitaria.

A través de las biografías de varias científicas, mostraremos al alumnado que el arte, las matemáticas y la computación han tenido siempre una fascinante relación que ha abierto un campo experimental increíble. ¿Podemos visualizar un sonido? ¿Podemos traducir las imágenes en código matemático?

Se comparte con el alumnado una breve referencia de:

- **Mary Ellen Bute**, que investigó toda su vida con la conversión electrónica de señales acústicas en ópticas (a partir del osciloscopio), llegando a su primera película en 1935, *Rythm in Light*.
- **Daphne Oram**, pionera de la música electrónica a partir de la transformación de imágenes en melodías y que trabajó como ingeniera de sonido y concibió el *Oramics* a partir del osciloscopio.
- **Lilian F. Schwartz** que, de dibujar en papel de las paredes de su casa con tiza llegó a exponer en el MOMA su arte computacional, donde su *Próxima Centauri* sería luego utilizada en *Star Trek*; y que ha aportado mucho al estudio sobre la luz y el sonido y su percepción.

Tras esta introducción, se les anima a que vean algunos vídeos de las obras de estas científicas y consulten algunos de los links que proponemos en el apartado de materiales y recursos y el de “para profundizar”.

Para ampliar la actividad, podemos animar al alumnado a generar una creación/pieza utilizando matemáticas, imágenes pixeladas, digitalización, filtros o collage de imágenes de las propias artistas con tratamiento de imagen digital (se puede realizar individualmente o por grupos).

Materias vinculadas



Música y Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Resulta muy interesante trabajar con el alumnado en qué consiste la investigación y la aplicación de la tecnología a estas creaciones.

Lengua Extranjera: las biografías y vídeos de estas investigadoras se pueden abordar en inglés y desarrollar el vocabulario digital, físico, matemático en inglés.

Geografía e Historia: podemos realizar la actividad trabajando igualmente las biografías propuestas, contextualizando la situación de las mujeres y la dificultad para estudiar. Para que sepan relacionar en el contexto todos los datos, se enmarca dentro de la época en la que desarrollan su investigación; un contexto cambiante por varias revoluciones en el que las mujeres tuvieron su propia lucha (feminismo y lucha por la igualdad en derechos, trabajo y educación).

Recursos para profundizar



- Sobre Mary Ellen Bute <https://filmarq.com/mary-ellen-bute/>
- Daphne Oram, “La desconocida pionera de la música electrónica que transformaba imágenes en melodías”, BBC Culture, 17 [Ver aquí](#)
- Vídeo. Daphne Oram [Ver aquí](#)
- Vídeo. Lilian F. Schwartz [Ver aquí](#)



04

Quién ocupa el ciberespacio

OBJETIVOS

1. Favorecer la ruptura de la brecha digital de género en la adolescencia.
2. Trabajar de manera objetiva indicadores de desigualdad y discriminación entre hombres y mujeres.
3. Incentivar el análisis crítico entre el alumnado, especialmente en los chicos respecto al acceso y uso de las tecnologías desde la perspectiva de género.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenador con conexión a internet.
- Recurso para la extracción de datos: [Ver aquí](#)
- Para realizar la infografía podemos utilizar, por ejemplo, Canva: [Ver aquí](#)

DESARROLLO



Comenzamos la actividad preguntando al alumnado si observan diferencias de tiempos, usos, presencia en las TRIC entre hombres y mujeres. Abordaremos la brecha digital de género, entendida como la inferioridad que tiene la mujer con respecto al hombre en el acceso a este tipo de información, educación y al conocimiento de las TIRC.

Analizar la situación las TRIC desde una perspectiva de género llevará al alumnado a comprender la existencia de varias brechas género:

- Las diferencias en el acceso a las TRIC: impiden que las mujeres se incorporen y participen en igualdad de condiciones.
- Las diferencias en la intensidad, tiempo y pautas de uso.
- Diferencias en formación y presencia laboral de mujeres en entornos en los que se diseñan y construyen las aplicaciones tecnológicas (esto tiene que ver con acceso, formación y habilidades desarrolladas).

Pediremos al alumnado que accedan al Informe del Ministerio sobre brecha digital de género (2012). Tras la lectura de los principales datos y gráficos que en él se muestran, deberán seleccionar algunos datos que les hayan resultado sorprendentes o interesantes sobre la brecha digital de género (causas, usos, ejemplos y porcentajes, consecuencias). Pueden contrastar y actualizar algún dato con los recursos sugeridos para profundizar.

Les animaremos a que hagan una infografía sobre ello donde muestren de forma visual y resumida su estudio de datos (se pueden utilizar programas como, por ejemplo, Canva).

Materias vinculadas



Matemáticas: se desarrolla la actividad tal cual está planteada para el manejo de porcentajes, lectura de gráficos, extracción de datos, etc. Se aplican además conocimientos matemáticos, digitales e informáticos.

Recursos para profundizar



- “La brecha digital de género se ha reducido progresivamente en España” [Ver aquí](#)
- Gusi Bertomeu, “Nativos digitales: una nueva generación que persiste en los sesgos de género” (2011) [Ver aquí](#)



05

Baja de la nube que no eres Goku

OBJETIVOS

1. Reflexionar sobre el sexismo en los videojuegos y los roles que ocupan hombres y mujeres en ellos.
2. Analizar la violencia de género en el entorno gamer.
3. Generar una actitud crítica hacia los modelos que trasladan los videojuegos.
4. Acortar la brecha de género en el entorno profesional de los videojuegos.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ficha con el listado de preguntas para el análisis de videojuegos.

DESARROLLO



Las nuevas tecnologías continúan con la herencia ideológica y cultural que aún es patriarcal y androcéntrica. Los videojuegos son un claro ejemplo de cómo se mantienen los roles y estereotipos de género tradicionales. Esto quiere decir que se trasladan al ámbito online las desigualdades y sexismo que existen en el mundo offline. Según el estudio *El rol de género en los videojuegos*, más del 70% de los videojuegos están protagonizados por varones. Lejos de convertirse en plataformas donde chicos y chicas podrían interactuar de manera libre, sin condicionamientos de género, las estadísticas muestran que los videojuegos más consumidos son precisamente los masculinizados, aquellos que desarrollan una visión positiva de la masculinidad hegemónica.

En esta actividad haremos que alumnas y alumnos reflexionen sobre los valores que divulgan los videojuegos y que han sido asociados tradicionalmente a la sobrerrepresentación de la masculinidad normativa (como la violencia y el belicismo en *Total War Shogun* o *Fornite*; la competitividad del FIFA o de *Need for Speed The Run*; la exaltación de la fuerza de *Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi* o *Street Fighter*) y a la hipersexualización femenina.

En pequeños grupos buscarán imágenes e información de videojuegos que elijan libremente. A continuación, analizarán las características y roles que determinan si es un juego sexista o no siguiendo la ficha propuesta.

Algunas consideraciones a tener en cuenta para la actividad:

- Prestemos atención para que no ocupen toda la selección los juegos más populares que suelen coincidir con los de mayor número de usuarios y con contenido muy estereotipado. También trataremos de que los chicos no ocupen mayoritariamente el tiempo de exposición, las decisiones sobre qué juegos buscar, etc., ya que este es un comportamiento habitual que sitúa a las chicas en un espacio secundario en ámbito digital. Una forma de abordar esto es la creación de grupos de trabajo no mixtos.

- Resulta interesante que la búsqueda sea sobre diferentes juegos con diferentes códigos PEGI (los que determinan la calificación por edades de los videojuegos), para ir viendo sesgos de juego, de configuración y de catalogación (qué juegos están orientados a las chicas y cuáles a los chicos).

- Si seleccionan *Minecraft*, es buen momento para preguntar qué tipo de sociedades y organizaciones han construido; con qué tipo de avatares/personajes y en qué roles.

Después de hacer el trabajo en pequeños grupos se pondrán en común las conclusiones de cada uno y se analizará en conjunto la desigualdad y sexismo en los videojuegos.

Ficha para el análisis del videojuego



Videjuego analizado	Si	No
La fuerza, la valentía, el dominio y el honor son valores de los personajes masculinos.		
Los personajes masculinos no demuestran vulnerabilidad.		

Videojuego analizado	Si	No
Los personajes femeninos son más débiles que los masculinos.		
El desafío, el orgullo, la competitividad y la impulsividad son valores positivos.		
Los personajes femeninos se presentan muy sexualizados.		
Las mujeres ocupan entre el 20 y el 30% del tiempo jugable.		
Los valores positivos son representados por personajes masculinos blancos y musculosos.		
Las mujeres que se muestran de forma heroica están "masculinizadas" (tienen rasgos similares a los de los héroes masculinos).		
Entre los personajes femeninos se fomenta la pasividad y el cuidado.		
Los personajes femeninos tienen actitudes o vestimenta que no es necesaria ni lógica para su rol en el videojuego (caminan contoneándose, llevan minifalda, van a la guerra en sujetador...)		
La velocidad y la violencia son positivas.		
El lenguaje que se utiliza es violento y fomenta la burla, la vejación o el revanchismo.		
Los sonidos y voces del juego refuerzan la masculinidad violenta.		
Los personajes femeninos pertenecen a alguna de las "cuatro S": salvada, sumisa, secundaria o sexualizada.		

Videojuego analizado	Si	No
La música y colores presentes en el videojuego reproducen estereotipos de género.		
La magia hecha por personajes femeninos es de "peor categoría" que la hecha por personajes masculinos (más fácil, con menos impacto o con impacto negativo).		
Las acciones, misiones o trabajos de los personajes femeninos quedan en segundo plano por su actitud seductora.		

Materias vinculadas



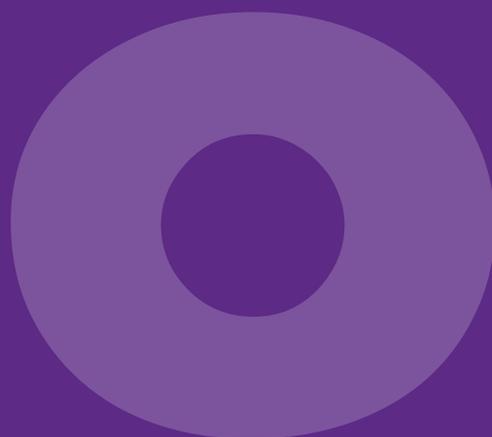
La actividad se puede trabajar en varias materias tal cual está planteada, pues se presta atención en el análisis a muchos aspectos: Lengua Castellana y Literatura, Primera Lengua Extranjera, Digitalización Aplicada, Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Geografía e Historia: se trabajará esta actividad incidiendo en los tipos de sociedades y roles asignados en ellas, en la construcción de la historia según el binomio hombre/guerrero-ganador de pan y mujer/cuidadora. Se puede abordar desde el contexto de Minecraft y trabajar con el alumnado la historia patriarcal y el papel central de los hombres; cómo nuestra propia concepción está determinada por esto, quiénes han sido la parte visible y activa de la historia. Se puede proponer que durante unas semanas diseñen en Minecraft una sociedad no androcéntrica e igualitaria. Esta propuesta de actividad puede servir también para la Acción Tutorial.

