DESMONTANDO A CUPIDO

UNIDAD

Relaciones a través de las RRSS
y los buenos tratos

1 Aspectos generales

Enlazando con la temática común de las actividades, barajamos que este año era positivo trabajar los “buenos tratos y relaciones por internet” en las unidades: Es un tema a tratar muy contextualizado en esta edad, ya que es la época en la que el componente afectivo-sexual aparece en las relaciones sociales.

Comienzan a tener sus primeros amores y desamores, siendo un tema del cual no suelen hacer partícipes a las personas adultas y que es algo inusual que se trabaje desde la emocionalidad desde los diferentes agentes educativos (escuela o familia). Es una época marcada por una cierta inestabilidad emocional, y es conveniente que aportemos distintas herramientas para entender de manera adecuada las relaciones con los demás.
La segunda parte de la temática trata un tema que cada vez abarca más miradas: Internet, y cómo los dispositivos digitales han modificado nuestra forma de comunicarnos con el entorno y con los demás de una manera paradigmática. Nuestras unidades están constantemente interconectadas con sus amigos, conocidos, o incluso personas que no conocen. Esta posibilidad o capacidad de vinculación con el entorno puede ser peligrosa si no se aprende a manejarla de una forma segura, por lo que también debemos ayudarles a relacionarse con el resto a través de las TIC, y sobre todo de las redes sociales.

Esta justificación temática, la extraemos del compromiso social (habilidades sociales y tecnologías de la información y la comunicación) de nuestro programa educativo y contemplándose en los siguientes objetivos:

+ Valorar los buenos tratos como forma idónea de relacionarse con los demás.
+ Desarrollar el respeto y la aceptación de los participantes hacia sí mismo y hacia su entorno.
+ Conocer los peligros de las redes sociales y el uso inadecuado de ellas.

Las actividades están planeadas para realizarse en el orden en el que aparecen en este dossier, y durante una misma sesión. No es necesaria una dramatización ni caracterización, aunque aportaría un extra a los contenidos de la actividad.

2 Actividades

Actividad 1 *Gran Cupido Scout*

Presentación

Cupido está cansado de ser una persona "famosa" a la que conoce todo el mundo, porque le resulta más difícil conocer gente. Su problema es que no sabe utilizar las nuevas tecnologías, las redes sociales y las nuevas plataformas que te ayudan a conocer gente, y, en definitiva, tiene que actualizarse. Para ello ha decidido buscar a su sucesor que será el ganador del reality "Gran Cupido SCOUT" en el que los participantes intentarán ser la persona más influencer dándose a conocer a los demás y consiguiendo el mayor número de "Me Gusta" (en adelante "Likes") y obteniendo una serie de recompensas secretas que les ayudarán a conseguir más seguidores. Para ello han de presentarse mediante diferentes rondas para intentar ser el grupo con más Likes y personalmente el más influencer y sucesor de Cupido. El discurso de presentación de Cupido se encuentra en el Anexo 1.

Duración:	1 hora
Materiales:	- 1 caja por cada grupo. - Papel continuo o cartulina grande - Hashtags impresos. - Pegamento/Cinta adhesiva - Papel y boli
Preparación previa + rol de scouters:	Para preparar la actividad, se deberá tener en formato escrito o impreso: - Un hashtag por cada participante - Un rol por cada participante El rol de los scouters es preparar, organizar y dinamizar la actividad. Mientras la unidad está haciendo la actividad, los/as scouters dirigen el tiempo, los turnos, qué es lo que toca hacer, y supervisan durante la acción para asegurarse de que se hace correctamente, y es por ello que deben tener clara la estructura del juego. Además, sería interesante que un scouter dinamice las rondas y los premios como el presentador del reality.
Juego:	**1. División de grupos.** La unidad encontrará en el lugar donde se va a realizar la actividad 6 cajas rotuladas con los temas: Diversidad, solidaridad, empatía, igualdad, derechos y lucha. A cada esculta le repartiremos un papel donde estará escrito uno de los #Hashtags que encontraréis en una lista en el anexo 2 y, seguidamente, tendrán que decidir en qué caja quieren depositarlo según haya más relación entre el tema de la caja y el hashtag que tiene en las manos. Para que sea mas fácil la formación de grupos que los/las escultas escriban en el reverso de su Hashtag su nombre. Los grupos quedarán formados por los/las escultas que hayan relacionado correctamente su Hashtag con la Caja adecuada. *(Hay Hashtag que pueden relacionarse con otras Cajas, podeis hacerlo como viene en el Anexo 2 o decidir entre todos cuales tienen mas relacion y así formar los grupos)*. Los grupos, idealmente, han de ser de 4 a 6 personas. Los Hashtag a colocar están en el Anexo 2 y los Hashtags en color son los nombres de los temas. En el caso de que sean menos de 6, entregar tantos Hashtags sin

color como educandos vaya a haber en el grupo. (Ver Anexo 2).

Es recomendable que el número de grupos sea par: 2, 4 o 6. En el caso de tener 8 por ejemplo, recomendamos que se hagan dos Unidades ficticias y se dinamice como si fueran 4 grupos.
En el caso de tener dos grupos, cada uno habla en una ronda y se van alternando consecutivamente.

