

CULTURA DIGITAL



**Investigación cualitativa en
escuelas de CABA**

para explorar la cultura digital de los jóvenes.

farodigital.org

ÍNDICE



3. **INTRODUCCIÓN**
5. **MUESTRA**
7. **METODOLOGÍA**
8. **HALLAZGOS DEL ESTUDIO**
19. **EL ROL DEL COLEGIO**
20. **RIESGOS**
25. **EL ROL DEL ADULTO**
30. **VERBATIMS**
32. **CONCLUSIONES**



1. INTRO- DUC- CIÓN

El siguiente informe pertenece a una investigación cualitativa realizada por la ONG Faro Digital entre los meses de septiembre de 2017 y febrero de 2018. Dicho estudio se realizó con el propósito de conocer y producir información acerca de la cultura digital de las y los jóvenes de la Ciudad de Buenos Aires.

Faro Digital es una organización de la sociedad civil que busca la promoción y construcción de ciudadanía digital. Su objetivo es, por un lado, analizar el impacto de las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) en lo social y por el otro garantizar los medios para aprovechar las oportunidades y gestionar los desafíos que devienen de estas tecnologías digitales.

El interés central de este estudio fue construir un proceso que permita producir información e indicadores acerca de la actualidad de la vida sociodigital de los niños, niñas y adolescentes.

Los objetivos específicos de este estudio son:

- Conocer los usos digitales cotidianos de los jóvenes.
- Identificar los riesgos y tensiones digitales que reconocen.
- Estudiar las habilidades y expectativas digitales con las que cuentan.
- Analizar las relaciones con los adultos en cuanto a su constitución como referentes también en espacios digitales.

Se partió de la base de un trabajo preexistente de diversas instituciones que dedican esfuerzos para comprender las culturas digitales de los jóvenes. Dichas investigaciones se caracterizan por ser una respuesta ante los diversas problemáticas o tensiones que existen en el mundo digital. Estas líneas de trabajo suelen tener por lo general un punto de vista adultocéntrico, es decir que surgen de la mirada de los adultos ante los distintos desafíos que enfrentan los jóvenes al interactuar en un espacio público como internet.

El uso de Internet para niños, niñas y adolescentes ha sido ampliamente estudiado y clasificado. Muchas de estas clasificaciones se basan en las motivaciones y la frecuencia de uso de los niños y proponen categorías generalmente similares: entretenimiento, comunicación, búsqueda de información y productividad, entre otros. (Furlong y Davies, 2012) ①

El presente estudio tiene como objetivo general indagar el mundo digital de los jóvenes desde sus propias perspectivas. En ese sentido, y a partir de la coconstrucción (junto con ellos) de una metodología de trabajo específica, se incorporó a chicos y chicas en los procesos de producción de sentido, incluyendo sus voces e incorporándolos en definitiva al debate reflexivo.

Partimos de la base de lo que afirma Sonia Livingstone *“El tipo de actividades que realizan los niños en línea no puede describirse como “beneficioso” o “dañino”, porque tales juicios dependen del resultado de la actividad en lugar de la actividad en sí misma. Sin embargo, algunas actividades tienen más probabilidades de generar resultados beneficiosos, mientras que otras aumentarán la probabilidad de daño”*.^②

Aquí sumamos lo que agrega Hasebrink *“aunque las oportu-*

nidades y riesgos son un objetivo móvil, pueden asociarse con ciertas actividades: las oportunidades en línea pueden incluir acceso a información global, recursos educativos, entretenimiento, redes sociales con amigos, privacidad para la expresión de identidad, creación de contenido y participación cívica o política, mientras que los riesgos en línea incluyen contenido o actividades ilegales, violencia sexual, intimidación, invasión de la privacidad, contenido ofensivo, información sesgada y contactos y encuentros con extraños”^③.

En los apartados siguientes se detallarán las distintas estrategias llevadas a cabo en el proceso de investigación. Veremos la metodología utilizada para la recolección de la información, así como los resultados obtenidos en las escuelas recorridas, los hallazgos más relevantes extraídos de conversaciones con jóvenes y docentes y la conclusión del estudio.



“El tipo de actividades que realizan los niños en línea no puede describirse como “beneficioso” o “dañino”, porque tales juicios dependen del resultado de la actividad en lugar de la actividad en sí misma.

① Furlong J and Davies C (2012) Young people, new technologies and learning at home: taking context seriously. *Oxford Review of Education* 38: 45-62.

② Livingstone S, Haddon L, Görzig A, et al. (2011) *Risks and Safety on the Internet: The Perspective of European Children: Full Findings and Policy Implications from the EU Kids Online Survey of 9-16 Year Olds and Their Parents in 25 Countries*. London, UK: LSE-EU Kids Online. Available at: <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>

③ Hasebrink U, Livingstone S, Haddon L, et al. (2009) *Comparing Children's Online Opportunities and Risks across Europe: Cross-national Comparisons for EU Kids Online*. London: LSE-EUKids Online.

2.

MUES-

TRA

250 jóvenes**50 adultos**

El grupo que participó tanto de los talleres como de las entrevistas en profundidad fue conformado por 250 jóvenes de entre 11 y 14 años, habitantes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, de sexto y séptimo grado (nivel primario) y primero y segundo año (nivel medio) de escuelas privadas de la Ciudad de Buenos Aires.

Como complemento y correlación, se incluyó una muestra de 50 adultos, entre padres, madres y docentes, que participaron de talleres y entrevistas individuales en profundidad. En ese sentido cabe aclarar que este último público no se analizó en forma individual sino en su relación con el grupo estudiado: los jóvenes.

El contexto socio económico del grupo comprende familias de clase media y clase media alta, con poder adquisitivo para un amplio acceso a dispositivos y plataformas digitales, incluyendo la compra de celulares (*smartphones*) con acceso a Internet, la conexión mediante Wi-Fi en sus hogares, la compra y utilización de tablets junto a consolas de videojuegos, en la mayoría de los casos, y la suscripción a cuentas de Netflix y Spotify.

Según diversos investigadores como Cho ①, Hargittai ②, y Livingstone, Helsper ③ se ha encontrado que los factores socioculturales como el nivel socioeconómico, los recursos educativos y la mediación parental del uso de Internet están fuertemente asociados con las oportunidades y los riesgos que los jóvenes se enfrentan en la Web.

Para la muestra contamos con:

- 100 Entrevistas en profundidad
- 25 Mujeres de 11 y 12 años (6to y 7mo grado del nivel primario)
- 25 Hombres de 11 y 12 años (6to y 7mo grado del nivel primario)
- 25 Mujeres de 13 y 14 años (1ro y 2do año del nivel medio)
- 25 Hombres de 13 y 14 años (1ro y 2do año del nivel medio)
- 5 Workshops de Codiseño de 30 participantes cada uno.
- Total: 150 participantes.
- 37 mujeres de 11 y 12 años.
- 38 hombres de 11 y 12 años.
- 38 mujeres de 13 y 14 años.
- 37 hombres de 13 y 14 años.

...el nivel socioeconómico, los recursos educativos y la mediación parental del uso de Internet están fuertemente asociados con las oportunidades y los riesgos que los jóvenes se enfrentan en la Web.

Los colegios donde se realizaron los talleres y las entrevistas individuales fueron:

- **Canadá School:** ubicado en la Avenida Pedro Goyena 1345, Caballito, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- **Colegio Beth:** ubicado en la calle Thames 2246, Palermo, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- **Instituto Industrial Luis A. Huergo:** ubicado en la calle Perú 759, San Telmo, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- **Colegio Nuestra Señora de la Misericordia:** ubicado en la calle Juan N. Madero 1334, San Fernando, Provincia de Buenos Aires.

① Cho J, De Zuniga HG, Rojas H, et al. (2003) Beyond access: the digital divide and Internet uses and gratifications. *It & Society* 1: 46-72.

② Hargittai E (2010) Digital na(t)ives? Variation in Internet skills and uses among members of the 'Net generation'. *Sociological Inquiry* 80: 92-113.

③ Livingstone S and Helsper E (2010) Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: the role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society* 12: 309- 329.

3.

METODO-
LOGÍA

El codiseño es altamente participativo y busca incluir las voces de los protagonistas

Para la presente investigación, diseñamos una metodología cualitativa que pone a los jóvenes en el centro. Se genera así un proceso dinámico de construcción, donde adoptan una participación activa, tomando el rol de cocreadores de la investigación. Se crea de esta forma una experiencia personalizada e interactiva de aprendizaje para ambas partes.

El codiseño combina métodos y herramientas de la investigación cualitativa y la investigación participativa, con metodologías ágiles del mundo de la innovación, como el diseño centrado en la persona (*Design Thinking*), el diseño centrado en el usuario (*User Centric Design*) y el diseño participativo.

El enfoque de Faro Digital está centrado en la persona, buscando un entendimiento profundo sobre nuevos comportamientos, creencias, necesidades y problemáticas emergentes. Se propone identificar distintos puntos de vista y percepciones de lo que sucede en los entornos digitales.

El codiseño es altamente participativo y busca incluir las voces de los protagonistas con la finalidad de construir un proceso de acción adaptado a sus gustos y necesidades. Es un proceso creativo de ampliación de información, aprendizaje y acuerdos colectivos. Es tan importante la forma en que se desarrolla el proceso como los resultados de diseño a los que se llegan. Así, los jóvenes que participaron de los talleres/*workshops* trabajaron en conjunto con equipo de Faro Digital en la búsqueda y en la creación de la información y reflexión planteadas.

Métodos Utilizados

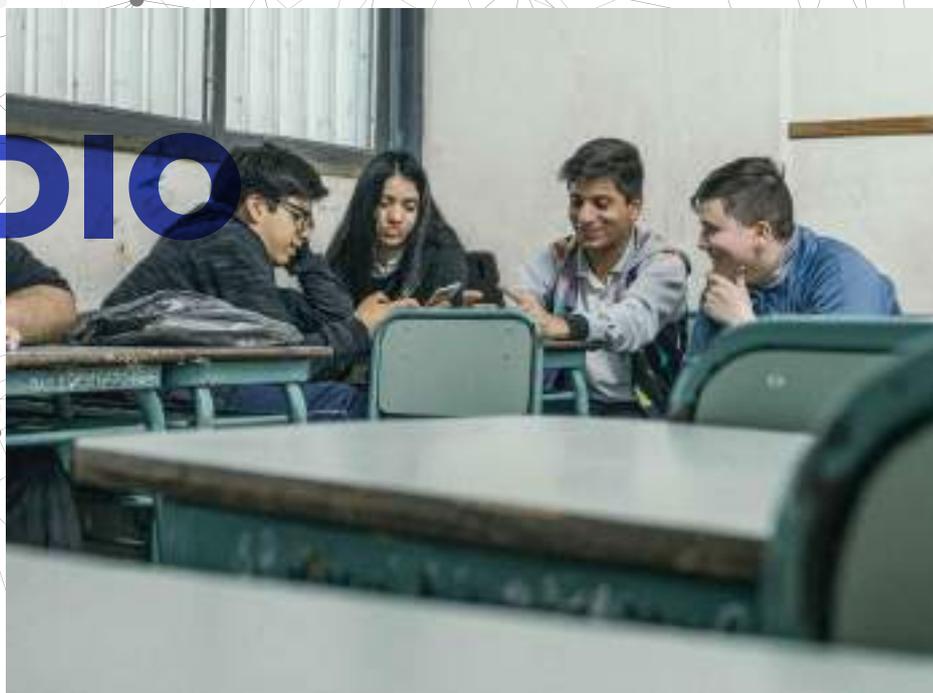
- Entrevistas en Profundidad.
- Workshops (talleres) grupales de Codiseño con dinámicas de cocreación grupal y técnicas proyectivas (asociación, construcción y expresión).

