



DIRECTRICES PARA LA APLICACIÓN DEL MODELO STOP

METODOLOGÍAS / DIRECTRICES – MÉTODOS DE APRENDIZAJE NO FORMAL



STOP:

Detener el abuso infantil a través de una formación efectiva y realidad aumentada

El apoyo de la Comisión Europea para producir esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan las opiniones únicamente de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



DIRECTRICES PARA LA APLICACIÓN DEL MODELO STOP

INFORMACIÓN DEL PROYECTO

PROYECTO ACRÓNIMO:

STOP

TÍTULO DEL PROYECTO:

DETENER el abuso infantil a través de una formación efectiva y realidad aumentada

STOP Child Abuse Through Effective Training and Augmented Reality

NÚMERO DEL PROYECTO: 2019-2-HR01-KA205-061028

SUBPROGRAMA:

KA2 – ASOCIACIÓN ESTRATÉGICA PARA LA JUVENTUD

SITIO WEB: WWW.ERASMUSSTOP.EU

CONSORCIO:

Coordinador:

Socios:



Universidad de Valladolid





TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN AL PROYECTO	3
1.1	Contexto	3
1.2	Objetivo	3
2.	INTRODUCCIÓN A LAS DIRECTRICES	4
3.	GRUPO DESTINATARIO	5
4.	PREPARACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL MODELO STOP	6
5.	IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO STOP	12
5.1	CONSEJOS GENERALES	12
5.2	ASESORAMIENTO TÉCNICO	15
6	ACCIONES DE SEGUIMIENTO	25
7	CONCLUSIÓN	26



1. INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

1.1. Contexto

"Los estudios sugieren que en Europa, entre el 10% y el 20%, son agredidos sexualmente durante su infancia. Este fenómeno no está disminuyendo, y ciertas formas de violencia sexual se están convirtiendo en un tema de creciente preocupación. Luchar contra estos crímenes es muy difícil. Los niños son vulnerables y, a menudo, se avergüenzan y temen denunciar cualquier incidente. Internet hace que sea más fácil "acechar" a los niños (contactar niños en línea con fines sexuales) o producir y distribuir pornografía infantil" (Comisión de la UE, Abuso sexual infantil, 2016).

1.2. Objetivo

El proyecto 'STOP - STOP Child Abuse Through Effective Training and Augmented Reality' tiene como objetivo contribuir a la prevención y lucha contra el abuso sexual y la explotación de niños y jóvenes (9-18 años), a través de la creación de una metodología de aprendizaje innovadora, y más específicamente la provisión de nuevos enfoques y herramientas a los trabajadores juveniles para crear programas de formación innovadores sobre el tema antes mencionado. El proyecto ha desarrollado un juego de Realidad Aumentada (en adelante RA) que los trabajadores juveniles pueden usar para enseñar a los niños/jóvenes cómo responder a la sospecha de abuso y combatir las experiencias adversas, tanto online como no en formato presencial.

Para lograr el objetivo mencionado, se han elaborado los siguientes resultados tangibles en el contexto del proyecto:

- ✓ Un plan de formación que define los resultados de aprendizaje deseados.
- ✓ Material didáctico y un juego de realidad aumentada.
- ✓ Directrices para la aplicación del modelo STOP.



2. INTRODUCCIÓN A LAS DIRECTRICES

Este documento engloba las "Directrices para la aplicación del modelo STOP". El contenido de la guía se desarrolló sobre la base de los comentarios y la experiencia de 300 personas (expertos, docentes, trabajadores juveniles, etc.) de Croacia, España, Italia, Chipre, Grecia e Irlanda que pusieron a prueba el Modelo STOP.

Las directrices para la aplicación del modelo STOP tienen como objetivo apoyar a los trabajadores juveniles (y otros grupos interesados, como educadores o padres), proporcionando las pautas pedagógicas adecuadas para implementar el STOP AR GAME, siguiendo un enfoque innovador y participativo.

Ya que puede ser difícil hablar e involucrar a los jóvenes en actividades relacionadas con la prevención del abuso sexual, los sentimientos y los riesgos de manipulación mental y violencia, el Modelo STOP tiene como objetivo ayudar a los trabajadores juveniles a superar estas situaciones delicadas con consejos sobre cómo lidiar con ellas y pautas sobre diferentes actividades para implementar los materiales educativos.

El Modelo STOP es una estrategia pedagógica que consta de dos partes:

- ✓ La primera parte implica el material de aprendizaje. Se trata de un documento que contiene información sobre las principales formas de abuso sexual infantil: el comportamiento sexual inapropiado, el grooming, los tocamientos inapropiados y el sexting. Los principales aspectos y características de cada uno y cómo prevenirlo.
- ✓ La segunda parte es un juego de realidad aumentada, que cuenta con diferentes escenarios y preguntas relevantes que los jóvenes tienen que responder. De esta forma, el juego puede ser utilizado de diferentes formas: para introducir el tema, como una autoevaluación, para activar a los usuarios o simplemente como una herramienta introductoria para hablar sobre el tema.