2. Roles Ocultos

En cada grupo habrá roles ocultos, y las personas que reciban ese rol deben actuar como tal. Es muy importante que no digan que rol tienen ya que después se analizarán sus actitudes durante un debate grupal. Los demás recibirán un papelito con el ROL de "Sé tú mismo"

Estos roles serán escogidos por el scouter, seleccionando cuidadosamente qué rol adopta cada uno en caso de que sea conveniente por las dinámicas generadas en las unidades, o en caso de que no importe, darlos arbitrariamente.

3. Esquema Del Reality:

Una vez tengamos los grupos divididos se harán cuatro rondas dónde hablarán de ellos, de sus hobbies, sobre su pareja ideal y sobre ellos en el futuro.

Cada ronda tendrá 1 minuto para presentarse con cada miembro del otro grupo. El objetivo es que a la gente le guste lo que cuentes y te de Like. El ejemplo siguiente es en el caso de que sean seis personas por grupo. El grupo que habla (el que tiene el altavoz en la imagen de los los Anexos) nunca se mueve, es el grupo contrario el que rota para pasar por todos los integrantes del otro grupo.

Acabada la ronda pasamos a la siguiente con otro grupo. La secuencia de presentaciones con otros grupos se encuentra en el Anexo 3.

1."El cara a cara" los jóvenes se presentarán durante un minuto hablando sobre ellos, y sobre su carácter.

2."MG (Me Gusta)" los jóvenes tendrán que hablar de sus hobbies sobre lo que les gusta hacer etc.... también durante un minuto.

3."Votación" Habrá 1 caja por cada grupo. Para votar a una perso-

na, se deberá escribir su nombre en un papel e introducirlo en la caja de su grupo correspondiente, de esta forma simulamos un seguidor a la persona que votamos.
Reglas del voto:

- Hay que repartir los tres like a quien quieras, hasta tres personas diferentes.
- No puedes votar a alguien de tu grupo.
- La votación es anónima.

4. "Amor ideal" Los jóvenes hablarán un minuto sobre cómo les gustaría que fuera su relación perfecta.

a. Los scouters deberán de realizar durante esta ronda el recuento de seguidores de la votación anterior, para que cuando los educandos acaben la ronda ya se sepa quién ha ganado la anterior.
b. Cuando acabe la ronda se entregarán las recompensas a los tres más votados.

Las personas más influencers de esa ronda recibirán una recompensa secreta; Pero las recompensas no van a ser buenas, si no que van a estar relacionadas con los "malos tratos" en internet con temas como: difusión de imágenes privadas, falsas identidades, etc.… con el objetivo de que vean la parte mala de ser "influencer" y tener cuidado con lo que dices, haces y públicas.

Cuando se entreguen las recompensas a los ganadores, según el número de votos que hayan conseguido en las rondas anteriores, se les dará la recompensa de mayor o menor valor determinado por más o menos seguidores respectivamente.

El contenido de la recompensa debe ser conocido solo por la persona que la recibe, por lo que debe mantener lo que ha conseguido en secreto. Las recompensas se encuentran en el Anexo 4.

5. "Futuro" Los jóvenes hablarán sobre cómo les gustaría ser qué tipo de persona y qué situación les gustaría tener en 2025"

6. Se realiza una ***última votación,*** las normas son las mismas que la anterior excepto que esta vez con 5 likes por cada participante, porque ya han hablado con más personas. Después de la votación, se vuelve a contar los votos, entregando las cinco recompensas a los primeros, igual que se hizo en la ronda anterior de recompensas y proclamar los ganadores. El valor de cada recompensa se sigue manteniendo en secreto hasta el momento de la evaluación.

Actividad 2 *Estrategias salvadoras.*

Presentación

Esta actividad presenta de forma lúdica diferentes situaciones de la vida cotidiana en la que surgen malos tratos, y pone a los participantes en el contexto. Ellos y ellas son los protagonistas de esa situación, y según las decisiones que tomen en el juego, la historia tendrá un desenlace u otro. El objetivo es tomar conciencia de la importancia de actuar y posicionarse ante situaciones injustas, y evitar el pasotismo o el mirar hacia otro lado.

Duración:	40 minutos
Materiales:	Historias en el Anexo 6
Preparación previa + rol de scouters:	El rol del/de la scouter en este juego es de árbitro, serán los scouters quienes verifiquen quién es eliminado del juego. Determinar qué grupos ganan (puede que ganen todos) y leerle la historia final de lo que ocurre en esa situación.
Juego:	En esta actividad enfrentaremos los grupos de dos en dos. Es un juego de estrategia en el que se le entregará una situación y una jerarquía de los personajes que intervienen en la historia. Cada personaje tendrá un rango y todo el grupo los conocerá. Ambos grupos tendrán la misma historia, pero cada uno creará su propia estrategia. Se establecerá un campo de juego al ser posible cuadrado y cada grupo estará en un extremo opuesto. Una vez los equipos ya sepan cuál va a ser su estrategia, se colocarán en su extremo y a la voz de un scouter "Que comiencen los buenos tratos" han de ir andando en cuclillas y tocar con el codo a la persona del otro equipo al que quiera eliminar. Si tocas a una persona te quedas en el sitio junto con esa persona, en el momento en el que haya dos encuentros, el juego se para y el/la scouter pide los roles (en secreto, para que no se entere el equipo contrario) y evalúa quién pierde según la jerarquía del juego. El equipo ganador es el que consigue conservar a su persona protegida (tendrá el rol de víctima) a salvo. El objetivo del juego es que los y las escultas creen una estrategia para que ganen los buenos y el final de la historia sea la resolución de ese conflicto. Y no que, por ganar, en el juego ganen "los malos". Historias y finales En función del orden que lleven las eliminaciones de cada grupo, La historia tendrá un final, es decir si la primera persona que elimina es la víctima (porque lo exponen) pues su historia tendrá un final trágico y si por el contrario el acosador se elimina antes

tendrá un final diferente.
Habrá tres historias y se podrá jugar una vez con cada historia por grupo. Lo ideal es que se vayan cambiando los grupos enfrentados como en el juego anterior.