Recolección de Datos

- Cuestionario estructurado.
- Grabación de entrevistas.
- Notas de campo.
- Registro audiovisual de talleres Codiseño.
- Hojas de trabajo de dinámicas de Cocreación grupal.

4.

HALLAZGOS DEL ESTUDIO



Dispositivos

Al indagar sobre los diversos dispositivos con conexión a Internet en su haber, los jóvenes señalaron contar con un promedio de tres: *smartphone*, tableta y computadora o *notebook*.

El total de los participantes cuenta efectivamente con un celular con conectividad de uso personal y diario. Con este dispositivo se accede a la Web mediante WIFI o con un paquete de datos comprado a su compañía telefónica. Como particularidad, cabe destacar que los entrevistados se mostraron insatisfechos, en un alto

porcentaje, por la falta de conexión al momento de acabarse el paquete contratado.

Si bien cuentan con más de un dispositivo para conectarse, diferencian el uso que le dan a cada uno. En su mayoría identifican al *smartphone* con el uso de redes sociales y de aplicaciones como Spotify, la tablet con el consumo de series en plataformas como Netflix y la computadora con los juegos online y la búsqueda de información o realización de tareas escolares.

Otro dato a resaltar es que el celular suele ser el único dispositivo propio, ya que la tablet y la computadora tiende a compartirse con otros como hermanos o padres, siendo más restringido su uso.

En cuanto a la televisión, se observó durante los talleres una tendencia a ver los programas de la grilla a través de las plataformas digitales (como aplicaciones) de los canales o de los sistemas de streaming que estos ofrecen. A pesar de elegir programas que se transmiten por televisión, los consumen a través de Internet.

Plataformas

Durante los talleres y entrevistas, uno de los principales temas sobre los cuales se indagó fue el conjunto real e integral de herramientas digitales utilizadas por los jóvenes participantes. Se trató de conocer en profundidad las distintas aplicaciones, redes sociales, juegos online y sitios que utilizan diariamente.

Con el objetivo general de identificar y visibilizar el total de plataformas utilizadas, se desarrolló en los talleres la actividad denominada “universo digital”. En ella, los participantes debían compartir con su grupo cada herramienta digital que utilizan, de cualquier tipo y finalidad, e incorporarla, mediante el uso de un *post it*, al universo conjunto que se iban produciendo en un papel afiche.

Así fue como se generaron tantos universos como grupos se crearon, y en donde surgieron decenas de plataformas digitales, muchas incluso desconocidas por los propios compañeros y colegas (y también para el equipo de investigación).

En las entrevistas en profundidad, por su parte, se indagó en forma específica en esta línea, a través de preguntas directas a desarrollar por los participantes.

En ese sentido, y luego de haber recogido y analizado el material tanto de los talleres como de las entrevistas, se pudo elaborar un principio de universo digital del grupo participante.

Cabe resaltar que dicho universo es fluctuante y por ende, corresponde al recorte temporal en el cual se hizo la presente investigación, pudiendo modificarse en los meses posteriores, por la propia volatilidad de los usos digitales.

Para analizar los diversos medios sociales que utilizan los jóvenes, se tomó la definición de la autora José Van Dijck ^① quien los distingue en:

^① Van Dijk, José, “La cultura de la conectividad”, capítulo I, 2013, Siglo XXI Editores.



el grupo analizado tiene en su amplia mayoría cuentas en Instagram, Youtube, Snapchat y Whatsapp. En menor medida utilizan Twitter, Pinterest y Saraha. El caso de Facebook debe analizarse por separado...

- Sitios de red social que prioriza el contacto interpersonal, tales como Facebook, Instagram, Twitter, Whatsapp o Snapchat.
- Medios de contenido generado por los usuarios, que ponen en primer plano la actividad cultural, como Youtube o Wikipedia.
- Sitios de mercadotecnia o comercialización que tienen como principal objetivo vender productos. Algunos ejemplos son Mercado Libre, Amazon, Groupon o eBay.
- Sitios de juego y entretenimiento.

A la categorización de Van Dijck (2013, 24) habría que agregarle una quinta, potenciada en los últimos años a través del uso masivo del streaming, que podría denominarse “de consumo cultural”. Allí encontraremos a medios como Netflix, Spotify o Flow, que a diferencia de Youtube no se caracterizan por compartir contenido generado por los usuarios (aunque Youtube tiene como origen este fin, en los últimos años intercambió su especificidad con la que denominamos “consumo cultural”).

De dicho análisis se desprende que en cuanto a redes sociales, el grupo analizado tiene en su amplia mayoría cuentas en *Instagram*, *Youtube*, *Snapchat* y *Whatsapp*. En menor medida utilizan *Twitter*, *Pinterest* y *Saraha*. El caso de Facebook debe analizarse por separado, ya que si bien es la primera red social que muchos dicen haber tenido, actualmente está en desuso para la gran mayoría de los jóvenes.

Dentro de las aplicaciones mencionan Netflix, Spotify, Uber y PedidosYa. Es entonces importante resaltar que es el *consumo*, tanto cultural como de servicios, lo que prima a la hora de utilizar aplicaciones.

Dentro de los diversos medios sociales utilizados, se evidenció una diferencia de género en cuanto a preferencias para los momentos de esparcimiento digital. En ese sentido se puede identificar que los juegos online aparecen como espacios clave entre los varones, quienes los identifican como principal causa de pérdida de la noción de tiempo y exceso de conexión. Por su lado, la mayoría de las mujeres del grupo asocia estas características con las aplicaciones de edición de fotos o videos y con los videotutoriales que consumen desde Youtube para aprender nuevas habilidades y conocimientos.

Distribución de plataformas

Redes sociales, videojuegos, chats, aplicaciones de servicios, aplicaciones de *streaming* para música, películas o series, sitios de información y de videotutoriales son las principales plataformas identificadas por los jóvenes del grupo.

Ante el pedido de enumerar las diversas propuestas según su uso y preferencia, los grupos coincidieron, en su amplia mayoría, en sus preferencias y utilizados diariamente:

Esta enumeración se toma de un promedio general de preferencias, existiendo variaciones en reiterados casos, siempre dentro de las mismas opciones. Sin embargo, la constante que se observó en todos los casos es respecto a qué categoría de medios sociales prefieren:

Los participantes crearon y definieron categorías o *clusters* para agrupar las aplicaciones que más utilizan según su uso o funcionalidad.

1. Redes sociales.
2. Consumos culturales.
3. Chat con familia y amigos.
4. Juegos online.
5. Los medios sociales donde se prioriza el contenido generado por los usuarios.
6. Sitios donde buscar información para actividades escolares.

Facebook

Al indagar en el uso de redes sociales, la mayoría de los participantes refiere que la primera cuenta que crearon fue la de Facebook. Sin embargo, y salvo excepciones, todos los jóvenes dejaron de usarla por diversas razones.

Las cuentas creadas en su mayoría siguen activas, ya que les permite enlazar con Instagram, o bien acceder a determinados juegos o aplicaciones. Sin embargo la red social cayó en desuso por razones como: aburrimiento, presencia adulta y una interfaz que ya no satisface sus necesidades.

El aburrimiento se percibe, como un círculo vicioso, por la poca actividad de sus pares. Al no tener publicaciones que mirar o comentar, dejan de sentir interés por ingresar a compartir ese espacio digital con sus amigos o conocidos.

La interfaz por otro lado comenzó a responder, según ellos narran, a necesidades de un público adulto. Emprendimientos laborales, publicidad, política y discusiones de temas de interés general responden a un contrato de lectura que interesa más a sus papás, mamás o familiares que a ellos mismos.

Facebook comenzó a ser percibida como una red social adulta, de adultos y para adultos, que no satisface sus gustos. En simultáneo es una plataforma desde donde sus familiares o adultos cercanos podrían acceder a sus posteos o comentarios, ingresando a un mundo privado del que no quieren que participen. Incluso los jóvenes perciben que los adultos comienzan a conocer los detalles del funcionamiento de la red social, impidiendo ocultar información íntima.

Es por eso que los perfiles de los chicos y las chicas comenzaron a vaciarse de contenido paulatinamente primero, para hacerlo luego en forma alevosa, llegando al punto actual donde observamos una retirada anunciada y notoria.

Instagram

En los diversos talleres como así también en las entrevistas, Instagram se posiciona, como la principal red social para todos los jóvenes del grupo estudiado.

Esta red social se utiliza desde los teléfonos celulares, ya que la versión de escritorio tiene un uso limitado. En ese sentido, es una aplicación que acompaña la forma de conectarse de los chicos y chicas: a partir de dispositivos móviles. El contenido que se publica es mayoritariamente visual, ágil -de actualización constante- y de fácil acceso desde el teléfono, con lo cual facilita un consumo veloz y repetitivo.

El uso masivo de Instagram surgió principalmente como consecuencia del abandono de Facebook. La nueva red social de moda tomó nota de las falencias que los jóvenes percibían en su predecesora para mejorar la experiencia acercándola lo más posible al tipo de consumo juvenil.

Instagram es una red social donde, así como en Facebook, se ven fotos o videos de los contactos seleccionados con la posibilidad de comentarlos o poner “me gusta”.

La principal ventaja destacada por los jóvenes que participaron del estudio es la posibilidad de seguir cuentas de referentes influyentes, reconocidos o famosos. Sean destacados por su labor en los grandes medios de comunicación masivos o por su propia actuación en las redes -los denominados “influencers”-, estas cuentas son resaltadas por muchos de los chicos y chicas como una de las razones por las cuales revisan la aplicación constantemente.

La posibilidad de seguir a *influencers*, famosos o ídolos en Instagram genera una sensación de cercanía y al mismo tiempo de intromisión en su privacidad. Estas cuentas, tanto de deportistas como de cantantes, comediantes o modelos, muestran el minuto a minuto de su cotidianidad, e incluso inauguran la posibilidad de intercambio o diálogo con sus seguidores.

