

**Guía
Detecta Amor**

**¿Sabes lo que
sí es amor?**

**¡Juega
con tu móvil!**



Instituto Andaluz de la Mujer
CONSEJERÍA DE IGUALDAD, SALUD Y POLÍTICAS SOCIALES

Edita:

Instituto Andaluz de la Mujer
Consejería de Igualdad, Salud y Políticas Sociales
Junta de Andalucía

Elabora:

Asociación GENERANDO

Autora:

Eva María de la Peña Palacios

Primera edición: 2014

© De la edición:

Instituto Andaluz de la Mujer

Diseño y maquetación:

Félix de la Peña Palacios & Generando Trazos

Índice

Detectando
Mitos de amor
Romántico
Pág. 08

Detectando
indicadores
de abuso e
igualdad
Pág. 15

Más indicadores
de igualdad y
mitos del amor
Pág. 32



Detectando
Sexismo Mitos
sobre
Violencia
machista
Pág. 24

Compartiendo
sugerencias
didácticas
Pág. 40

Info sobre
DetectAmor
Pág. 04

Recursos en
Andalucía
Pág. 40



INFO sobre

DETECTA **Amor** App

¿Qué es la App DetectAmor? Pues una aplicación para teléfonos inteligentes o smartphone de carácter lúdico y dirigida principalmente a adolescentes. Los 10 juegos que componen la App abordan temas como el *amor, las relaciones de parejas adolescentes, etc.* que son atractivos para las y los jóvenes, lo que la convierte en un recurso de sensibilización y prevención de la violencia machista en el noviazgo.

Pero además, el valor añadido de esta App DetectAmor es que está basada en los actuales y rigurosos datos del estudio **Andalucía Detecta** ([enlace](#)) sobre el diagnóstico actual de la juventud en cuanto a sexismo interiorizado, mitos de amor romántico y percepción de abuso y riesgo de violencia machista.

De esta forma cada uno de los juegos incide de forma “camuflada” en los datos más relevantes y preocupantes que arrojó la investigación, abordando de forma directa y concreta los errores, mitos, estereotipos y déficits que la juventud presenta, aportando información y recursos, por lo que se convierte en una herramienta didáctica, útil y cercana. .

En la mayoría de los casos, las y los jóvenes lo primero que miran al levantarse es el móvil y también es lo último que usan antes de acostarse, por eso era importante crear este tipo de recursos para llegar fácilmente a toda la juventud, además de aumentar el efecto multiplicador de su objetivo preventivo.

Con el objetivo de facilitar dicha acción preventiva y sacarle mayor partido a la App como herramienta pedagógica se ha creado este manual con los datos, contenidos y



teoría que sustentan los juegos (que coinciden con los 4 bloques de la investigación) y con una propuesta didáctica que duplica las opciones lúdicas para trabajar la prevención de relaciones de abuso en el noviazgo con jóvenes. Además de los diez juegos en las pantallas de la aplicación, se ofrecen otras diez dinámicas a partir de cada juego para poder trabajar los contenidos en grupo y utilizando el simulador de la app proyectable en pantalla grande y disponible en la Web del Instituto Andaluz de la Mujer ([enlace](#)).

De esta forma, **datos-teoría y dinámicas** se estructuran dentro de cada nivel de la App (TEST DE AMOR, TEST PAREJA, TEST DETECTA, + LIGUE) en dos apartados diferenciados :

Lo que hay detrás y Para jugar en grupo

Tras la descripción de los cuatro niveles, con su marco teórico, datos estadísticos y dinámicas concretas, la guía se complementa con 20 sugerencias didácticas para aprovechar todavía más el uso didáctico de la App DetectAmor.

Es decir, por un lado la app permite jugar para la reflexión de forma individual o en pareja, dando la opción además de compartir si se desea. Y además también se puede jugar en grupos guiados por profesionales.

Invertir la idea de que las TRIC (Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación) como las redes sociales o los teléfonos móviles son usados por la juventud para, en muchas ocasiones, aumentar sus estrategias de control y abuso a sus parejas, es uno de los principales objetivos de la App DetectAmor, ofreciéndoles otras alternativas diferentes y fomentando el uso de estas tecnologías para conseguir relaciones de pareja sanas e igualitarias.

App **DETECTAMOR** como RECURSO DIDÁCTICO

Lo que hay detrás...

Si quieres utilizar la App DETECTAMOR como recurso didáctico te vendrá genial conocer parte del marco teórico y los datos que hay detrás de cada uno de los 10 juegos que la componen (ver publicación [Andalucía Detecta- Previene](#)).

Así podrás enriquecer las dinámicas propuestas con las aportaciones conceptuales necesarias y podrás guiar los debates que surjan a raíz de los juegos con argumentos, datos y ejemplos.

RECUERDA: DETECTAMOR, de forma lúdica y “camuflada”, aborda los factores de riesgo y protección de la violencia machista en adolescentes.



Para jugar en grupo...

De forma individual, cada joven o adolescente que juegue en su móvil con Detectamor estará cuestionándose sin darse cuenta aspectos relacionados con la prevención de la violencia machista en el noviazgo. Pero además,

IMAGINA

Llegar al aula o al grupo de jóvenes y decirles que saquen sus teléfonos...

¡Les va a encantar!

La App Detectamor es, en sí misma, un recurso didáctico perfecto para planificar una sesión educativa apoyándote en sus diez juegos y para aumentar y facilitar esta propuesta didáctica te mostramos otras 10 maneras más y diferentes de jugar a los juegos, esta vez, EN GRUPO.

Test del
Amor

Juegos de **TEST DEL AMOR**

Test
Pareja

Juegos de **TEST DE PAREJA**

Test
Detecta

Juegos de **TEST DETECTA**

+Ligue

Juegos de **+LIGUE**

Test del

Amor

JUEGOS DE TEST DEL AMOR

Lo que hay detrás...

JUEGO 1: Detrás del MITOGRÁFO DEL AMOR

están *Las 9 frases relacionadas con el ideal del amor romántico que han obtenido la puntuación más mitificada y alta entre jóvenes.*

Con un test parecido al de las revistas juveniles sabrán si tienen alguno de los “mitos del amor” asociados a una relación “chunga”, como el amor como entrega total, la media naranja”, el amor todo lo puede todo, etc.



JUEGO 2: DETECTÓMETRO

En dos conversaciones de WhatsApp entre parejas adolescentes, se han “camuflado” diferentes frases, a veces frecuentes entre jóvenes, con los 9 mitos de amor romántico mas interiorizados por la juventud. Juegas a ser capaz de detectarlos y al final del juego, el Detectómetro te dirá cuántos se “te han colado” y lo que en realidad hay detrás de esas supuestas frases de “amor”.

Lo que hay detrás...