De esta forma, el Modelo STOP constituye por un lado el material didáctico que se proporciona a los trabajadores juveniles con el fin de que estén más preparados para hablar del tema, más el juego que puede ser utilizado por los jóvenes. Las directrices para los materiales antes mencionados y que se presentan en el presente documento tienen como objetivo aumentar el nivel de compromiso con los destinatarios, apoyar el desarrollo de habilidades y conocimientos de los trabajadores juveniles para que puedan utilizar los contenidos con jóvenes, e integrar el STOP AR GAME en las actividades diarias de los trabajadores juveniles.

Las directrices contienen lo siguiente:

- ✓ Introducción al proyecto STOP, para la comprensión del contexto, las necesidades existentes, así como el alcance y objetivos del proyecto.
- ✓ Descripción del grupo objetivo.
- ✓ La preparación necesaria para implementar el Modelo STOP, es decir, lo que necesitará antes de implementar las actividades y organizar el taller.
- ✓ La implementación del Modelo STOP, es decir, los aspectos a considerar para una implementación eficiente del taller y las actividades, incluido el asesoramiento y los requisitos técnicos.
- ✓ Acciones de evaluación y seguimiento, es decir, qué se puede hacer después de la implementación de las actividades.
- ✓ Conclusión de las directrices.

3. GRUPO DESTINATARIO

El Modelo STOP se dirige principalmente a:

1. Trabajadores juveniles que trabajan con jóvenes (9-18) – Grupo objetivo directo;
2. Jóvenes (9-18 años) y sus familias – Grupo Objetivo Indirecto;
3. ONG que trabajan con jóvenes, especialmente migrantes y jóvenes discapacitados que están más expuestos a la marginación; ayuntamientos y autoridades locales; profesionales universitarios de psicología y pedagogía; centros de formación y redes



de la UE (y de fuera de la UE) que se ocupan de la violencia y la explotación - Stakeholders.

Teniendo en cuenta que los trabajadores juveniles han sido identificados como el grupo objetivo directo al que se dirige el Modelo STOP, sería útil comprender su trabajo, así como la relevancia de su figura en la vida de un niño/joven. Un trabajador juvenil es un profesional o un voluntario involucrado en el aprendizaje no formal y apoya a los jóvenes en su desarrollo socioeducativo y profesional personal. Por lo tanto, incluso si no se define expresamente como tal, un trabajador juvenil es quien está presente en la educación no formal y el ocio de los jóvenes, fuera del contexto familiar (entrenamientos deportivos, actividades extracurriculares, ocio y tiempo libre...).

4. PREPARACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL MODELO STOP

El juego STOP AR, basado en la tecnología de realidad aumentada, es un recurso de innovación desarrollado con fines de formación en prevención del abuso sexual para jóvenes, a través de la resolución de desafíos y la combinación de entornos digitales y reales.

Para aplicar el Juego de Realidad Aumentada STOP AR en el contexto de su entorno educativo y ofrecer experiencias de AR a los jóvenes de una manera efectiva, es recomendable verificar los requisitos previos de implementación y preparar previamente un entorno de enseñanza-aprendizaje e infraestructura. Al revisar la lista de verificación de preparación, que se proporciona a continuación, podrá apoyar de manera efectiva y eficiente el aprendizaje activo, aumentar la motivación y el compromiso de los jóvenes, hacer que el entorno educativo sea más apropiado para los contenidos de aprendizaje del juego STOP AR, así como proporcionar más oportunidades para la reflexión después de usar el juego.

Antes de usar el juego educativo STOP AR, le recomendamos que se tome 30 minutos para completar la lista de verificación de preparación que se encuentra a continuación. De esta manera, podrá crear su propia estrategia de implementación de juegos STOP AR más fácilmente. Al planificar e implementar con éxito el juego STOP AR paso a paso, contribuirá a la promoción de comportamientos saludables y apropiados, así como a la reducción de los riesgos de que los jóvenes se conviertan en víctimas de abuso y explotación sexual.



