PLAN DE TRANSFORMACIÓN DE IMAGINARIOS SOCIOCULTURALES
COMEDOR COMUNITARIO PARQUES DE BOGOTA

Título del plan

VIOLENCIAS EN ENTORNOS DIGITALES

Justificación

Este Plan de Transformación de Imaginaros Socio Culturales, recoge lo expuesto por los participantes del comedor comunitario Parques de Bogotá en la(s) jornada(s) de construcción de los acuerdos de convivencia y participación, realizada el 05 de Mayo de 2023, donde participaron 30 personas del comedor comunitario.

Esta acción de inclusión social, al ser parte integral del plan de Transformación de Imaginarios Socio Culturales, se convierte en el insumo para su formulación, contiene los acuerdos establecidos con los participantes acerca de los temas y temáticas a abordar con la población participante del comedor comunitario, además, de lo identificado como intereses y necesidades de los participantes, después de culminar el diligenciamiento del Instrumento Lectura de Realidades – Contrato Social Familiar con los hogares/familias con los que inició la operación del comedor comunitario.

Con base en lo anterior, el Plan de Transformación de Imaginarios Socioculturales Violencias en Entornos Digitales, reúne, tanto los aportes de los participantes del comedor comunitario de acuerdo a sus intereses, como las necesidades identificadas por el profesional social, en la lectura de realidades y el conocimiento propio del territorio y la población del comedor comunitario.

Las redes sociales han generado un movimiento social y cultural generando ambientes agradables, pero, ha generado una serie de delitos relacionados con la integridad física, psicológica e intelectual de personas siendo así, el ciberacoso es una conducta que se manifiesta de formas distintas según sea el entorno de la víctima y el objetivo que se persigue. Diferentes autores han tratado de aportar una definición que agrupe todas sus manifestaciones: *"Aquella forma de comportamiento agresivo no deseado, realizado por otro individuo o grupo, con el/los cual/cuales la relación no es amistosa, que supone la percepción de un desequilibro de poder de forma repetitiva, o con altas probabilidades de repetirse"* (Gladden et al., 2014). Cada vez son más los casos de acoso que salen a luz, en la mayoría de los cuales las víctimas han sido el blanco de una serie de conductas y comportamientos denigrantes llevados a cabo por otra persona conocida como agresor o acosador.

Las TIC han promovido, sin proponérselo, una nueva forma de intimidación y acoso entre adolescentes conocido como ciberbullying y definida como la utilización de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación tales como Internet (correo electrónico, mensajería instantánea o "chat", páginas web o blogs), el teléfono móvil y los vídeo juegos online principalmente para ejercer acoso psicológico entre iguales (Garaigordobil, 2011). Las redes sociales son terreno propicio para el abuso, la extorsión, el engaño y las conductas violentas. El anonimato, la inmediatez, la vitalización son atributos de los entornos digital, que, en manos de la persona agresora, pueden convertirse en estrategias trágicas. Hoy, en un contexto donde la tecnología permite una fácil reproducción y redistribución del contenido ofensivo, escasi seguro que los actos se pueden llegar a repetir con suma facilidad.

El Plan de Transformación de Imaginarios Socio Culturales parte de la necesidad de contextualizar y distinguir las diferentes formas de abuso y agresión en los entornos digitales, tales como el

ciberbullying, el grooming, stalking, entre otros, a los participantes del Comedor Comunitario Parques de Bogotá, mediante la sensibilización ante dicho tipo de violencias, iniciando con la información y comprensión, dejando de lado los prejuicios y miedos ante el uso de las TIC, pero también hay que conocer el uso ilegitimo que se puede llegar a dar en los contextos propensos y los perfiles de las personas más vulnerables, para ello se socializará las rutas en dichos espacios como son: Te Protejo www.teprotejo.org y el Centro Cibernético Policial www.ccp.gov.co.

Objetivo general.
Implementar estrategias de sensibilización que permitan incentivar el uso responsable de las TIC, por medio de actividades lúdicas que fortalecerán las capacidades de autocuidado en los y las participantes sobre los diferentes tipos de violencias que se presentan en entornos digitales.

Objetivos específicos.

- Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.
- Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales
- Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.