Esta combinación de proximidad más influencia, inaudito hasta la llegada de la red social, genera una necesidad constante de revisar lo que el *influencer* está haciendo, como así de imitar sus actitudes, consumos, usos y formas de vivir y usar la propia red social. Como dice Paula Sibilia en *La intimidad como espectáculo* “Cuando más se ficcionaliza y estetiza la vida cotidiana con recursos mediáticos, más ávidamente se busca una experiencia auténtica, verdadera, que no sea una puesta en escena. Se busca lo realmente real. O, por lo menos, algo que así lo parezca. Una de las manifestaciones de esa “sed de veracidad” en la cultura contemporánea es el ansia por consumir chispazos de intimidad ajena”. ②

② Paula Sibilia, “La intimidad como espectáculo”, P.221, 2008, Fondo de Cultura Económica de España.



Otro beneficio de la aplicación, mencionado en muchos casos, es la utilización de filtros para editar las fotos. A los chicos y chicas les resulta interesante poder mejorar las imágenes que suben y utilizan las opciones que la plataforma propone.

Instagram genera, para ellos, una necesidad de constante chequeo y revisión. No solo de cuentas ajenas sino de la propia. Efectivamente, un aspecto negativo o al menos polémico para los propios usuarios, es la ansiedad constante de revisar cuántas interacciones -“me gusta” o comentarios- tiene cada publicación subida. Se observa como un punto de preocupación por parte de los integrantes del grupo, quienes explican que con frecuencia borran imágenes si no alcanzan, después de determinado tiempo, una cantidad mínima de “me gusta”. Esta decisión de eliminar una foto o un video que seleccionaron previamente por gusto o interés personal, responde en muchos casos a la sensación de fracaso.

Ante el requerimiento de describir a través de sensaciones o conceptos estas circunstancias, los jóvenes las identifican con fracaso, ansiedad y frustración.

Es decir que esa imagen que en una primera instancia cumplía los requisitos para ser compartida, deja de cumplirlos ante la ausencia de la aprobación ajena, minimizando entonces la propia elección y supeditándola a la decisión de los contactos, quienes incluso en muchos casos son desconocidos. En otras palabras, lo que se ve ante esta situación es la importancia de la mirada y posterior validación del otro.

Instagram genera, para ellos, una necesidad de constante chequeo y revisión. No solo de cuentas ajenas sino de la propia.

Uno de los atributos más resaltados por los jóvenes dentro de Instagram son las *Instastories*. Fotos, videos cortos, *boomerangs*, textos breves y otros tipos de edición de videos, forman parte de una propuesta que atrae la atención de los entrevistados, generando un nuevo tipo de interacción específica y fomentando la conexión constante. Las *stories* de Instagram toman el modelo inaugurado por Snapchat, donde prevalece lo efímero de las publicaciones, que solo duran 24 horas. En este sentido, las *stories* generan otro tipo de contenido, respondiendo a la corta exposición que tienen y a la imposibilidad de colocar “likes” o comentar en forma pública. Este tipo de publicación se comenta solo en forma privada y quien la comparte puede chequear quién vio cada una de sus historias. La dinámica respecto de una publicación clásica es muy distinta, no solo por las ediciones y filtros que se le permiten realizar a los usuarios sobre las imágenes, sino que los jóvenes identifican que al durar solo un día, eligen compartir fotos más íntimas, o que responden a un mensaje de cotidianeidad. Una foto o un video que se publica en una *storie* dista mucho del que ellos eligen subir a su perfil. El de la *storie* cuenta con más licencias, responde a un ahora inmediato o se la utiliza para trivias o dinámicas lúdicas entre los compañeros. A su vez, Instagram permite destacar una o varias “*stories*” al perfil. Es decir, habilita a los usuarios fijar en sus perfiles la “*stories*” que elijan.

En paralelo, las imágenes que suben a los perfiles son pensadas, seleccionadas, editadas e incluso publicadas cada cierta cantidad de tiempo. El análisis respecto a las imágenes subidas al perfil responden a la cantidad posible de “me gusta” que pueden atraer. En ese sentido los chicos y chicas explican que una de las principales estrategias para tener muchos “likes” es subir pocas fotos y distanciadas en el tiempo, ya que reconocen en esta dinámica un mejor resultado respecto a su objetivo de popularidad digital. La saturación o sobre exposición de fotos la hacen a través de las *stories*, donde no hay “likes” sino vistas y donde los códigos de uso son otros.

La cantidad de “me gusta” en Instagram responde, según los testimonios de talleres y entrevistas, a una medición de popularidad y aceptación. Cuando se publican fotos con pocos “likes”, ellos reconocen sentimientos de fracaso, frustración y soledad. Sienten, según sus testimonios, que sus contenidos no son interesantes y que por ende, no sirven. Por eso toman tantos recaudos a la hora de publicar, ya que analizan diversos factores para obtener un posible éxito: calidad de la foto, pertinencia al momento, hora de publicación, distancia con el anterior posteo, etiquetas de amigos y *hashtags* utilizados.

El chat de Instagram es, según las respuestas de los participantes, uno de los puntos más débiles de la red social. Si bien algunos lo utilizan, este chat no logró reemplazar a sus principales competidores: whatsapp, messenger o snapchat.

En resumen, en Instagram encontramos: primacía de la imagen, uso móvil, cercanía con referentes, distintos tipos de publicaciones y aspiración de popularidad como los principales factores que hacen de esta red social la más utilizada actualmente por los jóvenes que participaron del estudio.

Snapchat

Junto con Instagram, la aplicación se posiciona como una de las redes sociales más utilizadas por los jóvenes que participaron de la investigación. A diferencia de su competidora, su uso no se instaló en la totalidad de los grupos participantes. Sin embargo, en los casos donde se utiliza, su uso está fuertemente consolidado como el principal. Es decir, se observa que no todos utilizan Snapchat por el momento, pero quienes sí lo hacen la suelen preferir por sobre las demás redes sociales.

Snapchat es una aplicación móvil, es decir que a diferencia de Instagram o Facebook, solo se utiliza desde smartphones o tablets.

Snapchat tiene diversos puntos en común con Instagram. El predominio de la imagen es uno, y la perdurabilidad de las publicaciones otro. Originariamente era un elemento distintivo de Snapchat el contar con publicaciones que permanezcan disponibles una cierta cantidad de tiempo. Luego este atributo fue adquirido por la ya citadas *Instastories*, repitiendo el mecanismo y trasladando, según relatan los jóvenes, muchos usuarios de Snapchat a Instagram.

Sin embargo, un punto a favor de Snapchat según los entrevistados y los participantes de los talleres, es el chat. A diferencia de Instagram, aquí la mensajería instantánea es primordial, configurándose como una de las principales vías de



comunicación entre los que usan esta aplicación móvil. Este chat se nutre del intercambio de imágenes, siendo una característica que lo distingue de otros servicios de mensajería.

Uno de los hallazgos de los talleres fue identificar un tipo de servicio propio de Snapchat que genera suma dependencia y atracción por parte de los jóvenes. Los denominados “fueguitos” son trofeos simbólicos que entrega la aplicación para los usuarios que chatean diariamente. El mecanismo es el siguiente: luego de intercambiar fotos en forma privada con otro usuario durante tres días, la red social le otorga a ese chat o relación un “fueguito”, habilitado para que solo esos dos usuarios lo vean. Luego de ese primer trofeo, por cada día consecutivo que se produzca el intercambio de al menos una imagen, se sumará un “fueguito”. Es decir que a partir del tercer día de chat, se tendrán tantos “fueguitos” como días ininterrumpidos de intercambio haya habido.

Uno de los puntos centrales en esta dinámica creada por Snapchat es que basta con que un día no ocurra el intercambio privado de fotos por parte de esos dos usuarios, para que se pierdan todos los “fueguitos” acumulados. Esta situación es identificada por los jóvenes como un problema, a tal punto que suelen delegar la cuenta a terceros- compartiendo sus claves- para que “mantengan sus fueguitos” en caso de que, por alguna razón, estén impedidos de conectarse. Ante esta situación, se evidencia una falta de protección o cuidado de su información personal al entregar claves o contraseñas a otros, con el propósito de mantener los “fueguitos”.

La obtención y mantenimiento de “fueguitos” surgió como tema transversal de suma importancia para los usuarios activos de Snapchat presentes en los talleres y entrevistas. Incluso fue denominado por muchos como un trabajo, relacionado a la obligación diaria de mantenerlos y la ansiedad y preocupación por perderlos.

Esta dinámica genera una dependencia que los participantes identificaron incluso en algunos casos como malestar. Ansiedad, preocupación, trabajo, dependencia y obligación fueron los principales conceptos que surgieron relacionados con la acción de mantener los denominados “fueguitos”.

Whatsapp

A partir de las entrevistas y los talleres, se constata que la aplicación es el principal servicio de mensajería instantánea entre el grupo de jóvenes. El uso que se le otorga a Whatsapp incluye tanto los mensajes personales como los grupales.

Incluso se destaca de la información estudiada, que los participantes cuentan, en promedio, con diez grupos de chats, principalmente de familiares y compañeros de colegio. En todos los cursos abordados existe un chat general y diversos chats grupales que responden a los subgrupos de amigos y amigas existentes en cada clase.

Se evidencia una percepción consolidada entre los jóvenes respecto de que Whatsapp es la principal vía de comunicación con sus padres y madres. Respecto a este punto, surge incluso la estrategia, de parte de muchos, de quitar de la agenda telefónica a sus padres para que, al configurar la privacidad en la aplicación, no puedan acceder a su última hora de conexión, estado o foto de perfil.

Se constató que los usuarios más activos de Snapchat tienen en desuso Whatsapp, identificándolo únicamente con la comunicación familiar.

La aplicación figura, también, como una forma de comunicarse con compañeros del colegio con los que no se comparte cotidianeidad. Los jóvenes explicaron que muchos grupos de chat se forman con otros cursos o grados, incluyendo compañeros que no conocen personalmente pero con los que

Youtube

La plataforma figura entre las más populares y aceptadas por el grupo de jóvenes que participaron del estudio. Su singularidad es que permite por un lado ser un usuario netamente pasivo y consumidor de videos y por otro, elegir ser uno activo que publica sus propias creaciones en canales que permiten la opinión e intercambio con otros y otras.

Si bien todas las redes sociales tienen la opción de no publicar material, en Youtube esta posibilidad se evidencia en forma marcada en los testimonios y opiniones de los chicos y chicas.

La gran mayoría da cuenta de un uso diario de Youtube para ver videos. Videotutoriales, cuentas de *influencers*, chistes o bromas, capítulos de series, películas o resúmenes, forman parte del podio de lo más visto. Este uso recorre la totalidad de los testimonios y participaciones en talleres. La variedad de oferta, la posibilidad de comentar e intercambiar opiniones sobre lo que se está consumiendo y su movilidad, hacen de Youtube un espacio ubicado entre los favoritos.

Uno de los hallazgos al profundizar en el uso de esta plataforma es la brecha existente entre aquellos que se mantienen pasivos de quienes producen contenido.