Pues *detrás* de los dos juegos de “Test del Amor” está precisamente la explicación de *Lo que hay detrás* de un ideal de *amor romántico* vinculado a la violencia de género, y la importancia, por tanto, de abordar estos mitos para prevenir dicha violencia machista ya desde el noviazgo.

Por amor a veces se aguantan humillaciones, insultos, desprecios... *Por amor* a veces te anulas, abandonas tu gente, tus sueños incluso quién eres presumiendo a la vez de tu infinita capacidad de amar y darlo todo y te aferras entonces, *Por amor*, a relaciones que te están destruyendo porque son de maltrato y abuso y aunque en el fondo lo sabes, *Por amor*, te ves en la trampa de tus contradicciones “*Debería dejarle pero Le amo, Por amor cambiará, porque me quiere, porque el amor todo lo puede, porque es el amor de mi vida, el amor es sacrificio...*”

El ideal romántico de nuestra cultura ofrece un modelo de conducta amorosa que estipula lo que “de verdad” significa enamorarse y qué sentimientos han de sentirse, cómo, cuándo, y con quién sí y con quién no.

Y es este componente cultural, descriptivo y normativo, el causante de que se desarrollen creencias e imágenes idealizadas en torno al amor que en numerosas ocasiones dificulta el establecimiento de relaciones sanas y provoca la aceptación, normalización, justificación o tolerancia de comportamientos claramente abusivos y ofensivos.

Lo que hay detrás...

Detrás de DETECTÓMETRO y MITÓGRAFO DEL AMOR hay un análisis crítico de este ideal romántico realizado en clave juvenil, describiendo los mitos, en la última pantalla de ambos juegos, con un lenguaje coloquial y cercano, aportando incluso datos sobre lo que piensa *en general* la juventud y con la posibilidad de compartir en las redes o por WhatsApp dichos “errores del amor”.

La investigación Andalucía Detecta indagó la presencia e interiorización de un total de 19 mitos, falacias y falsas creencias sobre el amor aglutinados en 4 grupos. (Puedes consultar todos ellos en el informe facilitado en el apartado de Info).

En los juegos de DetectAmor se abordan precisamente los 9 mitos con las puntuaciones más altas y más interiorizados por la juventud.

Puesto que la asunción de estas 9 ideas erróneas sobre el amor suponen un importante factor de riesgo en el establecimiento de relaciones de abuso en el noviazgo, pasamos a darte una descripción *más técnica* de la aportada en la propia app que pueda facilitarte, junto con los datos reseñados del estudio, la propuesta didáctica a partir de los juegos y la argumentación en los debates que surjan, y recuerda, como dice la pantalla de resultados de DETECTÓMETRO: “El romanticismo rancio perjudica seriamente el amor”.



Lo que hay detrás...

Mitos de amor romántico

MITO 1: MEDIA NARANJA
o creencia de que elegimos a la pareja que de algún modo “tenemos” predestinada y que, en el fondo, es la única elección posible. Si nos consideramos “la mitad de algo”, ponemos nuestro bienestar en manos de la otra persona, creando dependencia.

El 68,5% de la **juventud** se considera “una mitad” que busca alguien que “la complete”

MITO 2: EL AMOR TODO LO PUEDE

Desde esta creencia, que comparten **casi el 54% de jóvenes** se hará todo lo posible por superar cualquier obstáculo de forma que incluso amenazas, tensión, celos, etc. no cuestionen la relación ya que con el poder del amor se superará.

Esta idea se utiliza a menudo como excusa para no modificar comportamientos de abuso.



MITO 3: SOLO SE AMA UNA VEZ EN LA VIDA y, si se deja pasar, nunca más se volverá a encontrar. Esto lo piensan más del 35% de las chicas y chicos y tiene como consecuencia directa creer en la necesidad de aguantar, sacrificarse o sufrir lo que sea preciso con tal de no perder ese único amor verdadero.

MITO 4: DESPERSONALIZACIÓN POR AMOR. Idea de “fusión” y olvido de la propia vida. Sacrificar tu “yo” para identificarse con el otro/a. Dependencia y adaptación a la pareja postergando, sacrificando lo propio sin esperar reciprocidad. Un 48% de los chicos y un 29,2% de las chicas estarían dispuestos a sacrificar su propia identidad por una pareja



MITO 5 : ENTREGA TOTAL "Amor es darse por completo" "Cualquier sacrificio es positivo si se hace por amor", es decir, identificar el amor con la anulación del propio yo. Ideas vinculadas a relaciones de sumisión y dependencia, tradicionalmente asignadas a "lo femenino" que, sin embargo, asumen el **60,5%** de los chicos mientras que **casi 60%** de las chicas dicen que en el amor hay que dar, pero no a cualquier precio.

MITO 6 :CELOS SON UNA MUESTRA DE AMOR Concepción del amor como posesión. La idea de los celos como *requisito indispensable de un verdadero amor* la tienen un **61,2%** de los chicos y **41,7%** de las chicas. Esta falacia suele usarse para justificar comportamientos egoístas, injustos, represivos y, en ocasiones, violentos, legitimando conductas de control *camufladas* con "es por que te quiero".

MITO 7 SÓLO VIVES PARA LA PAREJA Si te enamoras de verdad ya no puedes vivir sin esa persona, que es el centro y sentido de tu existencia. **Casi un 59%** de jóvenes asume relegar lo demás a la pareja que es la responsable de su felicidad. Si el sentido de tu vida depende de otra persona, la dependencia y rechazo de modelos de realización personal individuales son claros.



MITO 8 AMOR ES SUFRIMIENTO Compatibilidad del amor y el maltrato con creencias como "quien bien te quiere te hará sufrir". Un **72,5%** de jóvenes tienen asumida la presencia de dolor y comportamientos violentos en las parejas, incluso con falacias como "no hay amor verdadero sin sufrimiento".

MITO 9 EL AMOR LO PERDONA TODO y lo AGUANTA TODO, creencia que da pie al uso de argumentos basados en el chantaje emocional: "si no me perdonas, es que no me amas de verdad" y por la que se soportan grados extremos de abuso. Por eso preocupa que **casi un tercio de chicos y más del 18%** de chicas asuman esta falacia.

Test del

Amor

Para jugar en grupo...

Mitógrafo

MITO



Grafo



Dinámica 1 : ¿Corriendo tras el amor?

Cada joven coge su móvil y abre el juego de MITÓGRAFO dentro del nivel Test del amor, pero se queda en la pantalla emergente explicativa. Se necesita un espacio en el que el grupo pueda estar de pie y moverse hacia un lado del aula y hacia otro.

Se proyecta el juego para que todo el grupo lo vea en una pantalla y el grupo, móvil en mano, se sitúa en el centro del aula mirando la pantalla, con 3 instrucciones claras:

1.- *Correr hacia pared derecha = Acuerdo con 1ª frase y correr hacia pared izquierda= acuerdo 2ª frase.*

2.- *¡Rápido! No hay tiempo para pensar: Lee, siente y*

corre hacia tu respuesta ¡No vale darse la vuelta a mitad de camino!

