



Co-funded by  
the European Union



**GAMING**  
**DISORDERS**

# Juegos en línea seguros e inclusivos para niñas

Desarrollar un taller – Notas para el docentes



Escola Profissional de Cortegaça  
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.

# Tabla de contenido

- Definir metas y objetivos
- Planificar el contenido
- Organizar el material
- Logística y montaje
- Promoción y comunicación
- Día del taller
- Actividades posteriores al taller

# Definir metas y objetivos

- **Objetivo** : Equipar a las jugadoras con conocimientos y herramientas para mantenerse seguras en línea.
- **Objetivos clave** :
  - Educar a los participantes sobre las amenazas comunes en línea, como el acoso y la divulgación de información personal.
  - Enseñar estrategias para proteger la información personal y gestionar la configuración de privacidad.
  - Brindar a los participantes recursos y una red de apoyo.

# Planificar el contenido

## Temas a cubrir :

- Comprensión de las amenazas en línea: Reconocimiento de señales de alerta como el phishing, la manipulación de usuarios y el discurso de odio.
- Protección de datos personales: Mejores prácticas para proteger cuentas y prevenir filtraciones de datos.
- Manejo del acoso en línea: Técnicas para lidiar con trolls, denunciar abusos y desarrollar resiliencia.
- Construyendo comunidades de juego seguras: Fomentando la colaboración y el apoyo entre jugadores.
- **Actividades interactivas :**
- Discusiones grupales para compartir experiencias y estrategias.

# Organizar los materiales

## Presentaciones

- Revisar/adaptar la plantilla de PowerPoint del taller, destacando las amenazas, consejos y recursos.
- Utilizar los ejemplos reales proporcionados para que el contenido sea relevante.

## Folletos

- Revisar/adaptar las plantillas proporcionadas.

## Multimedia

- Utilice los videos de YouTube proporcionados para explicar los problemas.
- Utilice casos prácticos de otras jugadoras: identifique 3 de su escuela para realizar presentaciones breves.

# Logística y montaje

**Evento :** Organiza un espacio físico en tu escuela.

**Comprobación técnica:** Pruebe micrófonos, proyectores y cualquier demostración de juegos con antelación.

**Registro:** Ofrezca un formulario de registro y limite los participantes para mantener la interactividad.

# Promoción y Comunicación

**Público objetivo:** Centrarse en las jugadoras en línea de la escuela.

**Canales:** Utilizar las redes sociales y los boletines escolares para promocionar el taller, incluyendo el póster proporcionado (que es adaptable).

**Previo al taller:** Distribuir una breve encuesta para comprender las inquietudes actuales de los participantes.

# Día del taller

## **Inicio:**

Bienvenida a los participantes con una breve descripción general de los objetivos.

Comparta estadísticas o historias que destaquen la importancia de la seguridad en línea.

## **Facilitación:**

Fomente la participación y proporcione un espacio seguro para compartir.

Utilice sesiones de preguntas y respuestas en vivo durante el taller para mantener la participación de los participantes.

## **Cierre:**

Resuma las conclusiones clave y anime a los participantes a hacer preguntas.

Comparta recursos y una llamada a la acción (por ejemplo, únase a una red de apoyo a los videojuegos).

# Actividades posteriores al taller

**Recopilación de comentarios:** Utilice las plantillas de evaluación proporcionadas (en formato Word) para recopilar los comentarios de los participantes.

## **Correo electrónico de seguimiento:**

- Agradezca a los participantes por su asistencia.
- Comparta los materiales del taller, los enlaces de las grabaciones y otros recursos.
- Invite a los participantes a futuros eventos o a un grupo comunitario.
- Reflexión: Revise las aportaciones de los participantes para mejorar las sesiones futuras.



Co-funded by  
the European Union



**GAMING**  
**DISORDERS**

# Juegos en línea seguros e inclusivos para niñas

Un taller



Escola Profissional de Cortegaça  
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.

# Tabla de contenidos

- Introducción al taller
- Los problemas
- Experiencias personales
- Construyendo una identidad virtual
- Acoso en línea
- Opinión de otros
- Reflexiones finales .....
- Comentarios del taller



# Introducción al taller

Esto es lo que puedes esperar del taller



# Los problemas

Para muchas jugadoras, esto conlleva importantes preocupaciones de seguridad. Estos son algunos de los principales problemas:

**Comentarios sexistas y acoso:** Las jugadoras a menudo se enfrentan a comentarios sexistas, amenazas y acoso mientras juegan en línea. Esto puede incluir comentarios despectivos sobre su género, apariencia y habilidades.