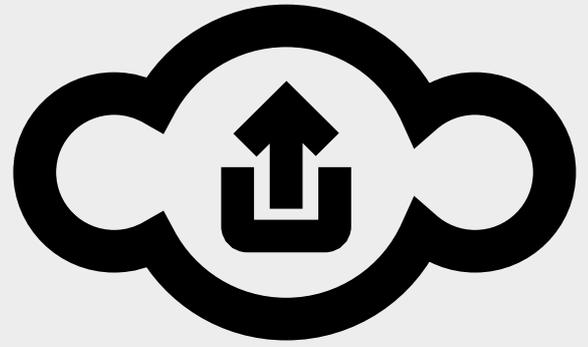
Recursos para profundizar



- "Videojuegos y sexismo", Mujeres en Red [Ver aquí](#)
- "Sexismo, estereotipos y acoso machista en la comunidad gamer, ¿Ha cambiado la industria del videojuego?". GenderIt.org. [Ver aquí](#)
- Sexismo y violencia de género en los videojuegos: [Ver aquí](#)
- "Videojuegos sexistas, ¿qué aprenden nuestros hij@s?". Generando Igualdad. [Ver aquí](#)
- "Mujeres en el mundo de los videojuegos" [Ver aquí](#)
- PEGI. Pan European Game Information <https://pegi.info/es>

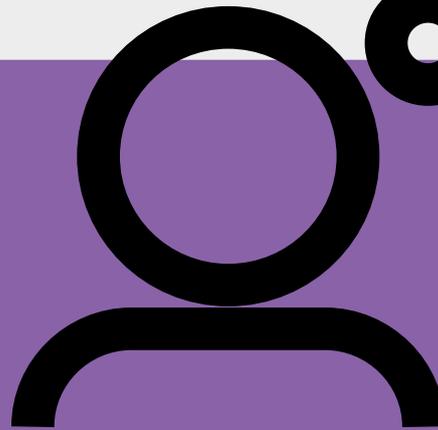


ESO



01

Pienso, luego publico



OBJETIVOS

1. Prevenir el acoso y la violencia de género en el entorno digital.
2. Generar un entorno colaborativo y de buen trato.
3. Valorar la importancia de la netiqueta como prevención de la violencia digital.
4. Trabajar competencias digitales y básicas de comunicación e interacción social.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a Internet, proyector y sistema de audio.
- Copia de la ficha sobre su comunicación en redes sociales.
- Pizarra y material común para las netiquetas.
- Vídeo. "Netiqueta ¿Qué es?" Pantallas Amigas <https://www.netiquetate.com/>

DESARROLLO



Las TRIC se han convertido en el epicentro de las relaciones en la adolescencia. La hiperconectividad y la hiperrealidad permiten mayor velocidad y mayor capacidad de comunicación, sin embargo, lejos de ser todo positivo, se advierte que nuestra juventud permanece expuesta a modelos arcaicos de roles sociales y a redes que permiten seguir la pista a una persona con la hemos dejado de tener contacto y a medios que facilitan una comunicación y la creación de identidades sin un cara a cara. Esto puede dejar paso a una gestión de la identidad digital poco responsable y a situaciones de ciberacoso, ciberbullying, maltrato digital o exposición a trolls.

En esta actividad comenzaremos trabajando el buen trato en las comunidades virtuales a través de la netiqueta entendida como un conjunto de reglas que regulan el comportamiento para comunicarse respetuosamente en la red. Igual que tenemos códigos de conducta en la vida offline, la netiqueta son pautas voluntarias acordadas por quienes comparten algo de uso común como es una red social (Instagram, TikTok, Facebook, Snapchat...).

Comenzaremos preguntando al alumnado si usa internet, cuánto, si tiene redes sociales y qué tipo de contenidos publica en ellas.

A continuación, le pediremos que hagan grupos clasificando el tipo personas/relación/entorno con el que habitualmente se relacionan en entorno virtual (familiares-grupo de clase-profesorado-grupo gamer, etc.).

Persona	Tipo de relación y entorno	Lenguaje y forma de expresión que utilizo	Contenidos e información que comparto	Red social que utilizo

Tras poner en común sus columnas, se proponen algunas preguntas para el debate:

¿Qué pasaría si cambiamos los modos de comunicación y contenidos entre las diferentes personas de nuestra lista?

¿Nos sentiríamos bien?

¿Hemos observado en alguno de los espacios de nuestra comunicación un modelo poco respetuoso?

¿Qué ejemplos conocemos de comportamientos poco respetuosos en la red?

¿Qué es un troll y qué es flamear en internet?

A continuación, introduciremos algunos aspectos de la netiqueta tales como la protección del honor, el derecho a la privacidad de todas las personas, etc. El vídeo de Pantallas Amigas puede ser un buen recurso para esto (ver enlace en el apartado de materiales y recursos).

Es importante que el alumnado reflexione sobre la importancia de la comunicación y la información en las redes sociales y cuente con estrategias para publicar con sentido y sin fomentar ataques, insultos o violencia hacia otras personas (se puede trabajar qué grupos identifican como "diana" de

burlas, acoso o insultos en las redes e insistir en la necesidad de contemplar la diversidad como principio de respeto).

Debemos incidir también en la idea de que la **extimidad** (forma de exhibir lo que antes se consideraba íntimo) no solo se refiere a mostrar partes de nuestra vida, sino a cómo nos percibimos y cómo damos prioridad a la mirada de las demás personas. En este punto, podemos hacer reflexionar al alumnado sobre si somos igual cuando nadie nos mira que cuando estamos con otras personas y sabemos que alguien nos observa.

Para finalizar, el grupo elaborará un “Decálogo del buen trato” para una red social que elijan. Esta parte de la actividad se puede realizar en grupos mixtos de 4 o 5 personas. Estas reglas deben contemplar el buen trato, la igualdad, la inclusión y el respeto.

También pueden hacer su presentación a través de un Bitmoji creado con Snapchat (tipo vídeo animado) que reproduzca sus normas de netiqueta.

Materias vinculadas



Esta actividad puede realizarse en Acción Tutorial. Es interesante también para Lengua Castellana y Literatura, para reflexionar sobre los diferentes tipos de lenguaje utilizados en función del contexto y las personas con quienes nos queramos comunicar.

Recursos para profundizar



- Marco teórico de referencia para sensibilizar sobre las principales normas de comportamiento en la red, evitar el acoso y transmitir la importancia de conductas ciberresponsables en los procesos de comunicación online. [Disponible en: <http://www.chaval.es/>]
- Sobre extimidad: [Ver aquí](#)
- M. Evangelina Narvaja y J. Luis de Piero, “Prácticas juveniles éxtimas: sexting y vlogging”, Aposta. Revista de ciencias sociales, 2016; (69). Pp. 239-270.



02



La fórmula de mi identidad

OBJETIVOS

1. Aprender a gestionar la identidad digital de forma positiva.
2. Entender el concepto de privacidad, identidad digital y reputación.
3. Prevenir los riesgos asociados a una identidad digital deficitaria.
4. Abordar las consecuencias de la huella digital.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet
- Pizarra
- Rotuladores y cartulinas

DESARROLLO



Según lo que publicamos y lo que publican las demás personas en internet, la gente con la que nos relacionamos, lo que nos "gusta", etc., creamos (consciente o inconscientemente) una imagen propia en internet (identidad digital) que provoca en el resto de personas una valoración (reputación y huella digital). Debemos ser conscientes de que todo lo que hacemos en internet (o dicen de nosotras/nosotros) contribuye a nuestra imagen y reputación y que el uso adecuado de la tecnología favorece una comunicación e interacción positivas. La identidad digital debe estar construida desde el conocimiento y la valoración, así como desde el respeto y la igualdad.

Empezaremos realizando algunas preguntas al grupo para observar el nivel de conocimientos previo y detectar concepciones equivocadas, lagunas de conocimiento, etc.

- ¿Empapelarías tu barrio con una foto tuya en pijama?**
- ¿Sabes de alguna persona que haya publicado sin querer datos suyos por una foto?**
 - ¿Cómo puede suceder?**
 - ¿Qué información se puede sacar de nuestras publicaciones internet?**
 - ¿Puede cambiar lo que publicamos la opinión de las demás personas?**
 - ¿Nos dejamos influir por lo que vemos y leemos en las redes sin saber si todo es cierto?**
- ¿Tenemos poder para borrar en la red lo que ya no queremos que esté publicado?**
- ¿Sabemos qué datos cedemos cada vez que instalamos una aplicación?**

Planteamos unos minutos de reflexión y debate para que, a continuación, el grupo haga individualmente un listado sobre qué creen que puede descubrir sobre ellos y ellas una persona que no les conoce utilizando sólo la información que publican en redes.

Después mostramos los riesgos vinculados a una construcción negativa de la identidad digital y pedimos al alumnado que vaya diciendo ejemplos de estos riesgos para que los contextualice en su cotidianidad:

Amenazas a la privacidad.
Mala reputación digital.
Vulneración de nuestra intimidad.
Usurpación de identidad.

Con todo lo visto, les proponemos que realicen una "fórmula" sobre lo que debe ser una identidad digital positiva. La fórmula debe contener recomendaciones, comportamientos a evitar o conceptos que son clave. Deben expresarla como una fórmula matemática y plasmarla en una cartulina. Estas fórmulas, podemos exponerlas en el aula durante un tiempo como recordatorio de buenas prácticas.

Dos ejemplos de posibles fórmulas:

Configuración adecuada+no ofrecer datos personales-lenguaje ofensivo
=buena reputación online

Tratar con respeto+empatíax2/configurar adecuadamente la privacidad de mis perfiles
=buen trato online

Materias vinculadas



Podemos abordar esta actividad desde diferentes materias (Matemáticas, Tecnología y Digitalización, Lengua Extranjera, Lengua Asturiana y Literatura) o en tutoría.

Recursos para profundizar



- Vídeo Ojo con tus datos. [Disponible aquí](#)



03

Gaming Ladies

OBJETIVOS

1. Manejar el concepto de espacio seguro y libre de violencias machistas.
2. Visibilizar la presencia de chicas gamers y desarrolladoras de videojuegos.
3. Abordar el sexismo existente en la industria del videojuego.
4. Prevenir la violencia de género en entorno cibernético y valorar el activismo ciberfeminista contra la violencia de género.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet y proyector.
- Web del Gaming Ladies <https://gamingladiesbcn.wordpress.com/>
- "Dentro del Gaming Ladies, el evento de videojuegos solo para mujeres" [Ver aquí](#)
- "Gaming Ladies, o por qué es necesario un evento de videojuegos exclusivo para mujeres" [Ver aquí](#)
- Vídeo Campaña #mygamemyname (Diario El País): [Ver aquí](#)

DESARROLLO



En 2017 la celebración de la segunda edición del **Gaming Ladies**, un evento dedicado a la industria del videojuego y al que sólo se permite acceder a mujeres, fue objeto de una campaña de acoso que llevó a su cancelación temporal. Hablar al alumnado del Gaming Ladies abre una buena oportunidad para llamar su atención sobre un universo que les interesa mucho, el de los videojuegos, y analizar el acoso y la discriminación que sufren las chicas en este entorno.

Un espacio seguro es aquel donde determinadas actitudes y discriminaciones están prohibidas (homofobia, racismo, machismo). Los espacios seguros se han convertido en espacios autónomos y libres para colectivos discriminados y tienen una doble función: reivindicar (protestar contra el problema) y solucionar (dar voz y espacio a quienes no tienen). El Gaming Ladies era un espacio seguro no-mixto exclusivo para mujeres gamers.

Comenzamos presentando a nuestro alumnado el Gaming Ladies y su objetivo. En el artículo "Dentro del Gaming Ladies, el evento de videojuegos solo para mujeres" se ofrece información útil y declaraciones de la promotora del proyecto, la gamer Marina Amores (ver apartado de materiales y recursos). También podemos visitar la web de Gaming Ladies.

A continuación les comentamos que la segunda edición del evento sufrió un enorme acoso online y les pedimos que respondan a estas preguntas:

¿Por qué creéis que se atacó a este evento?

¿Qué tipo de argumentos se utilizaron para boicotearlo?

¿Por qué os parece que fue necesario cancelar temporalmente el evento?

Anotamos en la pizarra sus aportaciones y, después, vemos con el grupo algunos ejemplos de mensajes de ataque al evento y declaraciones de la organizadora recogidos en el artículo "Gaming Ladies, o por qué es necesario un evento de videojuegos exclusivo para mujeres" (es necesario que el profesorado seleccione los mensajes y declaraciones a mostrar, pues el tono y lenguaje de algunos de ellos es muy duro).

Comparamos los mensajes reales con las ideas aportadas por el alumnado (es muy probable que coincidan en el fondo). Llamamos su atención sobre cómo las mismas dinámicas de acoso machista que hicieron necesaria la creación de un espacio seguro para las gamers llevaron a la cancelación temporal de ese espacio.

Haremos hincapié en la acción coordinada contra el evento promovida desde la plataforma "Forocoche", pues nuestro alumnado, expuesto a una cantidad y velocidad ingente de información, debe saber evaluar, contrastar la información, saber quién está detrás de una campaña o de una página y reconocer en la información transmisión de sexismo o estrategias de acoso. Podemos pedir al alumnado que, por grupos, realicen una propuesta de espacio seguro teniendo en cuenta lo que para ellas y ellos sería un espacio seguro (deben tener en cuenta otras discriminaciones como racismo, xenofobia, etc.). Podría ser interesante realizar esta actividad con grupos no mixtos, para ver cuáles son los planteamientos y definiciones de unos y otras de espacios seguros. Para ampliar la actividad, podemos ver el vídeo de la campaña #mygamemynome contra el acoso de las gamers, donde se propone a chicos que se hagan pasar por chicas en una partida. Podemos incluso proponerles que hagan este ejercicio por parejas cuando jueguen a algún videojuego online y que contrasten su experiencia con la que se muestra en el vídeo.