3.- *Una vez “en tu pared, en tu respuesta” marca en tu móvil tu opción.*

Quien dinamiza va marcando la opción donde vea mas jóvenes en el simulador de forma que el resultado del Mitógrafo sea el del grupo.

Al final, ya en la silla, levantan la mano con el móvil y su pantalla de resultados con los “que se han colado”.

Con el listado de mitos, cada joven irá por turnos leyendo en voz alta uno de los mitos que no ha detectado , comentándolo y siendo el punto de partida del debate tanto los textos y datos de la App como la respuesta a la pregunta ¿Si hubiérais tenido opción de pararos a “pensar” la respuesta y no sólo correr hacía lo que sentíais, cambiaríais de opción?.



Test del

Amor

Para jugar en grupo...

Detectómetro



Detectómetro



Dinámica 2: "Pareja cursi vs Pareja broncas"

Se piden cuatro voluntarias/os que van a hacer de dos parejas. Para romper la heteronormatividad, una pareja puede ser de un chico y una chica y la otra del mismo sexo. ¡como se decida en grupo!

La 1ª pareja sale enfrente del grupo que, móvil en mano con el juego DETECTÓMETRO abierto, va a ir intentando detectar los mitos del amor en la conversación que la pareja va a representar leyendo directamente en sus teléfonos o en una pantalla con la App proyectada. ¡Se les pide que interpreten "con arte y salero"!

Cada joven va marcando en su propio móvil sus respuestas.

Una vez representada la "pareja cursi" sale la 2ª pareja que va a tener "una bronca" y se hace lo mismo: el grupo "detecta" mitos en la conversación.

Cuando han terminado cada joven va diciendo el nº de "errores del amor" que ha sido capaz de detectar según su pantalla de resultados y con el listado de mitos, se irá por turnos leyendo en voz alta cada uno de los mitos, comentándolo y siendo el punto de partida del debate tanto los textos y datos de la App como lo común de ese tipo de frases en conversaciones de parejas, tanto "cursis" como "broncas".





JUEGOS DE TEST DE PAREJA

Lo que hay detrás...

JUEGOS 3 y 4: Detrás de los test de **¿DEBERÍA DEJAR A MI PAREJA?** y **¿MI PAREJA ME VA A DEJAR?** están las *señales de alerta e INDICADORES DE ABUSO* en el noviazgo. Respondiendo SI o NO a 8 cuestiones (estrategias de coacción mas frecuentes entre jóvenes) vas restando “amor” a tu relación tanto desde el punto de vista de quien **SUFRE** el abuso, como quien lo **EJERCE**. Tras resultados del tipo *¡Deja esa relación ya!* o *¡Claro que te va a dejar!*, tienen el *¿Necesitas más pruebas?* con los 10 indicadores mas habituales y sus ejemplos.



JUEGOS 5 y 6: En los juegos **DESAFIO DEL AMOR** y **100% PAREJA** se abordan sin embargo los **INDICADORES DE UNA RELACIÓN DE IGUALDAD**.

En el primero haciendo referencia a la importancia de la **COMUNICACIÓN** en la pareja, con *La atención y escucha* entre ambos y evidenciando si hay desequilibrios en las pantallas de resultados. En el juego 100x100 Pareja se abordan precisamente los 8 elementos claves para una *“relación 100% guay”* desde el propio cuestionamiento de cómo te sitúas tú y sitúas a tu pareja en esos ámbitos.



Lo que hay detrás...

Con los cuatro juegos de TEST DE PAREJA nos metemos de lleno a abordar **dos aspectos clave en prevención en relaciones de noviazgo en jóvenes: la PERCEPCIÓN DE RIESGO y la PERCEPCIÓN DE ABUSO**, y para conseguir aumentar ambas es imprescindible que la juventud sepa detectar tanto los **INDICADORES DE ABUSO** como los **INDICADORES DE IGUALDAD** en una pareja.

¡Un 82,9% de los chicos y casi un 70% de las chicas se conciben en nulo riesgo de sufrir violencia de género! ¿Cómo vas a poner en marcha estrategias de prevención de algo que crees que no te puede ocurrir?

Este planteamiento es el que está detrás de estos juegos que persiguen **aumentar la capacidad de la juventud para detectar a tiempo situaciones de abuso o maltrato, así como identificar sus señales, signos e indicadores en las fases iniciales del noviazgo cuando suelen ser más sutiles por la implantación paulatina del proceso de abuso.**

Precisamente en los juegos de DetectAmor aparecen tanto las **5 estrategias de coacción mejor detectadas por la juventud: intimidación, abusos sexuales, agresión física, desvalorización y dominación** como las que se dan al inicio del noviazgo que se suelen presentar *de forma más sutil, indirecta, encubierta y disfrazada o mezclada con muestras de afecto* y sentimientos amorosos y cuesta más identificar.

A continuación describimos 8 de ellas aunque dentro de cada juegos están **explicadas las 10 estrategias con numerosos ejemplos concretos en cada una de ellas y desde el punto de vista de quién ejerce y quién sufre dicho abuso.**



Lo que hay detrás...

Indicadores de igualdad

Precisamente dentro de los indicadores peores detectados por adolescentes y presentes en los juegos de Test de Pareja, están **cuatro de las estrategias más comunes** al inicio de una relación de abuso: **EL AISLAMIENTO, EL CONTROL, LOS CELOS y EL CHANTAJE EMOCIONAL.**

Tanto chicas como chicos coinciden en la jerarquía a la hora de conceder gravedad a cada uno de los indicadores de abuso planteados e incluso entienden algunas de estas conductas de abuso como un *indicador de amor*.

Precisamente por esta razón es clave no olvidar mostrar, junto a las señales de alarma, los **INDICADORES DE IGUALDAD.**



En ocasiones nos centramos en ofrecer detalles de **LO QUE NO TIENE QUE SER UNA RELACIÓN**, y olvidamos dar referentes **DE LO QUE SÍ ES UNA RELACIÓN DE IGUALDAD.**

Por ello en el juego 100% Pareja se dan diez ejemplos concretos de indicadores de igualdad centrados en 8 ingredientes de una relación sana.

Es importante también **posicionarnos en estos indicadores** tanto a nosotras/os mismas/os como a nuestra pareja.



Lo que hay detrás...