**Acoso sexual:** Las mujeres que juegan en línea sufren con frecuencia acoso sexual, incluyendo mensajes inapropiados, imágenes no solicitadas y comentarios de naturaleza sexual.

**Ciberacoso y doxing:** Las jugadoras pueden ser víctimas de ciberacoso, donde sus actividades en línea son monitoreadas obsesivamente, y de doxing, donde su información personal se comparte sin consentimiento.

**Amenazas e intimidación:** Algunas jugadoras reciben amenazas de daño físico, violación o muerte, lo cual puede ser extremadamente angustiante e intimidante.

**Falta de mecanismos efectivos de denuncia:** Muchas plataformas de juegos carecen de mecanismos efectivos de denuncia, lo que dificulta que las jugadoras denuncien el acoso y obtengan las medidas adecuadas. **Impacto en la salud mental:** El acoso y el abuso constantes pueden afectar la salud mental de las jugadoras, provocando ansiedad, depresión y reticencia a participar en juegos en línea.

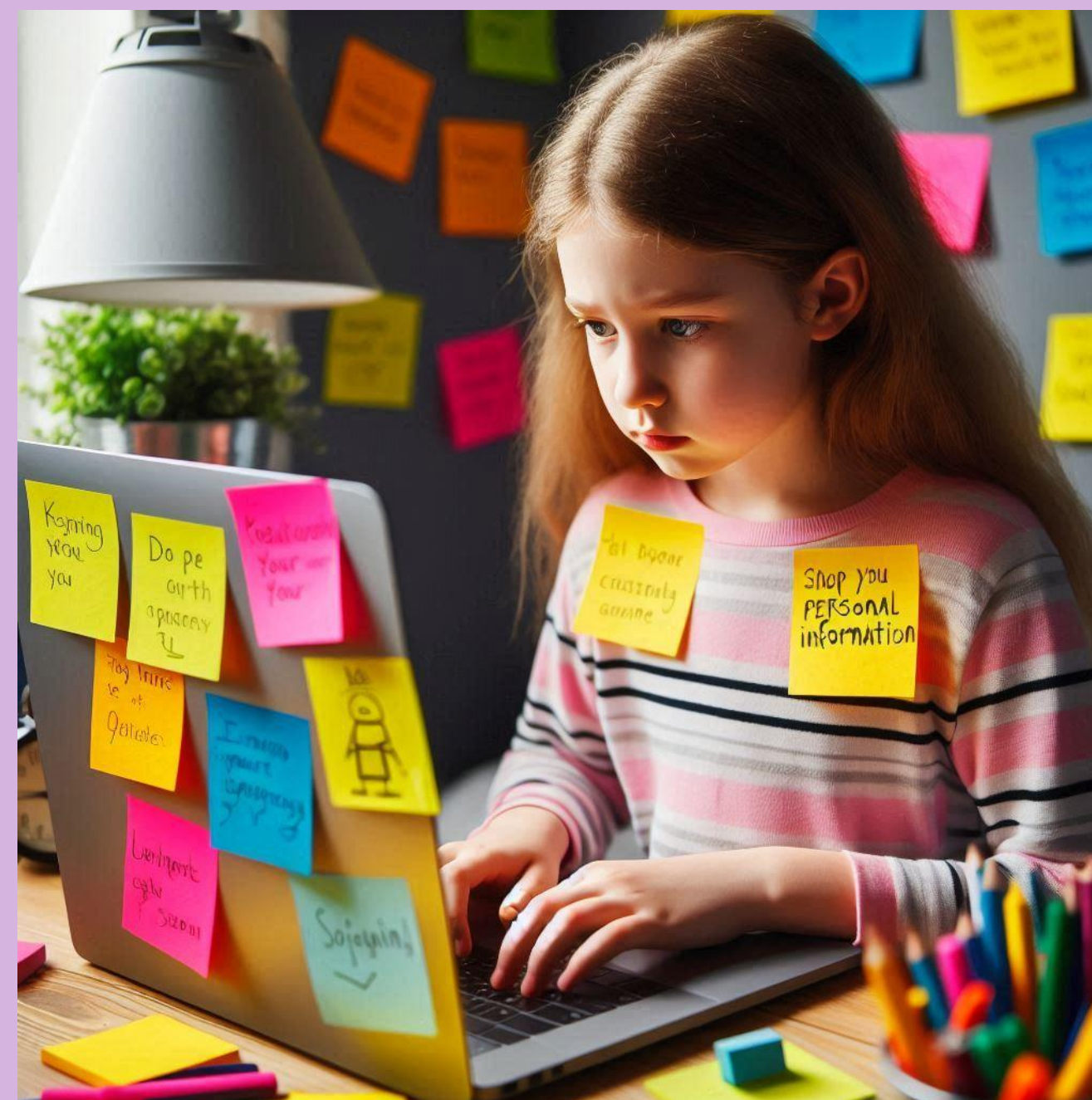
**Inclusión y representación:** A pesar de algunos avances, la industria del videojuego aún enfrenta dificultades en materia de inclusión y representación, lo que puede contribuir a un entorno hostil para las jugadoras.

