

# GUÍA DE SENSIBILIZACIÓN SOBRE CONVIVENCIA DIGITAL

## AUTORIDADES

### GOBERNADOR DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES

Axel Kicillof

### Ministro de Desarrollo de la Comunidad

#### MINISTRO DE DESARROLLO DE LA COMUNIDAD

Ministro Andrés Larroque

#### DIRECTORA EJECUTIVA DEL ORGANISMO PROVINCIAL DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

María Eva Asprella

#### DIRECTORA PROVINCIAL DE EDUCACIÓN, SUPERVISIÓN Y ARTICULACIÓN INTERINSTITUCIONAL

Paula Tierno

### UNICEF

#### REPRESENTANTE

Luisa Brumana

#### REPRESENTANTE ADJUNTA

Olga Isabel Isaza

#### ESPECIALISTA EN COMUNICACIÓN

Natalia Calisti

## REVISIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE NUEVA EDICIÓN

Ezequiel Passeron, Faro Digital

Lucía Fainboim, Faro Digital

### COORDINACIÓN EDITORIAL

Sabrina Prieto, Consultora en Comunicación de UNICEF

© Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Gobierno de la provincia de Buenos Aires, julio 2020.

*Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital, 2da edición*

### Diseño y diagramación:

Karoma | Estudio de diseño

*Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos aquí publicados, siempre y cuando no sean alterados, se asignen los créditos correspondientes y no sean utilizados con fines comerciales.*

### FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA (UNICEF)

[www.unicef.org.ar](http://www.unicef.org.ar)

### GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES

[www.gba.gob.ar](http://www.gba.gob.ar)

# **GUÍA DE SENSIBILIZACIÓN SOBRE CONVIVENCIA DIGITAL**



---



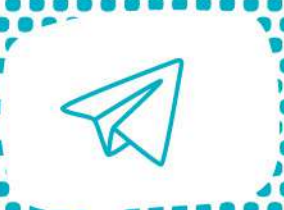




## Contenido

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción .....                                                             | 9  |
| <b>Sección 1. SENSIBILIZACIÓN SOBRE USO RESPONSABLE DE TIC</b> .....           | 11 |
| <b>Huella digital y reputación</b> .....                                       | 12 |
| ¿Qué es? .....                                                                 | 12 |
| Viralización .....                                                             | 13 |
| Relevancia de la identidad digital .....                                       | 14 |
| Rol del adulto: diálogo y concientización .....                                | 16 |
| <b>Ciberbullying</b> .....                                                     | 14 |
| ¿Qué es? .....                                                                 | 18 |
| Formas, roles y consecuencias del ciberbullying .....                          | 20 |
| Rol del adulto: cómo detectar y prevenir los casos de ciberbullying .....      | 23 |
| Asesoramiento, denuncias y consultas .....                                     | 25 |
| <b>Sexting: cuando la difusión de imágenes es sin consentimiento</b> .....     | 26 |
| ¿Qué es? .....                                                                 | 26 |
| Posibles situaciones de difusión de imágenes sin consentimiento .....          | 28 |
| Rol del adulto: prevención de la difusión de imágenes sin consentimiento ..... | 30 |
| Asesoramiento, denuncias y consultas .....                                     | 33 |
| <b>Grooming</b> .....                                                          | 34 |
| ¿Qué es? .....                                                                 | 34 |
| Responsabilidad de la escuela .....                                            | 35 |
| Componentes y fases del grooming .....                                         | 36 |
| Rol del adulto: prevención y detección del grooming .....                      | 37 |
| Asesoramiento, denuncias y consultas .....                                     | 41 |







## INTRODUCCIÓN

Las tecnologías digitales inspiran a chicos, chicas y jóvenes a explorar su curiosidad, a ser creativos, comunicarse y aprender.

Sin embargo, mientras internet y las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) son un gran recurso, es importante contar con estrategias de protección ante los posibles riesgos que pueden surgir en los espacios digitales.

Esta guía informativa sobre cuidados en la cultura digital busca constituirse en una herramienta de apoyo para que docentes, referentes y familias puedan promover una convivencia digital y fomentar la creación de una ciudadanía digital junto a los chicos, las chicas y los jóvenes.

Por un lado se brindan herramientas para entender qué problemáticas sociales se generan en el mundo online, brindando estrategias de prevención, de reparación y de denuncia ante casos de hostigamiento online (*ciberbullying*), difusión de contenidos sexuales sin consentimiento, abuso sexual web (*grooming*) y construcción de huella digital (reputación web).

Por el otro, se buscará optimizar el uso de los instrumentos digitales, fomentando la creatividad, las experiencias pedagógicas con TIC, la programación, estrategias de participación online, la concepción crítica de contenidos, y la construcción del conocimiento mediante herramientas colectivas.



## **SECCIÓN 1**

# **SENSIBILIZACIÓN SOBRE USO RESPONSABLE DE TIC**



# • HUELLA DIGITAL Y REPUTACIÓN

## ¿Qué es?

Cuando utilizamos internet construimos una huella digital, es decir, el rastro que dejan nuestras actividades como fotos, videos, publicaciones y comentarios. Así, toda la información que está en la web y que se asocia con nuestro nombre se convierte en la manera que tienen terceros para conocernos más y, por ende, forman parte de nuestra identidad digital.

Es importante considerar que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en general, e internet y las redes sociales en particular, son en la actualidad las principales fuentes de información que existen. Son el lugar donde mayor información personal se genera y se comparte, fuente de recursos para identificar a una persona. Los datos que residen en la web y se asocian a la identidad de una persona constituyen la manera que otros usuarios tienen de conocerla.

La huella digital incluye las publicaciones que un usuario realiza, aquellas en las que sea etiquetado o mencionado, las fotos o videos personales o subidos por otros, las páginas web donde se cite su nombre, las cuentas de usuario en redes sociales que estén asociadas a su nombre real, las noticias referidas a su persona, y la participación como usuario en foros, salas de juegos, de chat u otros.



Publicaciones que hace un usuario en redes sociales, blogs, sitios web como diarios o foros, dando su identidad.

Publicaciones en donde el usuario es citado o nombrado por otro.

No tener cuentas en redes sociales o participación web es de por sí un dato que se incluye en nuestra identidad digital cuando alguien busca información sobre nosotros.

La dinámica de internet y las redes sociales permite que algunos contenidos comiencen a ser compartidos rápidamente por distintos usuarios. A este proceso se lo llama **viralización**.

Un contenido puede popularizarse por ser gracioso, polémico, atractivo, de denuncia o por otras razones. En la mayoría de los casos es difícil prever su viralización y alcance, pudiendo llegar a cientos, miles o hasta millones de personas. La multiplicidad de plataformas que nos ofrecen las tecnologías digitales hace que nuestra información rápidamente se distribuya a través de distintos dispositivos o plataformas (PC, tableta, teléfono inteligente, chats, redes sociales, etc.).

Es necesario pensar que un contenido que queremos borrar pudo haber tenido un sentido imprevisto para otra persona que lo descargó para luego compartirlo en su formato original o incluso modificado. Esto quiere decir que manteniendo nuestra foto, video o comentario, pueden editar lo que pusimos para compartirlo con desconocidos. En esos casos, perderemos la posibilidad de borrarlo e impedir que forme parte de nuestra reputación web.

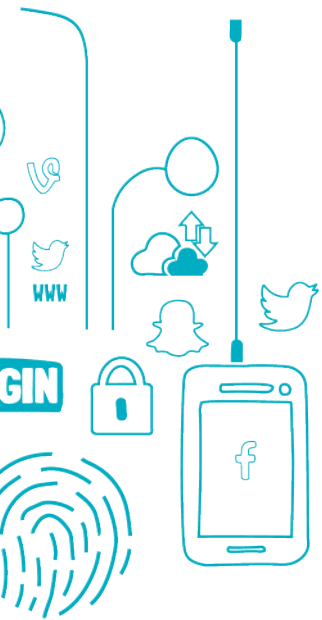


## EN INTERNET NO HAY DERECHO AL OLVIDO

Es importante considerar que, una vez que un dato o una imagen es subido a la web, es difícil de borrar ya que en internet no hay olvido.

Además, pese a que el usuario puede borrar una publicación, no se elimina la totalidad de esa referencia, dado que otra persona pudo haber descargado, compartido o guardado el posteo o el contenido y, por lo tanto volver a subirlo y compartirlo. Es decir, perdemos el control de nuestro dato personal.

Por eso, siempre se recomienda pensar dos veces antes de compartir información personal, ya que quedará publicada en la web y será difícil de borrar si el día de mañana queremos hacerlo.



### Relevancia de la identidad digital

En la actualidad, internet es la fuente principal de información para conocer a alguien. Ya sea por medio de un sitio o página web, o bien por redes sociales, brinda la posibilidad de acceder a información personal de quien se busque. Por eso es primordial el cuidado de lo que se sube, ya que internet será la vidriera mediante la cual el mundo nos conocerá.

Por ejemplo, en el caso de la búsqueda laboral, si bien cuando se busca empleo se debe presentar un curriculum vitae armado por uno mismo, la penetración de internet permite que el empleador se pueda valer de la información que existe en la web y buscar referencias allí del perfil a analizar. Para hacerlo, escribe el nombre en cuestión en los buscadores y analiza todas las referencias que aparezcan. Si el usuario nunca configuró la privacidad y seguridad de sus cuentas en las redes sociales, toda la información que haya subido allí estará al alcance de quien la busque, ya que la primera respuesta del buscador será el perfil del usuario en Facebook, Twitter, Instagram u otra red social desde donde podrán indagar en las publicaciones que ese usuario ha hecho desde que abrió la cuenta. Muchas veces lo que se sube online son cuestiones privadas e íntimas que refieren a un contexto específico y, tal vez, al ser vistas por un posible jefe, pueden perder sentido y ser entendidas como algo negativo a la hora de evaluar la aplicación a un trabajo.



## RIESGOS PARA LA IDENTIDAD DIGITAL

---

- » El principal riesgo cuando no se cuida la huella digital es brindar información privada, actual o del pasado, a personas que no tendrían por qué recibirla.
- » Cuando se brinda información privada o íntima en un ámbito público como es internet sin ajustar la configuración de las cuentas, la persona se expone a ser asociada con información que tiene sentido en un ámbito privado pero otro diferente en el público.
- » Se corre el riesgo de que la trayectoria o imagen de la persona se vea empañada por información pasada, fuera de contexto o brindada por terceros. Este tipo de información, ya sea antigua o descontextualizada, quedará asociada a la identidad personal en cada búsqueda que se realice de ese perfil.
- » Se puede llegar a adelantar información que comúnmente se brinda cuando se conoce con mayor profundidad a alguien, corriendo el riesgo de adelantar etapas en las relaciones, tanto profesionales como personales.
- » El usuario puede quedar relacionado con actividades o actitudes pasadas o erróneas que afectarán la opinión de quien busque información, pudiendo actuar como filtros de selección que le quiten la oportunidad de presentarse en forma personal.

## Rol del adulto: diálogo y concientización

Para que niños, niñas y adolescentes comprendan la relevancia de estar construyendo su identidad en un espacio público –como son los entornos digitales– es importante que los adultos dialoguen con ellos sobre una serie de conceptos clave para promover la concientización y lograr un uso responsable. Es importante, por eso, generar instancias de diálogo sobre la construcción de la identidad digital como algo que los acompañará toda su vida y que puede tener consecuencias positivas o negativas en el presente y en el futuro. También es necesario hablar sobre el contenido que deben y no deben compartir públicamente y ayudarlos a respetar la privacidad de los demás.

- La información que está en internet es nuestra **carta de presentación** ante personas que no conocemos. Ellas buscarán qué datos o referencias nuestras pueden encontrar en la web.
- Introducir y debatir sobre el **derecho al olvido**. Reflexionar junto con los chicos y chicas acerca de la información que se publica y que es difícil de borrar, por lo que es conveniente pensar antes de publicar o compartir cierta información.
- Debatir sobre la **diferencia entre los espacios públicos y privados**. Explicar entonces la relevancia de utilizar los mecanismos técnicos que las redes sociales ofrecen para publicar información, pero restringiendo el público que puede acceder a ellas. Para eso es fundamental recomendar a los jóvenes que configuren sus cuentas y preserven su privacidad e intimidad.
- Pensar a la construcción de la huella digital también de manera positiva: ¿qué quiero que vean cuando me buscan? ¿cómo fomento que eso aparezca?
- Trabajar con casos reales, noticias y series o películas que logren materializar el tema.