Materias vinculadas

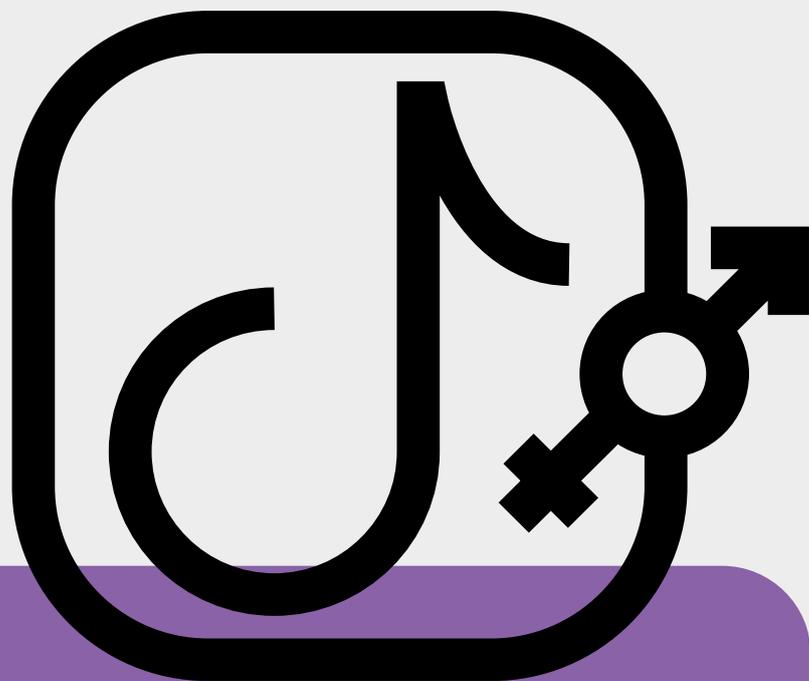


Esta actividad se puede desarrollar en todas las materias abordando desde el lenguaje y la comunicación a la ausencia de referentes femeninos y orientación profesional hacia el mundo de la programación, música y diseño de videojuegos. El concepto “espacio seguro” es importante pues ayuda a dar dimensión física al acoso y la violencia en cualquier espacio compartido y a valorar la libertad de movimiento y ejecución sin coacción alguna, cuestión muy interesante para trabajar en Educación Física, Acción Tutorial o Geografía e Historia.

Recursos para profundizar



- Machismo y acoso. El martirio de las mujeres en los videojuegos. [Ver aquí](#)
- “El desequilibrio de género en el desarrollo de videojuegos en España” [Ver aquí](#)
- “Vete a fregar”, los insultos machistas que sufren las mujeres en los videojuegos” [Ver aquí](#)
- “Acoso, boicot y ninguneo: el videojuego español tiene un problema de machismo” [Ver aquí](#)
- Tumblr A Fregar: <https://a-fregar.tumblr.com/>



04

TikTokers por la igualdad

TikTok

OBJETIVOS

1. Cuestionar el uso/consumo no discriminado de las redes sociales y algunas apps.
2. Desarrollar en el alumnado uso crítico y autónomo de la información.
3. Educar en valores y en prevención de la violencia de género.
4. Análisis de hipersexualización de las chicas en las redes.

MATERIALES PARA EL AULA

- Pizarra o proyector para exponer los tres puntos a trabajar sobre TikTok.
- Teléfonos móviles para grabar los vídeos (voluntarios) de la campaña del hashtag.

DESARROLLO



TikTok se ha convertido en una red social especialmente popular entre preadolescentes y adolescentes que la utilizan como una forma de mantenerse en contacto con su entorno, de seguir a celebridades y de unirse a comunidades. Es un espacio/herramienta que forma parte de la construcción de su identidad.

Esta actividad es una buena ocasión para abordar la evolución de contenidos en las redes y cómo se ha ido naturalizando la sexualización, sobre todo de las niñas y chicas, como forma de alcanzar éxito en la comunidad virtual. Es importante hablar con el alumnado del "efecto espejo" (imitar a iguales) y las consecuencias cuando se naturalizan comportamientos a través del refuerzo positivo inmediato (cuanto más sexualizado el contenido, más likes reciben).

En grupo pondremos en común con el alumnado qué tipo de contenidos creemos que son más comunes en TikTok y si en ellos detectan alguno de los aspectos siguientes (escribiremos estos tres puntos en la pizarra o los mostraremos en el proyector).

El valor de la persona lo determina únicamente su atractivo o comportamiento sexual.

Existe un patrón que iguala el atractivo físico con ser sexy.

Hay diferencias entre el físico y la actitud de chicos y chicas. ¿Cuáles son?

(Se les puede preguntar por el lenguaje, qué ideas o emociones trasladan unos y otras).

Una vez que se ponen en común estas cuestiones, se pide que en grupos de tres (no mixtos) reflexionen sobre cómo nos hace sentir tener muchos o pocos likes, si nos mostramos como somos y, si no es así, qué queremos conseguir cuando usamos un determinado filtro, ropa, postura o movimiento.

A continuación, haremos la comparativa entre los grupos de chicas y chicos. Tras esta exposición, el alumnado pensará y negociará un hashtag relacionado con lo que se ha comentado en la actividad. Se podrán tratar diferentes cuestiones como el buen trato, la igualdad de género, las relaciones afectivas sanas, la educación en igualdad, la diversidad, roles igualitarios o el rechazo y la prevención de la violencia de género.

Les animaremos a que creen vídeos en grupo a través de la plataforma TikTok que versen sobre la promoción de igualdad de género en cualquiera de sus manifestaciones y que los acompañen con el hashtag elegido.

Materias vinculadas



Tecnología y Digitalización, Lengua Extranjera, Lengua Asturiana y Literatura.

Educación Física: se realiza el mismo desarrollo de actividad, pero incidiendo en el tratamiento de vídeos en redes de ejercicio físico y cuidado de imagen. Diferencias de género y diferencias en cómo se realiza el vídeo y cómo aparecen hombres y mujeres en ellos. Se propone al grupo realizar un vídeo de TikTok con coreografía consensuada por el grupo y cuidando los sesgos de género en la expresión corporal.

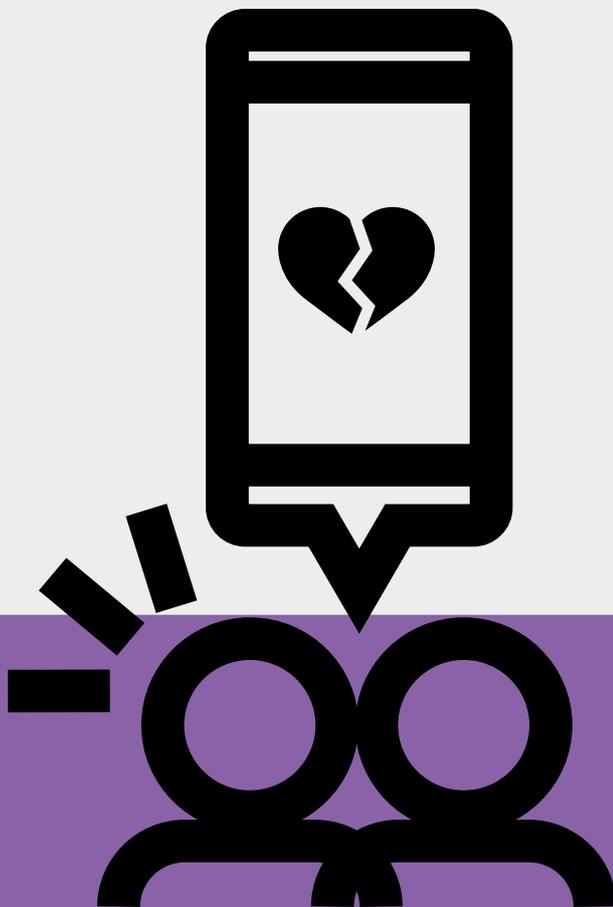
Recursos para profundizar



- **Paula Díaz Altozano** et al., "Sexualización de niñas en redes sociales: la necesidad de inteligencia semántica en Instagram"; vol. 12 (1-2021), Monográfico: Feminismo, misoginia y redes sociales. [Ver aquí](#)
- **Cristina Cuenca-Piqueras** et al. ¿Empoderadas u objetivadas? Análisis de las ciberfeminidades en las influencers de moda. [Ver aquí](#)

05

¿Ciberamor o ciberacoso?



OBJETIVOS

1. Detectar y prevenir la violencia de género entre adolescentes en entorno digital.
2. Sensibilizar al alumnado en la lucha contra la violencia de género.
3. Detectar indicadores de abuso en las relaciones.
4. Construir relaciones igualitarias y sin machismo.

MATERIALES PARA EL AULA

- App DetectAmor [Ver aquí](#)
- Guía PPT Cómo evitar la violencia de género digital [Ver aquí](#)

DESARROLLO



Las nuevas tecnologías han trasladado al entorno digital la coacción, control, amenazas, chantaje emocional, etc. Todas estas conductas de violencia de género se ejercen a través del nuevo contexto de internet y las podemos englobar bajo la denominación de violencia de género digital o ciberviolencia de género. Esta nueva forma de ejercer violencia de género afecta de manera especial a la adolescencia, ya que la conectividad y la socialización en red es prioritaria a estas edades.

Entre estas conductas, el ciberacoso supone una forma de limitación de la libertad que genera dominación y relaciones desiguales entre hombres y mujeres que tienen o han tenido una relación afectiva. Comprende estrategias humillantes que afectan a la privacidad e intimidad de la víctima, además del daño que se hace a su imagen pública, y estrategias de invasión de la intimidad (insistencia en el envío de mensajes o peticiones recurrentes para conseguir algo de la víctima o el chantaje emocional para lograr volver a mantener una relación con ella).

Esta actividad pretende trabajar con el alumnado esta forma de ejercer violencia de género, ya que es frecuente que haya una percepción muy baja de sus efectos que son entendidos como molestias irrelevantes o inocuas. Para ello utilizamos la **app DetectAmor**, donde hay diez propuestas de juego para investigar creencias, mitos, modelos de relaciones de pareja, información y percepción de la violencia de género.

Guiaremos el juego en las diferentes pantallas de la app y, para cerrar la sesión, abordaremos específicamente la violencia en entorno digital a través de la presentación de la guía reverenciada en el apartado de materiales y recursos.

Materias vinculadas



Esta actividad se puede desarrollar en el Programa de Acción Tutorial, Tecnología y Digitalización, Lengua Castellana y Literatura: podemos introducir la misma actividad incidiendo en el lenguaje y la construcción del amor romántico a través del lenguaje y expresiones, referentes literarios, etc.

Recursos para profundizar



- El ciberacoso como forma de ejercer la violencia de género en la juventud: un riesgo en la sociedad de la información y del conocimiento. Colección contra la violencia de género. Delegación del Gobierno. [Ver aquí](#)
- Web de la Asociación Stop Violencia de Género Digital <https://stopviolenciadegenerodigital.com/>



01

Yo practico egosurfing

OBJETIVOS

1. Sensibilizar en la adecuada gestión de la información, tanto propia como ajena, y contra el ciberacoso.
2. Tomar conciencia sobre la importancia de la identidad digital.
3. Aprender a gestionar nuestra identidad digital de forma positiva.
4. Gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet
- Videoprojector para la emisión de vídeo y altavoces.
- Vídeo El Adivino de las Redes Sociales. [Ver aquí](#)
- Vídeo Campaña Unicef Redes [Ver aquí](#)

DESARROLLO



La huella digital es aquella que queda en internet en relación a nuestra presencia online y que está al alcance de cualquiera por ser un contenido público. Cuando navegamos por internet, participamos en redes o creamos perfiles estamos dejando una huella. Esta huella forma parte de nuestra identidad digital y su adecuada gestión es una tarea importante tanto en el contexto educativo como social, ya que es la manera en que nos damos a conocer.

Esta actividad pretende que el alumnado aprenda a gestionar su privacidad y la de las demás personas. Comenzaremos introduciendo conceptos como la huella digital, la reputación digital y la falta de contexto de la información en la red.

Comenzaremos la actividad viendo los vídeos “El adivino de las redes sociales” y el de la campaña de Unicef (enlaces a ambos en el apartado de materiales y recursos). Después plantearemos una breve puesta en común para reflexionar con nuestro alumnado en torno a la importancia de cuidar la identidad digital, del uso adecuado de las redes sociales y de la diferencia entre intimidad/extimidad. Podemos utilizar como punto de partida estas preguntas:

¿Qué les sucede a quienes son protagonistas?

¿Cuáles creéis que son los motivos de su reacción?

¿Si os pasara esto, cómo os sentiríais?