Sujeto y Personas	Organización	Medio Ambiente e Infraestructura Tecnológica	Colaboración	Actividades de reflexión, discusión, empoderamiento y seguimiento	Aspectos de seguridad
<p>¿Qué nivel de experiencia tiene en el campo de la prevención del abuso sexual con los jóvenes? ¿Necesitas avanzar en sus conocimientos?</p>	<p>¿En qué momento se expondrá el juego STOP AR? ¿Cuánto tiempo tiene disponible para el proceso de enseñanza-aprendizaje y la implementación del juego? ¿Cuál es el tiempo total disponible?</p>	<p>¿Dónde tendrá lugar el uso del juego STOP AR? ¿Facilitará la implementación en el contexto de una sesión presencial o implementará una formación online?</p>	<p>¿Los alumnos implementarán el juego STOP AR individualmente, en parejas o en grupos pequeños?</p>	<p>¿Cómo haría una discusión cara a cara con los participantes sobre la experiencia de aprendizaje después de usar el juego? ¿Cuánto tiempo tiene disponible para reflexionar con sus alumnos después de que hayan jugado el juego?</p>	<p>¿Es segura la configuración de aprendizaje en el contexto en el que implementará el juego AR?</p>
<p>¿Qué nivel de experiencia tiene como trabajador juvenil en impartir contenidos educativos mediante herramientas digitales?</p>	<p>¿Quiénes y cuántos jóvenes participarán en la actividad de enseñanza-aprendizaje?</p>	<p>¿Qué equipo está disponible para ejecutar el juego? ¿A qué tecnología, incluidos los teléfonos móviles y las computadoras, tiene acceso para el uso de experiencias de AR? ¿Si su dispositivo opera con Android, es compatible con los servicios de Google Play para AR?</p>	<p>¿Cómo puede hacer que la implementación del juego STOP AR sea una actividad más colaborativa? ¿Cómo puede facilitar el juego de AR de una manera en la que los jugadores / aprendices puedan apoyarse mutuamente y trabajar juntos como un equipo?</p>	<p>¿Qué actividades puede realizar al final de jugar al juego STOP AR para consolidar el conocimiento de los participantes, lograr los resultados de aprendizaje establecidos y empoderarlos?</p>	<p>¿Ha leído la política de privacidad del juego STOP AR?</p>



<p>¿Cuál es su experiencia previa con la tecnología de realidad?</p>	<p>¿Imprimió las infografías para el grupo de edad relevante en tamaño A3 o A2?</p>	<p>¿Qué hardware está disponible? ¿Qué software está disponible?</p>	<p>¿Puede involucrar a jóvenes con más competencias digitales para el soporte técnico?</p>	<p>¿Puede pensar en preguntas para los jóvenes participantes con el fin de fomentar el aprendizaje reflexivo y desarrollar sus habilidades de resolución de problemas? Por ejemplo: -¿Puede describir cuál es lo más importantes que has aprendido a través del juego STOP AR en general y en cada módulo? -¿Cómo implementaría lo que has aprendido si una situación presentada en el juego tuviera lugar en la vida real?</p> <p>Asegúrese de crear una atmósfera de discusión abierta y de insistir a los alumnos a dar respuestas originales. Anime a los alumnos a compartir y discutir con sus compañeros.</p>	<p>¿Puede explicar información sobre seguridad personal a los alumnos antes de que comiencen a jugar el juego de AR?</p>
--	---	--	--	--	--



				Dé a los participantes tiempo para repasar las preguntas que se plantearon durante la implementación del juego.	
<p>¿Cuánto tiempo tardará en familiarizarte con el juego STOP AR? ¿Cómo aprenderá a jugar el juego? ¿Leíste la Guía STOP que contiene una descripción del juego e instrucciones sobre cómo descargar y jugar el juego?</p>	<p>¿Cómo preparará a los participantes para el proceso de aprendizaje y cómo puedes presentarles los contenidos del juego STOP AR?</p>	<p>¿La tecnología y/o la red disponible en el establecimiento donde se llevará a cabo la actividad tienen limitaciones que pueden limitar la realización del game-based learning? Esto es muy importante porque el juego STOP AR es un juego online, y como tal, debe estar conectado a Internet para jugarlo.</p>		<p>¿Puede pensar en actividades / acciones de seguimiento que mejoren aún más las habilidades generales de prevención del abuso sexual de los jóvenes participantes?</p>	
<p>¿Podrá ejecutar el juego con sus alumnos por si mismo o necesita ayuda externa para esta actividad? Si necesita apoyo, pregúntese: 1) ¿Qué tipo de apoyo y asistencia necesita?</p>	<p>¿Necesita imprimir el manual STOP y material educativo adicional para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p>	<p>¿Necesita equipo adicional para implementar el juego AR? Especificar.</p>		<p>Si los alumnos trabajaron en grupos, ¿puede darles tiempo al final del juego para discutir sobre lo que estaba sucediendo en el juego STOP AR y sobre las formas en que colaboraron como equipo?</p>	