## ¿Cómo preservar y cuidar nuestra identidad digital?

Para preservar la huella digital, la mayoría de los servicios y aplicaciones de internet ofrecen controles y parámetros de configuración de la privacidad que permiten decidir quién puede ver el contenido antes de publicarlo. Para cuidar nuestra identidad digital es necesario:

- Configurar la privacidad en las redes sociales que se utilicen para establecer que solo los contactos que se deseen vean todas las publicaciones, tanto del pasado como del presente. De esta forma, se puede evitar que desconocidos vean sus posteos, fotos o videos.
- Si el usuario agrega a desconocidos en las redes sociales, es conveniente tener mayor cuidado en la información que se publica ya que esa persona puede tener otras intenciones con los datos y la información, e intentar reproducirlos.
- Pensar antes de publicar. Tener siempre en cuenta que en internet no existe el olvido y, por consiguiente, después de publicar algo se puede perder el control sobre lo que subimos.
- Controlar qué información personal circula en internet. Herramientas como "Google alerts" pueden avisar que un usuario es nombrado/a y así informar cuando esto sucede. Es un buen ejercicio también poner nombre y apellido en los buscadores cada cierto tiempo para saber qué se dice de uno en la web.
- Colocar contraseña en los celulares u otros dispositivos para evitar que otra persona pueda acceder a la información, a las fotos, a los videos o a los mensajes que se guardan en ellos. Esa persona puede querer publicar, por diversos motivos, esa información privada en la web y afectar la reputación o identidad del usuario.
- Utilizar contraseñas seguras, fáciles de recordar pero difíciles de adivinar. Es importante no compartirlas y modificarlas cada cierto tiempo. La computadora, el celular, las cuentas en redes sociales, blogs, foros o e-mails contienen información que cada usuario debe cuidar. Si caen en manos de otras personas, puede publicarse algo que uno no elegiría hacer público.
- Tener en cuenta que los contactos online, por más cariño que se les tenga, son desconocidos. Eso no significa que se tenga que dejar de hablarles, pero sí cuidar la información personal que se les da para evitar que la publiquen o difundan.
- Evitar colocar nombre y apellido en las producciones o publicaciones que el usuario no quiera que se asocien con su identidad. Es recomendable utilizar seudónimos en estos casos.



# • CIBERBULLYING

## ¿Qué es?

El ciberbullying es el hostigamiento sistemático y sostenido en el tiempo entre niños, niñas o adolescentes a través de plataformas digitales. Este tipo de hostigamiento o acoso puede tener múltiples formas: a través de la discriminación, de la exclusión, de la burla o de las agresiones. También puede darse en diversas plataformas y formatos, como publicaciones, memes, videos, hashtags, exclusiones en grupos de whatsapp, comentarios, etc.

El *ciberbullying* puede definirse como "el uso de medios telemáticos (internet, celulares, videojuegos online, aplicaciones, etc.) para ejercer el acoso psicológico entre iguales". Es decir, tiene que haber niños, niñas y adolescentes en ambos extremos del conflicto para que sea considerado como tal. Si hay presencia de un adulto, estamos ante otro tipo de ciberacoso<sup>1</sup>.



### EL ALCANCE DEL CIBERBULLYING

El *ciberbullying* es el reflejo digital del *bullying* compartiendo características e incorporando las propias, las cuales son fundamentales conocer para poder trabajar en la búsqueda de una convivencia social-digital pacífica y libre de hostigamiento. Fundamentalmente deben tener en cuenta que se trata del espacio público. Los chicos y las chicas en muchos casos no tienen noción sobre el alcance que puede lograr una publicación que se realiza en internet o redes sociales. Estos ámbitos digitales producen una expansión de contenidos provocando que desconocidos u otros accedan a la publicación realizada. Como ya se dijo, en internet no existe el derecho al olvido. Una vez que la información está online es muy difícil de borrar, ya que por más que se elimine lo publicado si otro usuario lo guardó, la información seguirá reproduciéndose. Además, los registros de navegación guardan datos (memoria caché), por lo que no hay certeza de la desaparición de la información. Esto hace que el daño causado sobre quien sufre el acoso no tenga un final establecido y continúe reproduciéndose.

<sup>1</sup> Jorge Flores y Manu Casal. Pantallas Amigas. 2009. Disponible en: <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/que-es-el-ciberbullying>



El **ciberbullying** es el correlato digital del bullying y distinguir ambos tipos de hostigamiento puede verse como un sinsentido si se considera que todos, pero especialmente los chicos y las chicas, no dividen su vida en momentos online y offline, sino que la perciben como un transcurrir constante entre momentos de conexión y otros de desconexión. Por ende, el hostigamiento debe ser tomado como un único proceso, donde se incluyen momentos presenciales y otros digitales, todos igual de dolorosos y reales.

Sin embargo, y a pesar de que los tomamos como parte del mismo fenómeno, el hostigamiento digital tiene ciertas particularidades que son importantes de conocer para abordarlo. Una característica clave del denominado ciberbullying es el alcance, es decir, la cantidad de personas que ven la información. Conocidos, desconocidos, amigos de otros ámbitos, familiares, etc, se enteran de la agresión. Por otro lado, en casos de hostigamiento digital la víctima no descansa, puede recibir mensajes o notificaciones a toda hora y momento.

El ciberbullying hace también que más personas puedan participar incluso sin ser conscientes: quienes ponen *like*, quienes comentan e incluso quienes no hacen nada pero tampoco denuncian. Una publicación agresiva con muchos "me gusta" hace sentir peor a la víctima y exitoso al agresor.

Un punto clave también es que cuando se sube información a la web, se puede perder el control sobre quién lo comparte o guarda y por ende, de cuántas personas conocen lo que publicamos. Si uno agrede mediante un posteo o bien crea un grupo o un hashtag, dependiendo de la red social, esto podría causar mayor perjuicio para el acosado ya que la información difamatoria se podría viralizar fuera del círculo conocido, potenciando el daño a la imagen.

Además del alcance exponencial que permiten, internet y las redes sociales presentan el riesgo de la falta de empatía, por lo que pueden invitar o animar a participar del acoso a personas que no lo harían en forma personal. La falsa sensación de anonimato suele ir acompañada por una minimización del problema y su importancia. Esto puede causar que un mayor número de usuarios se sume al acoso, agrandando el círculo de discriminadores. La falta de empatía al no registrar el efecto de la discriminación en el otro, puede permitir el acceso de un mayor número de usuarios a este tipo de conductas. Entonces, el anonimato, la no percepción o registro del daño causado a otro, y la posibilidad de viralización hacen que el ciberbullying sea un tema a tratar tanto en el ámbito familiar como en las escuelas (Unicef, 2016).



Cuando hablamos de trasladar valores morales y éticos a internet, nos referimos a proyectar nuestra forma de ser y educación a los espacios online, donde nos expresamos, opinamos, charlamos y producimos. Es decir, si no fomentamos el odio ni la agresión en espacios cara a cara, debemos evitar hacerlo en internet. Sin embargo ¿qué pasa cuando en los espacios online proyectamos el odio, agresión o violencia que realmente tenemos? ¿Cómo se trabaja cuando la web se vuelve reflejo del odio de la sociedad?

En internet existe agresión, discriminación y también el fenómeno del **discurso del odio**. Este tipo de discurso refiere a una forma de expresión deliberada que tiene como objetivo denigrar, humillar o discriminar a un grupo de individuos, sea por su raza, nacionalidad, orientación sexual, u otro tipo de característica específica. Está asociado a la xenofobia, al racismo y al nacionalismo extremo.

Como la mayoría de los problemas sociales históricos, el discurso del odio se expresa también a través de internet. Es lógico pensar que así suceda, ya que la web se convirtió en la principal vía de expresión y comunicación actual.

Para analizar este fenómeno y la violencia digital en general, es necesario plantear algunos puntos:

» El discurso del odio, como toda forma de agresión, precede a la web. Por ende, hay que focalizar en la raíz del problema y no en su vía de comunicación. Es indispensable educar en el respeto hacia el otro y en el buen uso de la web, evitando caer en una mirada negativa sobre internet. Es necesario ir a la raíz del problema, que es el odio hacia lo distinto o diverso, para –desde la educación– prevenir y reparar.

» Internet no lo crea pero lo fomenta. Si bien estos fenómenos de agresión dijimos que preceden a la web, es cierto que algunas características de los espacios digitales fomentan la agresión como el anonimato, la soledad, la falta de presencia física del otro y la facilidad para opinar y compartir, que vuelve más accesible cierto discurso agresivo o violento. Es importante entonces educar y trabajar sobre lo grave que es discriminar, y la responsabilidad que acarrea hacerlo: quien lo hace es discriminador, sea online u offline.

---

## Formas, roles y consecuencias del ciberbullying

El ciberbullying puede darse de diferentes formas e involucra diversos roles (con perfiles asociados), que esquematizamos a continuación.

### Formas de ciberbullying<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación de España. Guía de actuación contra el cibercoso. Disponible en: [http://menores.osi.es/sites/default/files/Guia\\_lucha\\_cibercoso\\_menores\\_osi.pdf](http://menores.osi.es/sites/default/files/Guia_lucha_cibercoso_menores_osi.pdf)

## HOSTIGAMIENTO

Envío de imágenes denigrantes, seguimiento a través de software espía, envío de virus informáticos, elección en los juegos online de un jugador con menos experiencia para ganarle constantemente y humillarlo, entre otros.

## EXCLUSIÓN

Denegación a la víctima del acceso a foros, chat o plataformas sociales de todo el grupo, entre otros.

## MANIPULACIÓN

Uso de información encontrada en las plataformas para difundirla de forma no adecuada entre los miembros, acceso con la clave de otra persona a un servicio y realización de acciones que puedan perjudicarlo en su nombre, entre otros.

Es importante para los adultos (docentes, padres, tutores, mediadores) saber que algunos chicos o chicas que no suelen discriminar en escenarios offline, pueden encontrar facilidades para hacerlo en los online. Es decir, los roles tradicionales de la discriminación varían cuando sucede en las redes sociales o internet.

La falsa sensación de anonimato, de la mano de la soledad en la que suele establecerse la conexión, permite que quienes no se animan a discriminar en forma personal, tengan más facilidades para hacerlo vía web, ya sea compartiendo imágenes, con un "me gusta" a cierta publicación o comentando publicaciones discriminatorias que entran en el escenario del hostigamiento online.

### AYUDANTE DEL ACOSADOR

Quien coopera con el agresor. En la web puede cumplir el mismo rol que el reforzador extendiendo el alcance de las agresiones. Es importante en ambos casos reforzar la idea de que no solo quien produce la información es el agresor, sino también quien comparte y potencia la publicación.

### ACOSADOR

Normalmente, por problemas de autoestima, necesita manifestar su poder humillando a otro.

### REFORZADOR DEL ACOSO

En la web puede potenciar el alcance la información que humilla al agredido y por ende cobra un gran protagonismo en el **ciberbullying**.



En internet puede tener, a pesar de la timidez habitual de este perfil, mayor posibilidad de venganza. Es por eso que es importante enseñar a no responder con más violencia a la discriminación.

### DEFENSOR DE LA VÍCTIMA

Quien intenta ayudar al agredido a salir de la victimización

### ESPECTADORES

Aquellos que ven la agresión desde fuera y pueden convertirse en alentadores del hecho o en sujetos pasivos. En internet, al tener la posibilidad de compartir información, es importante trabajar la idea de que compartir también es participar y que cortar el círculo de la humillación es una forma de ayudar.

Es importante analizar los perfiles y roles descriptos teniendo en cuenta su dinamismo. En ese sentido, recomendamos evitar la asociación de un niño, niña o adolescente con un perfil para no caer así en estigmatizaciones que vuelven estáticas identidades que son dinámicas. En la práctica los chicos y chicas recorren varios de los perfiles y pasan de acosador a acosado en poco tiempo. Por lo tanto, aconsejamos conocer las características de los diversos roles recordando que son descripciones de situaciones y no de identidades. En el mismo sentido cabe recordar que los protagonistas de las situaciones descriptas son niños o niñas y, por consiguiente, sujetos de derecho y participación. Es necesario entonces acompañar, dialogar y cuidar tanto al niño o niña que está siendo acosado como al que está acosando.