A continuación, de manera individual, realizarán una búsqueda en internet poniendo su nombre y apellidos. Pueden ajustar la búsqueda añadiendo otra información como su ciudad, el nombre del centro educativo, etc.

Les pediremos que busquen también a otra persona que conozcan para comprobar qué información está disponible y las vías de acceso a la misma. Finalmente, de nuevo en gran grupo, realizarán una valoración sobre los datos encontrados, qué les ha sorprendido y la conclusión a la que han llegado sobre la gestión de su identidad digital.

Materias vinculadas



Lengua Castellana y Literatura. Se abordará la competencia en comunicación lingüística al animar al alumnado a conocer y utilizar adecuadamente vocabulario relacionado con la temática (privacidad, identidad digital, reputación online). También resulta interesante abordar la idea de autobiografía: qué información nos gustaría que trascendiera en la nuestra, qué puede surgir por las redes sociales, género biográfico y autobiográfico.

Geografía e Historia. Se desarrolla la actividad propuesta contextualizando el cambio en la noción de la intimidad y la intimidad/extimidad actual tras la revolución digital, abordando la idea de consumo en red masivo y el cambio en las relaciones hasta llegar a ser una sociedad prosumidora (producir/consumir al mismo tiempo).

Recursos para profundizar



• Para abordar de manera sencilla el concepto de extimidad y una reflexión práctica, no teórica, os recomendamos el artículo de Carmen Pérez-Lanzac, de El País, “Tu extimidad contra mi intimidad”, 24/04/2009. [Ver aquí](#)



02

Sigue las migas de pan

OBJETIVOS

1. Acercar al alumnado a técnicas de documentación online.
2. Buscar, seleccionar, relacionar y recopilar información de manera adecuada.
3. Motivar para la gestión de un conocimiento crítico y autónomo.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet.
- INCIBE: En la red infórmate con lupa. [Ver aquí](#)

DESARROLLO



Es necesario trabajar con nuestro alumnado algunos conceptos y pautas para que sean capaces de contrastar información y fuentes. Nuestro alumnado recibe principalmente la información a través de las redes sociales, mensajes virales que les envían sus contactos o búsquedas rápidas en internet. Investigar sobre un tema que les interese es fácil (de hecho, la cantidad de resultados que encuentren puede resultar excesiva) y compartir lo que encuentran con su grupo de contactos supone un simple un click. Es sencillo que en este contexto puedan acostumbrarse a buscar y difundir información de forma irreflexiva o apresurada. Animarles a reflexionar sobre lo que leen en internet es motivarles a tener curiosidad y actitud crítica y a tomar decisiones autónomamente.

Cuando se plantean si deben creer o difundir cierta información que han recibido o encontrado pero que les genera dudas, saber cómo contrastar ese contenido les hará adquirir mayor capacidad informativa, comunicativa y digital desde una parámetro democrático e igualitario. Saber leer la información de una URL les llevará a manejar con mayor seguridad la información compartida en esa página y a contextualizar dicha información.

Comenzamos la actividad preguntando al grupo cómo buscamos información en internet siguiendo esta guía:

¿Qué ponemos en el buscador?

Por ejemplo, una palabra de referencia, algo que tiene que ver con el tema, algo que nos han dicho y nos suena, etc.

¿Qué es lo primero que hacemos cuando salen los resultados en el navegador?

¿Clicamos en los primeros resultados y los damos por buenos?

¿Leemos la información de varios sitios y seguimos rastreando en la búsqueda?

¿En qué tipo de páginas hacemos click?

¿En las que tienen el titular que más se acerca a nuestra búsqueda?

¿Las que tienen un titular claro, corto e impactante?

¿Cómo seleccionamos la fuente de información?

¿Nos fijamos siempre en quién firma la información?

¿Quién o quiénes están detrás de esa información?

A continuación, por parejas, pediremos a nuestro alumnado que realicen un análisis de una página web identificando los diferentes elementos de este listado:

- Quién publica y dónde se localiza.
- Qué tipo de fuente es (blog, páginas, etc.).
- Qué secciones tiene, qué tipo de productos contiene.
- Cuáles son los datos de contacto y localización.
- Qué entidad o quién/quienes están detrás de esa página, cuál es su presencia en redes sociales, cuál es la política de privacidad y licencias que manejan.
 - Cuáles son los principios, visión o valores de la entidad o personas que generan el contenido de esa página web.
 - Cuál es el objetivo de la página (informar, vender, etc.).

Es posible que no siempre puedan localizar toda esta información, especialmente en lo relativo a la información sobre la entidad o personas que crean la web.

En cuanto a las páginas web a analizar, sugerimos aquí algunas pertenecientes a medios de comunicación y redes sociales en las que se tratan cuestiones relacionadas con los temas de la actividad:

- <https://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2018/06/05/aprende-diferenciar-informacion-veraz-noticias-11929113.html>

- <https://www.mujaresenred.net/spip.php?article1242>

- <https://www.mujaresenred.net/spip.php?article1827>

- <https://twitter.com/orlenysov/status/1350826515706081280>

- <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43725918>

Otra opción para esta actividad sería proponer al alumnado un tema de búsqueda (por ejemplo, alguna cuestión sobre violencia de género, que es un tema en el que abundan los bulos y las noticias falsas) y pedirles que hagan una breve investigación usando un buscador, que elijan una de las páginas web que aparezcan en los resultados y que analicen esa página según el listado de elementos.

Finalmente, se hará una puesta en común sobre qué información han conseguido y qué valoración hacen de su búsqueda.

También podemos utilizar el material “En la red infórmate con lupa” del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) en el que se ofrecen de manera muy sucinta consejos útiles para seguir el rastro de información y detectar bulos y se proponen dos ejemplos para llevarlos a la práctica.

Materias vinculadas

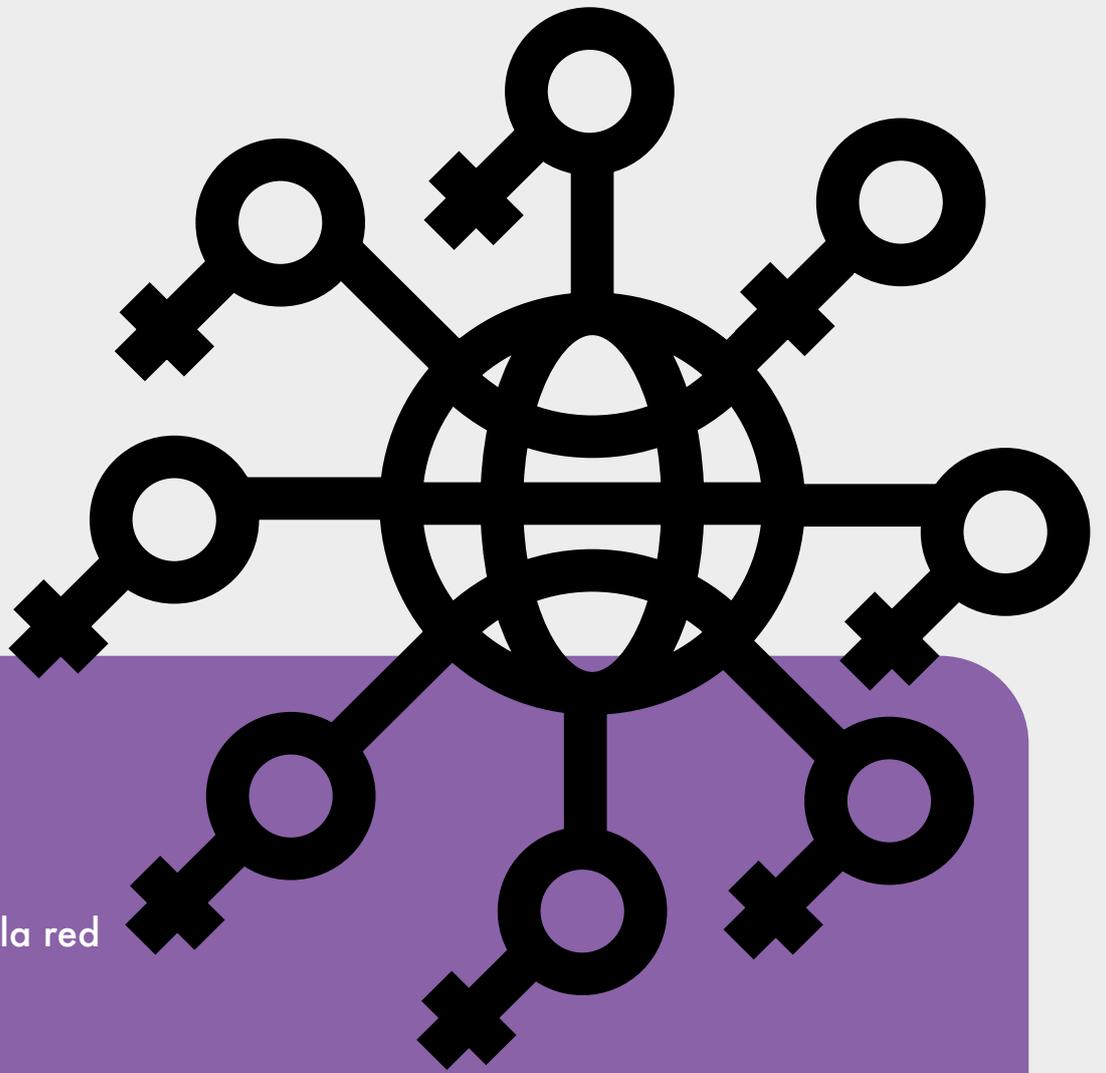


Se puede adaptar a cualquier materia mediante la búsqueda de información y páginas de ese campo concreto que trabajen aspectos coeducativos (referentes, datos, tratamiento de estereotipos, etc.).

Recursos para profundizar



- “Todos los elementos de una web y sus partes” [Ver aquí](#)
- “Qué es una url” [Ver aquí](#)



03

Activistas en la red

OBJETIVOS

1. Dar valor al activismo feminista en la red como instrumento para erradicar desigualdades.
2. Comprender la utilidad de los conocimientos STEAM aplicados al trabajo por la igualdad y la erradicación de la violencia de género.
3. Motivar a la participación social y el desarrollo de liderazgo, especialmente en las chicas.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet
- ONU Mujeres, "Inspirando a las niñas a aprender: Cuatro historias para celebrar a las niñas en las TIC" [Ver aquí](#)

DESARROLLO



El activismo parte de la necesidad de dar visibilidad y reivindicar situaciones injustas, de desigualdad, y también reclama espacio y voz para las causas que defiende (social, medioambiental, etc.). El objetivo último es generar conciencia y un cambio social y político que garantice mejoras y que ayude a conseguir una sociedad justa e igualitaria. El activismo feminista trabaja por la igualdad real y efectiva y la erradicación de todas las formas de violencia contra las mujeres y niñas; procura cambiar la realidad para llegar a una sociedad igualitaria. Este activismo tiene que ver con una defensa de principios y con una forma de expresar y vivir esos principios que cale en la sociedad.

La juventud es muy activa en redes, tiene inquietudes respecto a las injusticias y desigualdades, tienen muchas capacidades para movilizarse y llegar a una audiencia global. Por eso, trabajaremos la importancia del activismo y su evolución hasta llegar a ser ciberactivismo, así como la motivación, especialmente en las chicas, hacia la toma de decisiones y el liderazgo.

Iniciaremos la actividad dando a conocer al grupo ejemplos de adolescentes que han aplicado sus conocimientos científico-técnicos a un objetivo social utilizando el artículo de ONU Mujeres que se indica en el apartado de materiales y recursos: "Inspirando a las niñas a aprender: Cuatro historias para celebrar a las niñas en las TIC".

Centraremos esta parte de la exposición en explicar qué es una campaña activista y cómo puede tener gran incidencia en el contexto en el que se desarrolla. En el ejemplo de ONU Mujeres, todas las protagonistas tienen en común que libraron la batalla contra la creencia de que las disciplinas STEM no son para chicas y todas han desarrollado propuestas de acción social a favor de la igualdad y la inclusión.

Después, en grupos de cuatro, sugerimos a nuestro alumnado que prepare una campaña activista. Podemos aprovechar para desarrollar esta actividad en relación a alguna efeméride sobre igualdad, por ejemplo, el 8M, el 25 de noviembre (Día Internacional contra la Violencia hacia las Mujeres), el 11 de febrero (Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia) o el Día Internacional de las Mujeres y las Niñas en las TIC (se celebra el cuarto jueves de abril).

Los grupos deberán consensuar el tema específico que quieran abordar, documentarse sobre el activismo existente en redes y plantear una pequeña campaña siguiendo la siguiente guía que les entregaremos.