<p>2) ¿Quién sería el mejor para colaborar en la ejecución del juego STOP AR con usted? 3) ¿Necesita apoyo técnico y un experto en tecnología para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p>					
<p>¿Qué nivel de conocimientos y habilidades tienen ya los jóvenes participantes en relación con el abuso y la explotación sexual?</p>	<p>¿Cómo organizará su equipo digital, red y tecnología, para asegurarse de que el juego de AR se ejecutará correctamente y el proceso de enseñanza-aprendizaje sea fluido? Asegúrese de informar a los compañeros que lo acompañan durante el proceso sobre todos los detalles del proceso de enseñanza-aprendizaje del juego AR e inclúyalos en la planificación.</p>			<p>¿Pueden usted y sus alumnos pensar en actividades/lecciones de seguimiento que se centren en el desarrollo de sus habilidades específicas de prevención del abuso sexual? Por ejemplo, estas pueden ser actividades que se centran en la aplicación de un enfoque de observación y atención de su entorno que mejorará el conocimiento y las habilidades de los jóvenes participantes para protegerse a sí mismos y a sus compañeros de manera efectiva.</p>	



<p>¿Cuál es la experiencia previa con la tecnología de realidad aumentada de los jóvenes participantes?</p>					
<p>¿Cómo aceptarán y reaccionarán los jóvenes participantes al aprendizaje basado en juegos de RA? ¿Cómo puede hacer que jugar el juego sea cómodo, placentero, interactivo y divertido para tus participantes?</p>					
<p>¿Cómo puede permitir una experiencia de aprendizaje equitativa e inclusiva con el juego STOP AR para todos los participantes involucrados?</p>					



5. IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO STOP

La educación para la prevención del abuso sexual puede parecer un tema difícil de abordar, pero los niños y jóvenes necesitan información sobre su derecho a mantenerse a salvo de daños y cómo obtener ayuda si la necesitan. Hay muchas maneras en que puede incorporar el Modelo STOP en su práctica. Esta sección incluye algunas ideas/sugerencias generales, consejos y pautas técnicas sobre cómo implementar el modelo STOP con éxito.

5.1. CONSEJOS GENERALES

La formación en prevención del abuso sexual puede tener muchas formas, tales como:

- ✓ Entrenamiento presencial en un entorno de grupo pequeño o grande;
- ✓ Formación online: presentación, seminario web, ejercicios interactivos;
- ✓ Formato híbrido: combinación de formación presencial y online.

Aquí hay algunos consejos generales a tener en cuenta al implementar el modelo STOP:

- ✓ Antes del comienzo de cualquier sesión, es importante que siempre se haga saber a los participantes que es un espacio seguro para todos, y está bien salir cuando se sientan incómodos o acudir a usted si les gustaría hablar de algo. También sería útil proporcionarles los datos de contacto de los servicios locales de apoyo a las víctimas y/o los servicios de apoyo psicológico tanto al principio como al final de cada período de sesiones.
- ✓ Idealmente, durante la formación, dos o más miembros del personal bien formados deben estar presentes en la sala para monitorear de cerca y responder a las necesidades de los participantes. Esto garantiza que ningún formador se encuentre en una situación en la que deba administrar un grupo completo, al tiempo que responde a un participante desencadenado o a una revelación de algún caso de abuso sin ningún apoyo.
- ✓ Para comenzar a trabajar estos contenidos con niños y jóvenes en un entorno grupal, es necesario identificar sus conocimientos previos sobre el tema. Este análisis le ayudará a identificar el nivel de comprensión, detectar deficiencias y comenzar a construir un plan basado en sus conocimientos y habilidades. Esta reflexión se puede hacer utilizando diferentes ejercicios de lluvia de ideas, ya sean verbales, con dinámicas relacionadas con las palabras, o visuales, con actividades guiadas por



imágenes, o una combinación de los dos, o/y un escenario de estudio de caso o una película o corto audiovisual.

- ✓ Las sesiones deben ser cortas (45 minutos como máximo) para garantizar la atención de los participantes y cubrir diferentes temas relacionados con la prevención del abuso sexual en todo momento. En el caso de una sesión más larga, se debe proporcionar un breve descanso (10-15 minutos) cada 45 minutos.
- ✓ Las sesiones deben combinar diferentes recursos de aprendizaje, para mantener la atención de los participantes. Por ejemplo, una sesión puede incluir la exposición de conocimientos teóricos a través de escenarios o videos, seguidos de ejercicios prácticos como juegos de rol, discusiones grupales y jugando el juego STOP AR. Una variedad de recursos y actividades también está disponible para los formadores en el Manual STOP para trabajadores juveniles, al que se puede acceder [aquí](#).
- ✓ Prepárese para que algunos participantes puedan expresar puntos de vista controvertidos y conservadores basados en estereotipos o suposiciones falsas: no descarte tales declaraciones, sino que las escuche, deje espacio para que se expresen y luego explique el otro lado con argumentos buenos y sólidos.
- ✓ Esté atento a la evolución del comportamiento de los participantes: siempre busque cualquier signo de angustia o incomodidad al iniciar una discusión sobre tales temas.
- ✓ Si se detecta algún signo, el formador debe brindar la oportunidad para que el participante abandone la sala, haciendo esfuerzos para minimizar la interrupción o la atención especial puesta en el participante. El formador debe evaluar la seguridad del participante y darle la oportunidad de discutir individualmente en un espacio seguro.
- ✓ En el caso de una confesión por parte de un participante durante la sesión y sin que el participante presente ningún signo de angustia emocional, uno de los formadores debe consultar con el participante después de la sesión, dirigirlo a los servicios de



apoyo y seguir su responsabilidad de denunciar el abuso; si su organización tiene un sistema de informes para tales casos, asegúrese de seguir este procedimiento.