Cualquier tipo de discriminación acarrea como principal consecuencia la humillación para quien es agredido. Sin embargo, al producirse en un espacio público como internet, las consecuencias se potencian y expanden. Es importante saber los efectos y el alcance que genera para prevenir y educar a partir de sus particularidades.



### **Para la víctima:**

La expansión y viralización del contenido logra que el dato o información difamatoria llegue a más personas que las estipuladas y por ende se extiende el efecto de la humillación. La falta de olvido en la web hace que el acto discriminatorio se sostenga en el tiempo.

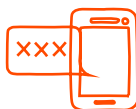
---



### **Para el acosador:**

Registro de su accionar y asociación de lo hecho con su perfil tanto en el presente como en el futuro. Es decir, todo lo que un perfil de usuario publica quedará asociado en su reputación web o identidad digital, como se explicó en el apartado anterior.

---



### **Para todos los perfiles:**

Cuando se produce la humillación en forma personal, responde a un contexto tanto de la vida del acosador como de los ayudantes y de la víctima. En internet y debido al no olvido de las publicaciones, este recorte temporal se pierde y la información perdura más allá de los contextos de los protagonistas. Esta característica hace que las consecuencias se extiendan y generen una constante relación entre ese hecho y los participantes, más allá de que se hayan arrepentido (en el caso del acosador ayudantes) o que hayan podido superar lo ocurrido (en el caso de la víctima). Este es un punto central donde el adulto debe actuar. Ya sea si el cercano es un niño agresor o si es un agredido, es necesario recordar que al producirse en internet, el acoso se vuelve un sello que perdurará en su reputación online en el presente y en el futuro. Es fundamental trabajar el tema a partir de ejemplos concretos, como puede ser una futura búsqueda laboral donde la agresión se vuelva un antecedente que un posible jefe vaya a tener en cuenta. Estos ejemplos pueden ser útiles para evitar la participación en las discriminaciones web.

## Rol del adulto: cómo detectar y prevenir los casos de ciberbullying

Los chicos y chicas víctima de ciberbullying suelen manifestar cambios en su conducta, principalmente angustia o tristeza. Es probable que sufran variaciones en su rendimiento escolar y que busquen mantenerse al día en forma constante de lo ocurrido en internet para controlar las publicaciones que hacen sobre ellos. El encerrarse y buscar estar solos también puede ser un síntoma para tener en cuenta.

Es por eso que los adultos deben estar atentos a los cambios que se producen en el ánimo o conducta de los más chicos para poder ayudarlos y acompañarlos.

Cuando se interviene, es necesario promover espacios de reflexión con docentes, alumnos y familias acerca de las prácticas sociales que modelan las diferentes formas de vinculación y la necesidad de políticas de cuidado. Es importante explicarle a los jóvenes las consecuencias de la discriminación en la web para que comprendan las responsabilidades de sus acciones. Muchas veces se supone erróneamente que es menos doloroso que el hostigamiento personal. Por eso es importante trabajar con todos los perfiles implicados: quienes agreden, quienes son agredidos, quienes son observadores y quienes son cómplices. En estos casos, se debe profundizar la responsabilidad sobre las propias acciones y la necesidad de ser sujetos responsables también en internet.

En todos los casos, como adultos debemos pasar a una situación activa y trabajar junto con los chicos y chicas en prevenir este tipo de conductas. Para eso se recomienda:

- **Diálogo.** Conversar de forma abierta con los niños y niñas y permitirles expresar lo que les ocurre. Esto es indispensable para detectar en forma temprana los casos de ciberacoso. Y remarcar que es importante no hacer o decir en internet lo que no harían o dirían en persona.
- **Promover el conocimiento.** Alentar el diálogo sobre el tema con amigos o cercanos, ya que mantener la situación en secreto potencia tanto sus consecuencias como su aislamiento.
- **Desalentar la difusión de discriminaciones** hechas por terceros o que reenvían mensajes ofensivos.
- **Participar en las redes sociales.** Ser parte de la educación sobre buenas prácticas en internet, estableciendo perfiles privados y eligiendo como amigos solo a personas que realmente conozcan.
- **No responder con el mismo odio o violencia.** Es necesario educar respecto a que la violencia genera más violencia, y si respondemos al odio con más odio, será un camino de ida hacia una situación muy agresiva.

- Utilizar las herramientas propias de internet. La web ofrece formas de denuncia y bloqueo que deben conocerse y utilizarse. Es importante empoderarse de dichas herramientas para evitar maltrato y agresión. Cada plataforma que usemos, tiene estas opciones, es indispensable buscarlas y conocer su uso.
- Educar en el respeto hacia el otro en todos los ámbitos. Los programas educativos y la crianza en los hogares deben incluir los valores de respeto, tolerancia y empatía hacia el otro. Es la única forma de evitar este tipo de expresiones.
- Fomentar una actitud activa. Internet no solo ofrece espacios de denuncia, sino que es en sí mismo un espacio de comunicación. Por ende, se debe propiciar una actitud proactiva a la hora de denunciar o llamar la atención ante episodios de agresión u odio. Quien observa este tipo de discurso debe poder expresarse en contra, utilizando los diversos canales de comunicación online que existen. Este tipo de postura también debe ser parte de la educación y crianza de los niños y niñas.

### Ante un caso de ciberbullying

- Escuchar respetuosamente siempre al chico o chica: el relato puede darse en primera persona o puede darse que un tercero hable acerca de una situación de hostigamiento tanto en el espacio escolar, el espacio extraescolar o el espacio digital. No actuar sin escuchar las necesidades del niño o niña. Una respuesta que no tenga en cuenta lo que el chico necesita puede exponerlo aún más y potenciar su humillación. Es por eso que si bien es indispensable que el adulto acompañe, debe consensuar reglas de acompañamiento.
- Acompañar. No minimizar ni exagerar la situación, aceptando lo ocurrido desde el acompañamiento.
- No demonizar la herramienta. Evitar echarle la culpa a internet ya que los comportamientos online se condicen con los offline y la web es solo un medio para llevarlos a cabo.
- Bloquear usuarios indeseados. Cuando un contacto hostiga a un niño o niña, se lo puede bloquear impidiendo que vea el perfil del chico o chica, que lo contacte o vea sus publicaciones.
- Realizar denuncias dentro de las plataformas utilizadas: las redes sociales tienen espacios de denuncia contra publicaciones o perfiles que deben ser utilizados por los usuarios para ejercer sus derechos. Es importante que los jóvenes sepan que esta denuncia es anónima. Además, tanto en la web como en la calle, cuando estamos ante la presencia de un delito, se debe denunciar ante la policía o fiscalía. (Ver recuadro al final de esta página).
- Guardar las evidencias. Internet ofrece formas muy efectivas, como las capturas de pantalla, que se utilizan a la hora de denunciar. Es importante dirigirse, en lo posible, a instituciones que se especialicen en delitos informáticos.

- Intervenir. Si la situación trasciende las redes y llega a la violencia inter-personal, ya sea agresiones físicas y/o verbales, es necesario que un adulto intervenga para atenuar los hechos. Si hubiera una pelea, por ejemplo, el adulto debe desarticularla disuadiendo a los intervinientes y calmándolos.
- En el ámbito escolar es importante acordar acciones entre el Inspector del Nivel y el Inspector de la Modalidad Psicología Comunitaria y Pedagogía Social quienes podrán asesorar al Equipo de Orientación Escolar y/o a los Equipos Interdisciplinarios Distritales. En adolescentes de nivel secundario, el Consejo Institucional de Convivencia podrá aplicar lo previsto en el Acuerdo Institucional de Convivencia. En los otros Niveles y Modalidades, se sugiere la conformación de espacios de reflexión para promover y diseñar la reparación del daño en las situaciones en que corresponda.



## ASESORAMIENTO, DENUNCIAS Y CONSULTAS

### • Línea 102

Es un servicio telefónico gratuito que brinda la Secretaría de Niñez y Adolescencia, de orientación sobre la garantía y restitución de los derechos de la infancia en la provincia de Buenos Aires. Funciona las 24 horas, los 365 días el año. Las provincias donde funciona son: ciudad y provincia de Buenos Aires, Jujuy, Salta, Tucumán, La Rioja, Catamarca, Santiago del Estero, Formosa, Chaco, Misiones, Corrientes, Entre Ríos, San Juan, Neuquén, Mendoza y Córdoba.

### • Equipo niñ@s contra la explotación sexual y grooming: Línea 0800-222-1717

Es un servicio telefónico gratuito del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos las 24 horas, los 365 días del año, en toda Argentina. También por mail a [equiponinas@jus.gov.ar](mailto:equiponinas@jus.gov.ar)

### • Programa Las víctimas contra las violencias: Línea 137

Es un servicio telefónico gratuito del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos las 24 horas, los 365 días del año, en todo el país.

### • Mapa de las Delegaciones de la Fiscalía de Estado: <http://www.fiscalia.gba.gov.ar/delegaciones/mapa>.

# • **SEXTING: CUANDO LA DIFUSIÓN DE IMÁGENES ES SIN CONSENTIMIENTO**

## **¿Qué es?**

La difusión de imágenes íntimas, sexuales o eróticas sin consentimiento es una de las problemáticas más vigentes entre los adolescentes y son situaciones que causan mucho dolor, problemas grupales y daños muy difíciles de reparar a corto plazo.

Para comenzar a abordar la temática es importante diferenciar la práctica del sexting de la difusión de imágenes sin consentimiento, una problemática que seguimos con especial atención. El sexting consiste en el envío de imágenes íntimas, mediante plataformas digitales. Una práctica extendida y habitual que, desde ya, no es exclusiva de los jóvenes, y que encuentra naturalidad en tanto los celulares se convirtieron en una extensión de nuestras manos. La particularidad de estar en etapas de exploración sexual, de autopercepción de sus cuerpos y los de los otros, sumado al hecho de vivir con dispositivos móviles que les permiten representar de manera instantánea todo lo que viven, hacen que esta práctica cotidiana deba reconocerse como tal y hasta considerarse un derecho.

Todos y todas tenemos derecho a enviar una imagen a otro, de forma consensuada y entre pares. Aunque es conveniente resaltar que una vez que un dato personal (imagen, en este caso) sale de nuestros dispositivos y se comparte, puede implicar un riesgo concreto ya que se pierde el control de algo que ya no poseemos de forma exclusiva. Pero esto, la difusión o viralización de imágenes, nos lleva a analizar la responsabilidad de quienes reciben un material compartido en un contexto determinado y deciden violar el pacto de privacidad y difundirlo. Si esa persona luego reenvía estas imágenes nos encontramos ante la verdadera problemática. Algo que lamentablemente, es bastante habitual de ver en internet. La difusión de imágenes íntimas sin consentimiento del titular de la imagen es una forma de violencia digital. Y debe abordarse primero desde la conceptualización, desde el entendimiento de este fenómeno, y de las consecuencias que puede llegar a traer. Más aún, debido a un análisis global de esta problemática, podemos afirmar que se trata de una forma de violencia de género, ya que la mayoría de las imágenes que se viralizan, suelen ser de mujeres.



Las razones de por qué se difunden las imágenes de las mujeres son varias y todas responden a una posición de poder que percibe el hombre, consciente o inconscientemente. La connotación sexual de los cuerpos femeninos, atravesada por el machismo instalado en nuestra sociedad, otorga un valor a esa imagen que puede llevar a impactar en la reputación o la identidad de esa chica o joven. Cabe también preguntarse para hacer un diagnóstico y entender esta diferencia ¿Qué sucede si se comparte una imagen de una mujer desnuda, en pose erótica o sexual o con poca ropa? ¿Y qué es lo que pasa si el que aparece en la imagen es un hombre? ¿Las opiniones públicas serán las mismas?

La difusión sin permiso de imágenes íntimas constituye una forma de violencia de género, debido a que, si bien no se cuenta con estadísticas oficiales, en diversos casos se observa un alto porcentaje de las víctimas son mujeres. Esto responde a diversos factores culturales. La sexualización del cuerpo de la mujer en nuestra sociedad lleva a que, por ejemplo, una foto de un torso femenino desnudo tenga un peso sexual tan fuerte que incluso las redes sociales las censuran como contenido sexual, aunque en ellas no aparezcan genitales. La misma imagen de un hombre se difunde sin el tinte de sexual ni pornográfico.