1. ¿Qué es una campaña? Una campaña es un plan de acción que busca un objetivo específico en un plazo de tiempo definido y debería tener:

- Un resultado
- Una audiencia sobre la que influir
- Metas bien definidas
- Tácticas orientadas a conseguir esas metas

2. Cómo puedes empezar? ¿Qué te parece injusto?

Para que una campaña sea efectiva, debe tener una causa que de verdad te importe ¿Está ocurriendo algo en tu país que te hace enfadar? ¿Crees que se necesitan espacios seguros? ¿Te cabrea ver tanto sexismo en los medios de comunicación y la publicidad? ¿Te preocupa el ataque a las personas tenidas como "diferentes"? ¿Quieres cambiar los espacios de tu centro o de tu barrio y hacerlos más inclusivos?

3. ¿Cuánto sabes del problema?

¿Has investigado el asunto? Para llegar a debatir sobre el tema debes conocer los datos al detalle. Investiga, haz entrevistas, recaba información, haz encuestas en redes sociales. Cuanto más sepas sobre el tema, más amplia será tu capacidad de influencia.

4. ¿Qué debemos cambiar?

Es indispensable tener una misión clara y evaluar los cambios que se pueden conseguir. Desarrolla varios puntos (acciones) en los que te gustaría incidir para obtener esos cambios.

5. ¿A quién te vas a dirigir?

¿Quién tiene el interés y la influencia para generar impacto? ¿Vas a interactuar con gobiernos locales, dirección de organismos o particulares, el público de una red? Decide a quién vas a dirigir tu campaña. Conviene invertir tiempo y energía en aquellos grupos a los que es fácil llegar o tengan un alto potencial de impacto.

Después, describe las acciones concretas que vas a hacer (hashtag, vídeo viral, pegada carteles, sentada) y diseña metas exactas que quieres alcanzar con cada uno de ellas.

Podrán hacer una propuesta de campaña visual y una breve presentación. Deben elegir qué programas utilizar para su campaña: blogster, Canva, Paint para hacer un meme con efecto sobre la campaña, diseñar una checklist para hacer una encuesta (QuizBox), etc.

Materias vinculadas

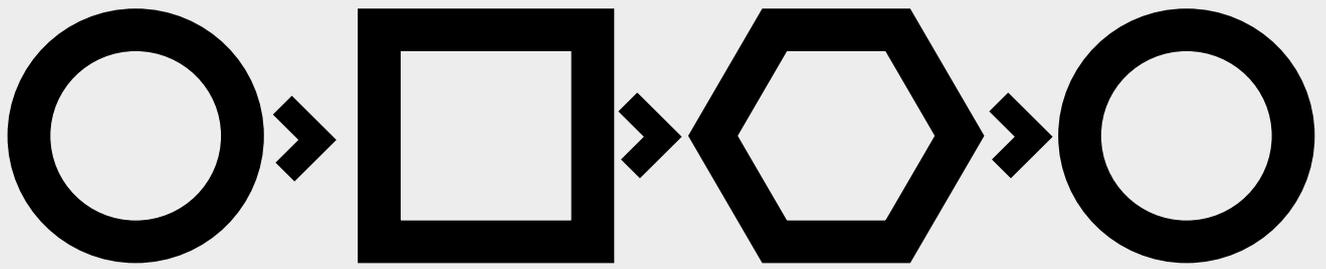


Esta actividad es interesante para desarrollarla en todas las materias ajustando los temas de las campañas a cada campo, ya que trabaja la competencia de manejo digital, la búsqueda de información e investigación, la relación del entorno digital con el activismo, la participación ciudadana y los valores democráticos. Se puede reforzar en algunas materias, como Geografía e Historia, con el visionado de la línea del tiempo sobre activismo feminista que se indica en el apartado “para profundizar”.

Recursos para profundizar



- Línea de tiempo sobre activismo feminista de ONU Mujeres: [Ver aquí](#)



04

La cámara de eco

OBJETIVOS

1. Comprender los objetivos e intenciones de determinada información contenida en la red.
2. Generar espíritu crítico en la búsqueda y análisis de la información.
3. Fomentar un desarrollo autónomo que lleve a una toma de decisiones libre de sesgos.

MATERIALES PARA EL AULA

- Frases del listado.
- Papel y bolígrafo.
- Ordenador y proyector.
- Infografía INCIBE [Ver aquí](#)
- Gif Cámara de eco [Ver aquí](#)

DESARROLLO



La idea de la cámara de eco se refiere a un estado de aislamiento de información y conocimiento que resulta de unas prácticas determinadas de acceso a esa información. Antes la cámara de eco se producía porque la gente limitaba su información a su círculo de contactos o a la selección limitada de uno o varios medios (elección de leer siempre el mismo periódico). Grupos cerrados se vinculan a unos canales de información y esto hace que se sientan reforzados y se retroalimenten. Con la llegada de internet parecía que se multiplicaban las opciones de acceso y de información disponible, sin embargo, hoy sabemos que el método de búsqueda y la manipulación a través de algoritmos está a la orden del día.

Se nos dirige hacia información que nos gusta para conseguir impactos y clicks. Esto, a su vez, genera beneficios mientras nos mantenemos consumiendo en la misma línea que van alimentando los algoritmos y nuestros datos. Ante la mayor diversidad de internet, tendemos a consumir de manera más acotada que se convierte en un sesgo de confirmación que nos reafirma más en ese aislamiento.

Acercar al alumnado a la complejidad de una cámara de eco es invertir en su capacidad crítica de análisis y de búsqueda de información y una oportunidad excelente para trabajar su autonomía y autoconcepto favoreciendo procesos de toma de decisiones y empatía a la hora de analizar opiniones o posturas diferentes a las suyas.

Planteamos la actividad como un "Dime qué sigues y te diré qué opinas". Repartimos entre el alumnado frases con opiniones muy diversas, por ejemplo.

Los lunes deberían ser fin de semana.

El himno de España debe hacerlo Lola Índigo.

Me gusta el Trap porque me suena su nombre mejor que el rap.

Las chicas no podemos ser como los chicos porque somos diferentes.

Es normal que los chicos seamos más impetuosos.

Las chicas son iguales y tienen derecho a reclamar su igualdad.

Los chicos acaparamos espacio y tiempo y esto repercute en las chicas del grupo.

No me gusta la gente que come carne todos los días.

Deberían poner pizza obligatoria, como las verduras, por sus beneficios.

Me gustaría que hubiera un mes que los chicos tuviéramos menstruación.

Las Redes Sociales son mejor que la vida en familia.

Es más placentera una relación a través de whatsapp que quedar para verse.

La actividad sigue un sistema similar al "speed dating", es decir, el alumnado deberá de ir poniéndose por parejas durante un tiempo establecido (por ejemplo, 6 minutos). En este periodo deberán hablar sobre las frases que les han tocado (por ejemplo, 3 minutos para cada una). Cada persona debe defender la suya y tratar de convencer a la otra persona. Anotarán con quién han hablado, sus argumentos, si les gusta su forma de argumentar, si están de acuerdo o no, si les ha convencido. A la voz de "¡cambio!" rotarán para cambiar de pareja hasta que se termine la rueda.

Es necesario que cada persona de la rueda tenga una frase diferente. Si el grupo es muy grande y no hay frases para cada cual, podemos organizar dos ruedas independientes. Algunas frases son específicas para chicos o para chicas.

Al final de la actividad pondrán en común quién les ha convencido más y por qué. Haremos ver la importancia de valorar quién tiene más poder o influencia para ser escuchada o escuchado, las habilidades de comunicación o si coincide en su “cámara de eco” (si es alguien afín, con quien empatizan más fácilmente, si se trata de alguien con quien les ha resultado fácil contra argumentar o, por el contrario, alguien a quien ni siquiera han prestado atención o escuchado activamente).

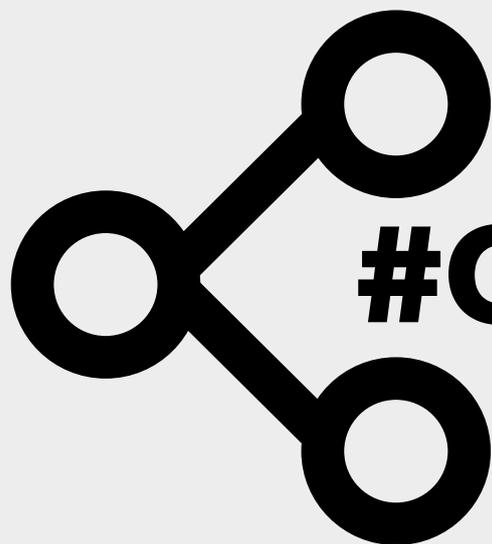
Para cerrar la actividad revisaremos la infografía de INCIBE sobre cómo evitar cámaras de eco. También se puede ver el gif propuesto como introducción para trabajar el concepto “cámara de eco” y como cierre (enlaces en el apartado de materiales y recursos).

Materias vinculadas



Podemos abordar esta actividad en la mayoría de materias orientando el sesgo informativo y el efecto de la cámara de eco a las temáticas que correspondan a ese campo o materia. Debemos tener en cuenta que la información sobre igualdad y cifras respecto a la presencia de mujeres en sectores masculinizados, violencia de género, brechas de género, naturalización de discriminaciones, se sirven de este modo de acceso y consumo de información y se trasladan al ámbito profesional. En cada materia podemos trabajar frases orientadas a su contenido.

Por ejemplo, en Geografía e Historia, se puede trabajar con el alumnado cómo una determinada manera de entender la Historia, sesgada por intereses ideológicos, genera una historiografía, publicaciones y afirmaciones. Se pueden poner ejemplos de sesgos ideológicos en la interpretación histórica: ausencia/presencia de mujeres en la historia, la manipulación y uso del término “reconquista” con fines ideológicos y con tintes etnocentristas, el “descubrimiento de América” y su utilización y ausencia de relato de colonización y de visión nativa, creencias misóginas sobre poder y desempeño político de reinas, etc.



#GamerGate

05

Gamergate

OBJETIVOS

1. Detectar y prevenir la violencia de género en entorno digital.
2. Fomentar una gestión de la información autónoma, crítica y objetiva.
3. Reflexionar sobre los roles de género en el ámbito digital y de las redes sociales.
4. Dar a conocer el activismo ciberfeminista contra la violencia de género.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet.
- Enlaces para entregar al alumnado:
 - Pablo Gándara, GamerGate: la perspectiva sociológica [Ver aquí](#)
 - David Sarabia, Las amenazas a mujeres no han abandonado los videojuegos. [Ver aquí](#)
 - María Rubio, Lo que queda de GamerGate tres años después [Ver aquí](#)
 - Luis Miralles, Masculinidades en el mundo de los videojuegos [Ver aquí](#)

DESARROLLO



En 2014 se inició una campaña organizada de acoso hacia mujeres de la industria del videojuego (desarrolladoras, gamers y críticas) que habían denunciado la violencia y el sexismo que sufrían en ese contexto. Con el hashtag **#GamerGate**, estas mujeres comenzaron a ser objeto de falsas acusaciones, amenazas de violación y de muerte y publicación en redes de datos personales sobre ellas. La coordinación de la campaña se llevó a cabo a través de foros de internet con usuarios anónimos y se extendió rápidamente. La impunidad proporcionada con el anonimato y la rapidez y ubicuidad con que las redes sociales y foros difunden la información hizo que el acoso del Gamergate fuese especialmente intenso y que rastrear a las personas responsables e implicadas en él fuese tarea prácticamente imposible. Trabajar en torno a esta situación con nuestro alumnado es una buena oportunidad para hablar de la violencia de género en el entorno digital y cómo las cámaras de eco utilizadas ideológicamente restan credibilidad y apoyo a las víctimas. Asimismo, nos permite abordar cuestiones de ética en el ámbito digital y reflexionar sobre los modelos de masculinidad que se muestran a los chicos. En este caso, los gamers (hombres) ofendidos por las denuncias de sus compañeras optaron por reaccionar de manera violenta ante la iniciativa de las mujeres de hacer pública su situación. Sin embargo, hubo también quienes prefirieron escuchar y entendieron que no se trataba de “insultar” (que es como, muchas veces, se perciben entre el alumnado masculino las verbalizaciones de las chicas de situaciones de desigualdad), sino de tomar conciencia de la situación y tratar de encontrar una solución conjunta. Comenzaremos preguntando a nuestro alumnado si han oído hablar del Gamergate y, si la respuesta es negativa, que traten de imaginar, por su nombre, a qué les parece que puede referirse. Después, sin descubrirles de qué se trata, les daremos varios enlaces de páginas para que naveguen y reúnan datos. Es importante que visiten las fuentes que se citan o los vídeos que se recomiendan en el apartado de materiales y recursos.

