

# >fightbullying;



**Iniciativas internacionales documentadas para el hackathon 2023**



# Iniciativas internacionales

## Índice

	Introducción	3
	Proyectos	4
	Proyecto Artemis	4
	Proyecto Asignatura Empatía	5
	Proyecto Safer cities for girls	6
	Proyecto Euregenas	7
	Proyecto HS	8
	Fundación Colacao	9
	Aplicaciones	10
	Aplicación Friend Shoulder	10
	Aplicación Grita	11
	Aplicación Worrytree: anxiety journal	12
	Aplicación Rethink	13
	Aplicación Serious game: School of Empathy	14
	Aplicación SafeToNet	15
	Aplicación Conectado	16





# Iniciativas internacionales

## Introducción

La infancia necesita soluciones para evitar el bullying. El acoso escolar es un comportamiento violento ejercido por un individuo hacia otro con la finalidad de afectar su integridad emocional e incluso física, consistiendo en la realización de maltratos de manera continua, generados por un agresor o varios de ellos.

Esta es una conducta altamente peligrosa que trae consigo consecuencias devastadoras, las cuales afectan no solo a la víctima sino también al victimario o grupo de ellos. Actualmente, existen posibles soluciones e iniciativas anti-bullying que conviene tener en consideración para intentar reducir este problema global.

Pese a los grandes y variados esfuerzos, enfrentar el bullying escolar ha sido una lucha compleja, ya que en él influyen distintos factores que inciden en la violencia escolar. Estar al tanto, difundir y llevar soluciones para evitar el bullying es una tarea impostergable si queremos un mundo menos violento.

En primer lugar se expondrán varios proyectos dedicados a la lucha contra el bullying y a frenar así los suicidios, una consecuencia muy grave y muy común de este gran problema mundial.





# Iniciativas internacionales



## Proyecto Artemis

Se trata de una tecnología que detecta a los depredadores en línea que intentan atraer a los niños con fines sexuales, además de abordarlos y reportarlos a las autoridades.

Este sistema se utiliza para analizar las conversaciones de texto de chat, y según las características de la interacción se le asigna una calificación.

Esta calificación preliminar puede servir como base para filtrar chats con determinadas características que los convierten en potenciales amenazas. Por ejemplo, analiza los patrones típicos utilizados por depredadores sexuales, buscando frases o palabras clave.

Estos son remitidos a moderadores humanos calificados para identificar rasgos de acoso sexual tras una revisión profunda y remitir la información a las asociaciones correspondientes. O puede que los moderadores consideren que, aunque no puede ser calificado como una amenaza real, no cumple con las políticas de la plataforma.

La página web del proyecto es la siguiente:

<https://www.thorn.org/our-work-to-stop-child-sexual-exploitation/>





# Iniciativas internacionales



## Proyecto Asignatura Empatía

El proceso de aprendizaje que se produce a través de una visualización en realidad virtual es mucho mayor (90%) que el que se consigue tan sólo con la lectura (5%). Por eso, bajo esa perspectiva, la primera pieza rodada en realidad virtual para este proyecto refleja que tanto el problema como la solución surgen del propio grupo de niños involucrado.

La historia se cuenta desde el punto de vista de uno de los alumnos testigos del acoso a otro compañero e incluye elementos familiares para los adolescentes como sus perfiles en redes sociales. Así, a través de la narración, se refleja que la clave en la lucha contra el acoso escolar está en el grupo y que la tecnología, lejos de ser algo negativo por el mal uso que hacen de ella los acosadores, puede ser una gran aliada para acabar con este problema.

La página web del proyecto es la siguiente:

<https://www.samsung.com/es/tecnologiaconproposito/samsung-con-la-educacion/asignatura-empatia/>





# Iniciativas internacionales



## Proyecto Safer cities for girls

Se trata de un proyecto internacional y pionero financiado por la Comisión Europea.

En esta página web las usuarias pueden denunciar de forma anónima las ubicaciones de la ciudad en la que sienten miedo. Con ella dan voz a las mujeres más jóvenes para que compartan sus experiencias en espacios públicos.

A través de un mapa web público podrán señalar aquellos lugares en los que se han sentido acosadas o inseguras, o por el contrario, cómodas y seguras.

La página web del proyecto es la siguiente:

<https://sdgs.un.org/partnerships/safer-cities-girls-programme>





# Iniciativas internacionales



## Proyecto Euregenas

Se trata de un proyecto de 3 años, que ha recibido financiación de la Unión Europea a través del Programa de Salud Pública 2008-2013.