El hecho de abordar la temática poniendo el foco en la difusión de imágenes sin permiso y no en el envío (sexting) tiene que ver con la necesaria capacidad que debemos tener como personas adultas de comprender que la responsabilidad en el escenario planteado es de quien reenvía o comparte las imágenes y no en quien las envía.

También es necesario aclarar que el sexting no es condenado cuando parte de un deseo genuino de ambas partes. Existen muchos casos donde las chicas se ven obligadas, extorsionadas, manipuladas u hostigadas a enviar fotos de su cuerpo. Esto también es violencia de género y debe abordarse como tal tanto como si una mujer recibe una foto o video íntimo sin pedirlo, algo muy escuchado también.

Cuando pensamos estrategias de prevención y abordaje, se debe tener bien en claro que la responsabilidad está siempre en quien difunde las imágenes sin permiso y no en quien las envía. En efecto, es necesario evitar culpabilizar a la víctima y restarle importancia a la responsabilidad del victimario.

## Posibles situaciones de difusión de imágenes sin consentimiento

Los escenarios donde fotos o videos con contenido sexual son enviados a través de dispositivos móviles son diversos y cambian según la edad de los protagonistas, el lugar donde viven y el contexto social en el cual están inmersos. Sin embargo, podemos pensar a grandes rasgos situaciones que se repiten:

### SITUACIÓN

Una pareja se filma o saca fotos teniendo relaciones sexuales. Uno de los miembros de la pareja captura las imágenes y se las manda al otro, guardándolas al mismo tiempo en su dispositivo.



### RIESGOS

Una vez que la pareja se separa o pelea, puede ocurrir que quien guardó las imágenes las haga circular entre sus contactos de mensajería instantánea y redes sociales. Si bien la obtención de la imagen fue deseada, no así la circulación por medios públicos.

El envío de fotos en pose o práctica sexual por parte de un chico o chica a otro para seducirlo es una práctica presente entre algunos de los adolescentes.



Si bien la foto se enmarca en una comunicación privada entre dos personas, quien la recibe puede, en ese momento o en el futuro, hacerla circular por la web, volviéndola pública.

El uso de cámara web durante el chateo puede derivar en una situación de sexting. Una chica o chico puede hacer poses sexuales delante de la cámara para mostrarle a quien está del otro lado en una charla privada.



Esa imagen puede ser capturada o grabada por el receptor, para luego ser publicada en la web, en este caso sin su consentimiento.

Además, en todos los casos, existe el riesgo del robo de fotos o videos sexuales guardados en dispositivos móviles para luego publicarlos en internet. El acceso a un dispositivo por medio de un robo, de un descuido o de un hackeo es la puerta de entrada a que personas indeseadas accedan a la información guardada. En estos casos los protagonistas están de acuerdo en fotografiarse o filmarse, pero no en que este material sea enviado a terceros o sea publicado. El material privado es publicado y circula sin el control de los protagonistas, quienes ven su imagen íntima reproducirse en redes sociales y sitios web, dañando su reputación.



## CONSECUENCIAS DE LA DIFUSIÓN DE IMÁGENES ÍNTIMAS SIN CONSENTIMIENTO

Como se dijo, las imágenes que se envían en situaciones de sexting son obtenidas muchas veces en forma voluntaria y enviadas a través de diversos dispositivos. Responden a un contexto específico, íntimo y sexual. Sin embargo, cuando esa imagen sale del contexto de origen y se publica en internet, surgen consecuencias impensadas para los protagonistas.

- » **Descontextualización de la situación:** la imagen o video tiene lógica y sentido en el contexto desde el cual se pensó. Por consiguiente, cuando se modifica esa situación y la imagen/video pasa a ser pública, los protagonistas suelen sentirse incómodos por la exposición.
- » **Exposición:** la circulación de una imagen en la web genera que la reciban personas que no son los destinatarios originales. Cuantos más contactos vean la imagen, más expuesto/a estará el/la protagonista.
- » **Daño a la identidad o huella digital:** un video o una foto privada expuestos en público pueden dañar la reputación web del/los protagonista/s. Como se explicó anteriormente, el hecho de que en internet sea muy difícil borrar la información permite que el material perdure a través del tiempo, exponiendo una situación que será relacionada con la identidad del protagonista en cualquier búsqueda online, presente o futura. Por esta razón, las publicaciones originadas en situaciones de sexting pueden dañar, en el presente o en el futuro, a los protagonistas del material.



## **Rol del adulto: prevención de la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento**

Producir imágenes, editarlas y compartirlas son algunas de las posibilidades que ofrecen las tecnologías. En este sentido, la solución a los problemas asociados con el sexting no proviene de prohibirles a los adolescentes que se saquen fotos y se filmen, si no de dialogar sobre las posibles consecuencias de estas prácticas, entre otras cuestiones. A continuación, algunas recomendaciones:

**Establecer como parte de la Educación Sexual Integral (ESI), tanto en instituciones educativas como en el núcleo intrafamiliar, a los espacios digitales.** Así como se aborda el cuidado del propio cuerpo, la importancia de que las decisiones sean tomadas a partir del deseo, la necesidad de elegir a quién y cómo le mostramos nuestro cuerpo y lo necesario de establecer que "no es no" para relaciones cara a cara, se debe desplazar dicho enfoque a lo digital, sea por chat, correo, juegos online o cualquier plataforma digital.

**Establecer cadena de responsabilidades:** en primera instancia la responsabilidad es de la persona que, sin permiso, reenvía o difunde las imágenes íntimas de otra u otro. Luego es clave comprender que cada "me gusta", compartida o comentario positivo suma a la cadena de difusión y viralización, permitiendo que más gente vea dicho contenido y validando con la actitud la acción del primer o primera responsable.

**Permitir que él o la responsable comprenda el contexto:** en ese sentido se recomienda siempre abordar estas problemáticas desde la ESI y la violencia de género, para permitir ampliar el enfoque, corriendo el foco de lo personal y logrando que los o las responsables puedan indagar en las causas socioculturales de sus acciones.

**Fomentar prácticas de sexting seguras:** anonimizando las imágenes, evitando entonces que se vea la cara, rasgos particulares, marcas de nacimiento, tatuajes, etc. de quien envía las fotos o videos. De esta manera si la foto se difunde no se identificará a él o la protagonista. Asimismo evitar enviar fotos por plataformas que aseguran su desaparición tras algún tiempo, como snapchat, ya que es fácil generar capturas de pantalla y reenviar o difundir las imágenes. Por último, ante la promesa de eliminación de la imagen de parte del receptor, siempre asegurarse que también las elimine de su nube. Estos consejos no significan fomentar el sexting. Se debe siempre alertar sobre sus riesgos. La estrategia solamente busca achicar la posibilidad de problemas, ante la decisión de cada persona de practicarlo o no.

Inmersos en la dinámica del presente absoluto los adolescentes no desarrollan por sí mismos estrategias de análisis crítico o conceptual, ya que para eso necesitan de los adultos. Por eso se vuelve imprescindible abrir el debate sobre la diferencia entre lo público y lo privado. Es recomendable indagar sobre las definiciones de privacidad de los chicos y chicas, y remarcar la importancia de cuidar aquello que se considera privado o íntimo, entendiendo a lo privado como propio. En ese sentido, así como se cuida un objeto material, se debe cuidar la información privada.

Es necesario pensar antes de enviar datos personales, como fotos o videos con contenido sexual, ya que, una vez enviados, se pierde el control sobre su recorrido. Al compartir este tipo de materiales, debemos acordarnos de que pueden caer en manos de personas con malas intenciones que los distribuyan o incluso los editen y los hagan circular.

Recordarles que deben evitar compartir, reenviar o difundir fotos o videos con contenido sexual de personas que no brindaron su consentimiento. Como adultos tenemos la responsabilidad de inculcar prácticas de respeto al otro también en la web y, por lo tanto, educar a los chicos y chicas sobre lo importante que es preservar la imagen de los demás y evitar publicar o compartir materiales que la puedan comprometer.

La utilización de contraseñas seguras ayuda a cuidar la información privada que esté alojada en dispositivos móviles. Teléfonos celulares, tabletas, notebooks y netbooks deben contar con sistemas de bloqueo, para evitar que personas indeseadas accedan a los materiales guardados. Las contraseñas seguras están formadas por una combinación de números, símbolos y letras mayúsculas y minúsculas. Para mayor efectividad, deben ser cambiadas cada tres meses en promedio, y evitar compartirlas.

Si se decide no usar la cámara web mientras se chatea, se recomienda taparla. Activar en forma remota una cámara web y capturar imágenes es una tarea sencilla. Por eso, recomendamos taparla para evitar que se tomen imágenes en contra de nuestra voluntad.

Realizar una copia de seguridad de las fotos y borrarlas de los teléfonos celulares, tabletas o netbooks. Estos dispositivos pueden ser olvidados, robados o llevados a reparación y, por lo tanto, caer en manos de desconocidos, por lo que es recomendable no guardar en ellos información privada.

## Cómo actuar frente a la circulación de las imágenes de sexting

- Reportar **siempre** las imágenes sexuales en la web de niños, niñas y adolescentes. Es una buena forma de cortar con su circulación. Tanto en redes sociales como en sitios de videos o blogs, contamos con opciones de denuncia y bloqueo de imágenes indebidas. Usarlas es una forma de ejercer nuestra ciudadanía digital. Tanto los adultos como los jóvenes, debemos difundir y utilizar estas herramientas.
- En el caso de material sexual sobre niños, niñas y adolescentes, se puede realizar una denuncia en las comisarias o fiscalías cercanas, como así también asesorarse legalmente para denunciar la publicación. (Ver recuadro al final de esta página.)

## Contenido inadecuado

Por otro lado, en la web circulan contenidos inadecuados como publicaciones ofensivas, violentas, actividades ilegales y contenido no apto para chicos y chicas (pornografía). Es importante reportar este tipo de contenidos. Existen en los distintos sitios web mecanismos de denuncia para solicitar la baja de ciertos contenidos, o bien para ponerse en contacto con el dueño de las páginas para solicitarles que remuevan la información.

Los adultos pueden también, cuando se trata de información de niños y niñas, establecer filtros de seguridad en los navegadores que se utilicen, y así lograr que no se muestre contenido señalado para adultos o violento.



## ASESORAMIENTO, DENUNCIAS Y CONSULTAS

### ▪ **Línea102**

Es un servicio telefónico gratuito que brinda la Secretaría de Niñez y Adolescencia, de orientación sobre la garantía y restitución de los derechos de la infancia en la provincia de Buenos Aires. Funciona las 24 horas, los 365 días el año. Las provincias donde funciona son: ciudad y provincia de Buenos Aires, Jujuy, Salta, Tucumán, La Rioja, Catamarca, Santiago del Estero, Formosa, Chaco, Misiones, Corrientes, Entre Ríos, San Juan, Neuquén, Mendoza y Córdoba.

### ▪ **Equipo niñ@s contra la explotación sexual y grooming: Línea 0800-222-1717**

Es un servicio telefónico gratuito del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos las 24 horas, los 365 días del año, en toda Argentina. También por mail a [equiponinas@jus.gov.ar](mailto:equiponinas@jus.gov.ar)

### ▪ **Programa Las víctimas contra las violencias. Línea 137**

Es un servicio telefónico gratuito del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos las 24 horas, los 365 días del año, en todo el país.

### ▪ **Mapa de las Delegaciones de la Fiscalía de Estado:** <http://www.fiscalia.gba.gov.ar/delegaciones/map>.



# ● GROOMING

## ¿Qué es?

Se denomina ***grooming*** a la situación en que un adulto acosa sexualmente a un niño o niña mediante el uso de las TIC.

Es importante aclarar que el ***grooming*** no es la antesala de un delito o un abuso, es ya en sí un tipo de abuso y un delito en nuestro país. Aunque nunca se concrete un encuentro personal, la manipulación del adulto hacia el chico o chica- constitutiva del abuso infantil- está presente como factor esencial.

