

PROPUESTA DIDÁCTICA

"Violencias Digitales: El Patriarcado en Pantalla"

1. JUSTIFICACIÓN

Las violencias digitales contra las mujeres son una realidad creciente que afecta especialmente a adolescentes y jóvenes. Esta unidad didáctica combina sensibilización, reflexión crítica y expresión artística en un formato compacto que permite participar en el concurso de arte mientras se genera conciencia sobre el problema.

La violencia machista se reinventa en las redes sociales, reproduciendo entre la juventud los mismos patrones de dominación y sometimiento. La vigilancia, el acoso y la humillación digital son nuevas formas de poder patriarcal que refuerzan la desigualdad. La exposición constante a contenidos machistas, al culto al cuerpo y a vidas irreales amplifica el mensaje de violencia y subordinación. Exigimos una respuesta colectiva: prevención real, educación afectivo-sexual y alfabetización digital con perspectiva feminista para desmontar estas violencias.

2. IDEAS CLAVE

2.1 VIOLENCIA DIGITAL HACIA LAS MUJERES

La creciente digitalización de la vida cotidiana ha trasladado al ámbito virtual muchas de las desigualdades y violencias que ya existen en la sociedad. Según el estudio "Violencia contra mujeres, niñas, niños y adolescentes en el ámbito digital" del Ministerio de Igualdad, más del 73 % de las mujeres han sido víctimas o testigos de algún tipo de violencia en internet, y el 90 % de las víctimas de difusión no consentida de imágenes íntimas son mujeres. Estos datos evidencian que el patriarcado también opera en los espacios digitales, reproduciendo estereotipos, control y agresiones hacia las mujeres y las niñas. En la adolescencia, etapa clave para la construcción de la identidad y las relaciones, estas violencias adquieren especial relevancia, ya que la exposición a contenidos sexistas,

pornográficos o violentos puede normalizar conductas dañinas. Por ello, resulta imprescindible abordar este tema en el ámbito educativo, promoviendo una ciudadanía digital crítica, feminista y respetuosa, que contribuya a crear entornos digitales seguros e igualitarios.

2.2 ENTORNO VIRTUAL PARTE DE LA VIDA REAL DEL ALUMNADO

Como indican autoras como Isa Duque (2024), psicóloga y educadora, respecto al uso de la tecnología ("Conectar sin que nos raye, 2020) debemos hablar de las TRIC (Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación), que han evolucionado respecto a las TIC al poner el énfasis en el componente relacional y afectivo. Las TRIC constituyen un espacio de socialización donde la juventud establece lazos afectivos, comparte experiencias y construye su identidad digital. Las redes son los medios a través de los que interactuamos, socializamos sin fronteras, intimamos, hablamos, construimos nuestras identidades y subjetividades (individuales y grupales), recibimos información y formación. Y también son lugares de discusión política, movilización social y desinformación, y hasta un espacio donde bailar salsa o recibir clases de yoga.

Sin embargo, debemos ser conscientes de los riesgos asociados al uso de estas tecnologías, las investigaciones recientes muestran que, aunque la juventud actual no es necesariamente más violenta que en épocas anteriores, enfrenta una exposición constante a discursos que perpetúan la violencia, el sexismo y la intolerancia.

Debemos ser conscientes que para muchas personas, el smartphone es como una prolongación corporal, siendo el espacio virtual una extensión de nuestras capacidades de comunicación. Lo que sentimos al relacionarnos por el espacio online es totalmente real, aunque con otros matices y significados. Por eso es muy importante que no hablemos de la vida online y offline como si una fuera más legítima que la otra.

La influencia de los medios de comunicación en la socialización juvenil también merece especial atención. Actualmente los medios han asumido un rol primordial en la formación de ideales y modelos de conducta, lo que resta protagonismo a la familia y a la escuela como agentes educativos. Por ello, debemos formar a nuestros estudiantes en el pensamiento crítico para que puedan discernir entre información veraz y contenidos perjudiciales o manipuladores.