El objetivo general del proyecto es contribuir a la prevención del suicidio (ideación suicida, intentos de suicidio y suicidios) en Europa a través del desarrollo e implantación de estrategias para la prevención del suicidio a nivel regional que puedan ser de utilidad a la Comunidad Europea como ejemplos de buena praxis.

Este proyecto aúna los esfuerzos de 15 participantes europeos, liderados por la Universidad de Verona (Italia), sumando las experiencias propias y diversas en la prevención del suicidio de cada una de ellas.

De acuerdo con el segundo programa de acción comunitaria en el ámbito de la salud pública, el proyecto promueve el manejo del "cluster" o muestra regional como método innovador para mejorar los servicios existentes. Se prestará especial atención a las soluciones a medida, que se desarrollan teniendo en cuenta los grupos objetivo, las tendencias sociales y las necesidades contextuales de cada región participante.

El proyecto aspira a poner en práctica el Pacto para la Salud Mental en relación con:  
Prevención del suicidio, Reducción/eliminación del estigma de los trastornos mentales y Promoción de la salud entre los jóvenes.

La página web del proyecto es la siguiente:

<https://www.euregenas.eu/espanol/>





# Iniciativas internacionales



## Proyecto HS

H&S, marca de champú anticaspa propiedad de P&G, ha puesto en marcha la iniciativa “Stop bullying” con el fin de prevenir y frenar el acoso escolar.

Con el lema “No te quedes mirando. Frena el bullying. Actúa con cabeza”, el plan de H&S pone el énfasis en la figura del observador, al que se considera clave para prevenir el acoso, y cuenta con la colaboración de tres portavoces conocidos: el jugador de baloncesto Ricky Rubio, embajador de la marca y protagonista habitual de sus campañas publicitarias; la influencer Marta Pombo y el caster y comunicador Ibai Llanos, que ya venía colaborando con H&S en la campaña “Quítate de la cabeza lo que frena para alcanzar tu sueño”.

En redes sociales se han publicado sendos vídeos protagonizados por Rubio, Pombo y Llanos en los que estos ponen imagen y voz al mensaje de la campaña y comparten algunas experiencias personales relacionadas con el acoso. Asimismo, los tres portavoces difundirán el mensaje de la campaña a través de sus perfiles en redes sociales donde, según informa H&S, animarán a sus seguidores “a pasar a la acción, a dejar de ser observadores y tomar un papel activo siempre que presencien una situación de bullying para, así, terminar con esta problemática”. La marca quiere involucrar también en la iniciativa a los usuarios de redes sociales, a los que anima a compartir el vídeo de la campaña. Por cada publicación compartida, H&S contribuirá a la campaña con un minuto más de educación sobre el acoso.

Por último, la campaña incluye la difusión en canales digitales de píldoras informativas sobre el bullying elaboradas en colaboración con LookSchool y cuenta con un sitio web específico en el que se informa de todas las acciones que comprende la iniciativa y se dan datos sobre el acoso.







# Iniciativas internacionales



## Proyecto Fundación Colacao

La fundación Colacao quiere contribuir a empoderar a los niños y niñas para que obtengan lo mejor de ell@s mism@s, y se focaliza inicialmente en un doble objetivo: potenciar sus singularidades, y sensibilizar contra uno de los grandes enemigos de la diversidad infantil: el acoso escolar. Para ello, promueve e implementa actividades sociales, divulgativas, educativas y de investigación.

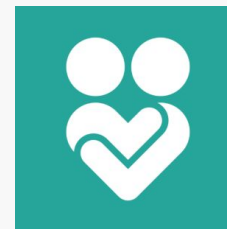
Esta fundación nace con la misión de potenciar el desarrollo físico, intelectual y emocional de niños y niñas, y adolescentes, aportando herramientas con las que desarrollar una personalidad propia, mayor seguridad y una integración social a partir de valores éticos y morales que determinan la libertad individual y colectiva, así como el respeto a los demás con independencia de género, raza, religión o nivel social, o cualquier otro motivo.

Ahora se verán distintas aplicaciones y/o métodos que se han ido desarrollando para poder combatir este problema, se irán describiendo y detallando una a una.





# Iniciativas internacionales



## Aplicación Friend Shoulder

Se trata de una aplicación que brinda apoyo emocional a las personas que necesitan alguien con quien hablar y compartir sus problemas. La aplicación ofrece una plataforma anónima donde los usuarios pueden expresarse libremente y recibir apoyo de voluntarios capacitados.

Con esta aplicación es posible hacer amigos virtuales e interactuar de forma anónima, además de poder desahogarse y pedir consejos y hablar de todos los problemas y alegrías. Se pueden publicar la duda de que no se tiene el valor de hacer que los parientes o personas cercanas.