**En una encuesta a jugadores en línea, el 79 % de los participantes afirmó que el sexismo es prevalente en la comunidad de videojuegos en línea y el 63,3 % de las mujeres declaró haber sufrido acoso mientras jugaban videojuegos en línea. (Bustos-Ortega, 2023).**

# Experiencias personales

Hemos pedido a 3 chicas gamers de la escuela que den una breve presentación sobre sus experiencias personales al jugar.

**Luego lo discutiremos.....**



# Construyendo una identidad virtual

## ¿Qué es una identidad virtual?

La identidad digital o virtual se refiere a la forma en que las personas se presentan y son percibidas en entornos en línea. Es esencialmente el "yo digital" de una persona, moldeado por la información que comparte, las interacciones que mantiene y el contenido que crea en internet. Esta identidad puede construirse conscientemente o configurarse de forma natural con el tiempo a través de diversas interacciones digitales.

La identidad digital puede variar considerablemente de la identidad real de una persona, ya sea intencional o inconscientemente. También puede influir en la autopercepción, las interacciones sociales y, en algunos casos, en las oportunidades personales y profesionales.

Conseguir un equilibrio entre la autenticidad, la privacidad y la seguridad se ha convertido en un factor clave para gestionar eficazmente las identidades digitales.

***Crear una identidad digital o virtual, distinguiéndola de la real, implica varios pasos. El folleto sugiere algunas estrategias clave.***

# Construyendo una identidad virtual

## Aspectos clave de una identidad virtual

**Información personal** : Incluye detalles como su nombre, edad, ubicación, fotos de perfil y cualquier otro dato personal que comparta en redes sociales, sitios web o formularios en línea.

- 1. Perfiles de redes sociales** : Tu presencia en línea en plataformas como Instagram, Twitter y Facebook contribuye a tu identidad digital. Estas plataformas suelen capturar diferentes facetas de tu identidad (por ejemplo, Instagram para tu vida personal).
- 2. Datos de comportamiento** : Los comportamientos en línea, como el tipo de contenido que te gusta, compartes, comentas o compras, también contribuyen a tu identidad virtual. Los algoritmos pueden usar esta información para crear un perfil digital tuyo, que suele utilizarse para anuncios o recomendaciones dirigidas.
- 3. Persona digital y avatares** : En espacios virtuales, como plataformas de juegos o realidad virtual, puedes crear avatares o seudónimos que reflejen una versión alternativa o exagerada de ti mismo.
- 4. Configuración de privacidad y seguridad** : La forma en que estableces controles de privacidad y administras tus datos también define parte de tu identidad digital, reflejando cuánto de tu yo real estás dispuesto a compartir en línea.
- 5. Reputación y Huella Digital** : Con el tiempo, el efecto acumulativo de tus acciones, interacciones y contenido compartido en línea forma una huella digital. Esta huella influye en cómo otros perciben tu identidad digital y puede tener consecuencias duraderas.

# Construyendo una identidad virtual

## Cuestionario de identidad virtual

Este cuestionario está diseñado para explorar las percepciones, experiencias y prácticas en torno a la identidad digital o virtual.

Abarca diversos aspectos como la expresión personal, la privacidad, la autenticidad y la huella digital.

### Instrucciones:

- **Por favor, responda las preguntas con sinceridad.**
- **Devuélvame el cuestionario.**
- **Tras un breve análisis, hablaremos de los problemas que más les afectan.**

**Sus respuestas nos ayudarán a comprender mejor las perspectivas sobre la identidad digital y virtual.**

# Acoso en línea

Una de las causas principales del acoso en línea es que las consecuencias del mal comportamiento en línea son escasas o nulas.