2.3 ACOMPAÑAMIENTO Y EDUCACIÓN DIGITAL

Autoras como Isa Duque (2024) indican que el nivel de alfabetización digital de la comunidad educativa y la actitud con la que nos acerquemos a «su mundo» va a ser clave en el acompañamiento de calidad. En general, la mirada que se ha tenido hacia las nuevas tecnologías ha sido una mirada pesimista y catastrófica, siendo uno de los ejes principales de las investigaciones sobre internet el estudio sobre los riesgos y problemas que acarrearán. Esta perspectiva cala en la sociedad (familias, personas adultas...), lo que hace que vivamos «este mundo» como algo inhóspito, lejano y fuera de nuestro alcance, percibiendo el mundo tecnológico como un espacio inseguro, incontrolable y lleno de agresiones. Esto provoca que los adolescentes vivan en soledad el manejo de lo tecnológico: teniendo que autogestionar la información que reciben y criticar lo que ven, dando lugar a la orfandad digital. Por eso la recomendación es acercarnos de una forma crítica, pero también optimista y viendo sus potencialidades.

Por ello debemos acompañar a los estudiantes en el proceso de aprender a convivir con estas herramientas de manera positiva y enriquecedora, promoviendo un uso crítico y responsable de la tecnología que les permita desarrollar competencias socioafectivas y enfrentar los desafíos de la sociedad digital actual.

2. 4 CONOCER Y DETECTAR LAS VIOLENCIAS CONTRA LAS MUJERES

Entre los riesgos más relevantes se encuentran el ciberacoso, el acceso a contenidos inapropiados (como pornografía o violencia), la pérdida de privacidad y la huella digital, el grooming o acoso por parte de adultos, y el sexting, que implica el envío de imágenes íntimas sin valorar sus consecuencias. Además, el uso excesivo de redes sociales o videojuegos online puede derivar en conductas adictivas, y la falta de pensamiento crítico ante la sobrecarga informativa expone a los jóvenes a la desinformación y la manipulación. Por lo tanto, es imprescindible que la comunidad educativa aborde estos riesgos, promoviendo una educación digital responsable que fomente el uso seguro, ético y consciente de Internet desde edades tempranas así como la construcción de relaciones saludables y respetuosas tanto en el entorno online como offline.

2.5 TIPOS DE VIOLENCIAS DIGITALES CONTRA LAS MUJERES. EL PATRIARCADO EN LA RED

a) ***Ciberacoso (Cyberbullying o Acoso digital)***

Consiste en el hostigamiento reiterado a través de medios digitales, como redes sociales, correo electrónico, mensajes o foros.

Ejemplo: recibir insultos, amenazas o burlas constantes por internet.

b) ***Violencia sexual digital***

Implica la difusión, publicación o amenaza de difundir contenido íntimo sin consentimiento (fotos, videos, mensajes).

También incluye la sextorsión (chantaje sexual) y la grabación no consentida.

Con IA: creación de imágenes o videos falsos de contenido sexual (deepfakes).

c) ***Vigilancia o control digital***

Cuando una persona espía o controla las actividades en línea de una mujer sin su consentimiento.

Ejemplo: revisar sus mensajes, usar aplicaciones para rastrear su ubicación o monitorear sus redes.

Con IA: software que analiza patrones de comportamiento en línea para predecir acciones o influir en decisiones.

d) ***Difamación y calumnias en línea***

Difusión de información falsa o dañina con el propósito de dañar la reputación, credibilidad o vida profesional de una mujer.

Suele incluir rumores, edición de imágenes o publicación de datos manipulados.

Con IA: generación de noticias falsas o audios falsificados usando deepfakes para desacreditar.

e) ***Doxing (exposición de datos personales)***

Consiste en publicar o difundir información privada o personal (nombre, dirección, número de teléfono, etc.) sin consentimiento, poniendo en riesgo su seguridad.

Con IA: bots que recopilan automáticamente datos personales de múltiples plataformas para acosar o extorsionar.

f) Suplantación de identidad

Creación de perfiles falsos o uso no autorizado de imágenes o datos personales para engañar, acosar o dañar la imagen de una mujer.

Con IA: generación automática de identidades falsas (avatares, voces deepfake).

g) Censura o silenciamiento

Cuando se intenta bloquear, denunciar falsamente o eliminar contenidos creados por mujeres, especialmente si expresan opiniones feministas o políticas.

Con IA: algoritmos que borran contenido de mujeres sistemáticamente o limitan su visibilidad en plataformas.

h) Discurso de odio y misoginia digital

Mensajes o publicaciones que promueven el odio, la discriminación o la violencia contra las mujeres por razón de género, apariencia, orientación sexual o ideología.

Con IA: generación automática de comentarios ofensivos, trolls o propaganda misógina en redes.

i) Exclusión o marginación digital

Se refiere a la brecha de acceso, participación o representación de las mujeres en espacios digitales y tecnológicos, limitando su voz o presencia.