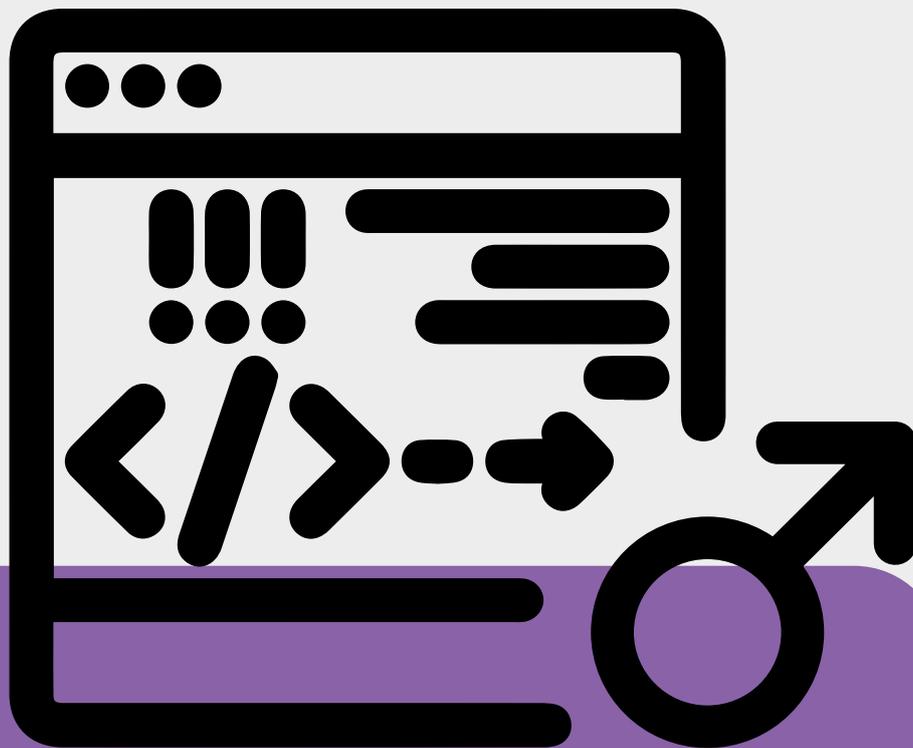
En grupos –se pueden hacer en grupos mixtos o no mixtos (en este caso es interesante para ver si existen diferencias en la percepción de la violencia y el delito, o si se defienden ciertas posturas)- organizarán la investigación y recabarán toda la información necesaria sobre este caso. Luego, compartirán sus conclusiones utilizando alguna aplicación de trabajo colaborativo y diseño de presentaciones como, por ejemplo, Genial.ly.

Materias vinculadas



Esta actividad encaja perfectamente en la materia de Educación en Valores Cívicos y Éticos y en Tutoría. También es relevante para el análisis de la ética en las TRIC en la materia de Tecnología y Digitalización. Gran parte de la información sobre Gamergate está en inglés, por lo que pueden utilizarse fuentes en este idioma en la materia de Lengua Extranjera. En este caso, recomendamos visitar el canal de YouTube de la crítica feminista de videojuegos Anita Sarkeesian, Feminist Frequency, que también fue atacada por el Gamergate por su serie “Tropes vs Women in Video Games” <https://www.youtube.com/user/feministfrequency>

40



01

Programación sexista = algoritmos sexistas

OBJETIVOS

1. Visibilizar la importancia de desarrollar un pensamiento científico igualitario.
2. Comprender cómo el sexismo influye en la programación de la inteligencia artificial.
3. Reflexionar sobre la desigualdad que sufren las mujeres en su día a día.
4. Realizar búsquedas de manera contrastada manejando diferentes buscadores y fuentes.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet
- Artículo recomendado para el alumnado: "El sexismo en los algoritmos: una discriminación subestimada" [Ver aquí](#)

DESARROLLO



La Universidad de Washington publicó un estudio sobre el sesgo de género en los resultados de las búsquedas de imágenes. Se encontraron pruebas de una exageración estereotipada y una subrepresentación sistemática de las mujeres. Descubrieron que las personas calificaban mejor los resultados de búsqueda si estaban de acuerdo con el estereotipo.

Los algoritmos de aprendizaje automatizado heredan los sesgos de género que imperan en nuestra sociedad. Se explicará brevemente cómo funciona un algoritmo y cómo hereda los sesgos de quien los diseña y programa (si piensas sexista, programarás sexista y el algoritmo lo reproducirá).

Se propone realizar en pequeños grupos tres búsquedas en diferentes buscadores.

Algunas palabras para buscar, aunque se pueden aportar otras muchas, son:

Hombre/mujer

Gamer/chico-chica gamer

Enfermero/enfermera

Cuidados

Lawyer

Ingeniero/ingeniera

Colegial/colegiala

Limpiador/limpiadora

Familia

Amigos íntimos/amigas íntimas

En una ficha, anotarán sus resultados de acuerdo a estos aspectos:

- Qué imágenes se asocian a su búsqueda.
- Cómo aparecen representados hombres y mujeres en las imágenes.
- ¿Aparecen en igualdad de tratamiento y número?
- ¿Aparecen personas que representan la diversidad?
- En los enlaces asociados, ¿qué tipo de información aparece?
- ¿Qué publicidad se asocia a los términos? ¿Qué recomendaciones?
- En las definiciones del concepto que salen al principio de la búsqueda, ¿cuáles son las traducciones, los ejemplos de uso de la palabra y/o los significados asociados? (Por ejemplo, en "ingeniera" aparece el femenino pero, a continuación, todo el contenido está en masculino y las imágenes de referentes históricos son hombres. Debemos llamarles la atención sobre esto).

Haremos reflexionar y avanzar en la búsqueda de sesgos en los algoritmos siguiendo los ejemplos que nos proporcionan los recursos recomendados para ampliar. Podemos trabajar también la presencia de etnocentrismo y racismo en los algoritmos.



Materias vinculadas

Esta actividad se puede llevar a cabo en todas las materias ya que hoy en día utilizamos los sistemas de búsqueda en todas las áreas.

Matemáticas: esta actividad es una buena oportunidad para desarrollar interés por los algoritmos matemáticos; en concreto, cómo las matemáticas se aplican a algo tan cotidiano como buscar en Google e incluso hablarles del algoritmo Panda. Esta actividad puede acercar al alumnado a interesarse por las matemáticas que hay detrás de toda su navegación. Proponemos dos enlaces interesantes:

- “Google, algoritmos y matemáticas” [Ver aquí](#)
- “Las matemáticas y las búsquedas en internet” [Ver aquí](#)

Música: Rosalía denunció que el algoritmo de búsqueda de Spotify discriminaba a las cantantes cuando hacían colaboraciones con un cantante, ya que en la búsqueda ellas nunca aparecían en primer lugar, lo cual restaba accesos a su música. Con esta actividad podemos trabajar con la música que escucha nuestro alumnado, cuántas intérpretes femeninas escuchan, ranking de búsquedas, etc. Se les puede hablar de los algoritmos musicales. El alumnado podrá asociar sus búsquedas a las tendencias, listas y recomendaciones de YouTube con estos algoritmos y comprenderá cómo se construye un universo de consumo musical en base a algoritmos nada democráticos y nada igualitarios. Estos enlaces pueden ser de utilidad:

- “Algoritmos musicales” <https://www.audalianexia.com/blog/advisory/algoritmos-musicales/>
- “¿Somos lo que escuchamos? Así influyen los algoritmos de recomendación en nuestros gustos musicales” <https://blog.orange.es/innovacion/algoritmos-de-recomendacion-de-musica/>

Recursos para profundizar



- “El sexismo en los algoritmos puede hacernos retroceder décadas en igualdad” [Ver aquí](#)
- “¿Son machistas los algoritmos? Pregúntaselo a Google (o a Rosalía)” [Ver aquí](#)
- “Hay que educar a los algoritmos”, entrevista a Aude Bernheim y Gloria Vincent [Ver aquí](#)
- Mujeres y digitalización. De las brechas a los algoritmos (2020) Ministerio de Igualdad [Ver aquí](#)



02

BULO

La caverna de internet

OBJETIVOS

1. Aprender a distinguir una información veraz de un bulo.
2. Adquirir pautas de alfabetización mediática: compartir, difundir, generar información.
3. Conocer las consecuencias de seguir información falsa.
4. Generar capacidad crítica en su modelo de comunicación y gestión de la información.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet y sistema audio.
- Papel y bolígrafo.
- Ana Bernal Triviño, Público, (18/12/2018): "Las mentiras sobre el feminismo para atacar a las mujeres". [Ver aquí](#)
- Vídeo: Maldito bulo. "6 reglas básicas para no tragarte ni un bulo más" [Ver aquí](#)

DESARROLLO



Para hacer reflexionar al alumnado en torno a los objetivos de esta actividad, retomaremos el mito de la **caverna de Platón** y la necesidad de salir de ella, de contrastar, para poder ver la realidad con claridad y objetividad. Cuando nos creemos una información sin contrastar y sin verificar estamos como en el mito de la caverna: nuestro universo digital y la información no contrastada no nos dejan ver la realidad, sino que percibimos –atrapados y atrapadas por sombras– una imagen distorsionada de ella. Empezamos abriendo un breve debate con nuestro alumnado en torno a estas preguntas:

¿Os suena la palabra fake?

¿Y bulo?

¿Creéis que alguna vez os habéis hecho eco de ellos?

Después compartimos con el grupo el artículo de Ana Bernal Triviño en el diario Público, “Las mentiras sobre el feminismo para atacar a las mujeres” y les animamos a que entren en todos los links contenidos en él y verifiquen las fuentes y datos que ella expone para combatir los bulos y ataques al feminismo y el negacionismo sobre la violencia de género. El artículo es un buen ejemplo sobre cómo desmontar bulos sobre violencia machista a partir de datos objetivos e informes contrastados.

Después pediremos a nuestro alumnado que entren en las siguientes comunidades que se dedican a desmontar bulos para que vean de qué forma desmontan la información falsa y destapan cuál era la intención en cada caso.

Maldito feminismo

<https://maldita.es/feminismo/bulo/20220308/50-bulos-mujeres-feminismo-violencia-machista-8m/>

VOST

<https://www.vost.es/stopbulos>

El tragabulos

[Ver aquí](#)

Finalmente, siguiendo la siguiente tabla que les entregaremos, seleccionarán algunos de los bulos desmontados en esas páginas e identificarán el tipo de “trolleo” ante el que están según el tipo de desorden informativo que presenta:

Desorden informativo que pueden presentar las fake news

Sátira o parodia: información de carácter jocoso sobre un hecho real que puede convertirse en información errónea cuando el público malinterpreta el mensaje. No pretende causar daño.

Conexión falsa: cuando los titulares, imágenes o leyendas no confirman el contenido.

Contenido engañoso: uso engañoso de la información para incriminar a alguien o algo.

Contexto falso: cuando el contenido genuino se difunde con información de contexto falsa.

Contenido impostor: cuando se suplantan fuentes genuinas.

Desorden informativo que pueden presentar las fake news

Contenido manipulado: cuando la información, el contenido o imágenes genuinas se manipulan para engañar.

Contenido fabricado: contenido nuevo, que es predominantemente falso, diseñado para engañar y perjudicar.

Fuente: Paula Herrero Diz, "Desinformación de género: análisis de los bulos" de Maldito Feminismo, Icono 14, Vol. 18/2. 2020.

Tras la puesta en común de los tipos de bulos, proyectaremos el vídeo de Maldito Bulo (sección de Maldita.es) para tener claro cómo reconocer y cómo cortar bulos en publicaciones de internet.