Los jugadores que acosan a otros en línea gozan de anonimato, ya que no tienen que mostrar su verdadera identidad ni su rostro.

No hay suficientes plataformas de juegos que inviertan en revisar las quejas y prohibir el comportamiento ofensivo.

Los juegos en línea son un entorno competitivo que incluye insultos y jugadores que se toman el juego demasiado en serio.

En la comunidad de jugadores hay jóvenes que a veces carecen de madurez o no comprenden que el comportamiento en línea puede causar daños en el mundo real.

# Acoso en línea

## Mantenerse seguro cuando juego en línea

Jugar en línea es una actividad divertida e interactiva, pero es importante mantenerse seguro. Sigue estos consejos y actividades para garantizar una experiencia de juego segura y positiva.

1. Usa contraseñas seguras y únicas para tus cuentas de juego.
2. Activa la autenticación de dos factores (2FA) siempre que sea posible.
3. Ajusta la configuración de privacidad para limitar quién puede contactarte o ver tu perfil.
4. Evita compartir información personal como tu nombre completo, dirección o escuela.
5. Bloquea y denuncia a los jugadores que se comporten de forma inapropiada o acosen a otros.
6. Juega en plataformas seguras y confiables, y descarga juegos solo de fuentes oficiales.
7. Ten cuidado con las compras dentro del juego y evita hacer clic en enlaces sospechosos.
8. Habla con tu familia sobre los límites de juego y el tiempo de pantalla.
9. Únete a comunidades positivas y evita entornos de juego tóxicos.
10. Toma siempre descansos para descansar la vista y mantenerte físicamente activo.

**Recuerda que jugar en línea debe ser una experiencia segura y divertida. Siguiendo estos pasos, puedes protegerte y proteger a los demás mientras te diviertes.**

# Lo que otros tienen que decir



**Una de cada diez jugadoras tiene pensamientos suicidas por el abuso que sufren mientras juegan en línea (YouTube)**



**Female gamers say they face discrimination (YouTube)**



**Dentro del mundo de las gamers femeninas (YouTube)**

# Acoso en línea

## Cuestionario sobre acoso en línea

A continuación, se presenta un cuestionario diseñado para explorar el problema del acoso en línea.

### **Instrucciones:**

**Por favor, responda las preguntas con sinceridad.**

**Devuélvame el cuestionario.**

**Tras un breve análisis, hablaremos sobre los problemas que más les afectan.**

**Sus respuestas nos ayudarán a comprender y abordar el problema del acoso en línea.**

# Reflexiones finales...

La comunidad de videojuegos en línea ha experimentado un aumento significativo en el número de mujeres que participan.

Sin embargo, existe una tendencia preocupante hacia comportamientos dañinos, como el acoso en línea, el doxing y la discriminación, que afectan negativamente a todos los jugadores.

Es importante que la comunidad de videojuegos sea un espacio seguro e inclusivo para todos.

Es importante recordar que muchas mujeres en todo el mundo han sufrido acoso en línea, y no estás sola en esta experiencia.

Al denunciar el comportamiento misógino en los videojuegos, podemos trabajar por una comunidad de videojuegos más segura, solidaria y agradable.

**Tienes el poder de hacer un cambio.**

# Comentarios del taller

## Cuestionario de retroalimentación del taller

Aquí tienes un cuestionario diseñado para conocer tu opinión sobre el taller.

### **Instrucciones:**

**Por favor, responda las preguntas con sinceridad.**

**Entrégume el reverso.**

**Sus respuestas nos ayudarán a mejorar los talleres futuros.**



# Gracias



Co-funded by  
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.





Co-funded by  
the European Union



GAMING  
DISORDERS

## UN TALLER



## JUEGOS EN LÍNEA SEGUROS E INCLUSIVOS PARA NIÑAS

[Fecha]  
[Hora] [Duración]  
[Lugar]]

### Qué esperar

- ✚ Comprender los desafíos que enfrentan las gamers
- ✚ Explorar el impacto del acoso en línea
- ✚ Aprender las mejores prácticas para crear entornos de juego más seguros
- ✚ Empoderar a las gamers con herramientas y recursos
- ✚ Sesiones interactivas
- ✚ Sesiones experienciales

Marca la diferencia en la comunidad gamer.

