DINÁMICA 1: Donde está el Groomer?

Para quién:	Jóvenes de entre 12 y 17 años.
Helburuak:	• Darles unas pautas para la prevención ante el grooming. • Enseñarles a pedir ayuda, en caso de que un agresor se ponga en contacto con ellas/os.
Capacidades:	• Desarrollo de un sentido crítico. • Autonomía e iniciativa para acudir a un adulto, en situaciones de riesgo. • Capacidad de detectar situaciones que puedan facilitar el grooming.
¿Cómo se juega?	• Ver el video para sensibilizar sobre el tema. • Cortar las tarjetas, en grupo. • Buscar una pareja de ayuda, pillar al groomer.
¿Cómo trabajaremos el tema?	• Antes de comenzar a jugar, explicaremos las características del grooming. • Mientras jugamos, les explicaremos las pautas de prevención ante el grooming.
Material:	• Un ordenador e Internet. • Impresora • Anexo 1: Información • Anexo 2: 14 parejas de tarjetas (28 en total): 1 pareja de groomers 5 parejas de ayuda. 7 tarjetas de prevención.
Otros:	Resultado: Tomarán conciencia de los riesgos del grooming, y conocerán las pautas de prevención e intervención. Las y los adolescentes sabrán a quién deben pedir ayuda en esos casos.

Desarrollo de la dinámica

Antes de comenzar el juego, debemos describirles qué es el grooming, para poder explicarles después los contenidos del material. Para lograr los objetivos de esta dinámica, les haremos ver claramente que una persona adulta a la que no conocen se puede poner en contacto con ellas/ellos.

Para ello, se recomienda leer la información recogida en el anexo 1.

Para empezar, proyectaremos los siguientes videos, para que sepan en qué consiste el fenómeno del grooming. El objetivo de los videos es que las y los jóvenes tengan más claro qué es, cómo actúa un groomer y qué consecuencias puede tener.

https://www.youtube.com/watch?v=Pa2ttVRA-xU

https://www.youtube.com/watch?v=Ya_cXQlLZlk

Para empezar la dinámica, cortaremos las tarjetas preparadas en el segundo anexo. Las tarjetas representan lo siguiente:

Tarjetas de ayuda: representan a quién tienen que acudir si sufren grooming.

. 2 padres/madres
. 2 educadoras/es (podéis usar el concepto nosotras/os)
. 2 amigas/os
. 2 ertzainas

Tarjetas de groomers: con ellas las y los adolescentes identificarán a los groomer. Tienen que entender que cuando aparezca el groomer lo han de reconocer, y pedir ayuda.

. 2 groomers

Tarjetas de prevención: con estas les haremos algunas recomendaciones sobre cómo adelantarse a una situación de grooming.

- No enviar imágenes desconocidas.
- Poner una contraseña de acceso al móvil.
- No aportar nunca información personal

- No difundir información privada.
- Prestar atención a los mensajes "raros o delicados" (por ejemplo: *mándame una foto sin camiseta o cuéntame qué ropa llevas*).
- Tapar la Webcams del ordenador.
- No utilizar Internet en lugares públicos.

Juego: Formaremos grupos de cuatro o cinco personas como mucho

El objetivo del juego es cazar al groomer. Mezclaremos las tarjetas de ayuda y también las tarjetas de groomers. Dejarán aparte las tarjetas de prevención. Colocarán las tarjetas mirando hacia abajo, y en cada turno levantarán dos, para cazar al groomer.

Si cuando levanten las dos tarjetas completan una pareja de ayuda, levantarán una carta de prevención. Leerán esta carta en voz alta, para que todos/as puedan oírlo.

El/a jugador/a que complete la pareja puede quedarse con esas tarjetas, y si las cartas que ha levantado no son una pareja de ayuda, las dejará otra vez.

Si las dos cartas alzadas por el/a jugador/a son los groomers, pueden ocurrir dos cosas:

a) Que el/a jugador tenga una pareja de ayuda y, entonces: ¡Felicidades! Has ganado!

b) Que el/a jugador/a no tenga ninguna pareja que le pueda ayudar, y entonces: ¡El groomer te ha pillado! Queda eliminado del juego. En este caso, las tarjetas del jugador que queda eliminado vuelven a la mesa, les damos la vuelta y las mezclamos, para que entren de nuevo en el juego. El resto de las/los jugadoras/es continuarán la partida hasta cazar al groomer.

El juego termina cuando algún/a jugador/a encuentra a la pareja de groomers, y tiene una pareja de ayuda.

Si quedan dos tarjetas encima de la mesa, y aún no ha salido el groomer, éste es el vencedor, porque no lo han encontrado. En ese caso, todas/os pierden.

¿Cómo evaluar?

Por medio de las respuestas dadas a nuestras preguntas, podemos comprobar si han entendido lo que les hemos explicado, si están sensibilizados con el tema y si han adquirido las capacidades correspondientes.

Al finalizar el juego, les preguntaremos cómo reaccionarían en una situación peligrosa.

Anexo 1. INFORMACIÓN

¿Qué es el grooming?

El grooming es acoso por parte de una persona adulta. Se trata de acciones realizadas intencionadamente para establecer uma relación y un control emocional sobre un/a niño/a, con el objetivo de preparar el camino hacia el abuso sexual del/a menor. Son situaciones de acoso con sexo implícito o explicito.

Normalmente se centra en un contacto de tipo sexual, generalmente a través de la Webcams, y después crea material que comparte con otras personas; sólo en algunos casos llega a existir un contacto sexual físico.

El groomer actúa en los siguientes espacios de la red:

. Salas de chat
. Redes sociales online
. Servicios de mensajería inmediata

Según UNICEF, los groomers NO suelen ser hombres mayores que se hacen pasar por personas jóvenes, que engañan a las niñas/os y adolescentes con mentiras y falsas identidades, OBLIGÁNDOLES A ENTREGARLES IMÁGENES con CONTENIDO SEXUAL.

Se trata más bien de un proceso de seducción, el/la menor termina cediendo ante los objetivos sexuales del groomer, como un favor voluntario a su amiga/o virtual". Aunque a veces el groomer miente sobre su edad o sexo, normalmente se trata de RELACIONES CONSENTIDAS

Anexo 2. FICHA DE PRESENTACIÓN

GROOMER **GROOMER**

AMIGOS/AS **AMIGOS/AS**

PADRES/MADRES

PADRES/MADRES

ERTZAINA

ERTZAINA

EDUCADORAS/ES

EDUCADORAS/ES

PRESTAD ATENCIÓN A LOS MENSAJES “RAROS” Y TENED CUIDADO

PONED UNA CONTRASEÑA PARA ACCEDER AL MÓVIL

NO ENVIEIS IMÁGENES A PERSONAS DESCONOCIDAS

NO USEIS INTERNET EN LUGARES PÚBLICOS

TAPAD LA WEBCAM DEL ORDENADOR