Los perpetradores de este delito suelen generar un perfil falso en una red social, sala de chat, foro, videojuego u otro, en donde se hacen pasar por un chico o una chica y entablan una relación de amistad y confianza con el niño o niña que quieren acosar. Cabe aclarar que la creación de un perfil falso es común en casos de grooming pero no indispensable para la constitución del delito.

El mecanismo del ***grooming*** consta de varias fases o etapas. Suele comenzar con un pedido del adulto de una foto o video de índole sexual o erótica. Este adulto suele mentir sobre su identidad, haciéndose pasar por un niño, niña o adolescente. Ahora bien, cuando el abusador consigue ese material, puede o bien desaparecer o bien chantajear a la víctima con hacer público esa información si no entrega nuevos videos o fotos o si no accede a un encuentro personal.

Como se dijo anteriormente, las TIC son herramientas que brindan nuevos escenarios para problemáticas previamente existentes. Es decir, el abuso o acoso sexual a chicos y la pedofilia no surgen con internet y las redes sociales, ya que estas son problemáticas que anteceden la existencia de estos espacios. Lo que sí sucede es que se constituyen en instrumentos capaces de potenciar los distintos tipos de abuso.

Como señalamos, en Argentina, el grooming es un delito penado por la ley n° 26.904 e incluido en el Código Penal. La penalización incluye prisión de 6 meses a 4 años a quien por medio de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones, o cualquier tecnología de transmisión de datos, contacte a una persona menor de edad, con el propósito de cometer cualquier delito contra la integridad sexual de la misma.



## RESPONSABILIDAD DE LA ESCUELA

En contextos escolares, es importante que los docentes tengan en cuenta una serie de recomendaciones para detectar casos de abuso sexual.<sup>3</sup>

» Lo primero es estar atentos para detectar ciertas actitudes o conductas de los niños y niñas que alerten sobre la posibilidad de estar padeciendo un abuso.

» Observar y detectar los indicadores que fundamenten la sospecha. Informar a las autoridades de la institución.

» Reunir información relevante mediante distintas estrategias. Observar posibles marcas en el cuerpo, cambios de estado de ánimo o conducta, escucharlo y observar su juego y vínculo con otros niños o niñas, recabar información con otros docentes que conozcan al chico/a.

» Deber de comunicarlo. La comunicación debe realizarse ante organismos administrativos descentralizados de protección de derechos de niños, niñas y adolescentes que están facultados para adoptar medidas excepcionales. La justicia está llamada a intervenir ante situaciones de gravedad mediante el dictado de medidas cautelares, tal como lo indican las leyes frente a situaciones de vulneración de derechos. La ley n° 26.061, en su artículo 30, sostiene que "Los miembros de los establecimientos educativos y de salud, públicos o privados y todo agente o funcionario público que tuviere conocimiento de la vulneración de derechos de las niñas, niños o adolescentes, deberá comunicar dicha circunstancia ante la autoridad administrativa de protección de derechos en el ámbito local, bajo apercibimiento de incurrir en responsabilidad por dicha omisión".

### Hay dos tipos de grooming:

● **Sin fase previa de relación y generación de confianza:** el acosador logra tener fotos o videos sexuales de los chicos y chicas mediante la obtención de contraseñas o hackeo de cuentas. Con el material sexual o erótico en mano, extorsiona al chico o chica con mostrarlo si este no le entrega más material o accede a un encuentro personal. En este caso el material es obtenido a la fuerza, y el niño o niña acosado puede no saber cómo se obtuvo.

● **Con fase previa de generación de confianza:** en este caso, el material es entregado por el chico o chica, y la confianza se vuelve el instrumento indispensable. Para generar esa confianza el adulto se vale de distintas herramientas para mentir sobre su identidad y hacerse pasar por un par (chica o chico menor de edad). Esto lo logra manipulando o falsificando fotos o videos, y manteniendo conversaciones en un lenguaje coloquial acorde a la edad del chico o chica que quiera acosar. También suele tomar los gustos y preferencias que los chicos vuelcan en la web para producir una falsa sensación de familiaridad o amistad. Es frecuente que quien realiza el abuso utilice el tiempo para fortalecer e intensificar el vínculo. El tiempo transcurrido varía según los casos, pero el abusador puede lograr su objetivo en una charla o esperar meses e incluso años. Esto ayuda a que el chico se olvide o deje de tener presente que del otro lado hay un desconocido, porque

<sup>3</sup> UNICEF. *Porqué, cuándo y cómo intervenir desde la escuela ante el maltrato a la infancia y la adolescencia. Guía conceptual sobre abuso sexual.* Disponible en: [http://www.unicef.org/argentina/spanish/educacion\\_Abuso\\_Sexual\\_170713.pdf](http://www.unicef.org/argentina/spanish/educacion_Abuso_Sexual_170713.pdf)

a partir del tiempo transcurrido y las conversaciones compartidas pasa a considerarlo un amigo. Una vez que el material llega al abusador, se genera una situación de chantaje donde suele quedar en evidencia la mentira sobre la identidad del adulto, quien le pide al chico más imágenes (o incluso un encuentro personal) a cambio de no mostrar el material. La posición de poder en la que se encuentra el abusador se refuerza por el manejo de la situación que tiene como adulto, y por la vergüenza que siente el chico al enterarse de que se expuso ante alguien más grande, que puede hacer público el material privado. Es necesario destacar la importancia que tiene la cámara web, ya que se vuelve indispensable, en muchos casos, para que el chico se exhiba ante el adulto. Como explicábamos anteriormente, los abusadores se valen de programas que producen un falso video para aparentar ser un o una joven.



## ¿DÓNDE ACTÚAN LOS GROOMERS?

Los casos de grooming suelen asociarse al uso de redes sociales. Si bien es cierto que en muchos casos son la puerta de ingreso al contacto con desconocidos, lo cierto es que se observa que durante la infancia, los chicos y chicas suelen contactarse con extraños principalmente en los juegos online y whatsapp.

En whatsapp se observa como foco de contacto con extraños por un lado a partir de los chats multitudinarios escolares, sean oficiales o no, como también en el ingreso de mensajes privado de usuarios no identificados. El bloqueo es clave como así también la configuración de privacidad en la aplicación para que solo los contactos agendados tengan acceso a las fotos de perfil, estado y hora de conexión.

En los juegos online se observa una alta penetración del juego con desconocidos, incluso en los chicos y chicas de primer ciclo de primario. Es indispensable investigar las configuraciones y bloqueos del chat y trabajar las nociones de conocidos y desconocidos, datos privados y perfiles falsos. Es importante observar que muchos abusadores inician el contacto a partir de plataformas de juegos online para luego pedir el contacto en redes sociales o whatsapp.

## COMPONENTES Y FASES DEL GROOMING

### AMISTAD. CONTACTO Y ACERCAMIENTO



Contacto para conocer gustos, costumbres y rutinas de los chicos. El acosador se vale de herramientas para mentir sobre su edad al entrar en contacto con el chico: mostrar fotos o videos falsos, o bien modificados por programas web. El objetivo es mostrarse como un par con quien pueden hablar de temas íntimos.

### RELACIÓN. GENERACIÓN DE CONFIANZA Y OBTENCIÓN DEL MATERIAL

Se busca ganar confianza. Para lograr este objetivo, por medio de extensas y continuas conversaciones, se apunta a generar confesiones íntimas y privadas, que pueden tomar más o menos tiempo. El acosador suele intentar lograr empatía respecto a los gustos y preferencias de las víctimas. De esta manera el acosador consigue el envío del material con componentes sexuales o eróticos.

### COMPONENTE SEXUAL. CHANTAJE Y ACOSO

El material entregado por el chico o chica se vuelve luego objeto de chantaje, ya sea para la gestación de mayor cantidad de material o bien para lograr un encuentro presencial. Si el chico/a no accede a sus pretensiones sexuales (más material, videos eróticos o encuentro personal), el ciberacosador lo amenaza con difundir la imagen con mayor carga sexual que haya capturado a través de internet (plataformas de intercambio de videos, redes sociales, foros u otros) o enviarla a los contactos personales del niño o niña.

## Rol del adulto: prevención y detección del grooming

Es importante entender que el mundo digital atraviesa la vida de los jóvenes y que a pesar que existen riesgos devenidos de su uso, no sirve su prohibición. Por eso para comenzar a hablar de prevención, siempre lo primordial es la construcción del diálogo respecto a estos temas. Es decir, los adultos deben incorporar cuestiones de la cultura digital para poder acompañar en el proceso de crecimientos de los más chicos. En internet y las redes sociales suceden muchas veces cuestiones fundamentales en la vida social de los más jóvenes y es importante que las familias y los referentes adultos tengan herramientas para poder intervenir y acompañar. Para el caso puntual de grooming, la principal forma de prevención no es prohibir que los chicos hablen con desconocidos en las redes sociales, sino brindarles herramientas para que comprendan los riesgos que existen al compartir información personal en un espacio público como las redes sociales o internet y que conozcan las formas de prevenirlos.

Si bien redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter tienen límites de edad para acceder, existen otras redes sociales en las cuales chicos más pequeños pueden interactuar con extraños. Cuando los chicos están aún en la infancia, la posibilidad de hablar con desconocidos efectivamente debe estar mediada por los padres o familiares. El desarrollo cognitivo de los chicos menores de 12 años hace que sea recomendable valerse de las herramientas preventivas incorporadas, pero también evitar el contacto con extraños. Para los adolescentes, en cambio, recomendamos reforzar el diálogo, la confianza e inculcar una mirada crítica y reflexiva sobre sus actitudes en la web. Es necesario puntualizar un poco más respecto a la prevención para evitar que los chicos y chicas envíen material que luego pueda ser usado como extorsión y para brindarles herramientas de navegación segura. A continuación detallamos algunos puntos que los adultos deben trabajar con niños, niñas y adolescentes:

- **Tener una actitud activa y presencial**, como familia y docentes, durante el uso de internet por parte de los chicos. Es necesario que los padres tengan presencia en su vida online. La charla y el conocimiento sobre las páginas web, las redes sociales, aplicaciones que usan frecuentemente, y la gente con quien interactúan los chicos es indispensable. Así como conocen sus rutinas de la escuela, el club o la calle, es fundamental saber qué gustos y rutinas tienen en su vida online.
- **Acompañar a los jóvenes**. Si bien los adultos sienten muchas veces que saben menos que sus hijos respecto al uso de las TIC, esto no debe evitar que los acompañen. Para los chicos es clave sentir que pueden confiar en los adultos y compartir sus experiencias.
- **Confiar en sus hijos**. Desde ningún punto de vista apoyamos la violación

a la intimidad de los chicos (ingresar a escondidas a sus cuentas o casillas de mail). La generación de confianza es una vía de doble sentido, que hará al mismo tiempo que los chicos y chicas confíen en los adultos a la hora de necesitar acompañamiento o realizar consultas.

● **Distinguir entre niños y adolescentes.** Seguramente, los más chicos pueden necesitar un mayor grado de presencia. En estos casos, ante la incertidumbre de qué es lo mejor para hacer, vale la pena comparar con otras decisiones, por ejemplo: ¿a qué edad los chicos pueden volver solos del colegio? Para este tipo de preguntas no hay una única respuesta, sino que cada padre lo resolverá según la madurez del chico y la relación que tengan con él. En internet ocurre lo mismo: el padre desde su presencia debe pensar para qué está listo su hijo o su hija. En cualquier caso, creemos que la participación debe ser desde la educación y la compañía.

● **Trabajar la noción de anonimato y falsa identidad en la web,** explicándoles lo fácil que es abrir un perfil con datos falsos. La identidad en internet no es fácil de corroborar como lo es en el contacto cara a cara. Los chicos nacieron con un universo donde los amigos pueden ser tanto los del colegio o los del barrio, como los del chat, o los de las redes sociales y, en muchos casos, no distinguen la diferencia entre estos.

● **Comprender que la información que se vuelca en internet puede caer en manos de desconocidos con malas intenciones.** Por esa razón, es indispensable cuidar quién ve las publicaciones utilizando las configuraciones de privacidad de las redes sociales. Cuando abrimos una cuenta en alguna red social, las publicaciones están públicas. Por ese motivo es importante tomarse el trabajo de configurar la privacidad y así elegir que sean solamente nuestros contactos los que estén habilitados a ver el material publicado. Cuando se indaga en las herramientas de privacidad nos encontramos con opciones más avanzadas aún: armar subgrupos entre los contactos y elegir qué cosas ve cada grupo, restringir las etiquetas antes de que se publiquen en nuestros muros, bloquear a un perfil, entre otros.