El final de las historias leerán los/as scouters. Estas historias se pueden encontrar en el Anexo 6.

Actividad 3 *Chateando que es gerundio*

Presentación

En esta actividad se trabaja el uso de las redes sociales y la identificación de comportamientos inadecuados o tóxicos en el tema social-afectivo.

Se plantean conversaciones cercanas a la realidad de los jóvenes, y se analizan de forma lúdica. Esta actividad es voluntaria; es decir, complementaria al resto de actividades, y en caso de que no haya tiempo suficiente, no es necesario hacerla.

Duración:	40 minutos
Materiales:	- Anexo 8. Imprimir tantas copias como grupos haya. - Chat 2: recortar todas las frases y las amarillas entregarlas después de que lo ordenen. - Chat 4: Entregar así.
Preparación previa + rol de scouters:	Los grupos ahora serán de 4 a 6 personas. Pueden utilizarse los anteriores, pero sugerimos que se cambien para favorecer la comunicación entre más personas de la unidad y que así vean las actividades desde diferentes puntos de vista junto a sus compañeros. Los scouters dinamizan la actividad y comprueban que se realiza de manera correcta, pero intentando intervenir lo menos posible, para que los educandos trabajen de manera autónoma.
Juego:	Se escogerán 4 chats en los que aparecerán indicios de malos tratos y cada uno haremos una cosa diferente: - 1º: Les daremos una conversación sin malos tratos para que la ordenen también y luego añadiremos las frases olvidadas que si contendrán malos tratos. Después de cada chat, cada grupo cambiará la conversación a una conversación con buenos tratos y respeto.

Actividad 4 *Reflexion final*

Llegó el momento del Análisis, os dejamos preguntas para poder obtener un feedback sobre lo aprendido, tanto para la primera actividad como la segunda.
Para analizar la actividad en general os proponemos una dinámica de evaluación en el Anexo 7.

1. Análisis reality:

Para esta actividad se romperán los pequeños grupos y se hará un gran círculo. Se recapitula lo que se hizo en la actividad 1, y se pide a las personas ganadoras que lean sus recompensas en voz alta. También se pide que se presenten las personas que tenían un rol determinado.

Tras la lectura y el conocimiento de esos roles, se realiza un debate sobre qué conclusiones podemos extraer de esta actividad. El/la scouter puede dinamizar el debate con preguntas sobre lo ocurrido, algunas como:

- ¿Os habéis dado cuenta de que vuestros compañeros tenían esos roles?
- ¿Os ha resultado incómoda la actitud del acosador?
- Había un rol de "postu" pero… ¿Alguno ha adulterado su discurso para caer mejor a la otra persona?
- ¿Tener muchos/as seguidores en las redes sociales es malo o bueno? ¿Es deseable?
- ¿Os habéis sentido bien al recibir Likes? ¿Y los que no, cómo os habéis sentido?
- ¿Nos debería afectar la cantidad de likes que recibimos en las redes, o el número de seguidores/as que tenemos?
- ¿Creéis que la gente hace un mal uso de las redes sociales? ¿Hay gente que busca maltratar a otros por internet?
- ¿Podemos defendernos de este maltrato por internet? ¿Cómo podemos hacer un uso sano y tratar bien al resto de usuarios?

2. Análisis historias:

- ¿Cuál ha sido vuestra estrategia?
- ¿A quién queríais eliminar primero y por qué?
- ¿Conocéis algún caso similar a vuestro alrededor? ¿Con quién de la historia os sentís identificados?
- ¿Cómo podéis evitar estas conductas en vuestro grupo, ciudad...etc.?

3

Anexo 1: *Discurso Cupido*

Lo ideal es que un/a Scouter representará a Cupido; no hace falta que lleve necesariamente su vestimenta obligatoriamente pero sí que lo hiciera alguien como si estuviera presentando un monólogo de un reality como presentador.

"Para el que no me conozca, soy Cupido, hijo de Venus y Marte y comúnmente conocido como El dios del Amor, si me veis así vestido es porque estoy intentando actualizarme y ser un Cupido del siglo XXI, pero claro ahora con tantas redes sociales, con tantas aplicaciones diferentes y sin poder utilizar mis flechas y mis alas y además ahora todo el mundo sabe quién soy... me cuesta actualizarme o mejor… podría ¡Jubilarme!

¡¡¡¡Creo que es el momento de encontrar a alguien que me sustituya, una persona que la conozca mucha gente para que pueda lanzar flechas por internet y que sepa del Amor de ahora así que… Bienvenidos al GRAN CUPIDO SCOUT!!!! Vais a ser los participantes de un reality que se me acaba de ocurrir para encontrar alguien que me sustituya y ¿quién lo decidirá? ¡¡¡¡Vosotros mismos!!!!