En el grupo de jóvenes abordado, una minoría casi excepcional relató tener un canal propio donde publica contenido. Y quienes lo hacen, manifiestan generar videos con consejos y ejemplos para juegos online. Es decir, en este grupo estudiado, no hay ejemplos de creaciones innovadoras, con conte-

nido planificado y realizado mediante herramientas digitales de edición, producción o selección. No hay creación de guiones, ni elección de imágenes o planificación audiovisual. Solo se observa entonces una producción que podríamos denominar básica, donde se graban jugadas para luego compartirlas con compañeros o compañeros de colegio o juego.

En Youtube a su vez, se genera uno de los fenómenos más novedosos en cuanto a educación informal: el formato del videotutorial. Es a través de esta plataforma que los chicos y chicas suelen consumir este formato de aprendizaje audiovisual. Mediante los videotutoriales ellos ven la posibilidad de aprender un abanico sumamente heterogéneo de habilidades: a jugar online, a tocar un instrumento musical, a confeccionar productos, a configurar herramientas digitales o analógicas, coreografías, etc.

El videotutorial en suma es uno de los puntos más disruptivos en la cotidianidad de los chicos y chicas. Significa otra forma no solo de aprender sino también de enseñar, a partir de un formato audiovisual e imitativo.

Otras redes sociales

Sin ser utilizadas por la gran mayoría, surgieron durante la investigación otras redes sociales que ciertos subgrupos consumen con frecuencia.

- **Twitter:** los jóvenes que identificaron su uso, asocian esta red social con la actualización de noticias e información. Es importante destacar que sus usuarios tienden a entrar a la plataforma para conocer las principales novedades y noticias del mundo y locales. Las categorías temáticas varían, desde deportes, actualidad o eventos particulares. Si bien efectivamente algunos refieren ser usuarios activos, la gran mayoría la toma como una red social de consumo pasivo, tanto de noticias como de opiniones ajenas.
- **Pinterest:** esta red social es utilizada, en todos los casos estudiados, por mujeres. La red social tiene como premisa que cada perfil comparte creaciones, productos estéticamente novedosos, ideas útiles, etc. Al ser consultadas, las jóvenes explicaron que la consumen para tomar ideas, inspirarse a la hora de producir o crear objetos y en muy pocos casos, compartir sus creaciones.
- **Musical.ly:** esta aplicación es utilizada básicamente para compartir videos donde se canta, baila o hace *playback*. La música es el eje de esta red social, ya que todos los videos tienen o bien canciones de fondo o bien invitan al usuario a doblar alguna melodía conocida. La aplicación es utilizada en todos los casos detectados, por mujeres. No se registró ningún varón que la utilice.
- **Saraha:** su nombre significa "honestidad" en árabe. La aplicación invita a los usuarios a recibir comentarios de sus conocidos o amigos de forma anónima a través de un esquema de pregunta y respuesta. Una característica de esta red social es que los jóvenes deben compartir las preguntas y respuestas en los perfiles de sus otras redes sociales, ya que Saraha no cuenta con un espacio propio para hacerlo, sino que se alimenta en ese sentido de otros medios sociales.

USO DIGITAL

La ausencia de percepción del tiempo está relacionada en forma general en los varones con el juego online y en las mujeres con el consumo de series en Netflix, de videotutoriales y de navegación dentro de redes sociales.

Tiempo de conexión

Los jóvenes que participaron de la investigación demostraron, a partir de sus testimonios e intervenciones, tener un uso asiduo de los diversos dispositivos tecnológicos con los que cuentan.

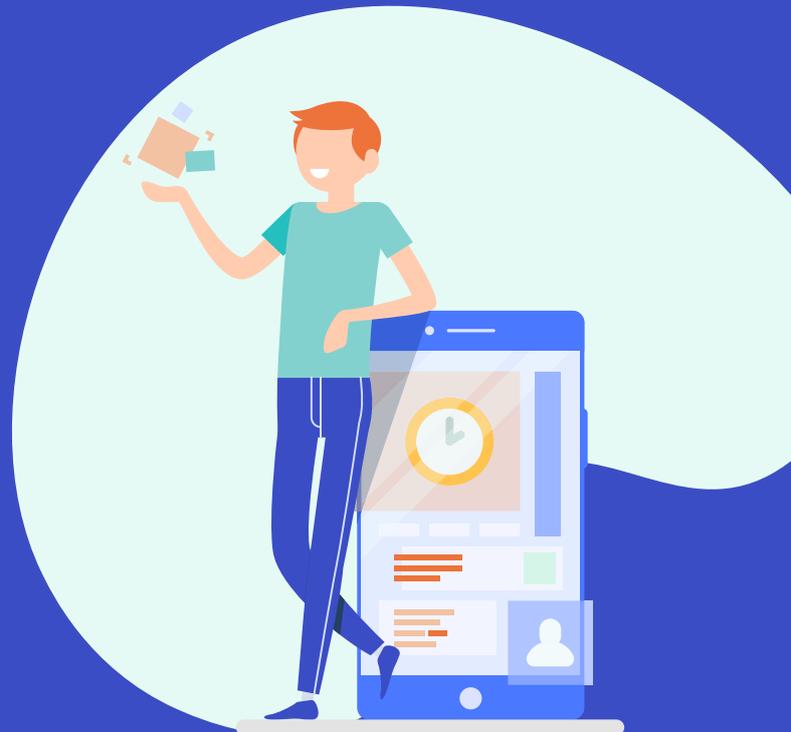
La mayoría coincidió en que durante la semana, tanto por las horas que pasan en la escuela como por las actividades extraescolares que tienen en su agenda, usan poco los teléfonos celulares. De lunes a viernes más allá de las horas que se conectan a través de sus *smartphones*, suelen tener un mayor contacto digital a través de las tabletas o computadoras. Estos dispositivos los utilizan principalmente para ver series, jugar de manera online y ver videos o tutoriales.

En las vacaciones, fines de semana o feriados, la escena cotidiana cambia de forma radical. Hay una amplia coincidencia de relatos respecto a que en estos momentos los adultos de las familias suelen reducir el control de horas de conexión, tanto de los celulares como de las tabletas o consolas. Es así que muchos explican que pueden pasar ocho, nueve o diez horas jugando en forma online, viendo videos o fotos en redes sociales, o incluso chateando con amigos. Estas sesiones “maratónicas” de conexión suelen producirse de noche, cuando los adultos no observan sus acciones.

Tal como mencionamos anteriormente, la ausencia de percepción del tiempo está relacionada en forma general en los varones con el juego online y en las mujeres con el consumo de series en Netflix, de videotutoriales y de navegación dentro de redes sociales.

Los testimonios, principalmente recogidos en las entrevistas en profundidad, afianzan la idea de que durante las extensas jornadas de conexión, las necesidades básicas pasan a segundo plano: por ejemplo relatan que muchas veces suelen olvidarse incluso de comer.

Tantas horas de conexión generan un vínculo naturalizado y persistente con sus dispositivos. Ante la consulta sobre la posibilidad de no tener celular con Internet, una amplia mayoría afirma “no poder vivir”. La naturalización de estos dispositivos al alcance de sus necesidades y gustos, genera una imposibilidad de pensar otra realidad hipotética, principalmente porque no la conocen.



Fomentar capacidades críticas y reflexivas de la información que consumen o ven es una tarea que corresponde principalmente a docentes y tutores de estos jóvenes.



Nuevas formas de aprendizaje

El videotutorial es un nuevo formato que genera, como mencionamos, nuevas formas de aprender y enseñar. Digital, visual, corto, accesible desde distintas plataformas y dispositivos, sintético e imitativo, lo hace un formato que prima a la hora de querer aprender una nueva forma de hacer algo, una mejor manera de lograr un objetivo, aprender un oficio, hacer manualidades, o incluso interiorizarse respecto de una noticia o problemática histórica, de actualidad o política.

El videotutorial está relacionado con Youtube, ya que es la plataforma desde donde se consumen principalmente. Si bien existen videotutoriales que se comparten en otras redes sociales, plataformas de consumo de videos o aplicaciones, en los testimonios y comentarios, la relación con Youtube es directa e instantánea.

Con este diagnóstico, surge la posibilidad de determinar estos espacios como oportunidades de trabajo junto a los jóvenes. Esto es, poder incluir estas herramientas a los tradicionales temas de enseñanza por un lado. O bien utilizarlas por otro, como método para desarrollar concepciones críticas de la realidad que viven. Fomentar capacidades críticas y reflexivas de la información que consumen o ven es una tarea que corresponde principalmente a docentes y tutores de estos jóvenes.

5.

EL ROL DEL
COLEGIO

La muestra de jóvenes que participó de la investigación se encuentra en su totalidad escolarizada, cursando los últimos años del ciclo primario y los primeros del secundario. En ese sentido, la institución educativa se ubica como un espacio central tanto de educación como de socialización.

Indagados sobre el nivel de educación digital, la gran mayoría coincidió en que aspiran y desean saber más sobre diversas temáticas relacionadas a la tecnología. Robótica, programación, armado de *hardware* y cuidados en Internet fueron las principales temáticas que los jóvenes identificaron como pendientes de mayor desarrollo por parte de los colegios.

Si bien en algunas instituciones donde se realizó el estudio se constató un alto nivel en materias como robótica, la mayoría de los estudiantes coincidió en que desearía tener más y diversas herramientas para desarrollar habilidades digitales. Entendemos por este concepto al conjunto de conocimientos y competencias para utilizar estratégicamente la información.

Otro aspecto señalado por los participantes fue la dificultad de concentración que encuentran en el colegio. Muchos especificaron que les resulta un gran trabajo tener que focalizar en un solo tema, mientras que en su casa o ámbitos

familiares realizan diferentes actividades en simultáneo. En ese sentido muchos señalaron aburrirse en el colegio y demostraron poco interés en las asignaturas clásicas.

Tanto en los talleres como en las entrevistas en profundidad se indagó respecto al papel de los docentes y sus saberes sobre las tecnologías digitales. En ese sentido, los jóvenes refirieron por un lado percibir un bajo conocimiento de parte de la mayoría de los profesores sobre estas plataformas o aplicaciones y por el otro, un uso básico de las herramientas digitales que incluyen en sus clases.

Respecto a los conocimientos, se observó un deseo de parte de los participantes respecto a que los docentes sepan más no solo sobre informática sino también sobre cuidados digitales.

Efectivamente expresaron sentir soledad cuando tienen algún problema, y destacaron que no consultarían, salvo excepciones, con los docentes sus tensiones o problemáticas digitales como el ciberbullying, grooming, viralización de imágenes, etc.

Sobre las herramientas digitales que se utilizan en clase, la población juvenil analizada dijo percibir que se las incorpora en forma aleatoria, para demostrar que se utiliza tecnología, y no con un fin pedagógico específico. Así es como explicaron que querrían utilizar herramientas más elaboradas y conocer nuevos usos, más allá de buscar información en páginas conocidas o ver videos explicativos. La percepción general es que se utiliza un video o un sitio web como forma de responder a la demanda de incorporar tecnología y no como una estrategia planificada que tiene objetivos didácticos.