- ✓ Lograr evaluar el grado general de satisfacción de los participantes con dinámicas de grupo y ejercicios que puedan hacer que los participantes se sientan cómodos al compartir sus sentimientos, preocupaciones e impresiones sobre la sesión. En cuanto a la parte de lluvia de ideas, es recomendable utilizar enfoques tanto visuales como verbales, para asegurarse de que todos se sientan cómodos y puedan expresarse.

Los siguientes consejos/sugerencias adicionales deben tenerse en cuenta en el caso de que la sesión sea online:

- ✓ Pida a los alumnos que enciendan sus cámaras durante las sesiones online para que usted pueda monitorear su respuesta emocional.
- ✓ Se sugiere deshabilitar cualquier función de chat privado entre los participantes para reducir las oportunidades de intimidación o conversaciones individuales no controladas. Sin embargo, los formadores deben asegurarse de permitir la funcionalidad de chat privado entre los participantes y el anfitrión, ya que algunos participantes pueden sentirse más cómodos para discutir algo por escrito que verbalmente.
- ✓ Utilice el software disponible como Kahoot, Mentimeter, Canva, etc. para crear ejercicios interactivos. Además, las salas de descanso son una opción proporcionada por aplicaciones como Zoom, y se pueden usar en varias actividades y discusiones grupales.
- ✓ Si un participante presenta signos de angustia o incomodidad, uno de los formadores debe intentar comunicarse con el participante a través de un chat privado o una llamada telefónica para evaluar su seguridad. En el caso de una confesión, se debe seguir el mismo procedimiento que en la sesión presencial.



5.2 ASESORAMIENTO TÉCNICO

Descripción del juego

El juego STOP es un cuestionario de AR que tiene como objetivo ayudar a las personas jóvenes (9-18 años) a comprender el tema del comportamiento y abuso sexual inapropiado a través de escenarios de la vida real. El juego comprende los siguientes temas:

- Comportamiento sexual inapropiado
- Tocamientos inapropiados
- Sexting (Recibir, Compartir)
- Grooming

El juego se desarrolla a lo largo de dos infografías que contienen imágenes. Todo lo que tiene que hacer es escanear una imagen, leer el escenario de la vida real, que es relevante para la imagen, y responder a la pregunta sobre el escenario. Cuantas más respuestas correctas de, más puntos obtendrá. ¡Intenta reunir tantos puntos como sea posible para ganar una insignia al final del juego!

Cómo descargar el juego

El juego pronto estará disponible en Play Store y App Store. Los enlaces para descargar el juego están disponibles en el sitio web del proyecto: www.erasmusstop.eu/

Aquí hay algunas instrucciones para las pruebas internas:

Puede descargar el juego desde el siguiente enlace, compatible para teléfonos Android:

<https://portal.testapp.io/apps/install/6eMMWBn8w4j9V>

El juego AR es compatible solo con los dispositivos de la lista:

<https://developers.google.com/ar/devices>

Para jugar al juego, debe haber instalado los servicios de Ar de Google. Por lo tanto, si su teléfono está en la lista anterior pero tiene problemas para abrirlo, debe asegurarse de haber instalado los servicios de Ar de Google también. Si no puede descargar los servicios de Google AR o tienes problemas para instalarlos, consulta los siguientes artículos:

- ✓ <https://www.republicworld.com/technology-news/apps/google-play-services-for->



[ar-not-compatible- here-is-what-you-can-](#)

do.html#:~:text=You%20have%20not%20updated%20the,hot%20or%20has%20memory%20problems

- ✓ <https://support.google.com/googleplay/answer/9037938?hl=en>

Para dispositivos IOS, el juego debe probarse a través de Testflight(<https://apps.apple.com/us/app/testflight/id899247664>). Por lo tanto, primero debe descargar esta aplicación para probar el juego. Luego, el consorcio del proyecto lo invitará a probarlo por correo electrónico. Puede escribir su correo electrónico aquí: https://docs.google.com/document/d/115eRyQje0DPsWLpIRK4MUIWtN2XcFirC/edit?usp=sharing&_uid=105393488796306369800&rtpof=true&sd=true y los socios le enviarán una invitación para probarlo en Testflight. Todo lo que tiene que hacer es seguir las instrucciones que recibirá a través de los correos electrónicos de los socios. Primero, debe descargar la tienda de aplicaciones conectarse e iniciar sesión con su cuenta de ID de Apple (el correo electrónico que tiene para la cuenta). Una vez que hayas estado conectado, recibirás otro correo electrónico para probar el juego a través de Testflight.