Todos/as vosotros/as intentareis ser la persona más influencer dándoos a conocer a los demás y consiguiendo el mayor número de "Me Gusta" (en adelante "Likes") y obteniendo una serie de recompensas secretas que les ayudarán a conseguir más seguidores. Para ello han de presentarse mediante diferentes rondas para intentar ser el grupo con más Likes y personalmente el más influencer y sucesor de Cupido."

Anexo 2: *Listado de Hashtags*

#DIVERSIDAD
#TRÁNSGÉNERO
#HOMOSEXUAL
#BISEXUAL
#FUNCIONAL
#LOVEISLOVE
#ORGULLO

#SOLIDARIDAD
#VOLUNTARIADO
#ASOCIACIÓN
#PRÓJIMO
#ASISTENCIALISMO
#JUNTOSPODEMOS
#TODOSSOMOSUNO

#EMPATÍA
#EMOCIONES
#ESCUCHAR
#ATENCIÓN
#LUGARDELOTRO
#COMPRENSION
#ESCUCHAACTIVA

#IGUALDAD
#ECONÓMICA
#SOCIAL
#CULTURAL
#DEGÉNERO
#EQUIDAD
#FEMINISMO

#DERECHOS
#EDUCACIÓN
#FELICIDAD
#OPORTUNIDAD
#VIDA
#UNPLATOENLAMESA
#CIUDADANODELMUNDO

#LUCHA
#FEMINISMO
#MEDIOAMBIENTE
#POBREZA
#MALTRATOANIMAL
#BLACKLIVESMATTER
#NOESNO

Anexo 3: *Desarrollo del juego - Grupos*

Aquí os dejamos, dependiendo de cuántos grupos hagáis,
a quién le toca hablar con quién.

Están organizados para que los/las escultas hablen con el mayor número de personas diferentes que puedan.

En el caso de ser solo dos grupos, alternar quien habla en cada ronda. O también podéis hacer la misma ronda dos veces para que hablen los dos grupos.

GRUPO QUE HABLA Y NO SE MUEVE
GRAN CUPIDO SCOUT
4 GRUPOS (MIN4 - MAX6)
16 A 24
RONDA 1
CARA A CARA
#DIVERSIDAD → #IGUALDAD
#SOLIDARIDAD → #DERECHOS
RONDA 2
MG
#IGUALDAD → #SOLIDARIDAD
#DERECHOS → #DIVERSIDAD
RONDA 3
AMOR IDEAL
#IGUALDAD → #DERECHOS
#DIVERSIDAD → #SOLIDARIDAD
RONDA 4
FUTURO
#SOLIDARIDAD → #IGUALDAD
#DERECHOS → #DIVERSIDAD

GRUPO QUE HABLA Y NO SE MUEVE
GRAN CUPIDO SCOUT
6 GRUPOS (MIN4 - MAX6)
24 A 36
RONDA 1
CARA A CARA
#DIVERSIDAD → #IGUALDAD
#SOLIDARIDAD → #DERECHOS
#EMPATÍA → #LUCHA
RONDA 2
MG
#EMPATÍA → #DERECHOS
#DIVERSIDAD → #LUCHA
#IGUALDAD → #SOLIDARIDAD
RONDA 3
AMOR IDEAL
#IGUALDAD → #EMPATÍA
#DERECHOS → #DIVERSIDAD
#LUCHA → #SOLIDARIDAD
RONDA 4
FUTURO
#DERECHOS → #DIVERSIDAD
#LUCHA → #EMPATÍA
#SOLIDARIDAD → #IGUALDAD

Anexo 4: *Listado de recompensas*

- Recompensa 1. Han difundido una foto tuya privada que jamás querías haber compartido y por lo tanto ya de privacidad tiene poco, pero has ganado muchos seguidores, ¡Enhorabuena, la gente te conoce un poco más! [+ 50 Seguidores]

- Recompensa 2. ¡¡Tienes muchos likes y comentarios!! Pero al tiempo parece que tienes menos. Comienzas a subir cosas solo por conseguir más likes, y conseguirlos te da sensación de alegría. ¡Felicidades, tienes una nueva adicción! [+40 Seguidores]

- Recompensa 3. Tú y tu pareja habéis cortado, y para desahogarte, usas tus redes sociales para explicar lo malo/a que ha sido contigo. Aunque lo que has dicho sobre él/ella es mentira, como eres tan famoso/a tus seguidores/as lo creen y lo/a comienzan a insultar. ¡Enhorabuena, has provocado tu primer ciberacoso! [+ 30 Seguidores]

- Recompensa 4. Hay una persona que se hace pasar por ti en las redes sociales, subiendo fotos tuyas y hablando como si fueras tú. ¡Comenta en las publicaciones de tus conocidos generando discusiones y problemas… !¡Enhorabuena, tu primer perfil falso! [+20 Seguidores]

- Recompensa 5. ¡Te empieza a seguir una persona que parece muy interesada en ti… Has conseguido un acosador nuevo! No parará de escribirte por privado, comentarte todo lo que subas e incomodarte. [+ 10 Seguidores]

Anexo 5: *Roles de Grupo*

En cada grupo, dependiendo de cuantos sean en el grupo ha de haber los siguientes roles:

A continuación, os dejamos los 6 roles en tarjetas para que podáis entregarlo a los educandos. Recordar que tenéis que darle un rol a cada niño, diferenciado por grupos.