Friend Shoulder tiene el objetivo de ayudar los unos a los otros, para poder descargar las ansiedades a los otros participantes y sentirte respaldado y ayudado con todas las frustraciones.

Proporciona una poderosa herramienta de personalizar un avatar propio, donde se puede crear una representación de nosotros mismos sin preocuparnos de perder el anonimato, para facilitar el poder socializar y hacer nuevos amigos.

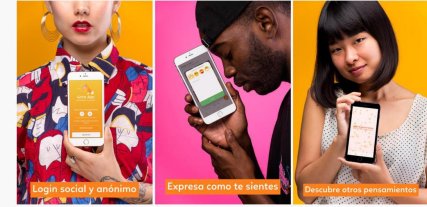
El link de la descarga de la app es:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twocatsapp.ombroamigo&hl=en\\_US&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twocatsapp.ombroamigo&hl=en_US&pli=1)





# Iniciativas internacionales



## Aplicación Grita

Pretende ser “una vía de escape para mostrar los sentimientos que tenemos en nuestro interior más profundo”. Los usuarios de Grita disponen de un tablón sin limitación de caracteres en el texto donde,expresar de forma anónima pensamientos personales. Además, se pueden leer pensamientos que están compartiendo otras personas y quizás encontrar a alguien con las mismas preocupaciones o a personas que supongan un apoyo.

La app permite escribir sin limitación de caracteres. En cada pensamiento publicado se pueden incluir hasta 20 emoticonos que ayuden a la comprensión del mensaje de una forma más clara, además de incluir una imagen, un enlace a un vídeo, o una canción con la que cerrar la publicación para plasmar el estado de ánimo de ese momento. Cada uno de los mensajes puede recibir comentarios de manera pública. Si su autor así lo habilita, también podría recibir mensajes privados.

GRITA también tiene una sección dedicada a la información útil, donde se pueden hallar teléfonos de ayuda contra la prevención del suicidio, de emergencias y del teléfono de la esperanza. Igualmente, se ofrecen una serie de consejos en forma de artículos y vídeos que ayudarán al usuario a saber cómo afrontar situaciones cuando sienta que su estado emocional está pasando por un episodio demasiado grave.

Por otro lado, aquellos usuarios que lo deseen pueden identificarse como “voluntarios”. Eso significa que están abiertos a escuchar de manera personalizada a quien los desee o lo necesite. Así, pueden abrir un chat directo o dejar un mensaje a aquellos que lo reclamen.





# Iniciativas internacionales



## Aplicación Worrytree: Anxiety Journal

Se trata de una aplicación que le ayuda a tomar el control de sus preocupaciones, transformar sus pensamientos y sentirse mejor, utilizando técnicas comprobadas de terapia cognitivo-conductual (TCC) y prácticas sensoriales.

Esta app es muy simple, fácil de usar y prácticas que apoyará a la gente durante el proceso de resolución de problemas, ayudando a hacer un plan para lidiar con la preocupación y situaciones que puedan causar ansiedad, o a encontrar distracciones en el momento que lo ayuden a afrontar la situación y seguir adelante en el día a día.

Worrytree está construido por personas preocupadas, para personas preocupadas. Es una empresa familiar del Reino Unido cuya misión es ayudar a otras personas que sufren de preocupaciones excesivas y ansiedad generalizada a crear nuevos hábitos mentales y sentirse mejor.

El link a la descarga de la app es:

<https://www.worry-tree.com/worrytree-mobile-app>





# Iniciativas internacionales



## Aplicación Rethink

ReThink autoempodera los usuarios, dándoles una segunda oportunidad e instándolos a la reflexión, a la vez que transforma sus comportamientos y actitudes. Con todo, anima a los adolescentes a convertirse en ciudadanos digitales responsables y positivos.

El ciberacoso es el abuso intencional de otra persona a través de las redes sociales o plataformas tecnológicas, y si bien no es una problemática exclusiva de las personas adolescentes, sí que es este uno de los grupos de edad donde tiene más énfasis. Las víctimas del ciberacoso sufren depresión, ansiedad y baja autoestima, entre otros. Varios estudios muestran que los adolescentes pueden a menudo actuar por impulso, lo cual los conduce a publicar mensajes perjudiciales y llenos de odio de los cuales se pueden arrepentir más tarde.