Materias vinculadas

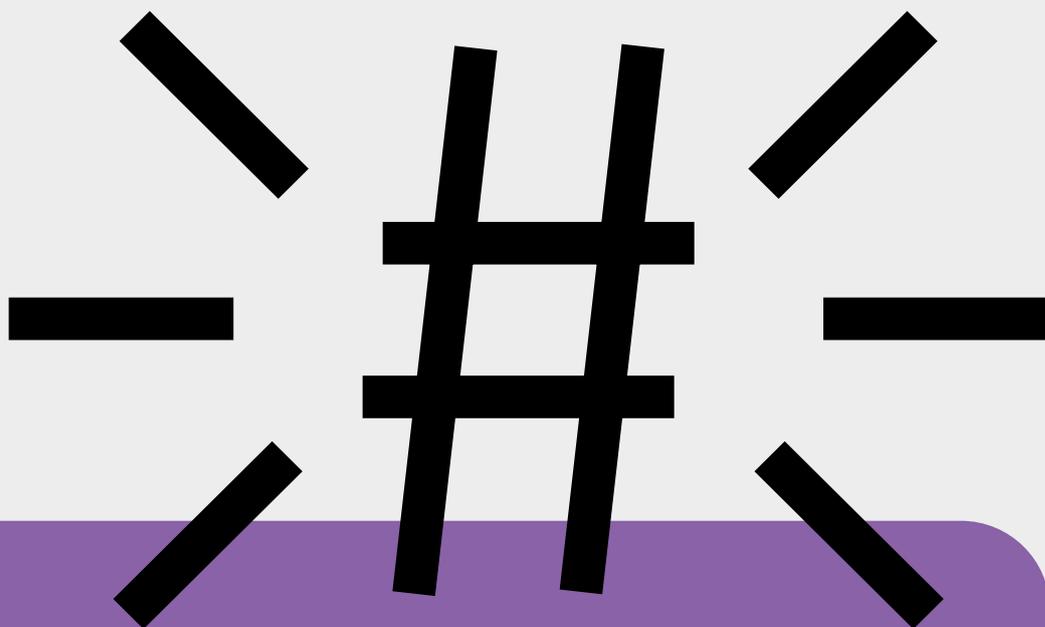


Se puede adaptar esta actividad a todas las materias adaptando los bulos a los temas referentes de cada materia (mujer y deporte, mujer y naturaleza, las mujeres ya ganan lo mismo que los hombres, las mujeres están menos capacitadas para ciertas cosas, el victimismo de las mujeres en algunos ámbitos sociales, leyendas urbanas sobre mujeres históricas, como Isabel o Juana de Castilla, o que ocupen cargos de poder, etc.). Existen bulos informativos y bulos que pasan por científicos en todas las disciplinas para poder trabajar con el alumnado los objetivos.

Recursos para profundizar



- Recurso de educarex explicativo e interactivo sobre las fake news: [Ver aquí](#)
- 60 bulos sobre mujeres, feminismo y violencia machista: datos falsos, trolls e historias que nunca ocurrieron, 2021. Maldita.es. [Ver aquí](#)
- Paula Herrero Diz, "Desinformación de género: análisis de los bulos de Maldito Feminismo, Icono 14, Vol. 18/2. 2020. [Ver aquí](#)
- Save a Hater. Ideas para actuar contra la polarización y el discurso de odio en las redes sociales. [Ver aquí](#)



03

¿Qué hay detrás de un hashtag?

OBJETIVOS

1. Motivar la búsqueda de información más allá de un hashtag o enlace.
2. Acercar al alumnado a la igualdad a través de campañas de activismo social y el feminismo.
3. Reflexionar sobre los lenguajes actuales de participación social.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a Internet.
- Listados de hashtags para investigar.

DESARROLLO



Los **hashtags** aglutinan a millones de personas con enorme eficacia y rapidez y tienen la potencia de crear adhesiones casi instantáneas con una o dos palabras. En materia de igualdad y prevención de la violencia de género expresan una realidad generalizada: que mujeres de todo el mundo sufren acoso sexual, que las agresiones y violaciones no son hechos aislados, que la igualdad es un derecho. El hashtag es energía, reivindicación, tiene un efecto integrador y colaborativo.

Para comenzar esta actividad, se pedirá al alumnado que escoja un hashtag de los siguientes propuestos:

#Women2Drive

#ILookLikeAnEngineer

#YoSiTeCreo

#TodasSomosLaura

#Másmujeres

#niunamenos

#nomorematildas

#SheInspiresMe

#DressLikeAWoman

#EqualPay

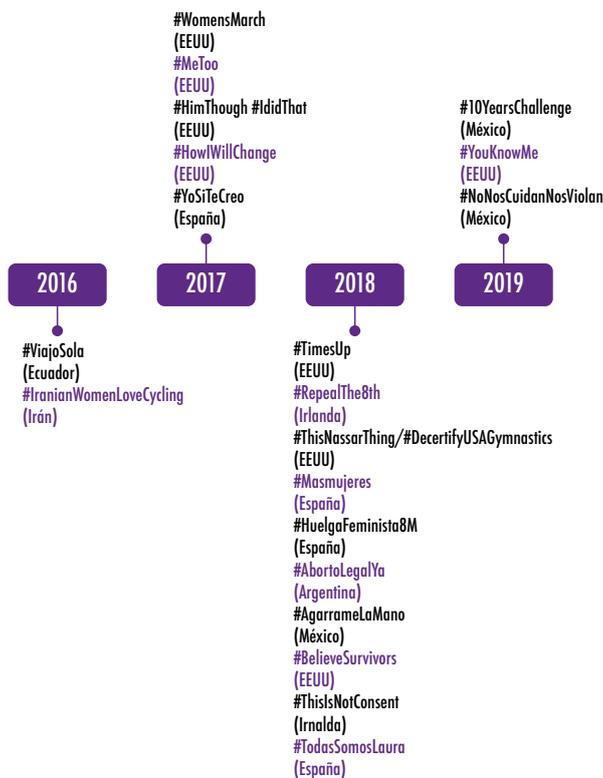
#ActionsMatter

#STOPMutilación

#BlackGirlMagic

#SheLeadsIndia

También les podemos entregar esta infografía extraída del libro *El feminismo en 35 hashtags* para que escojan uno de ellos.



Fuente: Sonia Reverter, Maria Medina-Vicent, *El Feminismo en 35 hashtags*, Madrid, 2020.

Una vez elegido, deberán rastrear ese hashtag:

- Quién lo ha hecho viral y en qué fecha. Impacto en redes.
- Palabras clave que contiene y a qué hacen referencia esas palabras clave.
- Objetivo que persigue y cuál fue el alcance o repercusión de la acción detrás de ese hashtag.

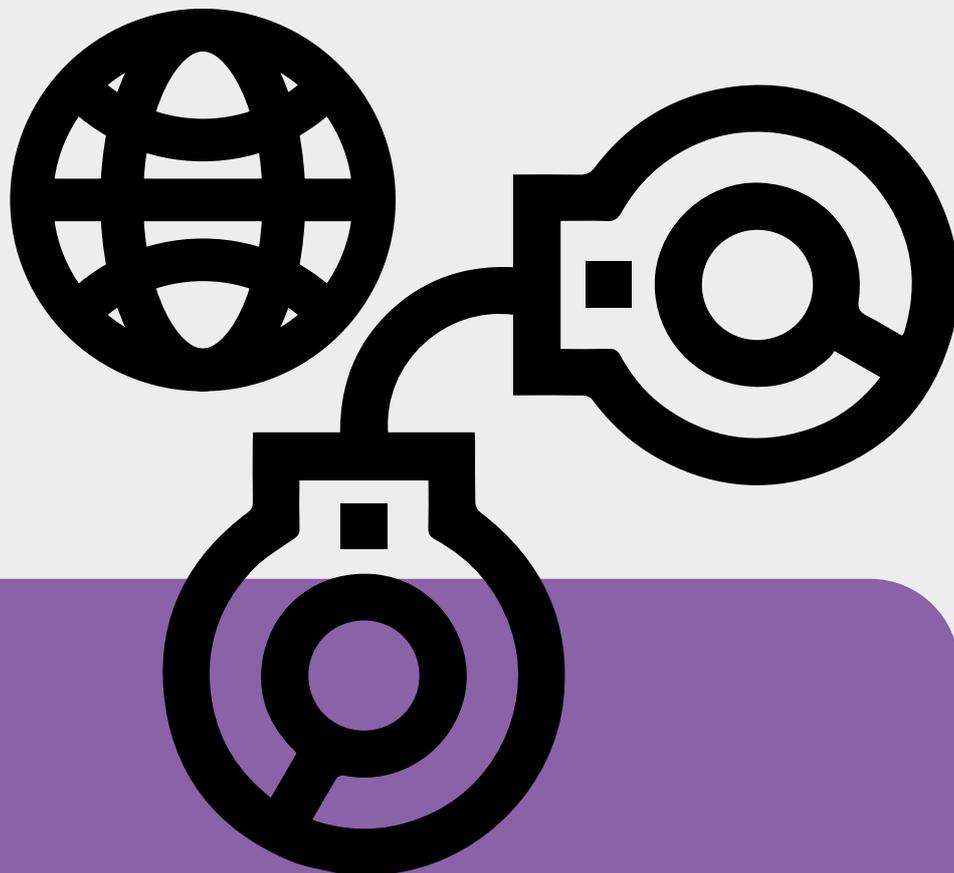
Para finalizar, deberán condensar la máxima información que recaben y su opinión sobre esa campaña en un tweet.

Materias vinculadas

Se puede trabajar en todas así como en el Programa de Acción Tutorial. En todas las disciplinas podemos rastrear hashtag de campañas a favor de la igualdad y de la visibilización de las mujeres en esos campos.

Recursos para profundizar

- Sonia Reverter, Maria Medina-Vicent, *El Feminismo en 35 hashtags*, Madrid, 2020.



04

Delitos TRIC

OBJETIVOS

1. Profundizar sobre los usos positivos de internet para el ejercicio de la ciudadanía mediante el buen trato.
2. Reflexionar sobre la importancia del fomento de la cultura de la privacidad.
3. Identificar las formas de ciberacoso y la ciberviolencia de género.
4. Desarrollar estrategias preventivas contra la violencia digital.

MATERIALES PARA EL AULA

- Papel, bolígrafos, una caja.
 - Ordenadores con conexión a internet y sistema de videoproyección.
- Vídeos para trabajar con alumnado:
- ¿Cómo actuar contra el ciberacoso? [Ver aquí](#)
 - Sextorsión, una forma de violencia sexual digital [Ver aquí](#)
 - 10 razones para no sextear [Ver aquí](#)
- Pósters para plantear ejemplos al alumnado:
- 10 razones para no realizar sexting [Ver aquí](#)
 - Entrada Infografía: GenderIt. 13 formas de agresión relacionada con la tecnología contra las mujeres. [Ver aquí](#)

DESARROLLO



Comenzaremos la actividad pidiendo al alumnado que nombre diferentes delitos que se comenten en la red. Si no se les ocurren, les propondremos que digan rápidamente a qué asocian los siguientes conceptos:

sextorsión, sexting, grooming, ciberacoso sexual o stalking, cyberbullying.

Desarrollamos más en concreto algunos delitos que tienen que ver con la vulneración de la intimidad y con el acoso y abordamos la violencia de género sufrida por las chicas en entorno digital (ciberacoso/stalking, grooming, sexting, sextorsión). Después les entregaremos la siguiente tabla para aclarar conceptos.

	GROOMING	SEXTING	STALKING	SEXTORSIÓN
Práctica	Acoso para solicitar material sexual a un menor	Enviar fotos o vídeos producidos por uno mismo con contenido sexual	Acoso reiterado e intencionado y obsesivo hacia una persona	Chantaje para no publicar materiales con contenido sexual de la víctima
Finalidad	Obtener material sexual de un menor	Compartir contenido íntimo con otras personas	Causar miedo o intimidar a la persona acosada	Obtener un lucro mediante el chantaje
¿Delito?	Sí	No	Sí	No específicamente
¿Involucra contenido sexual?	Sí	Sí	No	Sí
¿Involucra menores?	Sí	No necesariamente	No necesariamente	Es posible

Una vez hemos llegado hasta aquí, podremos elegir el desarrollo de un punto, dos o tres de las siguientes opciones de actividad en función del grupo, el tiempo dedicado al desarrollo anterior o la disponibilidad de varias sesiones.

1. Sexting y sextorsión: introducimos el sexting y la divulgación de imágenes no consentidas. Planteamos un pequeño debate sobre qué motivos pueden llevar a hacerlo (lo abordamos desde las relaciones y la violencia en entorno virtual). Consultarán el enlace y elegirán en grupos el visionado de dos vídeos: <https://respetoimágenesintimas.com/>

A continuación organizamos un debate en dos grupos sobre las historias de sextorsión existentes en el material de INCIBE que les entregaremos. https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Campanas/sexting/is4k_actividad-didactica-sexting-basado-en-hechos-reales.pdf

Verán en grupo el vídeo "10 razones para no sextear". https://youtu.be/LFbnamm_ePk. De nuevo en dos grupos, deberán realizar un póster/glogster con recomendaciones para evitar la sextorsión (pueden seguir los ejemplos de los pósters de 10 razones para no hacer sexting <https://www.pensar-antesdesextear.mx/prevencion-10-razones-no-sexting/>

2. Violencia de género/cibercontrol: el alumnado contestará a una encuesta anónima con preguntas del tipo: conoces a alguien que haya dado sus contraseñas a su pareja/alguien que haya pedido contraseñas/alguien que publicara fotos o información íntima de su expareja/enviado imágenes sin estar convencida/o porque la otra persona lo demandaba. Todas sus contestaciones anónimas se irán introduciendo en un buzón/caja.