6. RIESGOS

Uno de los puntos que se priorizó indagar, tanto en los talleres como en las entrevistas en profundidad, fue el conocimiento y percepción que los jóvenes tienen respecto a los principales riesgos en Internet.

En ese sentido, durante los talleres se solicitó que los participantes expresen puntos negativos o que desearían cambiar de los espacios digitales y, en paralelo, durante las entrevistas, se consultó específicamente sobre la información que tienen respecto de cada uno, cómo los previenen y a quiénes consultarían ante un determinado caso.

GROO- MING

Es la acción deliberada de un adulto de manipular y abusar sexualmente de un niño, niña o adolescente a través de dispositivos digitales. En Argentina esta acción constituye un delito penal, descrito en la ley N° 26.904 del año 2013.

El grooming, como todo tipo de abuso de parte de adultos hacia niños y niñas, tiene como principal característica la manipulación. En ese sentido, los espacios digitales facilitan la amistad, cercanía y confianza en esta relación que muchas veces parte de perfiles falsos donde el adulto miente sobre su edad e identidad.

Durante los talleres, cuando se les solicitó a los jóvenes que identifiquen aspectos negativos de una aplicación o red social, el grooming estuvo presente a partir de sus características o consecuencias. Se percibió un desconocimiento del nombre del delito, pero cierto grado de información respecto de su definición o características. Los jóvenes en su mayoría relacionaron la temática con casos vistos en las noticias y en algunas ocasiones con experiencias vividas por cercanos o familiares.

“Contacto de parte de desconocidos”, “Adultos que mienten sobre su identidad” o “Pedido de fotos íntimas por parte de extraños” fueron las principales formas en las que se describió el grooming.

El conocimiento previo que se identificó en las instancias de talleres y entrevistas, demostró que los jóvenes tienen en general conocimiento de que es posible que perfiles falsos los contacten, que detrás de esos perfiles haya adultos y que esos adultos pueden tener intenciones abusivas.

En paralelo se identificó un desconocimiento total respecto a que la acción constituye un delito, que debe ser denunciado ante una comisaría o fiscalía y que las pruebas deben ser guardadas. En ese sentido, los jóvenes mayoritariamente respondieron, ante la consulta sobre cómo accionar frente a un caso de grooming, que se focalizarían en atacar el perfil de la red social mediante bloqueos desde la misma plataforma.

Se desprende de las respuestas y participaciones que el grupo cuenta con un alto conocimiento sobre las herramientas de bloqueo propias de las plataformas que usan. Dentro de las redes sociales que utilizan, relacionan estas situaciones principalmente con *Whatsapp* e *Instagram*, donde relatan que frecuentemente les sucede que desconocidos les hablen. La mayoría responde a estos contactos de extraños en forma automática con el bloqueo, evitando posteriores intentos de comunicación. Puntualmente en *Whatsapp*, un alto porcentaje de jóvenes manifestaron que recibieron mensajes de números desconocidos iniciando una conversación, motivo por el cual consultaban o avisaban a sus padres o bien no respondían y bloqueaban al número en cuestión.

Cabe destacar que *Snapchat* fue identificada como una red social segura en este aspecto, donde es muy poco común la comunicación con perfiles desconocidos.

Si bien se identificó un uso asiduo del bloqueo, en paralelo se registró un desconocimiento respecto de la herramienta de denuncia y su característica de anonimato. Los jóvenes que participaron de la investigación demostraron no denunciar nunca o casi nunca perfiles o publicaciones dudosas, agresivas o violentas. Tampoco demostraron saber que dicha posibilidad es anónima, teniendo como temor que al accionarla, se informe su identidad.

se identificó un desconocimiento total respecto a que la acción constituye un delito, que debe ser denunciado ante una comisaría o fiscalía y que las pruebas deben ser guardadas.

Otro punto clave que surgió al indagar en este tema, fue la naturalización de los jóvenes respecto al contacto con desconocidos en los videojuegos. La mayoría de los varones y una minoría de las mujeres demostraron ser usuarios activos de juegos online, donde explican que suelen competir y hablar con personas que no conocen personalmente. Al debatir sobre la posibilidad de que los contrincantes sean perfiles falsos en busca de manipulación, abuso, acoso o robo de datos, se detectó un alto grado de desconocimiento y una baja percepción de riesgo.

A la hora de seleccionar medidas de prevención para el grooming o abuso, los jóvenes en su mayoría explicaron que evitan hablar con desconocidos y que configuran la privacidad en la mayoría de sus redes sociales.

Se pudo registrar que de las plataformas utilizadas, la que la mayoría utiliza en forma privada es *Snapchat*, seguida de *Whatsapp*.

En los talleres y durante las entrevistas, se consultó respecto al pedido de ayuda adulta en caso de vivir una situación de grooming. La totalidad de los jóvenes refirió que en una hipotética situación recurrirían a sus papás, preferentemente a sus madres, y no a sus docentes o preceptores.

Las justificaciones para desestimar el pedido de ayuda de los docentes fueron principalmente la poca confianza, la percepción de que una situación de grooming pertenece a un ámbito íntimo el que el docente es externo y una falta de conocimiento respecto a cómo proceder.



CIBERBULLYING

Es el uso, de parte de un niño, niña o adolescente, de medios digitales para acosar, hostigar o agredir sistemáticamente a un par.

Al debatir junto con los jóvenes participantes las implicancias del ciberbullying, surgieron diversos hallazgos respecto a sus percepciones.

En primera instancia, para ellos no existe el ciberbullying como un tipo de violencia distinto al bullying. Los casos de hostigamiento identificados, tanto en noticias como en compañeros o conocidos, incluyen un devenir permanente entre espacios offline y digitales. En ese sentido, desde su percepción, el ciberbullying es un formato natural del hostigamiento como fenómeno global.

Sin embargo, al establecer un análisis en conjunto sobre qué implica la agresión digital, los participantes identificaron un punto como central: el mayor alcance de las publicaciones violentas o estigmatizantes.

En ese sentido, la posibilidad de que una agresión sea vista por cientos o miles de conocidos o extraños, es una posibilidad que ellos comprenden y tienen en cuenta.

Al profundizar en otras características del ciberbullying, se percibió un desconocimiento o una falta de conceptualización de las mismas. Efectivamente la mayoría de los jóvenes no había reflexionado sobre la imposibilidad de descansar que tiene una víctima de agresión digital, que está expuesto a toda hora y lugar a posibles actos de violencia digital. En esa misma línea tampoco se identificó una interpretación del rol del anonimato como agente potenciador de la violencia.

Según los casos expuestos en los talleres o entrevistas, los jóvenes suelen convivir con experiencias de violencia digital a su alrededor. Sea un conocido, extraño o amigo, identifican como cotidiana la agresión, el hostigamiento o discriminación en redes sociales, videojuegos y chats.

Las principales formas que los jóvenes identifican de ciberbullying son:

1. Publicación de fotos “escrache”, es decir, donde el o la protagonista se supone que salió desfavorecido.
2. Producción de memes (idea, concepto o expresión humorística que se transmite por medios digitales) utilizando como base fotos del humillado.
3. Exclusión de grupos de chat, generalmente donde se encuentran todos los compañeros del curso o división.

Un punto importante respecto de la percepción de los jóvenes sobre el ciberbullying es la minimización que se detectó en muchos casos. Al definir la problemática y evidenciar sus consecuencias, muchos jóvenes se percataron de que las acciones que reconocen en forma individual y aislada, forman parte de un fenómeno global que se transforma entonces en un problema para la víctima. Así, en una primera instancia, se observó que la exclusión de grupos, la producción de memes o la burla se menospreciaban por analizarlas en forma aislada y excluida de un proceso general de hostigamiento.

Respecto a las estrategias de prevención, se mencionó en forma mayoritaria la configuración de privacidad en redes sociales. Sin embargo, se planteó en reiteradas ocasiones las pocas herramientas reales al alcance de los jóvenes tanto para prevenir como para gestionar casos.

Fue asimismo parte del aporte de los jóvenes la actual percepción de que en distintas plataformas se pueden identificar discursos de odio, a través de los denominados *haters* o *trolls* (perfiles que bajo el manto del anonimato se dedican a insultar o maltratar a otros usuarios). Este tipo de conductas se relacionan en mayor medida con los juegos online y con plataformas de video como *Youtube*. En esos espacios, los *trolls* o *haters* generan comentarios agresivos sin mayor contenido que el odio o la violencia. Las herramientas de bloqueo o denuncia, cuando son utilizadas, se vuelven poco efectivas, según se evidenció, ya que estos perfiles no desisten en su tarea y en muchos casos reiteran la publicación.

Si bien no serían casos de hostigamiento entre compañeros de colegio, estos casos se identifican como violencia digital, parte de un entramado de agresión que muchos jóvenes acusan sufrir a diario. Incluso algunos explicaron que sus

propios compañeros, ya sin utilizar el anonimato, se dedican a realizarles comentarios agresivos sin mayor contenido en sus canales de Youtube o en sus diversas plataformas online.

Al ser consultados, la mayoría de los jóvenes expresó una sensación de incomodidad respecto de hablar de estas problemáticas con sus docentes, prefiriendo hacerlo con

sus padres, especialmente sus madres. Las razones por las cuales no se acercarían a sus profesores o preceptores son las mismas que surgieron en los casos de *grooming*: falta de confianza, vergüenza, percepción de poco conocimiento de parte del docente y sensación de que la situación pertenece a un ámbito que no le compete.

DIFUSIÓN DE IMÁ- GENES

SIN CONSENTIMIENTO

Dentro de las actividades del taller, una consigna específica era determinar situaciones negativas de Internet. En esa consigna, la principal respuesta en la mayoría de los encuentros se relacionaba con la viralización de fotos o videos privados compartidos sin permiso o consentimiento.

Al dar detalles respecto de esta problemática, surgió la constante de que los casos suelen partir de contextos de comunicación privada, sea por chat o mensaje, donde se envían fotos o videos que no fueron producidos ni enviados para su publicación en redes sociales o sitios. Sea por su contenido sensual o sexual, o por ser un “escrache” o por contener dentro de la imagen datos privados, este contenido suele ser descrito como “privado”.

Sin embargo, las narraciones explican que en muchos casos, una de las personas que participa de esa conversación, decide con buena o mala intención, reenviar o compartir la foto o el video, aún sabiendo que el o la protagonista no está de acuerdo con esa difusión.

Las consecuencias en estos casos pueden ser la viralización, es decir la difusión sin control del contenido, la recepción por parte de personas específicas que no eran destinatarios originales del material (sean familiares, docentes, amigos, etc.) o incluso la utilización de esas imágenes para producir *memes*, burlas u otros contenidos audiovisuales editados.