El juego es online, y como tal, debes estar conectado a Internet para jugarlo.

Cómo usar el juego en actividades online y presenciales.

Actividades presenciales

En caso de actividades presenciales, se deben imprimir las infografías (ambas o una de ellas, dependiendo de las edades de los participantes) en tamaño A3 o A2. La infografía dirigida al grupo de edad de 9 a 12 años está disponible aquí: http://www.erasmusstop.eu/sites/default/files/infographic_9-12.pdf y la infografía para el grupo de edad de 13 a 18 años está disponible aquí: http://www.erasmusstop.eu/sites/default/files/infographic_13-18.pdf

Si utiliza la infografía, debe guiar a los usuarios durante el uso del juego. Para empezar, la cámara debe dirigirse a una sola imagen. Las imágenes están cerca una de la otra en la infografía, y como tal, debe tener cuidado y enfocar con su cámara solo a una imagen. Si



la cámara "captura" 2 imágenes al mismo tiempo, aparecerá el contenido de una imagen y luego el usuario no podrá escanear la otra imagen. Los participantes deben escanear 20 imágenes seguidas para completar el juego (para obtener más información, consulte la siguiente sección). Primero deben asegurarse de haber leído el texto de introducción, responder a la pregunta y ver el texto de feedback para completar el escaneo de una imagen.

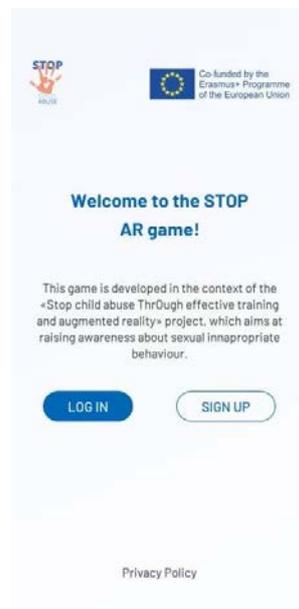
Actividades en línea

En las actividades en línea, debe usar las imágenes por separado, ya que la infografía es difícil de usar en tales casos. Primero, asegúrese de que las imágenes estén en el orden correcto, de acuerdo con la infografía. Luego, guíe a los participantes para escanear las imágenes una por una siguiendo el orden correcto. Todas las imágenes están disponibles aquí:

<https://drive.google.com/drive/folders/1qhdjX8vufjoHjdCKWSil8zqwPk4uOqsr?usp=sharing>

Cómo jugar el juego

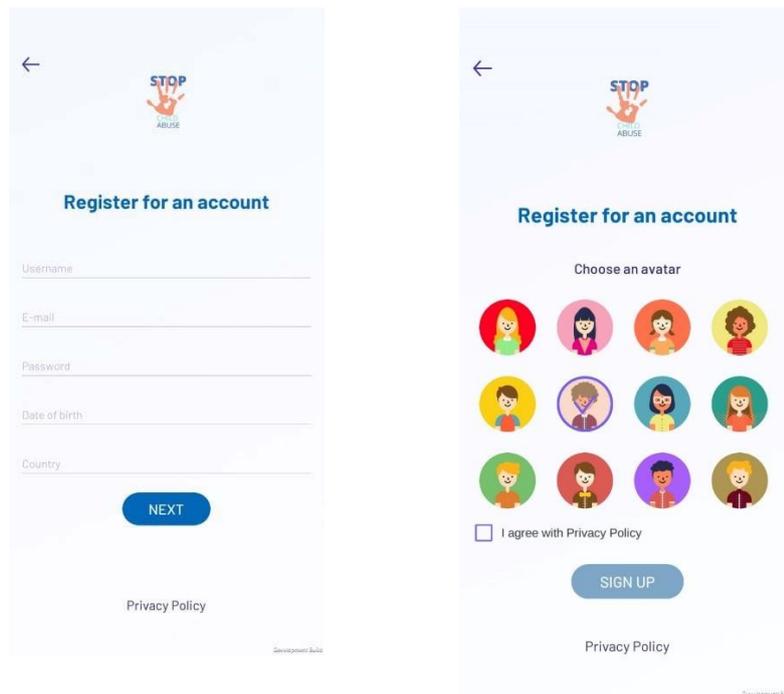
¡Bienvenido al juego STOP AR!