Distribución de la población seleccionada

- **Número del convenio de asociación**: 6601 - 2023
- **Fecha de inicio del convenio de asociación:** 22/04/2023
- **Número de hogares familias**:185
- **Población participante en el Plan**: 171

Grupos poblacionales	Total
Niños	0
Adolescentes	15
Jóvenes	15
Adultos	30
Mujeres	0
Hombres	0
Población LGBTIQ+	0
Persona mayor	0

Descripción metodológica:

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Adolescentes	20	Violencia en Entornos Digitales	Las redes de parques
TEMÁTICA 1			
Concepto y Tipología			
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1			
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.			
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: La actividad se desarrollará mediante juegos en línea que permitan la retroalimentación sobre el concepto de violencia digital y las diferentes tipologías.			
TEMÁTICA 2			
Herramientas de cuidado y autocuidado			
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2			
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales			
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: La actividad se desarrollará mediante cine foro, donde se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado frente a las violencias en entornos digitales.			
TEMÁTICA 3			
Rutas de Atención			
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3			
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.			
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre las diferentes rutas de atención en entornos digitales.			
PRODUCTO FINAL			
Video animado donde se evidencie el aprendizaje significativo.			
CRONOGRAMA			
SESION 1	**SESION 2**	**SESION 3**	**ENTREGA PRODUCTO FINAL**
Semana cuatro de Junio	Semana cinco de Junio	Semana primera de Julio	Semana tercera de Noviembre

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Adolescentes	20	Violencia en Entornos Digitales	El cibermundo del comedor

TEMÁTICA 1
Concepto y Tipología
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: La actividad se desarrollará mediante juegos en línea que permitan la retroalimentación sobre el concepto de violencia digital y las diferentes tipologías.
TEMÁTICA 2
Herramientas de cuidad y autocuidado
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: La actividad se desarrollará mediante cine foro, donde se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado frente a las violencias en entornos digitales.
TEMÁTICA 3
Rutas de Atención
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre las diferentes rutas de atención en entornos digitales.
PRODUCTO FINAL
Video animado donde se evidencie el aprendizaje significativo.
CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana cinco de Julio	Semana primera de Agosto	Semana segunda de Agosto	Semana tercera de Noviembre

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Jóvenes	20	Violencia en Entornos Digitales	Red de resistencia digital

TEMÁTICA 1
Concepto y Tipología
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: La actividad se desarrollará mediante juegos en línea que permitan la retroalimentación sobre el concepto de violencia digital y las diferentes tipologías.
TEMÁTICA 2
Herramientas de cuidad y autocuidado
DESCRIPCION DEL DESARROLLO DE LA TEMATICA 2
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: La actividad se desarrollará mediante cine foro, donde se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado frente a las violencias en entornos digitales.
TEMÁTICA 3
Rutas de Atención
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre las diferentes rutas de atención en entornos digitales.
PRODUCTO FINAL
Video animado donde se evidencie el aprendizaje significativo.
CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana segunda de Septiembre	Semana tercera de Septiembre	Semana cuarta de Septiembre	Semana tercera de Noviembre

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Adultos	20	Violencia en Entornos Digitales	Guardianes en línea

TEMÁTICA 1
Concepto y Tipología
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: La actividad se desarrollará mediante juegos en línea que permitan la retroalimentación sobre el concepto de violencia digital y las diferentes tipologías.
TEMÁTICA 2
Herramientas de cuidad y autocuidado
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales para la protección de los integrantes del hogar/familia y la comunidad.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: La actividad se desarrollará mediante cine foro, donde se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado frente a las violencias en entornos digitales.
TEMÁTICA 3
Rutas de Atención
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre las diferentes rutas de atención en entornos digitales.
PRODUCTO FINAL
Video animado donde se evidencie el aprendizaje significativo.
CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana primera de Octubre	Semana segunda de Octubre	Semana tercera de Octubre	Semana tercera de Noviembre

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Jóvenes y Adultos	21	Violencia en Entornos Digitales	Los cuchachos de las redes

TEMÁTICA 1
Concepto y Tipología
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: La actividad se desarrollará mediante juegos en línea que permitan la retroalimentación sobre el concepto de violencia digital y las diferentes tipologías.
TEMÁTICA 2
Herramientas de cuidad y autocuidado
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales para la protección de los integrantes del hogar/familia y la comunidad.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: La actividad se desarrollará mediante cine foro, donde se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado frente a las violencias en entornos digitales.
TEMÁTICA 3
Rutas de Atención
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre las diferentes rutas de atención en entornos digitales.
PRODUCTO FINAL
Video animado donde se evidencie el aprendizaje significativo.