● **No dar información o imágenes comprometedoras en redes sociales o chats.** Esta recomendación no debe limitarse a los desconocidos, ya que las fotos rápidamente pueden cambiar de contexto y quedar expuestas en la web. Es importante reforzar la idea de que el material que circula en internet es difícil de borrar. Como ya se dijo, si alguna imagen íntima comienza a circular, va a verse asociada en el presente y en el futuro con las búsquedas online de la persona que protagonice el video o foto, no importa si este material se envió a un conocido: puede trascender y quedar en la web por mucho tiempo y luego ser utilizado públicamente para dañar la imagen de quien lo envió.

● **No utilizar la cámara web cuando chatean con desconocidos.** Del otro lado pueden estar grabando lo que ellos muestren, tenga o no contenido sexual. La imagen forma parte de la identidad digital y requiere cuidado y

protección. Mostrarse a través de una cámara web es una forma de entregar material a un desconocido que puede hacerla circular por la web o utilizarla para futuras extorsiones.

- **No utilizar el nombre completo como nick o usuario cuando se juega on-line.** Es preferible colocar sobrenombres y evitar el apellido para impedir que desconocidos accedan a información personal.
- **Saber cómo configurar la privacidad y la seguridad de las cuentas,** para así poder realizar estas acciones junto a los chicos y chicas y poder elegir con quien comparten la información que publican.
- **Evitar que les roben la información comprometedora.** Para eso es necesario configurar y mantener la seguridad de los dispositivos.
- **Tener una política cuidadosa de uso de contraseñas.** Es necesario colocar contraseña en todos los dispositivos (teléfono celular, tableta, netbook, notebook o computadora de escritorio). Utilizar contraseñas seguras: lo recomendable es que combinen números y letras. Que sean fáciles de recordar, pero difíciles de robar, evitar datos predecibles como el nombre y la fecha de nacimiento, 12345, DNI o el nombre más 1234. Es importante no compartirlas (a excepción de los niños, a quienes les recomendamos que compartan las contraseñas con sus padres o madres, los adolescentes deben evitar compartirla, incluso con amigos). También es importante evitar usar la misma contraseña para todas las cuentas ya que si alguien accede a una, podrá ingresar a todos los espacios donde se la use.

## ¿Cómo detectar y qué hacer ante un caso de grooming?

Una de las principales recomendaciones para detectar si un chico o chica es víctima de grooming u otro tipo de acoso u hostigamiento es prestar atención a sus cambios de conducta o humor. Si un chico presenta repentina tristeza, angustia, descenso en el rendimiento escolar o necesidad de soledad, es necesario charlar en confianza para entender qué le ocurre ya que podría estar siendo víctima de alguna de las situaciones nombradas.

Si se detecta un posible caso de grooming, la primera medida que un adulto debería tomar es charlar con la víctima, sin avergonzarla o culparla. Recordemos que la vergüenza del chico es el poder que el abusador tiene. Por ende, el adulto al que se recurra debe evitar afianzar esa vergüenza y permitirle al chico contar lo que le pasó con la mayor sinceridad y libertad posible. Debe evitarse la revictimización, es decir, echarle la culpa de lo ocurrido, como así también evitar interrogarlo en diferentes ámbitos y obligarlo a contar muchas veces lo que ocurrió.

Es indispensable que el adulto acompañe desde el afecto y la protección al chico o chica víctima de grooming y que recuerde que seguramente, por vergüenza, dudó en contarlo y que durante ese tiempo vivió la extorsión de un abusador adulto.

## Ante un caso de grooming:

- **Denunciar el perfil del acosador en la red.** Una de las principales herramientas que brindan las redes sociales es la de denunciar perfiles. De esa forma se puede dejar un precedente y, si otros también lo denuncian, se podrá conseguir que den de baja la cuenta del abusador y así evitar que replique su abuso con otros chicos.
- **Limitar la capacidad de acción del acosador** al detectar el caso de grooming. Como es posible que el acosador haya tenido acceso al equipo del chico o chica o que tenga sus claves personales, recomendamos revisar el dispositivo (computadora, tableta o teléfono celular) para evitar el virus y cambiar las claves de acceso, y revisar y reducir las listas de contactos de las redes sociales como así también configurar la privacidad en cada una de estas.
- **Analizar el tipo de delito que se llegó a cometer.** No es lo mismo si hubo un encuentro personal o si no traspasó la web. Estos datos serán importantes a la hora de pensar en hacer una denuncia policial.
- **Recurrir a los servicios de protección locales y centros de acceso a la justicia** para recibir asesoramiento. (Ver recuadro al final de esta página.)
- **Hacer la denuncia penal.** Aunque la decisión de realizarla parte del chico o chica que sufrió el abuso y de su familia, recuérdale que denunciar ayudará a generar justicia para la víctima, así como también para el resto de los potenciales afectados. La importancia de la denuncia hay que enmarcarla no solo en el delito cometido, sino en la certeza de que los abusadores no suelen atacar a una sola víctima, sino que actúan sobre varios chicos. Denunciando y logrando que se lo investigue y penalice, se evitará que el abusador continúe perjudicando a otros niños.
- **Guardar las pruebas del acoso.** Es necesario no borrar conversaciones y fotografiar o capturar la pantalla y almacenar esta información en algún dispositivo. Las fotografías enviadas por el acosador podrán proveer datos útiles para una futura investigación (marca, modelo y número de serie de la cámara, fecha y hora en la que se tomó la foto, si fue retocada, el programa usado para hacerlo y datos sobre la computadora donde se la cargó, etc.). Se recomienda guardar las urls propias de los chats (se pueden obtener en las versiones de escritorio de las aplicaciones usadas) ya que tienen información importante para rastrear los dispositivos de los abusadores.



## ASESORAMIENTO, DENUNCIAS Y CONSULTAS

- **Línea102**

Es un servicio telefónico gratuito que brinda la Secretaría de Niñez y Adolescencia, de orientación sobre la garantía y restitución de los derechos de la infancia en la provincia de Buenos Aires. Funciona las 24 horas, los 365 días el año. Las provincias donde funciona son: ciudad y provincia de Buenos Aires, Jujuy, Salta, Tucumán, La Rioja, Catamarca, Santiago del Estero, Formosa, Chaco, Misiones, Corrientes, Entre Ríos, San Juan, Neuquén, Mendoza y Córdoba.

- **Equipo niñ@s contra la explotación sexual y grooming:  
línea 0800-222-1717**

Es un servicio telefónico gratuito del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos las 24 horas, los 365 días del año, en toda Argentina. También por mail a [equiponinas@jus.gov.ar](mailto:equiponinas@jus.gov.ar)

- **Programa Las víctimas contra las violencias. Línea 137**

Es un servicio telefónico gratuito del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos las 24 horas, los 365 días del año, en todo el país.

- **Mapa de las Delegaciones de la Fiscalía de Estado:**  
<http://www.fiscalia.gba.gov.ar/delegaciones/map>



G U

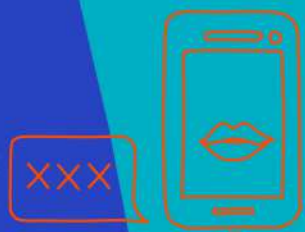
D A

LOGIN

DIGITAL



N A



## **SECCIÓN 2**

# **CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA DIGITAL**

# CIUDADANÍA DIGITAL

## ¿Qué es?

"Ciudadanía digital" es un concepto que está en permanente construcción. Refiere principalmente a nuestras actitudes en los espacios digitales, y al mismo tiempo a nuestros derechos y obligaciones.

*La ciudadanía digital es un conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, para crear, así como compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas, de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales.<sup>4</sup>*

Debemos comenzar por comprender que el espacio online ya no es más, como en los comienzos, un lugar superficial y separado de nuestra cotidianeidad, donde los límites con lo offline eran claros y rígidos. Por el contrario, lo digital penetró en nuestras vidas filtrándose en casi todos los aspectos de nuestro día a día: trabajar, estudiar, divertirse, investigar, conocer gente, aprender oficios, jugar, pelearse, enamorarse, viajar, y tantos otros. Ya no existen horarios o dispositivos pautados de conexión, sino una penetración tal de lo digital que vuelve casi imposible dividir lo offline de lo online, convirtiendo nuestros espacios en mixtos.

Luego de comprender esta nueva característica digital de lo cotidiano, debemos repensar algunas definiciones clásicas, como la de ciudadanía. Si históricamente se pensó a la ciudadanía acotada a un país o territorio, el espacio digital pone en jaque este concepto y plantea algunos interrogantes: ¿tenemos derechos en el espacio online? ¿Son los mismos que tenemos en los offline? ¿Tenemos obligaciones de comportamiento en la web?

Una de las principales características de la web es que no tiene un recorte geográfico,

<sup>4</sup> Unesco Bangkok. *Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT: A Review of Current Status in Asia and the Pacific as of December 2014*. Bangkok, 2015, Unesco Bangkok. Disponible en: [http://www.unescobkk.org/fileadmin/user\\_upload/ict/SRU-ICT/SRU-ICT\\_mapping\\_report\\_2014.pdf](http://www.unescobkk.org/fileadmin/user_upload/ict/SRU-ICT/SRU-ICT_mapping_report_2014.pdf)

es decir, no tiene límites territoriales. Entonces ¿cómo convivimos todos en este espacio? ¿Debemos construir reglas? ¿Va en contra de la filosofía de internet intentar generar normas de convivencia?

Lo decidamos o no, ya existe una forma de convivir en la web, donde se ponen en juego características y elecciones de cada usuario. Se vuelve entonces indispensable conocer qué derechos y obligaciones tenemos en internet como usuarios.

La UNESCO propone pensar la ciudadanía en ámbitos digitales desde tres niveles: **el sujeto como receptor, como participante y como actor activo**, siendo este capaz de identificar en cada nivel tanto las oportunidades como los riesgos correspondientes.<sup>5</sup>

Por lo tanto, podemos sostener que para avanzar en la búsqueda de una ciudadanía digital es necesario fomentar que las personas-usuarios de tecnologías digitales sean sujetos críticos, proactivos y conscientes de las oportunidades y riesgos que existen en las TIC.

Jones y Mitchell advierten al respecto que "La destreza tecnológica ya no remite al uso diestro de los dispositivos, sino que demanda un desempeño óptimo en el entorno digital en términos de participación, respeto, intercambio, colaboración y convivencia con otros".<sup>6</sup> Es decir que debemos estimular conductas online responsables y participación ciudadana en prácticas cívicas en la red.



## CIUDADANOS ACTIVOS EN ESPACIOS DIGITALES

Conocer nuestros derechos digitales requiere empoderarse de ellos para lograr que se cumplan efectivamente. Es entonces necesario:

- » Ubicarnos como sujetos de derecho también en internet. Esta postura nos permitirá exigir cuando sea necesario. Para eso debemos investigar en las herramientas de denuncia existentes y promover su uso.
- » Ser sujetos activos en la web. Es importante no tomar como dado todo lo que internet nos ofrece. Podemos aceptar o rechazar condiciones y propuestas. Al abrir una cuenta, bajar una aplicación o utilizar alguna página, debemos indagar en los usos y condiciones que proponen y pensar si las aceptamos o no.
- » Conocer nuestras obligaciones. Así como contamos con derechos, tenemos obligaciones. Por eso es necesario comprender que las condiciones que aceptamos al abrir cuentas o participar de espacios online nos exigen ciertos comportamientos que debemos cumplir y respetar. Para propiciar un espacio de convivencia donde podamos reclamar cuando algo no se cumpla, debemos nosotros cumplir con las condiciones que aceptamos.

<sup>5</sup> Cristóbal Cobo. La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Colección Fundación Ceibal, Debate, 2016, Montevideo.

<sup>6</sup> L. M. Jones y K. J. Mitchell. Defining and measuring youth digital citizenship. New Media & Society, 2015.

## Convivencia digital

Uno de los puntos más importantes para pensar la ciudadanía digital es comprender que nuestras actitudes online hablan de nosotros. Los valores con que contamos valen tanto para espacios digitales como analógicos. Si entendemos que ser agresivo puede lastimar a otro, lo sostenemos tanto para una pelea en la calle como una en un chat. Si sabemos que podemos humillar a alguien haciendo público un secreto vale igual con un pasacalle que con un posteo. Todas estas actitudes van formando lo que entendemos por **convivencia** social y digital.