Indicadores de abuso

SEÑAL DE ALARMA 1: CONTROL

Conductas de dominio, posesión y celos: controlar, vigilar, no respetar intimidad, exigir, impedir, someter, imponer, etc. creando indefensión y temor.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)


CHICOS	CHICAS
2,1	2,5

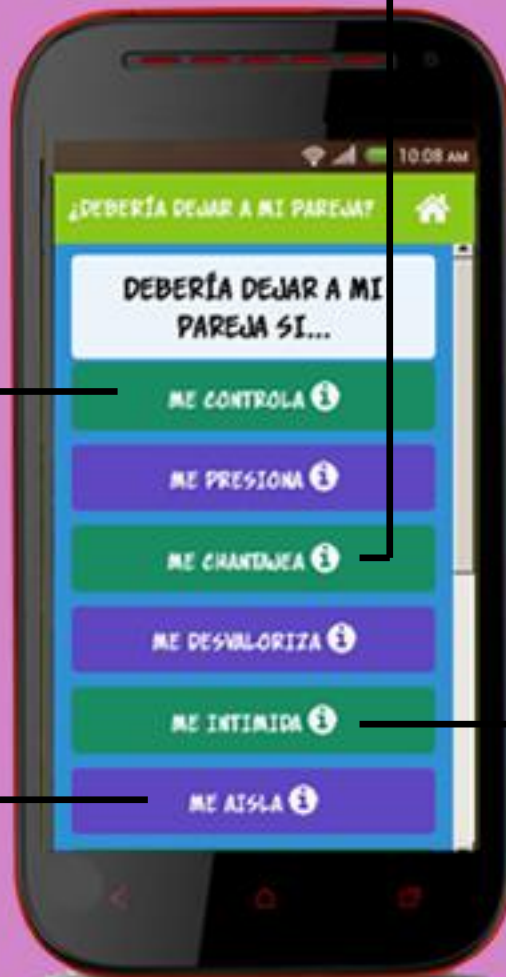
SEÑAL DE ALARMA 2: AISLAMIENTO

Romper el apoyo social. Suele ser de las primeras estrategias de abuso a través de tácticas directas (prohibición y control) e indirectas, para aislar, crear dependencia, ejercer el control y evitar la búsqueda de ayuda y apoyo.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)

CHICOS	CHICAS
1,8	2,1

Tienes muchos ejemplos en la  de cada indicador



SEÑAL DE ALARMA 3: CHANTAJE EMOCIONAL

Mostrar sumisión, dependencia y auto degradación por parte de quien ejerce el abuso y maltrato, para provocar lástima y responsabilizar de su bienestar emocional imponiéndole la necesidad de protegerle y generando un sentimiento de culpa paralizante.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)

CHICOS	CHICAS
1,6	1,7

SEÑAL DE ALARMA 4: INTIMIDACIÓN

Amenazar, intimidar, chantajear e infundir temor para impedir que cuente o denuncie lo que pasa o abandone la relación e incluso culparla por hacerle perder el control, creando miedo y terror, paralización o bloqueo mental para tomar decisiones.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)

CHICOS	CHICAS
3,0	3,3



Lo que hay detrás... Indicadores de abuso

SEÑAL DE ALARMA 5: DESVALORIZACIÓN

Destruir su percepción de valía para reducir su resistencia a ser sometida. Con tácticas directas (insulto, humillación, crítica sistemática) e indirectas (ignorar, anular reconocimiento) para destruir la autoestima y crear inseguridad, confusión y duda.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)

CHICOS	CHICAS
2,4	2,8

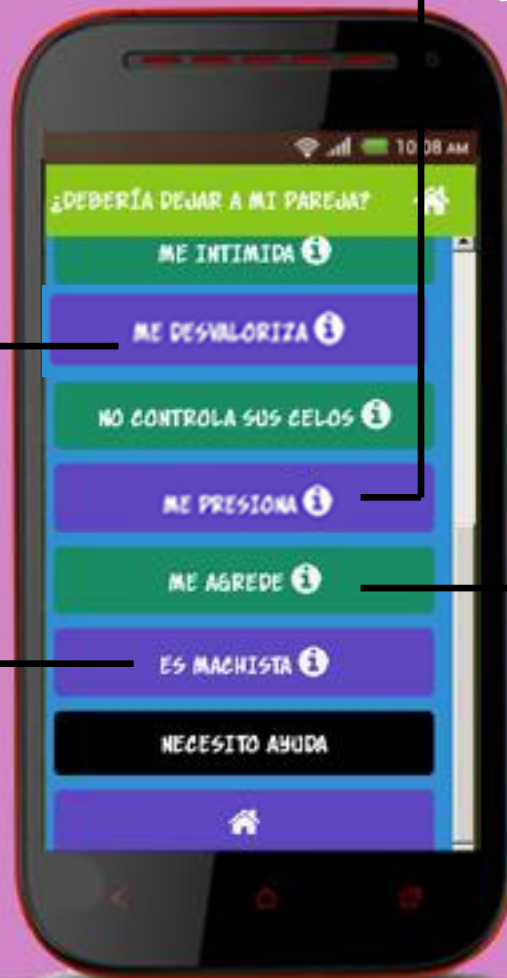
SEÑAL DE ALARMA 6: IDEAS SEXISTAS

Manifestación de creencias sexistas: formas de pensar tales como considerar a las mujeres como inferiores, burlarse de las mujeres en General.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)

CHICOS	CHICAS
2,7	3,1

Tienes muchos ejemplos en la de cada indicador



SEÑAL DE ALARMA 7: PRESIÓN

Sobre todo en relaciones sexuales pero no conceptualizada como tal por considerar "que lo tienen q hacer" y porque se accede a veces con coacciones sin forzamiento físico (para evitar conflictos). Produce humillación, vergüenza, sentimientos de indefensión, disfunciones sexuales, etc.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)

CHICOS	CHICAS
2,6	3,1

SEÑAL DE ALARMA 8: AGRESIÓN

Violencia física: agarrar para que no te vayas, empujar, zarandear, perseguir, golpear, abofetear, insultar, amenazar,...para doblegar, obtener sumisión, dominar y controlar.

GRADO PERCEPCIÓN RIESGO (SOBRE 4)

CHICOS	CHICAS
3,0	3,3



Para jugar en grupo... ¿Debería dejar a mi pareja?



Dinámica 3 : ¿Conoces a alguien que...?



Con esta dinámica además de abordar con el test de ¿DEBERÍA DEJAR A MI PAREJA? los indicadores de abuso en una relación de noviazgo desde el punto de vista de quién sufre ese maltrato, se planteará a las y los jóvenes la necesidad de cuestionarnos nuestro posicionamiento antes casos de relaciones de abuso o maltrato que conocemos.

De esta forma les animamos a realizar el test del juego citado primero de forma individual.

Después en voz alta alguien irá leyendo cada uno de los 8 indicadores del test y, de forma anónima, individual y en un folio en blanco que no

se mostrará (se deja claro la importancia de que nadie podrá verlo, que es algo totalmente personal), cada joven irá escribiendo el nombre (ficticio o real , como quiera) de alguna persona que conozca que vive o ha vivido ese tipo de situación descrita, por ejemplo: *es o ha sido controlada a través del móvil o redes (María), no se siente libre de salir con sus colegas (una chica del grupo del gimnasio),...*

Después se establecerá un debate diciendo, aunque no se den nombres, el número de personas que han identificado con esos indicadores, así se podrá evidenciar que las relaciones de abuso son mas frecuentes y cercanas de lo que a veces pensamos y también reflexionar sobre nuestra postura ante estos casos y lo que podemos hacer al conocer un caso de maltrato.