El primer paso es registrarse en el juego. Al registrarse, debe proporcionar algunos datos personales, seleccionar un avatar y aceptar la Política de privacidad del juego. Hay un para leer la política de privacidad, pero también puede leerlo aquí:



<http://www.erasmusstop.eu/sites/default/files/Privacy%20policy-STOP.pdf>



El juego fue desarrollado para dos grupos de edad diferentes: adolescentes entre 9-12 y 13-18 años.

Así, dependiendo de la edad que indiques durante el proceso de registro podrás ver un contenido u otro. Eso significa que si crea una cuenta e indica una edad entre 9 y 12 años, puede escanear imágenes específicas y ver el contenido que desarrollamos para estas edades. Por otro lado, si creas otra cuenta indicando una edad entre 13 y 18 años podrás escanear diferentes imágenes y ver diferentes contenidos.

¡JUGUEMOS!

Ahora, tiene acceso a la infografía impresa o a las imágenes online. Por lo tanto, es hora de comenzar a escanear las imágenes. Toque el botón "abrir la cámara" para comenzar.



Tienes que escanear 20 imágenes seguidas para completar el juego. Si comienzas a escanear imágenes y luego sales del juego cuando vuelves a escanearlas, el juego se restablecerá y tendrás que comenzar desde el principio.



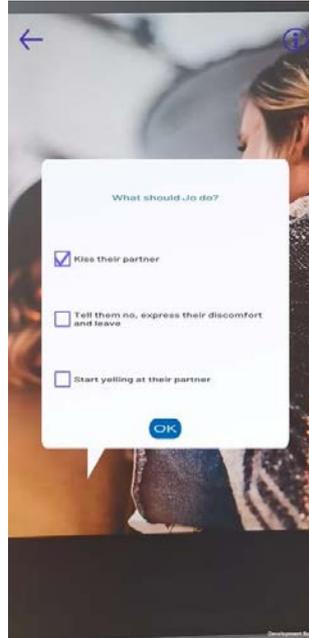
Una vez que abra la cámara, enfoque una imagen para escanearla. Después de escanear la imagen, aparecerá un texto corto con un ejemplo de una situación de la vida real. Al escanear una imagen, recuerde mantener el teléfono estable y, en caso de que haya



dificultades para escanear la imagen, acerque y aleje la cámara o cambie el ángulo del dispositivo. En general, puede escanear cada imagen solo una vez. Por lo tanto, si escanea una imagen, ve el escenario, responde la pregunta y obtiene los comentarios y los puntos de su respuesta, no puede escanear la misma imagen de inmediato. Si desea escanear la misma imagen nuevamente, debe volver a su perfil y luego abrir la cámara nuevamente, pero eso significa que el juego comenzará desde el principio y su puntuación se perderá.



Una vez que toque el escenario, aparecerá una pregunta de opción múltiple. Elija una opción para seguir adelante. El cuadro de la respuesta correcta se convertirá en verde, mientras que las respuestas incorrectas se volverán rojas.



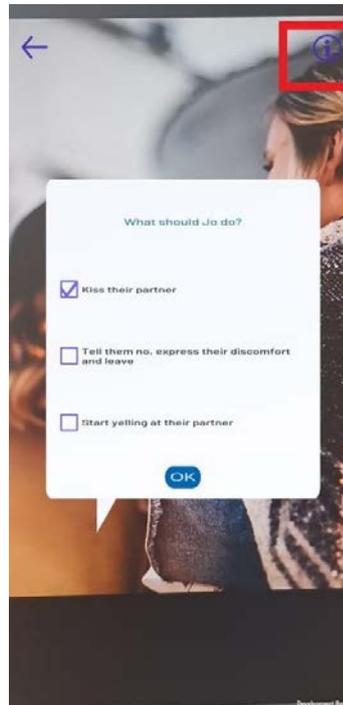
Una vez que elija una respuesta, aparecerá un párrafo de comentarios. Tóquelo para completar el escaneo de la imagen.



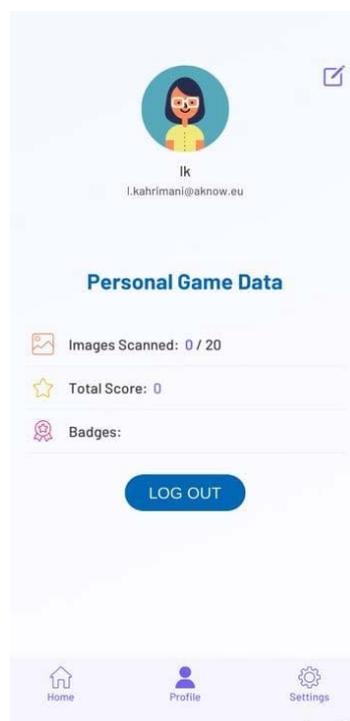
Puede ver cuántas imágenes ha escaneado y las respuestas correctas que ha dado si toca el icono de información en la esquina superior derecha cuando la cámara está abierta. En



función de las respuestas correctas que hayas dado, ganarás una insignia al final del juego. Una respuesta correcta equivale a 5 puntos, por lo que el total de puntos que puede obtener es de 100.