Observamos muchas veces cierta laxitud respecto de los comportamientos digitales de adultos y niños. Internet crea un espacio donde muchas veces suelen verse comportamientos o actitudes que no se verían en la vida "real". En algunos casos sentimos que lo que se hace o dicen la web es menos grave o dañino.

Para comprender este fenómeno hay que tener en cuenta algunos factores que lo alimentan: el anonimato, la ausencia física del otro y por ende, la desconexión con sus sentimientos y expresiones, la asincronicidad de las charlas o intercambios, donde se pueden confundir diálogos con monólogos intercalados, y la soledad desde la cual se escribe o postea. Todo esto hace que nuestras actitudes y acciones online se midan con una vara ética distinta que las offline.

Sin embargo, es necesario recurrir a la empatía para comprender las consecuencias de nuestros actos. Ponerse en el lugar del otro es indispensable para entender cuando lastimamos y agredimos, y cómo lo hacemos. Un simple ejercicio de intercambio de roles, al menos imaginario, puede servir para dejar de publicar algo y así evitar lastimar a otros. También es necesario pensar los paralelismos con nuestras actitudes cara a cara, y analizar las interacciones online ¿diría esto si tuviese a la persona en frente? ¿Mostraría esta foto en la escuela? ¿Usaría estas palabras para responder en una discusión cara a cara? Estos simples ejercicios son clave para trasladar nuestros valores a la web y comprender que somos una misma identidad: la offline y la online.

## Derechos digitales

Hablar de ciudadanía es hablar de derechos. Cada país establece, a partir de su constitución, qué derechos tienen sus ciudadanos. Internet, tal como mencionamos, no tiene límites ni fronteras y tampoco una constitución ni un Estado que la haga valer. Entonces ¿Cómo establecemos nuestros derechos?

Dijimos que la ciudadanía digital es un concepto aún en formación. Para comenzar a abordarla, debemos tomar las convenciones internacionales sobre derechos humanos y comprender que tienen vigencia en todos los ámbitos, incluida la web.

En este sentido es conveniente considerar la Resolución de las Naciones Unidas que llama la protección de los derechos humanos en internet.<sup>7</sup> El Consejo de Derechos Humanos allí reconoce que los mismos derechos que las personas tienen en el mundo offline

<sup>7</sup> United Nations General Assembly. Oral revisions of 30 June. Human Rights Council. Thirty-second session. Promotion and protection of all human rights, civil, political, economic, social and cultural rights, including the right to development. Disponible en : <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/G16/156/93/PDF/G1615693.pdf?OpenElement>

deben ser protegidos en internet. En particular se habla de: garantizar la libertad de expresión, promover la alfabetización digital, el acceso a internet como herramienta para la promoción del derecho a la educación, y también el acceso para reducir brechas digitales, la toma de medidas apropiadas para incluir a las personas con discapacidades, y atender a las preocupaciones sobre seguridad y privacidad en internet.

Para comenzar, estableceremos como prioritarios los derechos para los niños y niñas en internet, desde el *Decálogo de los e-derechos*<sup>8</sup> para niños y niñas establecidos por UNICEF, teniendo en cuenta la Convención sobre los Derechos del Niño:



**Derecho al acceso a la información y la tecnología**, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho al acceso se aplicará a los niños y niñas discapacitados.



**Derecho a la libre expresión y asociación**. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red. Estos derechos solo podrán ser restringidos para garantizar la protección de los niños y niñas de informaciones y materiales perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.



**Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión** cuando se apliquen leyes o normas a internet que los afecten, como restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etcétera.



**Derecho a la protección** contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.



**Derecho al desarrollo personal y a la educación**, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a niños y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar, desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.

<sup>8</sup> Disponible en: <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD27/datos/decalogo-derechos-infancia-internet.html>.  
Versión original disponible en: [http://www.unicef.org/lac/Losderechosdelainfancia\\_eradeinternet.pdf](http://www.unicef.org/lac/Losderechosdelainfancia_eradeinternet.pdf).



**Derecho a la intimidad** de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por la Red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.



**Derecho al esparcimiento**, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.



**Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar** con sus hijos e hijas un uso responsable de internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar para protegerlos de mensajes y situaciones peligrosas, etcétera. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de internet e informarse de sus contenidos.



**Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países** para facilitar el acceso de estos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los pobres.



**Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías** para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

Siguiendo esta línea, vemos que las convenciones internacionales y los derechos humanos consagrados valen tanto para espacios offline como online. Si unimos esta idea con la desarrollada anteriormente, sobre los daños que las actitudes causan sean en internet o en la calle, podemos inferir que los delitos cometidos en internet siguen siendo delitos, y las víctimas siguen siendo víctimas. También entendemos que los sujetos en internet, son **sujetos de derecho**.



## LEGISLACIÓN EN ARGENTINA ACERCA DE INTERNET

En nuestro país existen una serie de leyes que se ocupan de legislar sobre determinados temas específicos que suceden en internet, a saber:

» **Ley n° 26.388** de ciberdelitos, del año 2008: conocida como "Ley de delitos informáticos", modificó el Código Penal. Agregó los delitos de distribución y tenencia de pornografía infantil por cualquier medio (art. 128); interceptar comunicaciones y sistemas informáticos (art. 153); el acceso no autorizado a un sistema informático (art. 153 bis); la publicación de correspondencia o comunicaciones electrónicas privadas (art. 155); y el acceso a bancos de datos personales (art. 157 bis), entre otros.<sup>9</sup>

» **Ley n° 26.904**: incorpora el artículo 131 al Código Penal y la figura de *grooming* ciberacoso sexual que pena con prisión de 6 meses a 4 años a quien a través de las TIC contactare a una persona menor de edad, con el propósito de cometer cualquier delito contra la integridad física de la misma.<sup>10</sup>

» **Ley n° 25.326** de protección de datos personales, junto con el artículo 43 de la Constitución Nacional (habeas data), protege la información personal de cualquier tipo referida a personas físicas o de existencia ideal determinadas o determinables, y explicita la confidencialidad del responsable del tratamiento de los mismos (incluyendo la protección de la privacidad e intimidad en internet).

<sup>9</sup> Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/140000-144999/141790/norma.htm>

<sup>10</sup> Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/220000-224999/223586/norma.htm>

## Rol del adulto: uso saludable del mundo digital

Cuando hablamos de una ciudadanía digital no solo hablamos de derechos y obligaciones o de respeto al otro. También hablamos de cuidarnos a nosotros mismos y a los demás.

Es necesario pensar el mundo online como un espacio de oportunidades y beneficios, pero también donde existen algunos riesgos. Como ya se mencionó, la mayoría de los problemas que suceden en la calle, se trasladan a la web, y es indispensable que los cuidados que tenemos en ámbitos offline los usemos en los online. Recordemos algunas de las cuestiones que ya se desarrollaron en páginas anteriores:

- **Reflexionar sobre la sensación de dependencia** del celular u otro dispositivo (necesidad de estar siempre conectado). Identificar si se está produciendo una sobreexposición a las tecnologías.
- **Educar a los más chicos.** Tenemos que compartir esta información con nuestros hijos, hermanos, primos o niños cercanos para que sean responsables apenas empiecen a usar internet.
- **Pensar antes de postear.** En internet la viralización de los contenidos no tiene una lógica previsible. Cierta foto o posteo puede volverse popular sin que sepamos bien por qué. Es entonces necesario pensar antes de publicar algo, ya que puede comenzar a compartirse y salir así de nuestro alcance.
- **Pensar antes de enviar fotos o videos.** Si consideramos que algún material es íntimo, debemos cuidarlo. Así como no queremos que un tercero escuche nuestras llamadas telefónicas o lea nuestras anotaciones, debemos cuidarnos de que vean nuestras fotos, videos o chats. Por eso hay que pensar antes de enviar por internet algo que no sabremos luego a qué manos llegará.
- **Tener cuidado al hablar con desconocidos.** Tanto en la calle como en internet existen personas con malas intenciones. Si elegimos chatear con desconocidos en alguna red social o juego online, es necesario pensar la información que le damos y evitar utilizar la cámara web.
- **Usar contraseñas seguras** para cuidar nuestra información. Nuestros datos personales nos pertenecen y debemos ser nosotros, en primera instancia, quienes los cuidemos.
- **Configurar la privacidad** de todas nuestras cuentas. Es importante utilizar las herramientas de seguridad y privacidad para evitar que extraños o personas que no queramos, tengan acceso a nuestra información personal.

## USO REFLEXIVO Y DIDÁCTICO DE LAS TIC

*¿Cómo encontrarle sentido al cambio educativo en estos tiempos tecnológicos? ¿Cuáles son las implicaciones educativas de los avances tecnológicos en el aprendizaje por máquina, la automatización, la toma de decisiones algorítmica, etc.? ¿Cómo hay que conceptualizar ahora lo que antes eran categorías estables: alumno o docente, escuela, liceo o universidad? ¿Qué efectos tiene lo digital en los procesos centrales de educación como el aprendizaje, la creación de conocimientos, la enseñanza y la pedagogía?*<sup>11</sup>

Las tecnologías digitales modificaron diversas áreas, estructuras e instituciones históricas de la sociedad. La educación aparece como una de ellas, presentando un sinfín de desafíos para todos los actores que intervienen. Hablamos no solamente de la escuela, sino también de los diversos espacios de formación y aprendizaje que los chicos y las chicas tienen en la actualidad. Sin embargo, debemos comenzar poniendo en duda esa afirmación ¿La educación sintió el impacto de las TIC?

Tomando el análisis de Cristóbal Cobo podemos ver que las tecnologías digitales están definiendo cada vez más la mayoría de las formas de educación contemporánea. Haciendo de la nuestra una época en la que distintos espacios públicos como las escuelas, universidades, bibliotecas y museos están plagados de dispositivos, plataformas y aplicaciones digitales, por lo que –según el autor–es casi imposible imaginar el futuro de la educación sin que las tecnologías informatizadas estén en el centro de atención.

No podemos negar entonces que el uso de la tecnología modifica las maneras de acceder al aprendizaje. Los estudiantes cuentan con nuevos dispositivos (sobre todo los llamados teléfonos inteligentes) al alcance de la mano y los usan en cada momento que se lo permiten. Aprenden viendo tutoriales, buscan la información que requieren en la web, hacen las tareas vía mensajería instantánea, investigan temáticas a través de foros, etc. Es importante considerar cómo se da este fenómeno en la escuela, ya que la introducción de TIC en las aulas, como en otros espacios de aprendizaje, no surge como un camino lineal, unívoco, sino más bien como un proceso que requiere de debate, discusión e indagación. Algunas instituciones prohíben su uso y otras lo limitan, sin embargo, los teléfonos celulares las invadieron. No solo los dispositivos en sí se vuelven protagonistas de la rutina de una escuela. Sus diversos usos modifican las acciones escolares. Los recreos se ven invadidos por niños o niñas viendo videos, filmando algo, chateando o posteando una publicación. Las comunicaciones entre los chicos y chicas dentro de la misma escuela se vuelve mixta: personal y digital.

Podemos entonces afirmar que las TIC son parte de la educación de los jóvenes. Ahora debemos preguntarnos: ¿Son parte de la pedagogía? ¿Son incluidas en los programas educativos?

Como todo fenómeno disruptivo, el uso de las TIC requiere de tiempo para ser asimilado por las generaciones de adultos. Quienes nacen en un entorno tecnológico (nativos digitales), naturalizan su uso y no deben incorporarlo a través de la educación formal. Sin embargo, aquellos que conocen a la tecnología de adultos (migrantes digitales), deben aprender a usarla y suelen percibirla como un fenómeno nuevo y apartado de su naturaleza. En la mayoría de las escuelas argentinas los adultos toman las decisiones y los

<sup>11</sup> Cristóbal Cobo.Op. cit.

estudiantes aprenden a través de los programas decididos por esos adultos. Por ende, la tecnología muchas veces no es incorporada, otras lo es pero en forma elemental y como una herramienta técnica, y en algunos casos contados, es tomada como elemento pedagógico que permite la construcción de conocimiento.