ROL SOCIAL

TU ROL EN EL GRAN CUPIDO SCOUT ES:

HEALTHY INFLUENCER

- Obsesionado con la nutrición, el deporte y que el resto no es tan saludable como él.
- Siempre es el que más sabe de nutrición, influye de manera negativa cuando cree que no están haciendo los demás las cosas bien.
- Odia a la gente que bebe alcohol, pero él se emborracha con sus amigos/as cada fin de semana.

ROL SOCIAL

TU ROL EN EL GRAN CUPIDO SCOUT ES:

BOOMER

- Se ha hecho una cuenta de instagram para estar a la moda, pero en realidad no se le da bien, solo lo hace para sentirse acorde con el grupo cercano que le rodea.
- Todavía no sabe subir bien una foto.
- Utiliza expresiones actuales pero las emplea mal, ejemplo, voy a subir un "storie a instagram para que la gente le de me gusta".
- Muestra confusión durante el juego.

ROL SOCIAL

TU ROL EN EL GRAN CUPIDO SCOUT ES:

SÉ TU MISMO

- Eres la esencia del reality, tienes la oportunidad de darte a conocer a mucha gente y que todos vean en tí tal y como tu eres.
- Diviertete, se atrevida, cuenta lo que te apetezcas sin pensar el qué dirán.
- Han de quererte tal y como eres, por ello muestra los motivos por los que debes obtener el Like.

ROL RRSS

TU ROL EN EL GRAN CUPIDO SCOUT ES:

POSTU

- Habla sobre lo que haces, hazla impresionante que las vivencias más pequeñas contigo sean lo más aunque en realidad no te guste estar ahí solo lo haces por ser guay.
- Te gusta ir a sitios de dinero, aunque no tengas para pagarlo, pero te haces la foto con un agüita con gas para que parezca otra cosa.
- Y por su puesto eres super feliz, a tí nadie te amarga aunque sabemos que todo el mundo tiene sus momentos de debilidad, tú eres como un superhéroe a quien nada le afecta.

ROL RRSS

TU ROL EN EL GRAN CUPIDO SCOUT ES:

STALKER

ESTE ROL SE REALIZA SOBRE LA PERSONA DE TU DERECHA.
(QUE DEBERÍAS TENER SIEMPRE CERCA)

- Eres el lioso del grupo el que habla todo el tiempo de cotilleos de los demás que encuentras en las redes, etc, para ello puedes preguntarle a las personas con las que hables por las demás personas de su equipo y sobre el tuyo, para crear malos rollos sacando las cosas de contexto.
- Convence de a quíen tienen que votar, (aquí también puedes crear estrategia para que gane tu equipo suciamente) con el unico fin de haber conseguido que todos te hagan caso.
- Tu mayor hobbie es manipular a la gente para que piense como tú.

ROL RRSS

TU ROL EN EL GRAN CUPIDO SCOUT ES:

ACOSADOR/A

ESTE ROL SE REALIZA SOBRE LA PERSONA DE TU DERECHA.
(QUE DEBERÍAS TENER SIEMPRE CERCA)

- Haz preguntas sobre la vida privada de la persona, invitala a tomar algo a solas, acercate más que las otras personas comentale sobre lo que habla con las demás personas.
- Pidele que te de su número, o que te deje su movil, si lo coge puedes preguntarle con quien habla y porqué, etc...
- Recuerda que es un rol, si ves que la persona se siente incomoda y puede llegar a un problema, da un paso atrás.

Anexo 6: *Historias*

Historia 1:

Introducción: En una clase hay un alumno que sufre bullying por parte de otro alumno de otra clase: lo acosa en el recreo y en la calle cuando coinciden. La terapeuta del colegio ha detectado esa situación y la controla en el colegio, pero no en la calle, ya que el alumno que ejerce el acoso tiene sus tutorías con la profesora. En el colegio hay alumnos que no ejercen el acoso, por la sanción, pero en la calle también lo acosan, por miedo a las represalias del acosador. La madre del hijo que sufre el acoso lo ayuda y le transmite mucho refuerzo positivo.

Jerarquía: Todos eliminan al que tengan por debajo en la lista.

Director
Acosador
Terapeuta
Acosador solo en la calle
Madre
Protegido/a

Finales:

- ***Final 1*** (la persona protegida es eliminada): La situación de acoso continúa, y ninguno de los agentes implicados es capaz de evitar esta situación. La víctima está completamente apartada del grupo, que actúa como si no existiera, o se mete con él insistentemente, haciendo caer su autoestima. Acumula cada vez más tensión y ansiedad dentro, hasta que entra en una espiral de depresión, y decide suicidarse.

- ***Final 2*** (la persona protegida NO es eliminada): Gracias a la intervención conjunta del terapeuta, el director del colegio y algunos compañeros que hacen frente a la situación, son capaces de terminar con el acoso. Los acosadores toman conciencia de sus malos actos y la víctima consigue integrarse en el grupo, siendo cada vez más feliz. En el acoso, el círculo que es consciente de lo que está sucediendo, y no está haciendo nada, es esencial que tome partido, para que el acoso acabe.

Historia 2:

Introducción: Un hombre explica a su madre que ha conocido a alguien y que esa persona es transexual. La revelación lejos de su aceptación desata una tormenta. La familia amenaza de muerte a su pariente y lo llaman enfermo, solo una prima intenta darle la razón, pero desiste al conocer a su familia. La familia se plantea internar a su pariente para tratarle la enfermedad que ellos piensan que tiene. Los médicos están de acuerdo y quieren que lo lleven al psiquiátrico para tratarle. Este hombre acude a la policía para denunciar las amenazas.