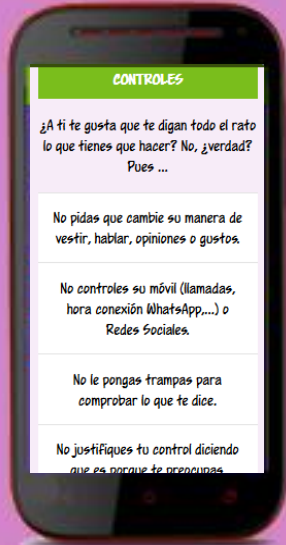


Para jugar en grupo...

¿Mi pareja me va a dejar?



Dinámica 4 : Escalera del abuso



En esta ocasión se van a trabajar en grupo los indicadores de abuso en el noviazgo a través de las pantallas emergentes informativas de cada una de las 10 estrategias de coacción del listado de la pantalla final del juego ¿MI PAREJA ME VA A DEJAR?.

Se hacen 5 grupos y a cada uno de ellos se les asigna dos de los diez indicadores de abuso del listado: control, aislamiento, dominación, agresión,... En un folio en blanco dibujaran una escalera con el mismo

número de peldaños que ejemplos del indicador que estén analizando, por ejemplo:

*Estrategia de coacción de Control = 5 ejemplos de indicadores
= 5 peldaños en la escalera de abuso*

Tendrán que ordenar según crean sucede antes en una relación de abuso y su frecuencia cada uno de los ejemplos y colocarlos en orden en los escalones.

Luego cada grupo expondrá sus dos escaleras del abuso explicando al grupo el porqué de su orden y estableciendo un debate.

Las diferentes “escaleras de abuso” pueden ordenarse a su vez entre ellas y quedar expuestas en el aula.





Para jugar en grupo...

Desafío del amor



Dinámica 5 : Mas Desafío...



Después de pedirles que lean las 10 preguntas del juego del Desafío del amor de forma individual en sus teléfonos móviles (respondiendo aleatoriamente o si quieren “de verdad”) se les explica brevemente la importancia en el establecimiento de relaciones sanas de conocer y respetar a la pareja y lo indispensable de la COMUNICACIÓN en la misma.

Una vez den su opinión previa sobre el tema se les va a pedir que, de forma individual, hagan un listado de cosas que consideran importantes conocer de forma recíproca en la pareja, sin repetir los ejemplos que acaban de leer en el juego.

Después, de forma individual, se irán compartiendo con el resto del grupo cada uno de esos listados debatiendo sobre los mismos y animando a la reflexión en las propias parejas, actuales o pasadas si existieran, sobre dichas complicidades y canales de comunicación y atención.





Para jugar en grupo...

100% Pareja



Dinámica 6 : Amor x 100



Para abordar y debatir sobre las relaciones sanas, se les dice que escriban en un trozo de papel el ingrediente básico que para ellas/os es el mas importante para que una relación de pareja sea “de igualdad”.

Si el grupo no es muy numeroso se puede pedir que escriban más de un indicador o “ingrediente”.

Todos ellos se meten en un saquito o bolsa.

A continuación se les pide que jueguen a **100% PAREJA** “poniendo/se nota” a sus parejas, actuales o pasadas, si las tuvieran, contestando por parejas que conozcan (*sus padres, colegas, etc.*) o al azar.

El juego será individual y anónimo y cuando todo el grupo haya llegado a la pantalla de “Nuestros %” se comprobará si esos 8 indicadores de una relación sana (**confianza, respeto, libertad, comunicación, apoyo, igualdad, independencencia, cuidado**) coinciden con los “ingredientes básicos en el amor” que habían escrito al inicio y habíamos metido en un saquito o bolsa. Se leerán, se debatirá sobre si son los mismos y sobre cuál de ellos creen que es el mas difícil de conseguir y porqué.



Test
Detecta



JUEGOS DE TEST DETECTA

Lo que hay detrás...

JUEGOS 7: MITOGRAFO

Detrás de este juego está el cuestionamiento de los **MITOS SOBRE LA VIOLENCIA MACHISTA**. Haciendo un símil con los polígrafos (máquinas detectoras de mentiras), en este juego nos centramos en las **SIETE IDEAS MÁS ERRÓNEAS** detectadas en cuanto conceptualización de la **violencia de género** entre la **juventud** a través de un **MITÓGRAFO** de verdad o mentira.



JUEGOS 8: PORCENTAJE JUSTO

Emulando el mítico programa televisivo del **PRECIO JUSTO** en este juego se abordan los estereotipos de género, el **SEXISMO INTERIORIZADO** por la juventud en relación tanto a roles y rasgos como a la **legitimidad de la autoridad del varón** en las relaciones de pareja.

Para ello juegan a adivinar el % justo de datos sorprendentes de jóvenes de su edad arrojados por el estudio **DETECTA** y en relación en concreto con 2 estereotipos referidos a roles, 2 a rasgos y 2 a legitimidad de la autoridad en pareja.



Lo que hay detrás...

Como claro indicador de la escasez de información y conocimientos de la juventud sobre el problema de la violencia de género tenemos una puntuación global de chicos y chicas respectivamente de 3,8 y 4,6 puntos sobre una escala de 0 a 10. Es decir, ellas y ellos suspenden.

Y precisamente estos **déficits o errores en la información y conocimiento sobre el problema de la violencia machista** son los que están detrás del **juego del MITÓGRAFO** y suponen un **factor de riesgo clave** para entender la prevalencia de relaciones de abuso entre la juventud.

En las 9 pruebas del MITÓGRAFO se abordan de forma concreta las ideas erróneas mas frecuentes entre la juventud respecto al *origen y causas del problema, su gravedad y envergadura, las figuras de víctima y maltratador, el modo y evolución del abuso, las formas y estrategias utilizadas, las variables paralizantes,...*

De forma que se aportan argumentos y datos en cada una de las pantallas desmitificadoras, tanto si aciertas como si no, para **contrarrestar dichos mitos** y bajo la premisa de la **importante fuerza preventiva que tiene la información suficiente y acertada** entre la juventud.

En las páginas 27 y 28 se ofrecen descripciones y datos de los 7 mitos de atribución causal y conocimiento sobre violencia de género abordados en el juego de Detectamor



Lo que hay detrás...

Además de dichos mitos sobre conceptualización, detrás de los juegos del nivel TEST DETECTA, encontramos el abordaje de uno de los principales factores de riesgo de la violencia machista entre jóvenes: el **SEXISMO INTERIORIZADO**.