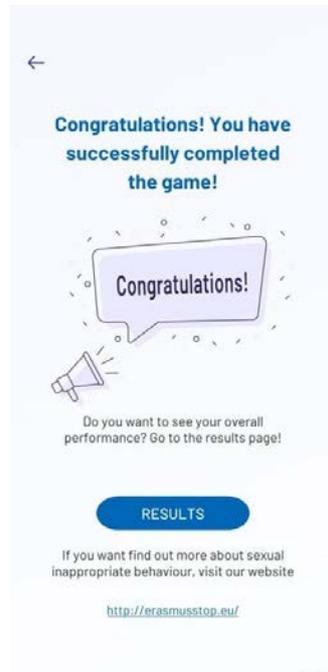


Siempre puedes salir e ir a tu perfil para ver la puntuación y el número de imágenes escaneadas, pero eso significa que jugarás el juego desde el principio. Además, puede cerrar sesión en el juego en cualquier momento, si toca el botón "CERRAR SESIÓN".





Una vez que escanee 20 imágenes seguidas, aparecerá un mensaje de que ha completado con éxito el juego. Hay un enlace al sitio web del proyecto que puede seguir para leer más contenido sobre el comportamiento sexual inapropiado u obtener más información sobre el proyecto STOP. Toque el botón "resultados" para saber su puntuación, el tiempo dedicado y la insignia que ganó (si corresponde).

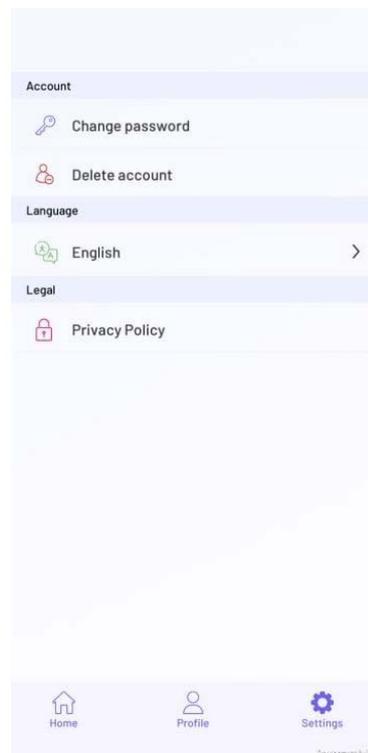


En caso de que haya ganado una insignia, puede tocarla para que aparezca. Hay tres insignias diferentes: bronce, plata y oro. Después de tocar el nombre de la insignia, se abrirá la cámara frontal de su dispositivo y la insignia aparecerá sobre usted.



También tiene la opción de calificar nuestro juego a través de la clasificación por estrellas al final de la página.

El juego también contiene una página de configuración, que puede visitar para cambiar su contraseña, eliminar su cuenta, cambiar el idioma o leer la política de privacidad.



¡QUE TE DIVIERTAS!



6 ACCIONES DE SEGUIMIENTO

Después de implementar el modelo STOP, es importante solicitar los comentarios de los participantes, utilizando el cuestionario que se proporciona a continuación. El propósito de la plantilla de feedback es identificar si el uso del modelo fue efectivo para lograr el objetivo de ayudar a los asistentes a aprender a reconocer el abuso sexual, darles información sobre su derecho a mantenerse a salvo de daños y cómo obtener ayuda si la necesitan.

Cuestionario para la recopilación de comentarios

1. En general, ¿qué tan satisfecho estás con la experiencia?

•

2. ¿Fue el juego fácil de navegar?

•

3. ¿Fue el juego divertido y educativo?

•

4. ¿Crees que aprendiste algo de este juego?

•

5. ¿Cuál fue ofueron tus momentos favoritos en el juego?

•

6. ¿Qué cambiarías del juego?

•

7. ¿Había algo en las reglas que no entendías? (aspecto técnico)?



-

8. ¿Había algo en las reglas que no entendías? (arte/sonido)?

9. ¿Tiene algún otro comentario que le gustaría que el diseñador y/o editor escuchara?

-

7 CONCLUSIÓN

La combinación del Modelo STOP y las presentes directrices representan un recurso poderoso y completo para la prevención del abuso sexual infantil al abarcar contenido teórico, un juego para motivar la interacción con niños y jóvenes, y una guía basada en la aplicación práctica del modelo.

El modelo ha demostrado ser de interés para el principal grupo objetivo del proyecto, pero también para otros grupos objetivo, como profesores, padres o expertos en el campo de la salud.

Para una aplicación adecuada y más efectiva del Modelo STOP, se debe considerar la lectura o revisión del contenido teórico, el juego de realidad aumentada y esta guía.