¡Únete a nosotros y ayuda a crear un espacio más seguro e inclusivo para todos!

**Para registrarse, contacte con [Insertar información de contacto]**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by  
the European Union



**GAMING**  
**DISORDERS**

# Una guía para la identificación virtual

Construir una identidad digital o virtual mientras se distingue de su identidad real implica varios pasos.

Estas son algunas estrategias clave:

### 1. Define tu propósito y audiencia

**Propósito:** Determinar por qué necesitas una identidad digital. ¿Es para la marca personal o la interacción social?

- **Audiencia:** Identifica a quién quieres llegar. Esto guiará el tono y el contenido de tu presencia digital.

### 2. Elige tus plataformas sabiamente

**Personal:** Plataformas como Instagram o Facebook son adecuadas para conexiones personales.

### 3. Crea una marca coherente

**Nombre de usuario:** usa un nombre de usuario coherente en todas las plataformas para que sea más fácil que las personas te encuentren.

**Foto de perfil:** elige una foto informal para plataformas personales.

### 4. Separar el contenido personal y profesional

**Cuentas personales:** Comparta intereses personales, pasatiempos y actividades sociales.

- **Configuración de privacidad:** usa la configuración de privacidad para controlar quién ve tu contenido personal.

### 5. Participa e interactúa

**Personal:** Interactúa con amigos y familiares, únete a grupos basados en intereses y comparte actualizaciones personales.

### 6. Supervisa y gestiona tu huella digital

**Actualizaciones periódicas:** Mantenga sus perfiles actualizados con información actualizada.

**Búscate a ti mismo:** Busca regularmente tu nombre para ver qué información está disponible públicamente.

- **Limpiar:** Eliminar o actualizar contenido obsoleto o irrelevante.

### 7. Utilice diferentes direcciones de correo electrónico

**Personal:** use un correo electrónico separado para las cuentas personales y las suscripciones.

### 8. Tenga en cuenta la seguridad

**Contraseñas seguras:** use contraseñas seguras y únicas para diferentes cuentas.

**Autenticación de dos factores:** habilite la autenticación de dos factores para mayor seguridad.

### 9. Mantente auténtico

- **Personal:** Comparte momentos y pensamientos reales, pero ten cuidado de no compartir demasiado.

 Co-funded by  
the European Union



# Acoso en línea - Cuestionario

Sus respuestas nos ayudarán a todos a comprender y abordar el problema del acoso en línea.

### 1. Experiencia con el acoso en línea

¿Alguna vez has experimentado acoso en línea?

Sí  No

### 2. Tipos de acoso

¿Qué tipos de acoso en línea has experimentado? (Marque todo lo que corresponda)

Ciberacoso

Acecho

Amenazas

Acoso sexual

Otros (especifíquese): \_\_\_\_\_

### 3. Frecuencia del acoso

¿Con qué frecuencia ha experimentado acoso en línea?

Diariamente

Semanal

Mensual

Rara vez

### 4. Plataformas

¿En qué plataformas has sufrido acoso online? (Marque todo lo que corresponda)

Redes sociales (por ejemplo, Facebook, Instagram)

Plataformas de juego

Aplicaciones de mensajería (por ejemplo, WhatsApp, Snapchat)

Foros en línea

Otros (especifíquese): \_\_\_\_\_

### 5. Impacto del acoso

¿Cómo te ha afectado el acoso en línea? (Marque todo lo que corresponda)

Angustia emocional

Temor por la seguridad

Disminución de la actividad en línea

Otros (especifíquese): \_\_\_\_\_

### 6. Denunciar el acoso

¿Ha denunciado el acoso en línea?

Sí  No

En caso afirmativo, ¿a quién se lo informó? (Marque todo lo que corresponda)

Moderadores de la plataforma



- La policía
- Amigos o familiares
- Otros (especifíquese): \_\_\_\_\_

### 7. Apoyo y recursos

¿Qué tipo de apoyo o recursos serían útiles para usted?

---



Co-funded by  
the European Union



**GAMING  
DISORDERS**

# Identificación virtual - Cuestionario



Aquí hay un cuestionario diseñado para explorar percepciones, experiencias y prácticas en torno a la identidad digital o virtual. Cubre varios aspectos como la expresión personal, la privacidad, la autenticidad y la huella digital.