Al momento de debatir con mayor profundidad la problemática, surgieron varios puntos clave:

1. Es un problema que atraviesa al total de la población que participó de la investigación. En varios colegios ya habían ocurrido casos reales de estudiantes víctimas de esta problemática.
2. Se observa como la principal preocupación a la hora de analizar situaciones negativas en Internet.
3. La mayoría de los jóvenes reconocen tener casos cercanos donde ocurrieron situaciones que pueden incluirse en la temática.
4. Se identifica una marcada tendencia sexista, siendo las mujeres las principales víctimas en la mayoría de los casos.

El sexting, que consta en enviar fotos o videos sexuales a través de mensajería instantánea o chat, se constató como una práctica conocida y naturalizada por los jóvenes. Incluso algunas mujeres del grupo contaron haber sido víctimas de viralización de imágenes por parte de sus ex-novios. El envío de imágenes sexuales o sensuales está instalada como una forma más de comunicación entre parejas formales u ocasionales. Los integrantes de mayor edad del grupo lo explicitaron a partir tanto de ejemplos propios como ajenos, dando cuenta de lo natural de la práctica. En el caso de los participantes más pequeños, se identificó como un tema conocido pero aún no vivido o incorporado.

Dentro de los casos expuestos por los participantes, primó la difusión de imágenes sin consentimiento de mujeres por parte de ex parejas fijas u ocasionales, en general compañeros de colegio. En ese sentido, de los casos recogidos se identifican los siguientes patrones:

1. Las víctimas son en la gran mayoría de los casos mujeres.
2. Los victimarios suelen ser exnovios o ex parejas ocasionales varones.
3. Las imágenes, en la mayoría de los casos, son enviadas por las jóvenes por propia voluntad en ámbitos digitales privados, como chats o servicios de mensajería.
4. En algunas ocasiones, las fotos no son enviadas ni compartidas por las participantes, sino que fueron tomadas o robadas de sus dispositivos por otros hombres, en general compañeros de colegio.
5. Son los varones quienes suelen difundir esas imágenes. En algunos casos adrede, y en otros son víctimas de robos de material.
6. Luego de la primera difusión sin consentimiento, se suele generar un circuito de propagación dentro de la escuela, del que participan mujeres y varones.
7. Las instituciones educativas suelen identificar el problema una vez que el contenido se compartió masivamente.
8. Los y las jóvenes suelen estar inconformes con la actitud tomada por el colegio una vez reconocido el problema.
9. Las víctimas perciben contar con pocas herramientas para solucionar el problema generado por otro.
10. Las mujeres perciben una opinión generalizada que las coloca en el lugar de victimario en lugar de víctima, por el hecho de haber compartido en forma privada una foto íntima.

Dentro de las estrategias de prevención de este tipo de problemática, los participantes identifican principalmente el evitar enviar fotos íntimas. El uso eficaz de contraseñas no está incluido dentro de sus estrategias, e incluso admiten compartirlas con todos sus amigos o incluso compañeros. Tampoco se percibe la noción de “anonimizar” las fotos o los videos como estrategia preventiva.

En esta problemática se observa también una falta de identificación de los docentes como referentes de acompañamiento y ayuda, ya que los participantes reiteran que recurrirían o recurren a sus padres, y principalmente a sus madres, en casos hipotéticos o reales.



7.

EL ROL DEL ADULTO

Un punto necesario y constante del debate, tanto en los talleres como en las entrevistas, fue respecto al lugar de los adultos en el contexto digital. Se analizó si los padres, madres, familiares, profesores, autoridades escolares o conocidos funcionan eficazmente o no como una red de contención y referencia ante problemas que puedan surgir en Internet.

En ese sentido, se entrevistaron a 25 docentes, a 25 padres y se realizó un taller con docentes.

En estas instancias se profundizó en los conocimientos previos que el público adulto tiene respecto de los usos y preferencias digitales de los jóvenes, las instancias de diálogo habilitadas y los conocimientos respecto de las herramientas existentes para prevenir y gestionar situaciones problemáticas en espacios digitales.



CUIDADORES Y FAMILIARES

La mirada de los padres o cuidadores

Durante las entrevistas y la instancia de taller, el público compuesto por adultos cuidadores refirió, en general, tener un grado alto de preocupación respecto de los riesgos existentes en Internet. Al profundizar en sus inquietudes, se identificó que la principal es la relacionada al *grooming* y todo tipo de contacto de extraños a través de redes sociales.

Ellos se muestran inquietos respecto a esta posible amenaza y declaran brindar consejos clásicos a los chicos y chicas para prevenirlos. No hablar con desconocidos ni agregar contactos extraños son los principales cuidados que los padres les transmiten a sus hijos.

En algunos casos, aunque no en la mayoría, se identificó que los padres incluyen en sus consejos la necesidad de configurar la privacidad en las diversas cuentas de redes sociales. En ese sentido, en pocos casos se estableció una relación directa entre privacidad y cuidado respecto a usuarios desconocidos.

Un punto importante a destacar es el alto grado de desconocimiento demostrado por parte de los adultos participantes respecto de los riesgos existentes en los juegos online. La mayoría desconoce que sus hijos al jugar online tienen altas probabilidades de entrar en contacto con usuarios desconocidos (adultos). En ese sentido, muchos creen que son plataformas donde se juega en soledad o con amigos (pares). Sin embargo, al indagar a los jóvenes se detecta que la mayoría juega contra extraños con quienes tienen opciones de diálogo a través de espacios de chateo privado e incluso muchos derivan dichas conversaciones a otras plataformas como *Skype*, redes sociales o servicios de mensajería.

Otro aspecto donde se observó desconocimiento de los adultos fue respecto a las opciones de privacidad de *Whatsapp*. La gran mayoría no tenían la información sobre esta configuración, que permite que solo los usuarios agendados accedan a la última hora de conexión, al estado y a

la foto de perfil. En contraposición, los jóvenes demostraron estar informados sobre esta herramienta e incluso, en muchos casos, utilizarla. Este punto es esencial ya que, a partir de lo analizado, se detecta que es mediante *Whatsapp* donde los jóvenes reconocen un mayor intento de contacto de desconocidos.

Preocupaciones de los padres y las madres

A partir de lo analizado, se establecieron las principales inquietudes de los adultos cuidadores respecto de los posibles riesgos en Internet relacionados a las actividades de los chicos y chicas:

1. **Contacto con desconocidos.**
2. **Situaciones de violencia.**
3. **Robo de datos personales.**
4. **Exposición de privacidad.**

Si bien el *grooming* o el contacto de extraños resultó el principal punto de preocupación, dentro de la diversidad de la muestra, algunos adultos expusieron preocupaciones respecto de la privacidad, el robo de datos personales o el *ciberbullying* en última instancia.

A la hora de describir los canales de diálogo, los consejos y espacios de debate sobre Internet, los padres describen sentirse, en la mayoría, incómodos y con dificultad para identificar su función.

La principal dificultad a la hora de establecer vínculo y abordar la temática, se relaciona con una sensación de ridículo y desacreditación. Perciben, en general, que no tienen herramientas para brindar y que su rol, como adulto, se desdibuja. Perciben que los jóvenes tienen un conocimiento superior respecto de uso tecnológico y que por ende, al intentar constituirse como referentes, entran en ridículo.

Aquellos cuidadores que describieron dialogar respecto de posibles problemas en Internet, reconocieron, sin embargo, establecer la conversación a partir de aspectos negativos de Internet. Problemas, robos, abusos y acoso son los puntapié de charla que eligen. En ese sentido, se observa que las situaciones cotidianas, positivas o rutinarias, quedan por fuera de las instancias de diálogo.

La mirada de los jóvenes

Durante los talleres y entrevistas se profundizó junto con los jóvenes en el rol de los padres, madres o cuidadores. Por un lado, se debatió el lugar que ocupan como referentes ante problemas o desafíos digitales, y por el otro, se analizó su rol como ejemplo como usuarios de Internet.

Respecto a los cuidados, la totalidad de los jóvenes participantes dijo que todos los consejos que incorporan fueron brindados por sus padres, cuidadores o docentes. Asimismo, la mayoría percibe preocupación por parte de estos adultos y un intento por dialogar y establecer pautas de uso seguro de Internet.

Si bien los jóvenes identifican que los consejos incorporados provienen tanto de su hogar como del colegio, admiten que, en todos los casos, ante problemas, dudas o tensiones en espacios digitales, acudirían a sus padres o cuidadores, marcando una preferencia por el rol de la madre en la mayoría de los casos.

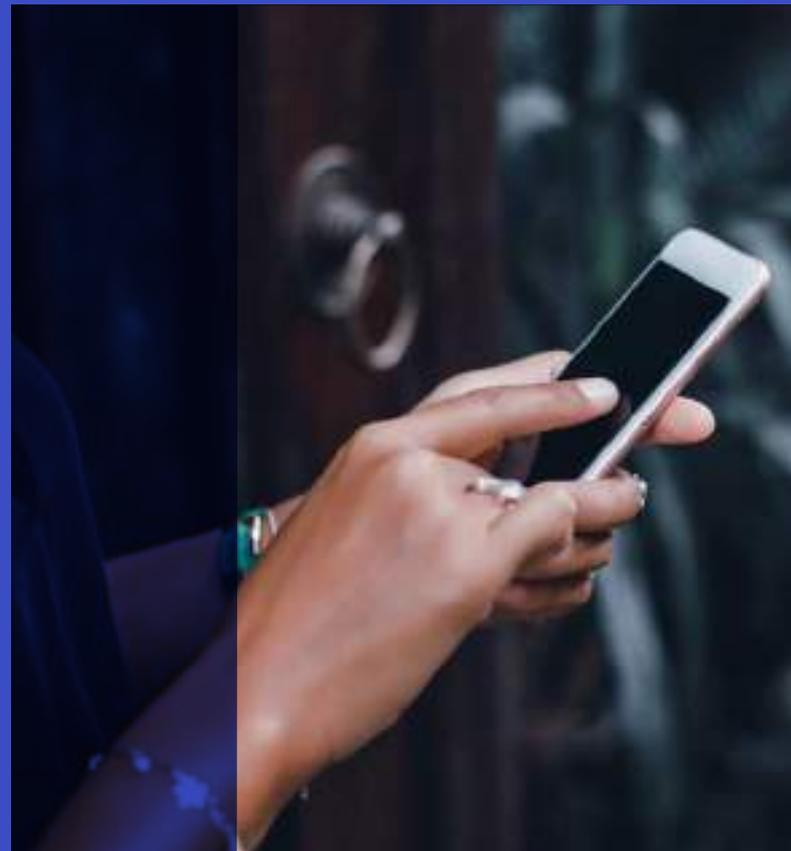
En esa línea, se observó que el grado de conocimiento y uso frecuente de las tecnologías digitales varía, según cada caso, entre ambos padres. En algunos testimonios se observa que el padre tiene un nivel más profundo de uso y conocimiento, y en otros casos es la madre la que cuenta con ellos. Sin embargo, y aunque la variable del conocimiento sea dinámica, la preferencia por el rol maternal ante hipotéticos casos se mantiene. La razón expresada por los jóvenes es una mayor confianza con quien ocupa el rol maternal y una menor vergüenza a exponer sus problemas. Es decir que no se establece una relación directa entre conocimiento y confianza o referencia de parte de los jóvenes con los adultos, sino que esto último se construye, en la mayoría de los casos, a partir del fortalecimiento del vínculo.