Jerarquía:
Policía
Familia
Médicos
Prima
Pareja del Hombre
Hombre enamorado (víctima)

Finales:

- Final 1 (eliminan a la persona protegida): La familia finalmente consigue internar a su pariente en un centro de médicos que aseguran poder quitarle esa enfermedad de enamorarse de una persona transgénero. A la prima la envían a terapia con psicólogo y terapeuta para que no siga el camino de su primo. La Pareja del hombre entra en depresión y es acosada por la Familia por intentar ponerse en contacto con él, acude a la policía, pero como no puede denunciar por no ser pariente directo de la víctima decide apartarse de la historia y rehacer su vida.

- Final 2 (la persona protegida no es eliminada): El hombre acude a la policía tras las amenazas de muerte recibidas por su familia. Además, el carácter cerrado que tienen sus familiares hace más posible que lleven a cabo sus amenazas contra él y contra su pareja. Definitivamente pone una orden de alejamiento a su familia para poder vivir en paz y seguro con su pareja.

Historia 3

Introducción: Jaime y Daniela se conocieron a través de un amigo que tienen en común. Ellos quedan algunas veces como amigos corrientes. Daniela había acabado una relación recientemente y se lo dijo a él porque comenzaba a sentir conductas raras y no quería herir los sentimientos de Jaime y comienza a distanciarse. Es importante recalcar que entre ellos no ha habido nada, solo eran amigos. Jaime comienza a seguirla allá donde sabe que va a estar, la vigila, la llama constantemente e incluso se presenta en los sitios que ella frecuenta para verla y hablar con ella. Contacta con Sara, una amiga de Daniela y comienza también a perseguir a Sara por si queda con Daniela. Visto estas actuaciones Daniela comienza a ocultarle información, no le coge el teléfono e intenta no mantener contacto con él. Lo elimina de redes sociales y él se hace reiteradas cuentas falsas para contactar con ella. Viendo la situación Daniela habla con el amigo que tienen en común, Álvaro y éste le cuenta que ya Jaime ha tenido situaciones parecidas con otras chicas. Daniela tras seis años de aguante decide tomar cartas en el asunto.

Jerarquía:

Jaime
Álvaro
Guardia Civil
Sara
Daniela
Otras Chicas

Finales:

- Final 1 (la persona protegida es eliminada)**:** Daniela decide denunciar a Jaime por ciberacoso, ya que no se han vuelto a ver desde meses después de conocerse. Son muchos años sufriendo el acoso y ella no quiere que vuelva a acosarla y lo más importante que no se lo haga a nadie más. Tras tres meses después de la denuncia, el vuelve a comenzar con el acoso y con amenazas de que la va a buscar. Jaime busca información sobre las amigas actuales de Daniela y consigue encontrarla, para insultarla por lo que “le ha hecho”. En ese momento deja en paz a Daniela, pero no para su acoso hacia otras personas.

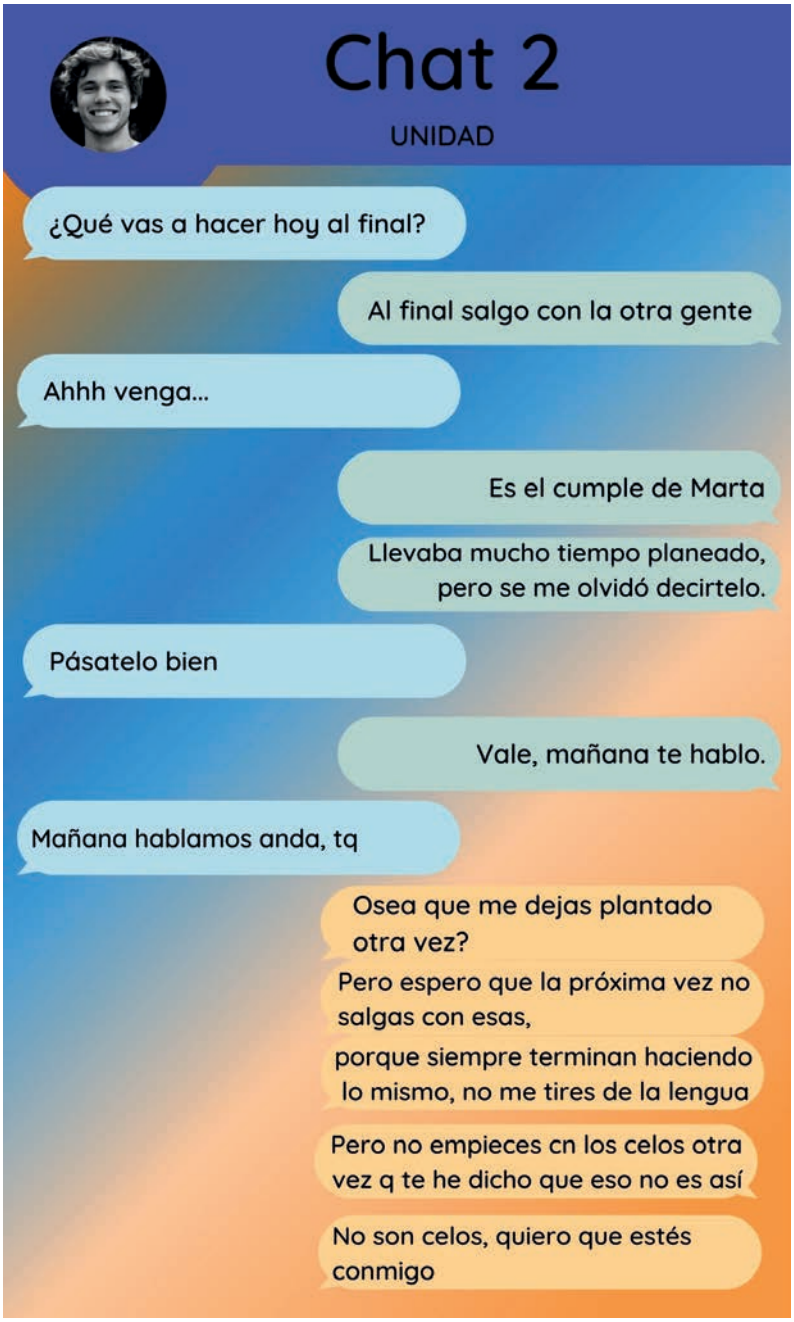
- Final 2 (la persona protegida no es eliminada)**:** Daniela decide denunciar a Jaime en la Guardia Civil, los datos no eran suficientes para tramitarla, pero la GC ayuda a encontrar esos datos. El caso lo gana Daniela, y a él lo hacen ir a un centro de desintoxicación y terapia para tratarlo y evitar que lo vuelva a hacer en un futuro.