Después se leerán en alto y se facilitará la reflexión sobre este tema, enfocándolo dentro del amor romántico en la red y sus consecuencias, el control que suponen acciones como exigir la contraseña de las redes sociales o espiar sus conversaciones o si está en línea, exigir el envío de imágenes íntimas como una prueba de amor, etc.

Haremos que el alumnado busque ejemplos de control en la vida offline que les parezcan muy similares a los descritos en el entorno digital.

Se puede proponer al alumnado que haga una infografía donde compare las dos formas de control, offline y online. Les mostraremos como ejemplo la realizada por GenderIt: 13 formas de agresión en línea contra las mujeres. [Ver aquí](#)

Materias vinculadas



Esta actividad puede realizarse dentro del Programa de Acción Tutorial, en Digitalización y Tecnología. También puede adaptarse fácilmente a las materias de Lengua Extranjera y Lengua Asturiana y Literatura, pidiendo al alumnado que desarrolle sus resultados en la lengua correspondiente.

Recursos para profundizar



- Guía sobre adolescencia y sexting. Qué es y cómo prevenirlo. [Ver aquí](#)
- Para tener claras las connotaciones de cada delito y acceder a fuentes y recursos: [Ver aquí](#)
- Save a Hater. Ideas para actuar contra la polarización y el discurso de odio en las redes sociales. [Ver aquí](#)
- La ciberviolencia hacia las adolescentes en redes sociales. [Ver aquí](#)
- Guía didáctica Conectar sin que nos raye. [Ver aquí](#)
- Guía para la prevención de la violencia sexual en jóvenes y adolescentes. Ayuntamiento de Granada. [Ver aquí](#)



05

¿Quién se ha llevado mi videojuego?
#Girlsbehindthegames

OBJETIVOS

1. Sensibilizar y prevenir la violencia de género en entorno digital.
2. Reflexionar sobre la brecha digital de género del gaming.
3. Conocer referentes femeninos para acortar la brecha de género en carreras STEAM.

MATERIALES PARA EL AULA

- Ordenadores con conexión a internet.
- Videoprojector
- Vídeo: #mynamemygame <http://www.mygamemymame.com/es>
- Tutorial sobre uso de Roblox: [Ver aquí](#)

DESARROLLO



Los videojuegos son una profesión altamente estereotipada donde la idea imperante es la de un hombre introvertido y nerd, “lo cual resulta poco incentivador especialmente para las niñas, de las cuales se espera que sean femeninas y comunicativas” (Libro Blanco de las Mujeres en el Ámbito Tecnológico). Esto se traduce en que menos mujeres programan videojuegos: en 2017, ocupaban el 22% de los empleos de la industria del videojuego en todo el mundo; en España el 17%. En el curso 2016-17 el número de alumnas matriculadas en el doble grado de Ingeniería Informática y Desarrollo de Videojuegos era del 12%.

Es muy importante trabajar con el alumnado el sexismo y acoso en este ámbito, realizar un análisis crítico de los contenidos y el conocimiento de referentes femeninos para disminuir la brecha gamer de género e incentivar la elección de carreras tecnológicas por parte de las chicas.

Comenzaremos a trabajar con el grupo preguntándoles si consideran que existen estereotipos y sexismo en las protagonistas femeninas de los videojuegos. Para esto se puede revisar la actividad propuesta para 1º de la ESO Baja de la nube que no eres Goku, donde se aborda la presencia de estereotipos sexistas en los videojuegos, así como un test para su análisis y recursos.

Les preguntamos cuántas mujeres de la industria conocen, si en los juegos a los que juegan piensan que hay mujeres diseñando y programando o si creen que es una industria “de hombres”. A continuación haremos **tres grupos** y cada grupo deberá escoger **un tema** sobre el que les daremos fuentes para el inicio de su investigación:

- **Estereotipos y sexismo en los videojuegos.** Análisis de protagonistas femeninas, hipersexualización, rol que desempeña el personaje femenino, test para identificar sexismo, cambios en los últimos años. Revisarán la actividad de 1º de ESO recomendada arriba y comenzarán con las siguientes fuentes:

<https://genderit.org/es/articulos/sexismo-estereotipos-y-acoso-machista-en-la-comunidad-gamer-ha-cambiado-la-industria-del>

<https://www.mujaresenred.net/spip.php?article468>

- **Acoso en el entorno gamer.** Trabajarán palabras clave como GamingLadies, espacio seguro, acoso. Se les recomendará visitar las siguientes fuentes: hashtag #mygamemyname del artículo de El País citado en recursos.

- **Referentes femeninos:** programadoras y diseñadoras. Presencia de las mujeres en la informática y la programación, brecha de género en esta industria, diseños de mujeres, nombres propios. Trabajarán a partir de las siguientes fuentes:

#girlsbehindthegames

<https://todasgamers.com/2018/02/03/iniciativa-las-chicas-tras-los-videojuegos/>

<https://www.vidaextra.com/listas/13-mujeres-que-han-marcado-diferencia-videojuegos>

<http://www.mujaresdeempresa.com/las-mujeres-en-la-industria-de-los-videojuegos/>

<https://www.efeminista.com/desequilibrio-genero-videojuegos-espana/>

En una segunda sesión, una vez finalizado el tiempo de investigación, cada grupo contará al resto qué ha averiguado en su investigación y qué fuentes ha consultado. Se realizará un Padlet (un tablón por cada tema de manera animada y visual, para poder compartirlo con el resto de grupos).

Se cerrará la actividad con el visionado en común del vídeo de la campaña #mygamemyname citado en recursos.

Materias vinculadas



Proponemos como opción trabajar en varias materias de manera coordinada y realizar una propuesta de creación de videojuego no sexista: qué elementos tendría, cuál sería el argumento, reparto de roles, características de los personajes, etc. Utilizando Roblox se pueden realizar videojuegos de manera sencilla y colaborativa para aplicar todo lo trabajado y realizar un videojuego colaborativo e igualitario. Las materias implicadas podrían ser Lengua Castellana y Literatura, Digitalización, Tecnología, Expresión artística y Música, entre otras.

Recursos para profundizar



- Jordi Pérez Colomé ,“Las tías sois muy malas, quedaos en la cocina”: el espacio que preserva los peores tópicos, El País, 07/03/2019. [Ver aquí](#)
- Luis Miralles, Masculinidades en el mundo de los videojuegos [Ver aquí](#)
- Sexismo, estereotipos y acoso machista en la comunidad gamer, ¿Ha cambiado la industria del videojuego?, GenderIt.org: [Ver aquí](#)



Bernández, A. (2006). "A la búsqueda de "una habitación propia": comportamiento de género en el uso de internet y los chats en la adolescencia". *Revista Estudios de Juventud* (73), pp. 62-81. ISSN-e 0211-4364.

Bertomeu, G. (2011). "Nativos digitales: una nueva generación que persiste en los sesgos de género". *Revista Estudios de Juventud* (92), pp. 187-201. ISSN: 0211-4364. Castaño, C., Martín, J., & Martínez, J. L. (2009). *La brecha digital de género. Amantes y distantes*. Madrid, España: UCM.

Castells, M. (1998). *La era de la información. El poder de la identidad*. Vol. II. Madrid, España: Alianza.

_ (2005). *La era de la Información*. Madrid, España: Alianza.

_ (2001). *La galaxia Internet*. Madrid, España: Areté.

Gil, E. (2008). "Representaciones sociales de la masculinidad y la feminidad". En R. Pérez-Amat, S. García, N. Puentes & A. García, *Comunicación, identidad y género* Vol. I (pp. 11-20). Madrid, España: Fragua.

Gil-Juárez, A., Feliu, J., & Vitores, A. (2012). "Género y TIC: en entorno a la brecha digital de género". *Athenea Digital*, 3(12), pp. 3-9. ISSN: 1578-8946.

Jiménez-Albiar, M. I., Piqueras, J. A., Mateu-Martínez, O., Carballo, J. L., Orgilés, M., & Espada, J. P. (2012). "Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento uso de Internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia". *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 12(1), pp. 61-82. ISSN: 1578-5319.

Instituto de la Mujer (2001). *Género, desarrollo psicosocial y trastornos de la imagen corporal*. Madrid, España: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

(2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, España: CIDE (Ministerio de educación y Ciencia) e Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos sociales).

(2008). *Mujeres y nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid, España: Instituto de la Mujer.

Marina, J. A., Rodríguez, M. T., & Lorente, M. (2015). *El nuevo paradigma de la adolescencia*. Madrid, España: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud.

Marsh, J. (2010). "Young children's play in online virtual worlds". *Journal of early childhood research*, 80 (1), pp. 23-39.

Martín, C. (2015). "El nuevo ideal del amor en adolescentes digitales. El control obsesivo dentro y fuera del mundo digital". *Multidisciplinary Journal of Gender Studies*, 4(3), pp. 856-858. Doi: doi.org/10.17583/generos.2015.1719



BRECHA DE GÉNERO DIGITAL: hace referencia a las diferencias, tanto de acceso como de uso de la tecnología, que se dan entre hombres y mujeres. Si bien las diferencias de acceso de hombres y mujeres no siempre resultan significativas, cuando abordamos el tema de su uso se vuelven marcadamente desiguales, siendo mujeres y niñas una población marginal en el universo tecnológico. En este sentido, se relaciona con la “segunda brecha digital”.

INCLUSIÓN DIGITAL: la inclusión digital es la democratización del acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para permitir la inserción de todas las personas en la sociedad de la información. La inclusión digital debe contemplar las brechas de género digitales para que las niñas y las mujeres accedan a las TRIC en igualdad de oportunidades.

ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA: se trata de conjunto de saberes, prácticas y metodologías pedagógicas a través de las que se busca dotar a las personas que usan las nuevas tecnologías de la comunicación y la información -también de los videojuegos- de la capacidad de cuestionar y cuestionarse, al mismo tiempo que de entender, analizar, apropiarse, crear sus propias tecnologías y herramientas, colaborar con otras personas y tejer redes para la mejora no sólo de su entorno sino de su espacio y su ciberespacio.

CIUDADANÍA DIGITAL: supone la comprensión de los asuntos sociales, culturales y humanos vinculados tanto al uso de tecnologías digitales, como a la aplicación de las conductas y los principios que la orientan. Estos principios serían la ética, la legalidad, la seguridad y la responsabilidad en el uso del internet, las redes sociales y las aplicaciones tecnológicas disponibles para un uso democrático basado en la inclusión, la diversidad y la plena igualdad basada en principios de respeto y buen trato.

HUELLA DIGITAL: las huellas digitales son rastros, datos que existen acerca de cada persona, una especie de “sombra digital” que creamos y a la cual vamos agregando más datos cuando usamos herramientas, aplicaciones, navegadores y variados servicios digitales. Los rastros digitales son creados por cada persona sobre sí misma y también por otras personas al publicar informaciones relacionadas. Se incluye lo que escribe, publica y comparte cada cual, así como el contenido que otras personas crean a través de etiquetas en fotos, menciones en tuits o simplemente con comunicaciones que se establecen a través de un correo electrónico o una sesión de chat.

ACOSO DIGITAL O CIBERACOSO DE GÉNERO: es el hostigamiento, amenaza, agresión, difamación o extorsión con la intención de discriminar, disuadir o amedrentar a una persona por razones de género. Ejemplos: amenazas y lenguaje violento, extorsión, difusión de información falsa, contacto con perfiles falsos, mensajes intimidatorios.

DOXING O DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN PRIVADA: compartir información en línea sobre la identidad o la vida privada de otra persona sin su consentimiento. Ejemplos: divulgar datos personales sin autorización, revelar la ubicación. Es una estrategia de chantaje en entorno digital que en muchos casos afecta a las mujeres como forma de expresión de la violencia de género en ámbito digital.

VIOLENCIA SEXUAL DIGITAL: el hostigamiento, amenaza, agresión, difamación o extorsión de carácter sexual y/o con fines sexuales. Incluye aquellos actos que afectan al libre ejercicio de la sexualidad de las víctimas, en su mayoría mujeres. Ejemplos: elaboración y/o difusión de pornografía no consentida, extorsión sexual, acoso y explotación sexual.



COEDUCASTUR



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