Según el DETECTA un preocupante **73% de los chicos** y en tornos al **60% de las chicas** puntúan en algún tipo de **sexismo**, adscribiéndose sin embargo los unos y las otras mayoritariamente a distintos tonos afectivos, de modo que, la mayoría de los chicos que puntúan alto en sexismo lo hacen en torno al sexismo tradicional, sin embargo, las chicas obtienen puntuaciones más altas en el llamado neo sexismo o sexismo benevolente.

Se pueden “explicar” estas **puntuaciones altas en sexismo benévolo por lo sutil y encubierto** que resulta y parece que las chicas tienden a sustituir los viejos modelos sexistas por otros más actuales, pero en los que siguen estableciéndose diferencias arbitrarias entre lo femenino y lo masculino.

Estos conceptos son importantes evidenciarlos en las sesiones didácticas con Detectamor.

Al **operativizar dicho componente sexista del sistema de creencias de la juventud** obtenemos **tres aspectos configuradores** del mismo que son los que se muestran en el juego % JUSTO: **Roles, Rasgos y Legitimidad de la autoridad** y que en la página 29 se describen con datos para hacer posible un acercamiento aún más detallado durante el desarrollo de las dinámicas propuestas.



Lo que hay detrás...

Mitos sobre violencia machista

ERROR 1: SOBRE LA ATRIBUCIÓN CAUSAL

En el juego salen 3 de las causas mitificadas mas frecuentes que la juventud da para explicar la violencia machista: el ALCOHOL u otras drogas (MITO 1, lo creen el 25% de chicas y chicos), la LOCURA transitoria o trastorno mental, (MITO 6, lo creen el 15% de chicas y chicos) el haber sufrido maltrato en infancia (MITO 8, lo asumen el 12,6% de jóvenes) .

Por último, en la última prueba del MITÓGRAFO (NO MITO 9, el 27% de jóvenes acierta con la causa) sale el sexismo como causa principal aunque existen otros factores que puedan influir y agravar la situación (alcohol, locura, pobreza,...).



ERROR 2: ASOCIAR VIOLENCIA DE GÉNERO SOLO A VIOLENCIA FÍSICA

Es importante corregir mitos sobre las diferentes formas del maltrato. En el juego es el MITO 2 y el 22,6% de los chicos y 13,6% de las chicas si identifican otros tipos de violencia además de la física.

ERROR 3: EL MALTRATO NO ES UN PROCESO PROGRESIVO

El 75% de jóvenes no entiende la progresión del maltrato o escalada de la violencia ya desde el inicio (MITO 3) y como es un proceso paulatino y ascendente de etapas que suele comenzar en el noviazgo.



Lo que hay detrás...

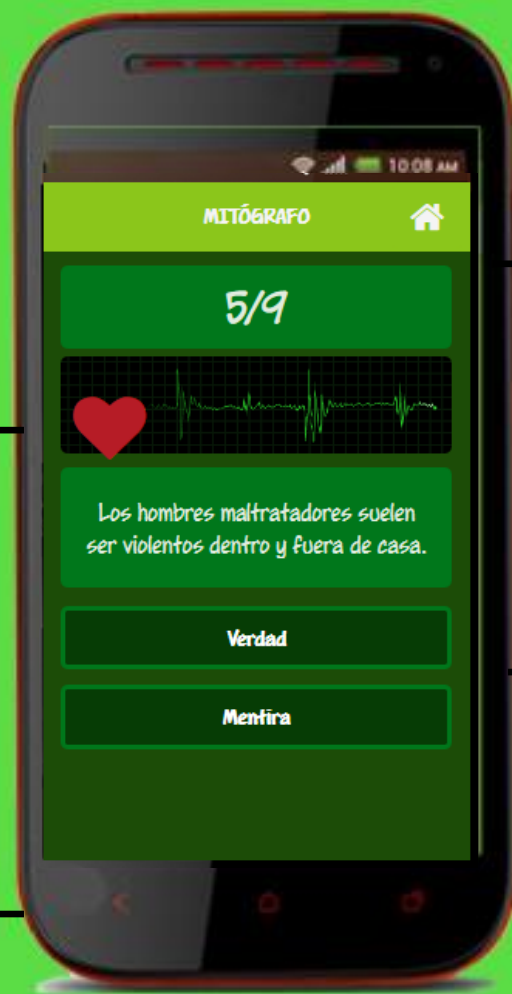
Mitos sobre violencia machista

ERROR 4: ¿PERFIL? HOMBRE MALTRATADOR

El primer error es precisamente ese, creer que existe un perfil, lo que tienen en común es que son machistas, conciben las parejas como relaciones de dominio y control y la mayoría tiene una doble cara (MITO 5 que asumen el 63% de las y los jóvenes)

ERROR 5: ¿PERFIL? MUJER MALTRATADA

De igual modo hay que tener en cuenta que no hay un perfil de mujer maltratada, cualquier mujer puede ser víctima. Sí hay unas características psicosociales similares por las secuelas que deja el maltrato.



ERROR 6: VARIABLES PARALIZANTES

“Si no salen es porque no quieren”, este MITO 7 del juego está interiorizado por el 55% de jóvenes. El miedo y la culpa son dos de los sentimientos más paralizantes que existen.

ERROR 7: VIOLENCIA DE GÉNERO SI UNA MUJER AGREDE A UN HOMBRE

Este error, el MITO 4 en el juego, de llamar a esa violencia también violencia de género lo tienen un abrumador 75% de las y los jóvenes que no entiende bien el concepto de violencia machista.



Lo que hay detrás...

Mitos sexistas en la juventud

ESTEREOTIPOS DE GÉNERO REFERIDO A ROLES

0 conjunto de tareas, funciones, actividades, responsabilidades y pautas asignadas a hombres o mujeres de forma estereotipada. Asignar a los hombres el ámbito de lo público y valorado socialmente y a las mujeres lo privado, doméstico y el cuidado.

Los % violeta y verde del juego muestran estos mitos

SEXISMO REFERIDO A ROLES (SOBRE 3)

CHICOS
1,0

CHICAS
0,7

ESTEREOTIPOS DE GÉNERO REFERIDO A RASGOS

Características de carácter psicológico que se consideran propios de lo masculino o de lo femenino. Lo tienen interiorizado más del 40% de chicas y chicos y el 70% cuando es en tono benévolo. Los % azul y amarillo del juego muestran estos mitos.

SEXISMO REFERIDO A RASGOS (SOBRE 3)

CHICOS
1,3

CHICAS
1,2



ESTEREOTIPOS DE GÉNERO REFERIDO A LA LEGITIMIDAD DE LA AUTORIDAD DEL VARÓN

Las relaciones de abuso y maltrato se dan cuando las relaciones de pareja responden mayoritariamente a modelos asimétricos de reparto de autoridad y poder en los que el varón cree estar legitimado para ejercer dicho poder y así controlar y poseer a su pareja.