Por este motivo, la app tecnológica ReThink funciona de tal manera que pone en el punto de mira los posibles acosadores, detectando cuando preadolescentes y adolescentes intentan publicar contenido ofensivo en las redes. Entonces, proporciona a los usuarios una advertencia y un momento para repensar el contenido ofensivo –más concretamente, si es o no oportuno– antes de publicarlo en las redes. Así, tiene por objetivo frenar su impulsividad.

La aplicación ReThink está disponible y es gratuita, de fácil instalación y rápida configuración. Ha sido aprobada por profesores, directores y administradores de centros educativos y su uso es recomendado por cuerpos policiales. Los resultados son de éxito: según las investigaciones realizadas, el 93% de las veces los adolescentes cambian de opinión cuando reciben el input de repensar su decisión sobre si publicar o no el contenido ofensivo. De hecho, las cifras apuntan que la voluntad para publicar este tipo de mensajes se reduce del 71% al 4%.





# Iniciativas internacionales



## Aplicación Serious game: School of Empathy

Se trata de un juego que presenta tres modos en los que el usuario puede jugar: víctima, abusón y observador. En el desarrollo del mismo se plantean diferentes situaciones a resolver que facilitan que el usuario se pueda poner en el papel de todas las figuras.

El jugador, mediante diálogos y diferentes dinámicas en forma de mini juegos, “interpreta” a los distintos personajes que pueden verse inmersos en una situación de estas características.

Se ha desarrollado en el marco de un proyecto europeo del H2020, habiendo sido seleccionado por la Comisión Europea para participar en la exhibición del Parlamento Europeo. Para desarrollarlo se han utilizado 2 técnicas de alto valor utilizadas por psicólogos: el modelo ABA, que proporciona las guías necesarias para modificar el comportamiento mediante refuerzos positivos y negativos, y el protocolo IMP, que permite analizar el comportamiento no deseado y diseñar intervenciones adecuadas para mejorarlo.

El objetivo final es que los jóvenes que prueben este juego sepan realmente qué es lo que sucede cuando se producen situaciones de Bullying, aprendan a detectarlas y ayuden a resolverlas.

El link a la descarga de la app es:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.itcl.schoolofempathy>





# Iniciativas internacionales



## Aplicación SafeToNet

Esta aplicación analiza los comportamientos online para identificar problemáticas acerca de la ciberseguridad de los niños y las niñas. La compañía de ciberseguridad ayuda a mantener la seguridad de los niños y niñas en internet mediante el uso de IA que rastrea y afronta conceptos como el ciberbullying, el acoso sexual a menores, el abuso online y la agresión, entre otros. Además, permite educar por igual a padres, madres y a sus hijos e hijas en temas de actualidad y ofrecer información sobre patrones de comportamiento y los riesgos en línea a los que pueden verse enfrentados los chic@s sin un control previo.

También la app ofrece ejercicios de respiración y bienestar de audio, consejos y orientación, y lo más importante: información de seguridad para padres e hijos.

El link de descarga para Android es el siguiente:

<https://safetonet.softonic.com/android>

El link de descarga para iPhone es el siguiente:

<https://safetonet.softonic.com/iphone>





# Iniciativas internacionales



## Aplicación Conectado

El objetivo principal del videojuego es poner en evidencia que el ciberbullying es un problema real, y su intención es que se juegue en clase con él, usándolo como una herramienta de discusión, sirviendo, de esta manera para prevenir el acoso escolar. Conectado ha sido diseñado y desarrollado pensando en su uso en clase por parte del docente.

En el juego se representa un instituto en el que se produce acoso escolar, en los baños, en la cafetería, en la clase, en los pasillos... además de en las redes sociales. Las conversaciones que mantienen los alumnos juegan un papel fundamental en el desarrollo del videojuego, en el que se representan diferentes escenarios, desde la familia al colegio. La idea es alejarse de los estereotipos. Hay un malote y hay una malota. No solo se acosa al gordito, sino que también se acosa a otra persona que pueda tener otras circunstancias, al diferente o al que se puede en un determinado momento.

En el videojuego aparecen reflejados las agresiones más habituales como la exclusión social, los insultos, los motes, publicación de imágenes retocadas para humillar y reírse de una persona, mensajes ofensivos, robo de contraseñas y objetos materiales, chantaje, etc. Con esto se pretende aumentar la empatía de los jugadores hacia las víctimas, así como hacerles reflexionar sobre las consecuencias finales de algunos de estos actos aumentando su concienciación.

El link mostrado a continuación da la posibilidad de descargarse el videojuego para versión Windows o Linux:

<https://pdabullying.com/es/resource/conectado-videojuego>







*Ante cualquier duda puedes contactar con nosotros a través del email [info@i4life.es](mailto:info@i4life.es)*