CRONOGRAMA			
SESION 1	**SESION 2**	**SESION 3**	**ENTREGA PRODUCTO FINAL**
Semana primera de Noviembre	Semana segunda de Noviembre	Semana tercera de Noviembre	Semana tercera de Noviembre

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Adultos	10	Violencia en Entornos Digitales	En-Red

TEMÁTICA 1
Concepto y Tipología
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: La actividad se desarrollará mediante juegos en línea que permitan la retroalimentación sobre el concepto de violencia digital y las diferentes tipologías.
TEMÁTICA 2
Herramientas de cuidad y autocuidado
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales para la protección de los integrantes del hogar/familia y la comunidad.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: La actividad se desarrollará mediante cine foro, donde se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado frente a las violencias en entornos digitales.
TEMÁTICA 3
Rutas de Atención
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre las diferentes rutas de atención en entornos digitales.
PRODUCTO FINAL
Video animado donde se evidencie el aprendizaje significativo.
CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana cinco de Noviembre	Semana cinco de Noviembre	Semana tercera de Noviembre	Semana cinco de Noviembre

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Intergeneracional	30	Violencia en Entornos Digitales	Los amigos de las redes

TEMÁTICA 1
Concepto y Tipología
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1
OBJETIVO DE LA SESIÓN 1: Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1: La actividad se desarrollará mediante juegos en línea que permitan la retroalimentación sobre el concepto de violencia digital y las diferentes tipologías.
TEMÁTICA 2
Herramientas de cuidad y autocuidado
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2
OBJETIVO DE LA SESIÓN 2: Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales para la protección de los integrantes del hogar/familia y la comunidad.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2: La actividad se desarrollará mediante cine foro, donde se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado frente a las violencias en entornos digitales.
TEMÁTICA 3
Rutas de Atención
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3
OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.
METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3: La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre las diferentes rutas de atención en entornos digitales.
PRODUCTO FINAL
Cartilla
CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana segunda de Enero	Semana segunda de Enero	Semana tercera de Enero	Semana cinco de Enero

GRUPO POBLACIONAL	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TEMA	NOMBRE DEL GRUPO
Intergeneracional	60	Violencia en Entornos Digitales	Conectados

TEMÁTICA 1

Concepto y Tipología

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 1

OBJETIVO DE LA SESIÓN 1:
Reconocer conceptos y definiciones referentes a la violencia en entornos digitales y sus tipologías.

METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 1:

La actividad se desarrollará a través de una socialización sobre sobre el concepto de violencia en entornos digitales y las diferentes tipologías, después se realiza juegos en línea “Quien Quiere Ser Millonario” donde los participantes responden las preguntas o describen las imágenes del juego lo cual permita la retroalimentación y afianzamiento de conceptos.

TEMÁTICA 2

Herramientas de cuidad y autocuidado

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 2

OBJETIVO DE LA SESIÓN 2:
Sensibilizar e informar a los/as participantes sobre estrategias de cuidado y autocuidado en los entornos digitales para la protección de los integrantes del hogar/familiay la comunidad.

METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 2:

La actividad se desarrollará mediante el juego en línea “El Ahorcado”, donde el grupo se divide en dos, en la temática se evidencie las diferentes estrategias de cuidado y autocuidado que manejan los participantes frente a las violencias en entornos digitales, se finaliza con la socialización las acciones que ellos no refieren.

TEMÁTICA 3

Rutas de Atención

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA TEMÁTICA 3

OBJETIVO DE LA SESIÓN 3: Conocer las rutas institucionales existentes para la atención de violencia en entornos digitales.

METODOLOGÍA DE LA SESIÓN 3:

La actividad se realizará mediante un taller dirigido sobre el reconocimiento de las diferentes rutas de atención en entornos digitales como Te Protejo www.teprotejo.org y el Centro Cibernético Policial www.ccp.gov.co, además se realiza el recorrido por cada un a de las plataformas y se hace la simulación de un caso.

PRODUCTO FINAL

Mural construcción de conceptos y prevención en violencias digitales.

CRONOGRAMA

SESION 1	SESION 2	SESION 3	ENTREGA PRODUCTO FINAL
Semana tres de febrero y marzo	Semana tres de febrero y marzo	Semana cuarta de febrero y marzo	Semana cinco de marzo