En paralelo con la confianza que la mayoría de los jóvenes dice tener con sus padres o madres, se estableció como constante la afirmación de que no guardan secretos respecto de sus acciones digitales. Consultados sobre qué le cuentan a ellos y qué de lo que hacen en Internet, la gran mayoría respondió que les informan de todos sus movimientos.

Respecto al ejemplo como usuarios de Internet, los jóvenes observan a sus padres e identifican, en muchos casos, a personas con un alto nivel de dependencia de sus dispositivos digitales.

Al ubicarlos en el rol de observadores de sus padres, los chicos y chicas manifestaron emociones ligadas al enojo, la impotencia y la frustración. Ellos, en la mayoría de los casos,

Respecto al ejemplo como usuarios de Internet, los jóvenes observan a sus padres e identifican, en muchos casos, a personas con un alto nivel de dependencia de sus dispositivos digitales.



entienden que sus padres usan los dispositivos, preferentemente el celular, sin ningún tipo de norma o filtro, en contraposición a lo que pregonan como mensaje de crianza.

Un punto clave en la percepción de los jóvenes respecto del uso de los teléfonos celulares, se da en la imposibilidad que entienden tienen los adultos, para usarlo y prestar atención suficiente al contexto en el que se encuentran. Así es como logran establecer una diferencia importante: ellos, los jóvenes, pueden estar mirando su dispositivo y charlando en simultáneo, mientras que los adultos al hacerlo no logran hilar una frase de más de tres palabras.

Los jóvenes identifican en la mayoría de los casos, un uso excesivo del celular por parte de uno o ambos padres, y una ausencia de autocrítica y reflexión sobre ese abuso. Entienden que les cuesta a los adultos evadir la constante referencia al excesivo uso de los jóvenes y centrarse en sus propias prácticas, que en muchos casos se asemejan o empeoran.

Consultados sobre la posibilidad de interpelar a los padres o cuidadores respecto de este abuso en el uso de los celulares, algunos reconocen haberlos enfrentado, generalmente obteniendo respuestas justificativas ligadas al trabajo, o evasivas evadiendo el debate.

Al indagar en las emociones o sensaciones que esta situación les genera, los jóvenes hablan de frustración, enojo y sensación de soledad.

Otro punto interesante al profundizar en el lugar de referentes o ejemplos de los padres o cuidadores, se dio en torno al grado de agresión y virulencia expresados en redes sociales, sitios de noticias o blogs. En ese sentido, los participantes refirieron identificar actitudes violentas de los adultos en esos contextos, contradiciendo el mensaje de crianza sobre los valores del respeto al otro.

DOCENTES

La mirada de los docentes

Desde diversos perfiles y cargos, el plantel docente que participó de las actividades se mostró interesado en la temática, con inquietudes y dudas específicas de abordaje y planificación.

Las dos grandes ramas de temas abordados fueron el acompañamiento de los jóvenes en la educación digital y en la construcción de un uso responsable e inteligente, y por otro lado, la incorporación de herramientas digitales en la planificación áulica.

Respecto a la educación en uso responsable de Internet y prevención de riesgos (dentro de la muestra tomada), existieron dos grandes y generalizadas posturas. Por un lado se observó a los docentes que, si bien estaban interesados en la temática, tenían como convicción que la misma los excede y que el principal papel lo deben ocupar los padres o madres y cuidadores. Este subgrupo demostró percibir a la escuela como una institución con límites territoriales, que excluye en general a Internet y sus posibles conflictos. En contraposición, se observó otro subgrupo que entiende que los límites de la institución educativa no son territoriales sino sociales, y que los conflictos que se trasladan a espacios digitales competen también a los docentes y directivos. Este último grupo se mostró, evidentemente, más propenso a trabajar la temática en sus clases y en los encuentros individuales con estudiantes.

En este sentido, el subgrupo interesado en las problemáticas coincidió en sus percepciones con las de los adultos cuidadores, brindando especial interés al *grooming* o contacto con desconocidos.

Continuado en la cadena de preocupación, se ubicó la publicación de fotos íntimas sin consentimiento y la violación a la privacidad. Esta temática, identificada en mayor medida por los docentes más que por los familiares, es consecuencia de la frecuencia con la que los profesores observan casos de viralización de imágenes íntimas entre los estudiantes. En efecto, los docentes remarcan que esta problemática es la más frecuente en los colegios.

Una diferencia marcada respecto de los padres o madres, es que los docentes demostraron un mayor nivel de conocimiento respecto a medidas de prevención: contraseñas efi-

caces, configuración de privacidad y uso de etiquetas surgió en la mayoría de los aportes, tanto en entrevistas como en el taller.

Muchos de los docentes participantes expresaron cierto grado de frustración respecto a la recepción de los consejos, actividades o planificación sobre la temática del uso responsable. Apatía y cierta soberbia son las principales percepciones que relacionan a los momentos de consejo o actividad.

Respecto a la inclusión de tecnología digital en sus planificación didácticas, los docentes expresaron en general satisfacción con lo realizado.



La mirada de los jóvenes

Los estudiantes que participaron de la investigación están, en algunos casos y dependiendo del colegio, conformes con el nivel de herramientas digitales incorporadas en clase. En otros, expresan la necesidad de contar con un nivel más profundo y específico.

Al ser consultados respecto de qué saberes digitales querrían incorporar, enumeraron:

1. Robótica.
2. Programación.
3. Prevención de ciberbullying.

Los estudiantes plantearon que perciben que la introducción de tecnologías digitales en las clases se convierte en un fin y no en un medio.

Si bien alguno de los colegios participantes cuenta con clases de robótica y programación, no es la regla general y muchos estudiantes demuestran interés en que estas temáticas se incorporen a las materias tradicionales.

Respecto del cuidado en espacios digitales, la mayoría de los jóvenes expresó que son temas que aprenden de los consejos de sus docentes o cuidadores. Respecto a los docentes, se remarcan las actividades, clases o campañas temáticas como las principales fuentes de aprendizaje.

La percepción general, a la hora de indagar en los saberes de los profesores, es que el nivel es medio o bajo. La mayoría de los estudiantes que participaron de la investigación desea o pretende que sus profesores sepan más de tecnología para aprender con mayor profundidad.

En esa misma línea, los estudiantes plantearon que perciben que la introducción de tecnologías digitales en las clases se convierte en un fin y no en un medio. Es decir, entienden que muchos docentes introducen el uso de un sitio web, de un video o una serie como forma de cumplir la expectativa de uso digital y no como metodología para producir un tipo de aprendizaje diverso a partir de recursos digitales.

El anhelo de muchos de los jóvenes presentes pasa por aprender a programar, desean a su vez tener una mayor comprensión del engranaje de Internet o bien de robótica. En paralelo, muchos de ellos remarcaron sentir la necesidad de trabajar consejos para abordar casos de *ciberbullying*, que perciben como cotidianos y problemáticos.

En ese sentido, la gran mayoría coincidió en que no recurriría a un docente, preceptor o autoridad frente a las posibles problemáticas digitales. Las razones recurrentes fueron: falta de confianza, sensación de que la temática refiere a un ámbito privado y percepción de que los docentes no cuentan con herramientas suficientes para acompañarlos y aconsejarlos. Esta afirmación general solo se vio contradecida por casos específicos donde se evidencia una relación de especial confianza y cercanía de los estudiantes con algún docente o preceptor, especialmente en el nivel primario.

8.

VERBATIMS

CITAS TEXTUALES DE LOS JÓVENES

“Si una foto no tiene tantos *likes*, la borro. Hay fotos que no me gustan mucho pero tienen muchos *likes*, así que las dejo”.

Estudiante varón de 13 años.

“La posta es subir pocas fotos para que las que publique tengan muchos *likes*. Máximo es una semanal o cada diez días”.

Estudiante mujer de 13 años.

“La mejor hora para subir fotos es entre las seis y las siete de la tarde, ahí seguro tenes más *likes*”.

Estudiante mujer de 13 años.

“Cuidar los fueguitos de *Snapchat* es casi como un trabajo, a veces me da fiaca pero es mi obligación”.

Estudiante varón de 13 años.

“Me gustaría configurar la privacidad en *Instagram* pero no sé cómo”.

Estudiante varón de 12 años.

“Algo que nunca le contaría a mis papás de Internet es que miro pornografía”.

Estudiante mujer de 12 años.

“En *Whatsapp* “desagendo” a mis papás para que no vean mi foto de perfil, mi última hora de conexión o mi estado”.

Estudiante mujer de 14 años.

“A veces juego hasta 10 horas seguidas Juego contra chicos del colegio y si mi rival es un desconocido “me muteo” por miedo a que me rapte”.

Estudiante varón de 12 años.

“Un día estuve sin WI FI porque no tenía datos y sentí que me moría”.

Estudiante mujer de 13 años.

“En la semana uso poco el celular, pero en vacaciones o fines de semana me puedo conectar seis u ocho horas seguidas”.

Estudiante varón de 12 años.

“Cuando me copo jugando en Internet me olvido de las horas que llevo conectado y a veces hasta de comer”.

Estudiante varón de 13 años.



“Un día de lluvia no me dí cuenta y estuve jugando a la play ocho horas seguidas”.

Estudiante varón de 12años

“A mí me molestaban llenándome el celular de fotos para que se me colapse la memoria. Me agregaban a grupos de *Whatsapp* y no paraban de enviarme fotos, después me eliminaban de los grupos”.

Estudiante varón de 13 años.

“Mi ex novio compartió fotos mías medio jugadas. Yo me había tapado la cara pero en el colegio todos se dieron cuenta que era yo por mis pulseras”.

Estudiante mujer de 14 años.

“En los grupos de *Whatsapp* se suman pibes que no conozco del colegio o de afuera y así me hago amiga”.

Estudiante mujer de 13 años.

“Cuando me hablan contactos desconocidos en *Whatsapp* o *Instagram* los bloqueo en seguida, ni les respondo”.

Estudiante mujer de 14 años.

“Si tuviese que describir con un sentimiento cómo sería perder los fueguitos de *Snapchat* diría angustia”.

Estudiante mujer de 13 años.

“Facebook ya fue, lo usa mi mamá”.

Estudiante mujer de 13 años

“A veces pienso que me gustaría ser celular para que mi papá me preste tanta atención”.

Estudiante mujer de 14 años.