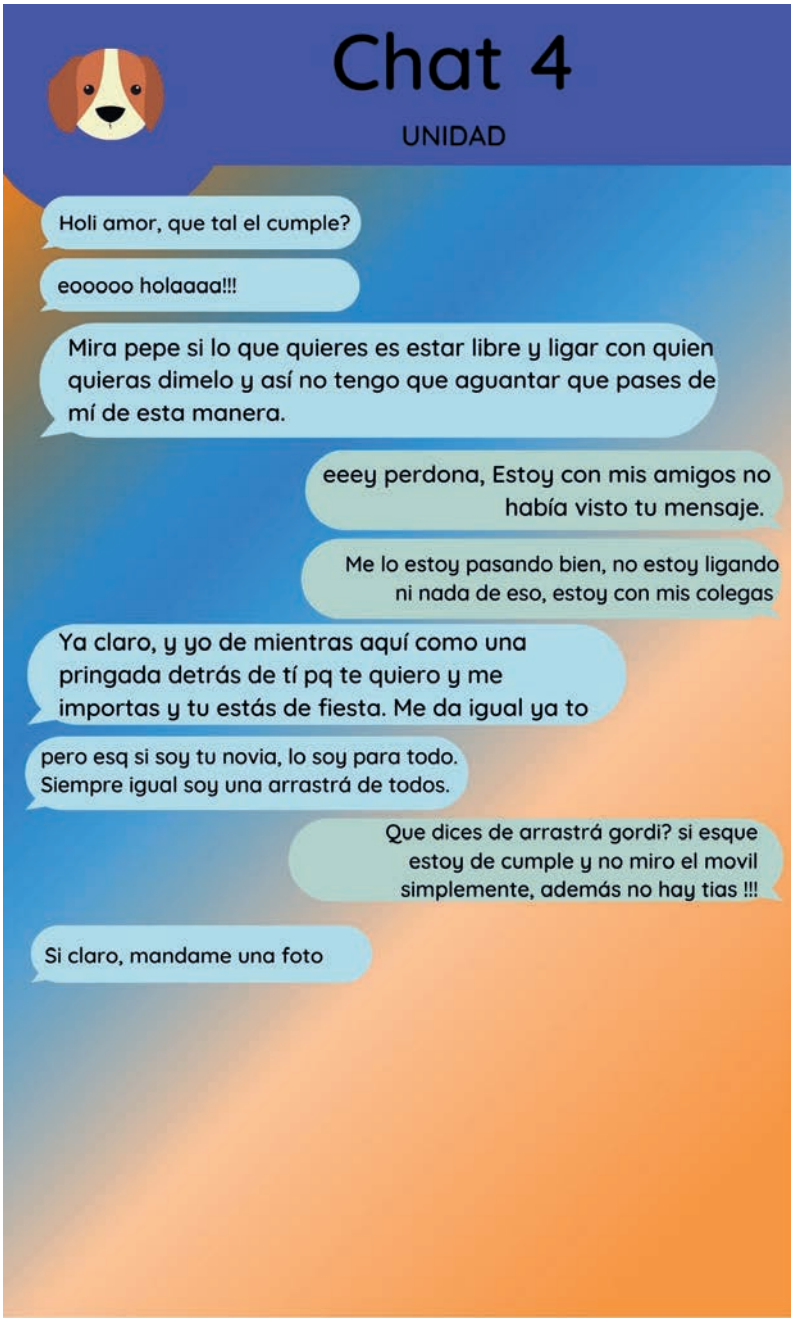
Anexo 7: *Dinámica de Evaluación Pic Nick*

Duración:	30 minutos
Materiales:	-Folios con los nombres de los ítems puestos -Rotuladores
Desarrollo de la actividad:	Estableceremos los diferentes ítems a evaluar en la actividad y pondremos cada uno en una mesa con un mantel diferente. Además del ÍTEM a evaluar escrito en un papel, dejaremos folios blancos para que los educandos evalúen. Tendrán que hacer un dibujo (PIC) y dejarán su nombre o su "NICK" debajo. El dibujo ha de ser representativo de su evaluación.
Ítems a evaluar:	+ Temática abarcada + Ambiente en los equipos + Contenidos abordados y actividades + Cómo llevarlo a cabo ¿Qué podéis hacer vosotros/as?