Detectar dichos modelos (en % naranja y rojo) proporciona una información de gran valor anticipatorio y preventivo.

Chicas y chicos rechazan la legitimidad de autoridad del varón cuando ésta se ejerce con hostilidad o dominancia, pero no detectan esa misma autoridad formulada con "paternalismo protector".

SEXISMO REFERIDO A AUTORIDAD DE LOS HOMBRES (SOBRE 3)

CHICOS
1,0

CHICAS
0,6



Lo que hay detrás...

Mitógrafo



Dinámica 7 : Consenso bipolar

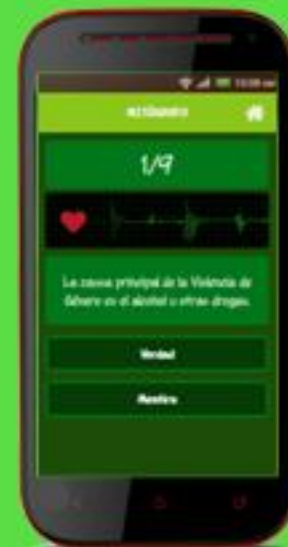
Se necesita un espacio en el que el grupo pueda estar de pie y moverse hacia un lado del aula y hacia otro.

Se proyecta el juego de MITÓGRAFO dentro del nivel Test DETECTA, para que todo el mundo lo vea en una pantalla y el grupo, móvil en mano, se sitúa en el centro del aula mirando la pantalla, con 2 instrucciones claras:

- 1.- *Correr hacia pared derecha = si crees que es VERDAD y correr hacia pared izquierda= si crees que es MENTIRA*
- 2.- *Hay que Llegar a un consenso= TODO EL GRUPO EN LA MISMA PARED*

Eso significa que quien dinamiza va a guiar el debate que se establezca cuando el grupo posicionado en "MENTIRA" intente argumentar y convencer al grupo que defiende que es "VERDAD" sus razones....al final todo el grupo tiene que estar de acuerdo en que "marcan" en el mitógrafo como RESPUESTA CONSENSUADA y se hace en la pantalla para ver el resultado y comparar los argumentos esgrimidos en el debate con los arrojados por el juego.

Así se irán haciendo con las 9 pruebas del MITÓGRAFO estableciendo al final un debate conjunto de todos los mitos sobre la violencia machista detectados y que todavía existen en nuestra sociedad.





Lo que hay detrás...

% Justo



Dinámica 8 : Bingo al Porcentaje Justo

En este caso, para evidenciar las **IDEAS SEXISTAS** que todavía persiste en nuestra sociedad actual y en concreto en jóvenes de sus edades, jugaremos con la App y el juego %JUSTO, pero proyectándola y realizando el juego mas parecido al mítico programa de tv llamado el PRECIO JUSTO, en el que directamente se tenía que adivinar la respuesta sin dar alternativas.

Se pide que se hagan 3 parejas en el grupo. Cada una de ellas saldrá a jugar y será el grupo quién, móvil en mano y sin darles las

opciones de respuesta les hagan las preguntas. Cada pareja consensuará su respuesta y la escribirá en un folio que mostraran a la vez las tres parejas. Se le da un punto a la pareja cuyo % se acerque mas al %JUSTO y luego cada pareja tiene que contar si están de acuerdo con ese % y dar las razones tanto de si como de no.

Así continuará el juego con los 5 porcentajes del juego y debatiendo sobre los datos sorprendentes que rebela el juego y la frase que aparece en la pantalla final del juego:

“EL MACHISMO PERJUDICA SERIAMENTE LA FELICIDAD”



Lo que hay detrás...

JUEGOS 9: FRASES

ESTRELLA Detrás de este juego de frases e imágenes con mensajes “de amor” para compartir *juna de Las cosas que mas hacen Las y Los jóvenes!* está el abordaje de la concepción mitificada del amor. Para ello se han “colado” 4 piropos y frases sexistas y mitificadas. Cuando vayan a compartirlas les saltará un mensaje explicando que hay detrás de ese tipo de mensajes y se les ofrece una frase alternativa no mitificada que, si lo desean, pueden compartir.



JUEGOS 10: ¿LO TENGO NO LO TENGO?

Este juego sirve para conocer los indicadores de una relación en igualdad y la importancia de reflexionar individualmente sobre si los tenemos o no. El juego es un listado o decálogo de puntos positivos para estar en pareja en el que marcas cuáles son los tuyos y que puedes compartir con quién te guste con la condición de que, si has dicho “que lo tienes”, tienes que demostrarlo.

Sin ti no soy nada, Te quiero por encima de todo, más que a mi vida, Sin ti me muero... las letras de canciones, diálogos de series y pelis, frases e imágenes que encontramos en internet para intercambiar no se sustraen de las actitudes sexistas y mitos que estamos tratando... En **FRASES ESTRELLA** se juega a intentar averiguar el trasfondo que puede existir detrás de esas expresiones y evidenciar que la adopción de cierto lenguaje y ciertas expresiones implica y favorece a su vez el desarrollo de ciertos sentimientos y posicionamientos, en el caso de los ejemplos que salen en el juego de la App, referidos a los celos en la pareja, al “sin ti no soy nada” o “estoy dispuesta a hacer lo que sea por ti”.

Y lo que hacemos es ofrecer tanto alternativas de mensajes a esos mitos como mensajes “de amor” o “para ligar” positivos y sin carga sexista.

Con la misma premisa de ofrecer alternativas igualitarias y no mitificadas en frases para ligar, en el juego **¿LO TENGO NO LO TENGO?** se ofrece un modelo de referencia positivo a la hora de ligar, con un listado de indicadores de igualdad y buen trato.

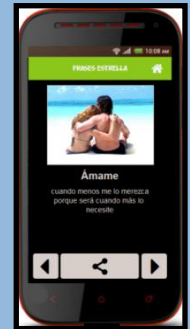
Se propone de este modo que la juventud, rodeada de ejemplos en las ficciones, canciones, etc de parejas que viven el amor como sufrimiento y uso de poder, reciban referentes y modelos de relaciones basadas en la igualdad y el buen trato e indaguen en sí mismas y en sí mismos y en sus relaciones para encaminar sus energías en mejorar y poder decir “qué tienen” cada uno de los indicadores de igualdad que aparecen en el juego.