“Siento que se perdió el momento de la cena, de charlar sobre lo que pasó en el día. A mis hermanos y a mí no nos dejan usar el teléfono pero mis papás se la pasan mirándolo”.

Estudiante mujer de 13 años.



“Si tuviese que describir con un sentimiento cómo sería perder los fueguitos de *Snapchat* diría angustia”.

Estudiante mujer de 13 años.

“Muchas veces le digo a mis papás que no usen el teléfono mientras comemos. Me hacen caso pero no aguantan y a los cinco minutos están buscándolo. Siempre ponen como excusa el trabajo”.

Estudiante mujer de 13 años.

“Mi mamá usa mucho el celular y cuando se lo critico me dice que ella puede usarlo así porque es adulta. Yo le respondo que se supone que todos somos iguales, y me suele decir que entonces yo también lave los platos”.

Estudiante varón de 12 años.

9. CONCLUSIONES.

Cuando se planificó la investigación, el objetivo general fue indagar el mundo y la cultura digital de los jóvenes desde su perspectiva. Con ese propósito, se construyó una herramienta pedagógica cuya metodología, el codiseño, permitió darle protagonismo a los jóvenes en la construcción de sentido.

Desde el primer taller realizado, el equipo de Faro percibió una constante: a los jóvenes les entusiasmaba tomar protagonismo y dar su opinión. Así fue como su participación superó las expectativas previas. Incluso el nivel de sus reflexiones, creaciones o críticas a sus propias prácticas y a las de los adultos, fue elevado.

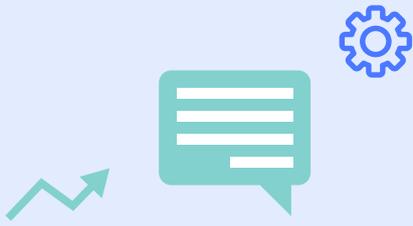
Los jóvenes estuvieron entusiasmados y predispuestos a debatir, dar su opinión,



crear ideas o soluciones y exponerlas en público ante sus compañeros. La actividad, en ese sentido, cumplió su función.

Respecto del mundo digital, efectivamente se corroboró que a partir de delegar la construcción de sentido en los jóvenes, se pudo llegar a un conocimiento más acabado e integral, que de otra forma hubiese quedado vedado.

Siguiendo con los objetivos específicos presentados y de la mano de lo expuesto previamente, se pueden delinear conclusiones finales.



1. Conocer los usos digitales cotidianos de los jóvenes

A partir de los talleres y entrevistas, se estableció que los jóvenes participantes usan cotidianamente su *smartphone*. Este dispositivo es utilizado principalmente para acceder a redes sociales, *Whatsapp* y ver videos en plataformas como *Youtube*. Como complemento, y asociado a un uso nocturno o de fin de semana y vacaciones, la *tableta* se utiliza para ver series o películas principalmente y la computadora para jugar online.

Los jóvenes coincidieron en general en que durante la semana su tiempo de conexión es corto y restringido tanto por sus actividades extra-escolares como por reglas establecidas por sus cuidadores. Sin embargo, remarcan que durante los feriados, vacaciones o fines de semana, los tiempos de conexión se alargan, llegando a generarse jornadas de ocho o diez horas seguidas sin tanto control o presencia parental.

Las principales razones para estas jornadas de conexión extensas obtienen diversas respuestas según el género de los participantes. Se observó que los varones lo asocian a los juegos online y las mujeres al consumo de series en *Netflix* o de videotutoriales en *Youtube*.

Dentro de las plataformas utilizadas, se observó que la primacía la tienen *Instagram*, *Whatsapp*, *Youtube*, *Snapchat*, *Netflix* y *Spotify*, acompañadas de diversas plataformas de juegos online. En paralelo, se observó un desuso marcado de Facebook, a la que relacionan con el mundo adulto.

En ese sentido, se puede concluir que los espacios digitales predilectos son aquellos donde no hay presencia adulta y desde los cuales puedan consumir contenido audiovisual, como fotos, videos, series, películas o videojuegos. Por otro lado, el rol de los juegos online se vuelve clave a la hora de entender la dependencia y la falta de noción del tiempo de conexión, ya que coincidieron la mayoría en asociarlo con ambas condiciones.

2. Identificar los riesgos y tensiones digitales que reconocen



En las actividades donde se indagó respecto de los riesgos o problemáticas digitales, se observó una tendencia en los jóvenes a tener conocimientos previos respecto al *Grooming* o al contacto de desconocidos y también a temáticas relacionadas con la seguridad informática, como *hackeo*, robo de datos, etc. En ese sentido, los participantes expusieron que sus medidas de prevención son: el bloqueo de desco-

nocidos y la configuración de la privacidad de sus cuentas. Cabe destacar que la principal plataforma por la que suelen tener contactos de extraños es *Whatsapp*.

Cuando se profundizó en temas como la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento, los jóvenes expresaron conocerlos y hasta incluso haber sido en algunos casos víctimas. Sin embargo, en un primer relevo de conocimientos, no supieron relacionar a este problema que los suele aquejar de cerca con un riesgo en Internet.

Respecto a la violencia digital y específicamente al *ciberbullying*, se observó también una falta de asociación entre dichas situaciones y la consigna respecto de los problemas digitales. En efecto, se puede concluir que para ellos dichas problemáticas son las que en mayor medida exceden lo digital, y por ende, no quedan asociadas a esos entornos.

Se puede concluir, en este sentido, que ante el debate sin profundización respecto de los riesgos digitales, las asociaciones automáticas de los jóvenes tienen que ver con los contactos de desconocidos y con los problemas de seguridad informática, los cuales son, según ellos mismos explican, los menos frecuentes en su vida cotidiana. Sin embargo, situaciones como el *ciberbullying* o la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento, que son propias de su contexto social actual, no son registradas a la hora de un relevamiento o reflexión.

Esta diferencia cobra sentido cuando se analiza la percepción de riesgo de los adultos, tanto cuidadores o tutores, como docentes. Se observa una correlación entre lo que este grupo de referencia considera peligroso en Internet y lo que los jóvenes asocian, en primera instancia, con riesgos. El *grooming* y el *hackeo* son las principales preocupaciones de los adultos, las cuales son trasladadas a los jóvenes. Sin embargo, son los riesgos menos frecuentes en su cotidianidad (aunque no por eso menos graves). Es por eso que cobra relevancia el diálogo diario respecto al uso, tensiones y problemas digitales entre adultos y los jóvenes, para que los cuidadores y profesores puedan brindar contenido, que en evidencia es recibido y retenido, acorde al uso digital diario de chicos y chicas.

Un factor que se rescata es entonces el lugar que ocupa la definición adulta en temas digitales. A diferencia de lo que los propios docentes y cuidadores o tutores refería, los jóvenes incorporan sus conceptos y los hacen propios.

Sin embargo, el punto preocupante es la distancia, observada en muchos casos, entre el discurso adulto y la realidad juvenil.





3. Estudiar las habilidades y expectativas digitales con las que cuentan

Los jóvenes del grupo manifestaron deseos y necesidades de saber más sobre cuestiones ligadas a las tecnologías digitales. En efecto, expresaron que querrían tener más contenido específicamente digital en el colegio, como por ejemplo robótica, programación o prevención de ciberbullying.

En paralelo a su desarrollo digital cotidiano, donde utilizan redes sociales, ven videos o series o juegan online, manifiestan un deseo de aprendizaje sobre los temas específicos antes descritos.

Al ser indagados sobre su perfil como usuarios de Internet, la gran mayoría manifestó ser pasivos, es decir, todos consumen materiales y casi ninguno produce (salvo al comunicarse a través de redes sociales). Todos ven videos en Youtube pero se encontraron muy pocos canales propios con actividad proactiva.

Mientras que la búsqueda de información recae en el extremo más bien pasivo del espectro de interactividad, las actividades como las redes sociales y la comunicación demandan una participación activa del usuario (Gasser, Cortesi, Malik y Lee^①).

Una de las principales fuentes de aprendizaje que ellos refieren es el formato de videotutorial. Allí aprenden oficios, trucos para juegos, bailes o demás habilidades.

Sin embargo, por los testimonios recogidos, podemos concluir que por las propias herramientas brindadas por Internet, y teniendo en cuenta la edad promedio del grupo participante, los jóvenes necesitan de la institución educativa para incorporar conocimientos productivos para optimizar las tecnologías digitales, haciendo un uso no solo de entretenimiento u ocio sino diverso y creativo. Es decir que, a diferencia de lo percibido por los docentes, los estudiantes los necesitan para conocer formas diversas de producción digital.



① Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M., & Lee, A. (2012). Youth and digital media: From credibility to information quality. Berkman Center for Internet & Society. Retrieved [Month Day, Year] from <http://ssrn.com/abstract=2005272>.

4. Analizar las relaciones con los adultos en cuanto a su constitución como referentes también en espacios digitales.

A continuación de lo expuesto anteriormente, se percibe respecto del rol docente una necesidad manifiesta de los estudiantes de que estos incorporen herramientas digitales, tanto en las clases de asignaturas clásicas como de nuevas materias específicas tales como robótica o programación.

En paralelo, se observó que los jóvenes, en la mayoría de los casos, no recurrirían a los docentes ante problemas en espacios digitales. Tanto por falta de confianza, como por vergüenza o sensación de falta de herramientas para abordar la situación.

Respecto a los cuidadores, tutores o adultos de confianza, se observó mayor disenso entre los participantes. Algunos están conformes con los conocimientos digitales de sus mayores y otros querrían que sepan más. Sin embargo, el consenso se da a la hora de elegirlos ante un hipotético caso de problema digital. A diferencia de lo observado respecto de los docentes, los jóvenes muestran confianza a la hora de acudir a sus cuidadores.

Respecto al ejemplo que los adultos les dan a la hora de conformarse como usuarios digitales, pudimos observar que los jóvenes analizan a sus padres, madres o cuidadores, en la mayoría de los casos, como dependientes de sus dispositivos. Incluso analizan que tienen un grado de dependencia mayor al que le endilgan a ellos, por no poder realizar diversas tareas en simultáneo, llevándoles mayor tiempo la realización de sus tareas.

En este punto, y analizándolo en conjunto con el anterior, se concluye que los jóvenes tienen habilidades incorporadas para realizar sus acciones digitales cotidianas, como usar redes sociales, jugar online, editar fotos o ver videos, pero necesitan y requieren de los adultos, preferentemente docentes, para incorporar saberes diversos. A pesar de contar con herramientas como los videotutoriales, ellos no logran alcanzar, por sus medios, los conocimientos que anhelan. Sumado a que analizamos que los jóvenes incorporan las nociones adultas respecto de los riesgos y tensiones, y que los observan como ejemplo de uso, se vuelve indispensable que los adultos logren generar canales de diálogo genuinos con los niños, niñas y adolescentes, cotidianos y de escucha atenta, para comprender el contexto digital real de los jóvenes y así acompañar sus necesidades y anhelos.