Los/as escultas han de pasar por todos los ítems y dibujar algo. También pueden escribir palabras si quieren, pero no frases muy largas. Una vez pasados los 10 minutos dibujando, tendremos 20 minutos para ir pasando por todos los dibujos y explicar la experiencia en una frase cada educando. El scouter ha de recoger las ideas generales.

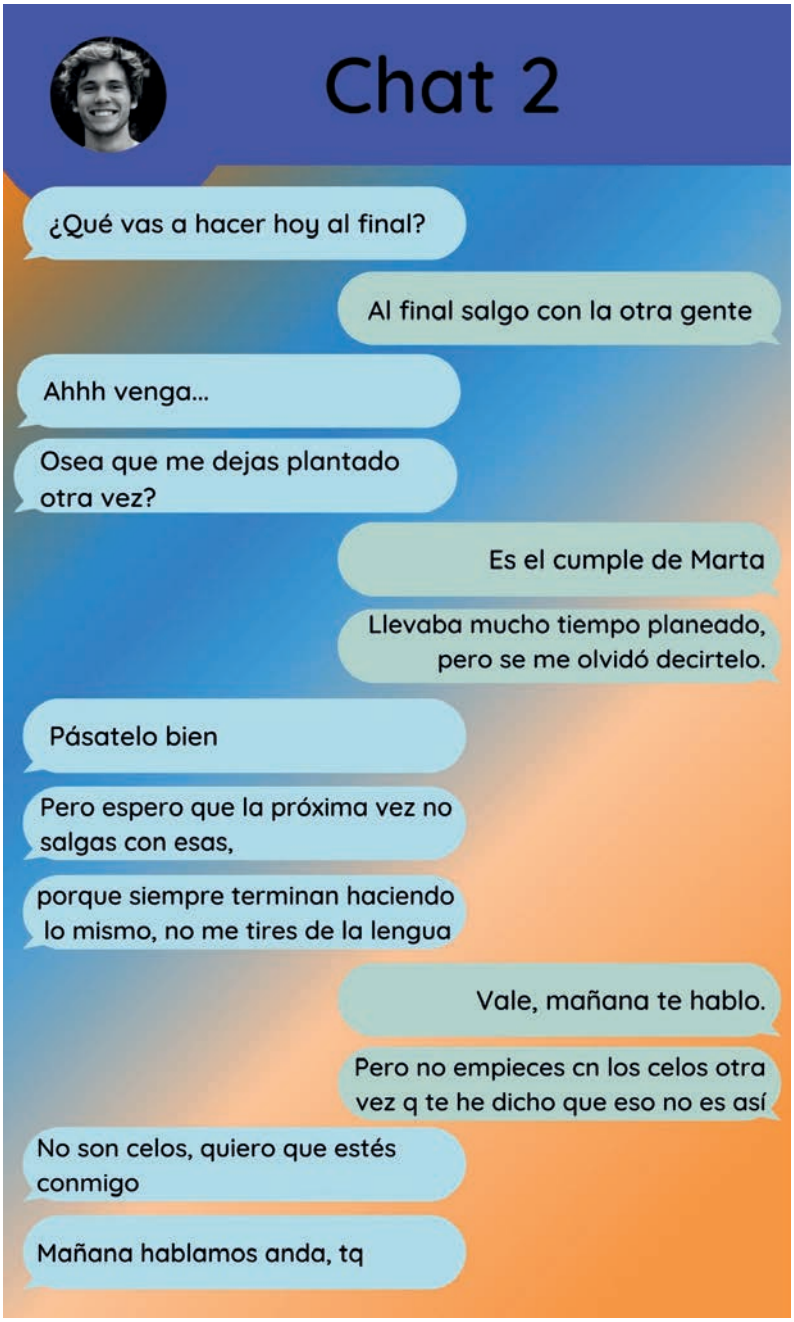
Anexo 8: *Chats*




Chat 4
UNIDAD
Holi amor, que tal el cumple?
eooooo holaaaa!!!
Mira pepe si lo que quieres es estar libre y ligar con quien quieras dimelo y así no tengo que aguantar que pases de mí de esta manera.
eeey perdona, Estoy con mis amigos no había visto tu mensaje.
Me lo estoy pasando bien, no estoy ligando ni nada de eso, estoy con mis colegas
Ya claro, y yo de mientras aquí como una pringada detrás de tí pq te quiero y me importas y tu estás de fiesta. Me da igual ya to
pero esq si soy tu novia, lo soy para todo. Siempre igual soy una arrastrá de todos.
Que dices de arrastrá gordi? si esque estoy de cumple y no miro el movil simplemente, además no hay tias !!!
Si claro, mandame una foto

Para Scouters:

Conversación real



Alerta Scout: *Desmontando a Cupido*
Área de Internacional y Cooperación
internacional@scoutsdeandalucia.org

Diseño y maquetación:
Lola Yriarte
@splendidgrass

isda
Internacional Scouts de Andalucía

SCOUTS® Construir un Mundo Mejor ASDE España

SCOUTS® Construir un Mundo Mejor ASDE Scouts de Andalucía