Con IA: sesgos en algoritmos que priorizan contenidos masculinos o invisibilizan voces femeninas.

j) Engaño o manipulación emocional digital (grooming, catfishing)

Casos en que una persona engaña o manipula emocionalmente a una mujer o niña en línea para obtener beneficios sexuales, económicos o de control.

Con IA: bots que simulan relaciones o crean perfiles falsos para manipular emocionalmente a mujeres.

k) Creación de contenido no consensuado por IA

Generación de imágenes, videos o textos de mujeres sin su autorización.

Ejemplo: deepfakes sexuales, imágenes hiperrealistas o textos ofensivos creados automáticamente.

l) Explotación laboral y académica mediante IA

Uso de IA para generar contenido que suplanta el trabajo creativo o profesional de mujeres, afectando su reconocimiento o ingresos.

3. OBJETIVOS

- a) Comprender e identificar qué son las violencias digitales contra las mujeres y sus manifestaciones
- b) Desarrollar pensamiento crítico sobre el uso de tecnologías digitales
- c) Crear una obra artística en formato A3 con mensaje de prevención y sensibilización
- d) Expresar públicamente el mensaje de la obra ante una audiencia

4. CONTENIDOS

1. **Identificar y comprender** los principales tipos de violencias digitales contra las mujeres y el potencial del arte como herramienta de transformación social.
2. **Desarrollar actitudes de rechazo** hacia todas las formas de violencia contra las mujeres,
3. promoviendo el respeto, la empatía en entornos digitales y la valoración del arte como agente de cambio social.
4. **Crear una obra artística en formato A3** que visibilice las violencias digitales contra las mujeres, aplicando técnicas de planificación y diseño.

5. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1: STOP NORMALIZACIÓN CIBERVIOLENCIAS Sensibilización, tipos de violencias

- Lluvia de ideas: ¿Qué es la violencia machista? ¿Qué sabemos sobre violencias digitales hacia las mujeres? ¹
- Reflexión individual o colectiva: ¿Cuál te preocupa más y por qué?²
- Actividad adaptada de la guía 'conectar sin que nos raye' (Isa Duque 2020) Visionado de:

[Si no lo hacemos en la vida offline, ¿por qué si en la online? | Conectar sin que nos raye - YouTube](#) en el que actores y actrices dicen por la calle insultos leídos por la red a personas concretas, reproducen offline ciertas ciberviolencias que se realizan online.

- Debate guiado: Reflexión sobre lo visto, casos conocidos, por qué afecta más a mujeres

Preguntas que fomentan la reflexión: ¿diríamos por la calle algunos de los comentarios que leemos o nos atrevemos a escribir por la red? ¿Por qué? ¿Protegemos a alguien que por la calle está sufriendo agresiones? ¿Y por la red? Reflexionar sobre la falsa sensación de anonimato e intimidad que propician las redes y sobre cómo apoyarse por las redes cuando, por ejemplo, vemos comentarios ofensivos a alguien.

ACTIVIDAD 2: Compartir inspiraciones y definir mensaje

- Presentación del concurso: Explicar bases, formato A3, requisitos, calendario
- Brainstorming individual guiado:

¿Qué tipo de violencia abordaré? ¿Qué quiero transmitir?

¿Qué emoción quiero provocar?

¹ Ver ideas clave punto 5 TIPOS DE VIOLENCIAS DIGITALES CONTRA LAS MUJERES. EL PATRIARCADO EN LA RED

² Los tipos de violencias digitales se pueden consultar en la guía Guía rápida para detectar la violencia sexual digital en adolescentes. Tibisay Peñate 2024.

ACTIVIDAD 3: Elaborar la Ficha técnica

- Título de la obra
- Tipo de violencia que abordo
- Mensaje principal (1 frase)
- Técnica artística elegida (dibujo, pintura, collage, técnica mixta, digital)
- Completar reverso: Nombre, edad, título, mensaje.

ANEXOS

Anexo I: Duque, I. (2020). *Conectar sin que nos raye: Guía didáctica*. Concejalía de Igualdad y Bienestar Social, Ayuntamiento de Andújar.

https://donestech.net/files/guia_conectar_sin_que_nos_raye.pdf

Anexo II: Peñate, T. (2024). *Guía rápida para detectar la violencia sexual digital en adolescentes*. Área de igualdad del Ilustre Ayuntamiento de Granadilla de Abona.