Aligue

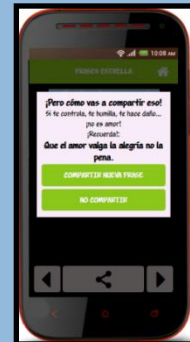
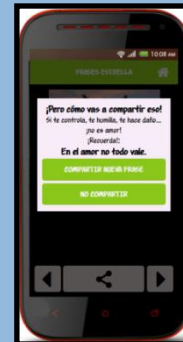
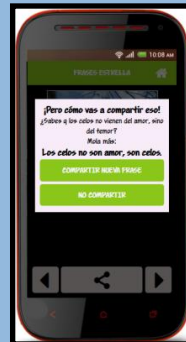
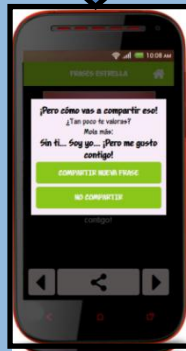
Lo que hay detrás...

Frases camufladas

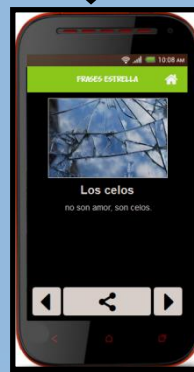
FRASE
MITIFICADA



MENSAJE
EMERGENTE



FRASE SIN
MITO





Dinámica 9 : No te estrelles..

Cada joven abre el juego FRASES ESTRELLA en su propio móvil , se puede dar la alternativa de hacer el juego en parejas si se quiere, y se les dice que de las 12 frases e imágenes que aparecen en cada pantalla tienen que navegar por ellas y elegir cuatro de ellas que no enviarían a alguien que les gusta o es su pareja ¡solo pueden descartar 4 frases!.

Después se ponen en común dichas frases y se debate porque han seleccionados unas y no otras y argumenta cada joven o pareja.



A continuación, con el juego proyectado en la pantalla del aula, se procede a dar al botón de compartir en las frases que hayan elegido y como seguramente aparezcan las “4 frases camufladas mitificadas” se debatirá sobre el mensaje emergente que sale y la propuesta de frase alternativa.

Para terminar ellas y ellos mismos podrán crear mensajes alternativos a los debatidos e intercambiar y mostrar otras frases e imágenes que les gusten y utilicen para ligar o para mostrar sus sentimientos.



Ligue

Lo que hay detrás... ¿Lo tengo o no lo tengo?

¿Lo tengo o no?



Dinámica 10 : Bingo Ideal

Cada joven coge su móvil y abre el juego de ¿LO TENGO O NO LO TENGO? dentro del nivel + LIGUE .

Se necesita un espacio en el que el grupo pueda estar de pie y moverse por todo el aula.

Previo a que se levanten se les dice que tienen que marcar en el listado del juego todo “lo que tengan” para molar en pareja pero que, además, de todos ellos, tienen que **ELEGIR LOS CUATRO** aspectos que creen que mas les definen, “sus mejores virtudes”.

¡con esas son con las que van a jugar!

Después se levantarán y caminarán por el aula con el móvil , hoja y papel, preguntando a cada una/o de sus compis quién tiene o no.

Tienen que poner un nombre al lado de cada una de las virtudes del ligue y, gana quien consiga hacer BINGO habiendo repetido lo menos posible el nombre de compañeros/as.

Después se pondrán en común los resultados del BINGO viendo QUIÉN TIENE QUÉ CUALIDADES y debatiendo sobre la importancia o no de esas cualidades en una relación de pareja.





Sugerencias didácticas

- 1** Crear un **clima de respeto** a las diferencias de opinión y animar a las y los jóvenes a pensar por su cuenta **librándose de la presión de grupo**.
- 2** Dar cabida a la **diversidad sexual** y **evitar el heterocentrismo**.
- 3** Favorecer el uso de un **lenguaje cercano y no sexista**
- 4** Promover que el **protagonismo** en el “uso de la palabra” sea compartido tanto por **chicos como por chicas**.
- 5** A lo largo del desarrollo de la sesión, **analizar los conocimientos y actitudes del grupo** acerca de la violencia de género, aunque hablemos del amor.
- 6** A la hora de explicar los conceptos, **evitar términos demasiado complicados**, resulta muy útil ayudarse de los textos de la propia App DetectAmor redactados en lenguaje juvenil.
- 7** Es recomendable que la persona que guíe la sesión o actividad se lea este **manual completo**, aunque vaya a “jugar” sólo a uno de los juegos de DetectAmor.



Sugerencias didácticas

8. Tener en cuenta que abordar y analizar con jóvenes el problema de la violencia de género requiere del mayor **tacto y sensibilidad** posible ya que puede ser que para alguien pueda resultar especialmente duro por situaciones personales.

9 Es importante **incidir siempre sobre la causa de la violencia de género**, independientemente del aspecto concreto que se trabaje de la App Detectamor.

10 Presentar a la juventud el reto de explorar cuál es su **propia responsabilidad en el problema de la violencia machista** a través de la relación de ésta con la perpetuación de ideas sexistas.

11 Explorar y abrir el debate también sobre el **papel que juegan las instituciones o posibles soluciones o acciones** que desarrollarían en contra de las violencias basadas en el género.

12 Facilitar que ellas y ellos **sean conscientes de lo que ya saben y también de lo que les queda por saber**, lo cual estimula la idea de que “vivimos en construcción permanente”.

13 Fomentar que la **reflexión surja en base a sus creencias y sus opiniones**, con la intención de *desmontar* para volver a construir o reconstruir.



Sugerencias didácticas

Y, por último, desde la premisa de la **App Detectamor** de que es fundamental reinterpretar la realidad de forma crítica y creativa para educar a las nuevas generaciones en este análisis del actual modelo amoroso, sugerimos algunas **IDEAS CLAVE** a tener en cuenta :

- 14** Hacer planteamientos más realistas sobre la **arbitrariedad de las elecciones amorosas**.
- 15** Evidenciar cómo los estilos o ideas sobre el amor están altamente influenciados con la construcción social de género con la vigencia estereotipada de la misma en los mitos de amor romántico.
- 16** Resaltar que es **la cultura y nuestra sociedad** la que nos ha vendido ese modelo de amor “idealizado”.
- 17** Relacionar la **asunción de ese modelo “ideal” de amor con relaciones de pareja insanas** y, muchas veces, violentas.
- 18** Orientar y animar a la juventud a **que centre sus energías en relaciones afectivas construidas desde la igualdad**, donde no tengan cabida los celos, la dependencia emocional o la falta de respeto ni mucho menos la violencia.
- 19** Presentar, como **buenas premisas para disfrutar de este tipo de relaciones**, la *comunicación de inquietudes en la pareja, la capacidad de resolver problemas juntos, de negociar acuerdos, etc.*
- 20.** Entender que el amor no puede basarse en **renuncias y sacrificios** y nunca debe suponer el abandono de nuestra individualidad y espacio propio.



Recursos en Andalucía

Servicio telefónico de atención e información 24 horas disponible y **GRATUITO**

Servicio confidencial que ofrece la posibilidad de realizar consultas y recibir asesoramiento **SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO.**



Página Web del Instituto Andaluz de la mujer: www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer/ con numerosa información y recursos atención e información



DETECT  Amor App