*Instrucciones Responda las siguientes preguntas. Sus respuestas nos ayudarán a comprender mejor las perspectivas sobre la identidad digital y virtual.*

### **Sección 1: Información general**

Te llamas:

Tu edad:

¿Con qué frecuencia usas las redes sociales o las plataformas digitales?

- Diariamente
- Semanal
- Mensual
- Rara vez
- Nunca

### **Sección 2: Comprender la identidad digital**

¿Cómo describirías tu "identidad digital"? (por ejemplo, cómo te presentas en línea, si se alinea con tu personalidad de la vida real)

---

¿Hasta qué punto sientes que tu identidad digital refleja tu personalidad de la vida real?

- Completamente
- Mayormente
- Algo
- Mínimamente
- En absoluto

¿Gestionas múltiples identidades digitales o personas en diferentes plataformas (por ejemplo, TikTok, Instagram)?

- Sí
- No
- A veces

¿Cómo sueles elegir el contenido que compartes o públicas en línea?

- Basado en mis intereses
- Para la participación de la audiencia
- Para crear una impresión específica
- Otros: \_\_\_\_\_

### Sección 3: Privacidad y control

¿Qué tan preocupado está por la privacidad de su información personal en línea?

- Muy preocupado
- Algo preocupado
- Neutral
- No muy preocupado
- No me preocupa en absoluto

¿Con qué frecuencia revisa o ajusta la configuración de privacidad en sus redes sociales o plataformas digitales?

- Regularmente
- Ocasionalmente
- Rara vez
- Nunca

¿Alguna vez has sentido que tu identidad o contenido digital fue mal utilizado o tergiversado?

- Sí
- No
- No estoy seguro

### Sección 4: Autenticidad y expresión

¿Hasta qué punto se siente presionado para mejorar su identidad digital (por ejemplo, a través de filtros, publicaciones selectivas)?

- Muy alto
- Alto
- Moderado
- Bajo
- Ninguno

¿Te sientes más cómodo expresando ciertos aspectos de ti mismo en línea que en la vida real?

- Sí
- No
- A veces

En tu opinión, ¿mantener una identidad digital afecta tu autoestima o salud mental?

- Positivamente
- Negativamente
- Ambos
- Sin impacto

### Sección 5: Huella digital y consideraciones futuras

¿Con qué frecuencia piensa en el impacto a largo plazo de su identidad digital (por ejemplo, huella digital)?

- A menudo
- A veces
- Rara vez
- Nunca



¿Consideraría usar una herramienta o aplicación en línea para monitorear y administrar su identidad digital?

Sí

No

Tal vez

### **Sección 6: Preguntas abiertas**

¿Cuál es una experiencia positiva que has tenido con tu identidad digital?

---

¿Cuál es un desafío al que se ha enfrentado en la gestión de su identidad digital?

---

¿Cómo te gustaría que te percibieran en línea?

---



# Comentarios del taller sobre juegos en línea seguros e inclusivos



Este cuestionario está diseñado para conocer sus pensamientos sobre el taller.

**Instrucciones:** (i) Por favor, responda las preguntas con honestidad (ii) Devuélvame la espalda (iii) Sus respuestas nos ayudarán a todos a realizar mejoras en futuros talleres.

Nombre \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_

Clase \_\_\_\_\_

### **Satisfacción general**

¿Cómo calificaría su satisfacción general con el taller?

- Muy satisfecho
- Satisfecho
- Neutral
- Insatisfecho
- Muy insatisfecho

### **2. Contenido y relevancia**

El contenido del taller fue relevante para mis necesidades e intereses.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### **3. Presentación y entrega**

Las presentaciones fueron claras y bien organizadas.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### **4. Efectividad del orador**

Los oradores estaban bien informados y eran atractivos.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral



- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### 5. Sesiones interactivas

Las sesiones interactivas (discusiones grupales, preguntas y respuestas) fueron valiosas.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### 6. Logística y organización

El taller estuvo bien organizado y se desarrolló sin problemas.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### 7. Instalaciones y lugar

Las instalaciones y el lugar eran adecuados para el taller.

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### 8. Experiencia general

¿Recomendarías este taller a otros?

- Sí
- No

### 9. Comentarios y sugerencias

¿Qué es lo que más te gustó del taller?

---

¿Qué es lo que menos te gustó del taller?

---



Co-funded by  
the European Union



Cualquier comentario o sugerencia adicional:

---

**¡Gracias por sus comentarios!**