La cuestión a resolver aquí no es si usamos tecnología o no en entornos educativos, aunque como sostiene Cristóbal Cobo: *evidentemente muchos aprendizajes pueden ocurrir sin tecnología, lperol hoy en día no contar con plataformas tecnológicas para realizar ciertas dinámicas de aprendizaje es limitar dramáticamente el espectro de posibilidades, conocimientos y destrezas de educadores y educandos.*<sup>12</sup> El desafío no está en el debate acerca de los dispositivos y su uso, sino más bien en lo referido a los contextos, los diversos enfoques, modelos pedagógicos y procesos de transformación socio-tecno-pedagógicos.

## Desarrollo de habilidades digitales

A la hora de incorporar las TIC a los programas educativos, encontramos dos grandes caminos. Uno es el de pensarla como una técnica, es decir, una herramienta para alcanzar un resultado. Por ejemplo, si se les pide a los estudiantes que busquen en internet información sobre un evento histórico. En ese caso, la web sería un medio para lograr el fin educativo que es conocer sobre ese evento, se trabajaría con las TIC para alcanzar un objetivo. Otra forma de introducir tecnología es usarla como parte de una estrategia en sí, trabajar desde las TIC. No es lo mismo si pedimos a los estudiantes que busquen información en internet que pedirles que comparen dos fuentes de información que hayan encontrado y describan los diferentes puntos de vista. Tampoco es lo mismo si les pedimos que produzcan un video con un programa específico que cuente ese suceso.

Existen diversas formas de apropiación de la tecnología y con ellas, de incorporación de conocimiento. La tecnología debe tenerse en cuenta como estrategia para producir conocimiento, y como una forma de pensamiento en sí. Los chicos y chicas ya piensan en forma tecnológica, siguiendo lógicas que conocen desde muy pequeños. Ellos pueden abrir diversas ventanas de navegación al mismo tiempo, pensar estrategias para un juego, conseguir información en segundos y al mismo tiempo escuchar música. La forma de producción de conocimiento en ellos está atravesada por la tecnología.

Es válido tener en cuenta que si bien los chicos y chicas usan mucho la web, solo una porción minoritaria de ellos hacen un uso diverso de internet. Suelen, mayoritariamente, repetir aplicaciones y sitios. Es entonces una nueva meta educativa plantearles nuevos horizontes, darles desafíos en el propio uso de la web y motivarlos no solo a recibir información, sino a producirla.

Es por eso necesario desarrollar las competencias digitales de los jóvenes. Por esto entendemos *aquellas competencias que hacen que los estudiantes entiendan los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con la tecnología y propicien la transferencia en uso a través de procesos y productos mediados tecnológicamente.*<sup>13</sup> Las habilidades de uso digital resultan ser entonces un tipo de conocimiento práctico que permite operar una

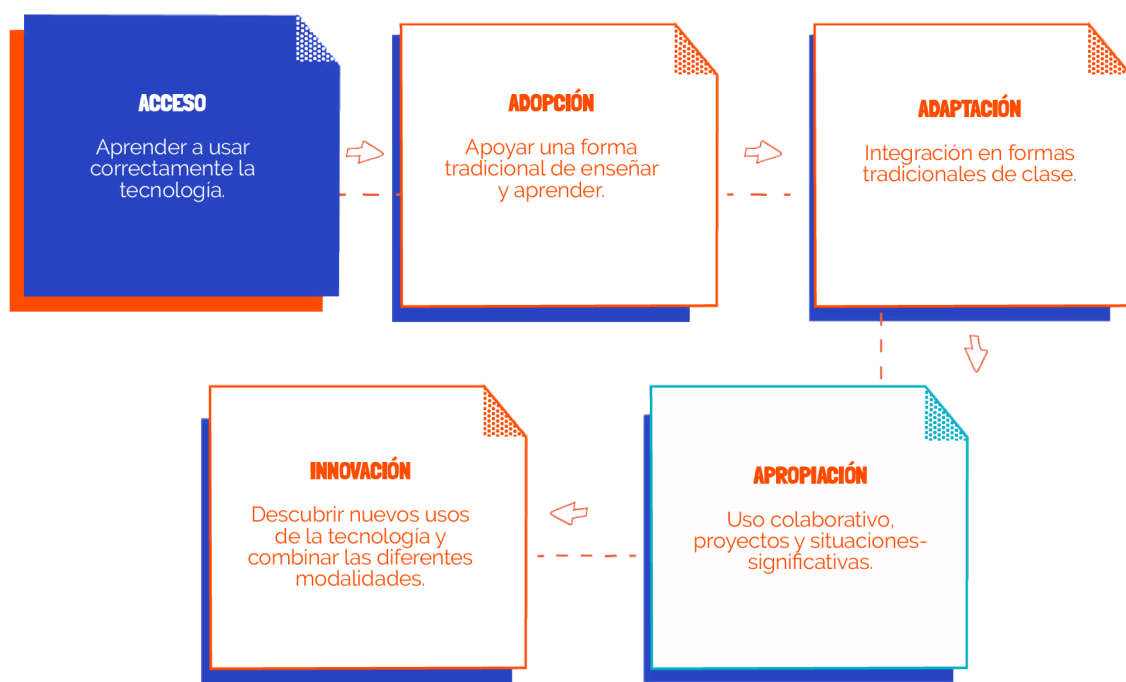
<sup>12</sup> Cristóbal Cobo.Op. cit.

<sup>13</sup> RELPE. Disponible en: <http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2013/04/09-Desarrollo-de-Competencias-Digitales-para-Portales-de-la-Región.pdf>

tecnología digital, como puede ser una computadora, una netbook, un dispositivo móvil o bien internet.<sup>14</sup>

Conceptualmente, las habilidades se entienden en este marco como sinónimo de competencias digitales y pueden clasificarse como: **instrumentales** (operacionales, básicas o funcionales), **de información** (comprensión, navegación, evaluación) y **sociales** (comunicación, auto-revelación, privacidad).<sup>15</sup>

Jordi Adell <sup>16</sup> por su lado, sistematiza la integración de las TIC en los procesos educativos para el desarrollo de competencias digitales en 5 puntos principales:



<sup>14</sup> UNICEF. Chicos Conectados. Disponible en: [http://www.unicef.org/argentina/spanish/COM\\_kidsonline2016.pdf](http://www.unicef.org/argentina/spanish/COM_kidsonline2016.pdf)

<sup>15</sup> N. Sonck, S. Livingstone, E. Kuiper y J. de Haan. Digital literacy and safety skills.2011.Disponible en: <http://eprints.lse.ac.uk/33733/>.

<sup>16</sup> J. Adell. TICEMUR: Tecnologías de la información y la comunicación. Sevilla, 2005, Eduforma.

## Uso del celular con fines pedagógicos

Los mayores debates en torno al uso del celular en la escuela giran en torno a las formas de prohibir de manera eficaz su uso, sin que haya espacios de escape. Sin embargo, proponemos pensar, por el contrario, ¿Por qué no hacer un uso didáctico de la principal herramienta que utilizan los chicos?

Muchísimas niñas, niños y adolescentes tienen su celular prácticamente como una extensión de su cuerpo. Lo utilizan para casi todo: hablar con amigos, jugar, buscar información, socializar, etc. Y aplican la lógica para usarlo: reconocen diversos sistemas operativos, encuentran formas de configuración rápidamente, comprenden cómo diversificar su uso y planifican estrategias para optimizarlo.

Si pensamos en el celular como una herramienta con funciones didácticas, se lo podría incluir con diversos usos en la práctica escolar. Los clásicos en los recreos y horas libres, y los pedagógicos en las horas de clase. Claro que es un desafío enorme, ya que requiere de mucha paciencia y trabajo docente. Lo que los chicos hacen con el celular es muy difícil de controlar, y podría filtrarse en el aula un uso indebido o inapropiado. Sin embargo, la experiencia del uso de netbooks y tablets en el aula debería incentivar la inclusión del celular. Está demostrado que cuando se proponen actividades desafiantes, divertidas y originales, los estudiantes se entusiasman. ¿Por qué no pensar juegos o aplicaciones para usar en clase? ¿Por qué no usar esa lógica que los chicos aplican naturalmente al uso del celular, en la clase?

No es un objetivo que sea fácil de alcanzar, dado que requiere de mucha capacitación docente y de un replanteo de muchas asignaturas y programas. Sin embargo es un debate que debe darse para los próximos años: o recreamos la era analógica en el aula, o adaptamos el aula a la vida actual de los estudiantes.

## Las fuentes como punto de partida

Primero debemos enseñar a diferenciar entre fuentes primarias y secundarias. Las primarias son aquellas que producen ese conocimiento, y las secundarias las que reproducen el conocimiento producido por otra. Wikipedia, por ejemplo, es una gran fuente secundaria. Es válido usarla, pero se debe saber que la información que expone es producto de debates entre usuarios, es decir que se produce a través de una contribución colectiva de conocimiento.

También debemos educar respecto de la seriedad y solidez de las fuentes. Para eso hay que saber distinguir no solo fuentes primarias y secundarias, sino analizar de dónde sale la información. ¿Qué institución o espacio es el que está produciendo el discurso y por qué lo produce de una forma y no de otra? Para este tipo de análisis es muy interesante proponer la comparación de fuentes: ¿Qué dicen diversas páginas sobre un mismo hecho? ¿Qué enfoque tiene cada una?

Las fuentes deben también considerarse científicas o no. Google tiene, por ejemplo, un buscador académico que solo arroja resultados científicos.

La propuesta es evitar que las consignas sean solo buscar cierta información en la web, y por el contrario, promover un uso reflexivo de esa búsqueda.



En la actualidad, vivimos inmersos en un ecosistema que genera constantemente datos y nueva información. La era digital se caracteriza por una inundación constante de todos los canales o circuitos de información y comunicación. Podríamos decir que existe un desborde de información o sobreinformación, y muchas veces esto trae consecuencias en los procesos educativos, siendo un desafío más que interesante para los docentes el convertirse en **curadores de información**.

La curación *es el proceso de organizar, evaluar, seleccionar, conservar, utilizar y reutilizar materiales digitales*.<sup>17</sup>

Parece conveniente utilizar sistemas que nos filtren la información. Estos pueden resultar de aplicaciones o servicios tecnológicos, o bien identificar personas o usuarios que sean curadores (escritores, comunicadores, periodistas, líderes de opinión).

*La web social bien utilizada nos puede ayudar a sobrellevar la sobreabundancia e implementar radares que filtren la información, ayudándonos a identificar y depurar lo sustantivo. Saber regular, ajustar y personalizar la "dieta cognitiva" no es la única competencia que se necesita desarrollar en esta época pero sí juega un papel fundamental*.<sup>18</sup>

## Consumir o producir

¿Cómo vemos y usamos la tecnología? ¿Cómo una forma de consumir conocimiento e información, o como una herramienta para generar nuevo conocimiento?

Solemos escuchar y repetir que los niños, niñas y adolescentes saben mucho más de tecnología que los adultos en general, y los docentes en particular.

Sin embargo, si indagamos en los usos que los chicos y chicas hacen de las TIC, vamos a constatar que, generalmente, son los mismos. Es decir, los chicos están muy acostumbrados a hacer lo mismo con la tecnología, y claro que lo hacen muy bien (ya sea comunicarse a través de redes, ver videos, jugar en sitios de videojuegos online, etc.). Si, en cambio, les proponemos una actividad nueva, vamos a notar que les cuesta incorporarla y realizarla. Incluso podemos observar que a veces son reticentes a pensar usos diversos de la tecnología.

Hay una lógica tecnológica (de mercado) que lleva a los usuarios a consumir productos y

<sup>17</sup> Penn State University Libraries. "Publishing and Curation Services". The Pennsylvania State University. Abril 2014. Disponible en: <https://www.libraries.psu.edu/psul/pubcur/curation.html>.

<sup>18</sup> Cristóbal Cobo. Op. cit.

material mucho más que a producirlo. Si bien los jóvenes son los mayores productores de material casero, es una porción minoritaria de ellos la que lo hace.

Por esto, dentro de la inclusión de la tecnología en la escuela, debe fomentarse la producción de contenido, siendo necesario fomentar que tanto educadores como educandos produzcan conocimiento original.

Cada niño o niña tiene sus campos preferidos, y teniendo en cuenta sus gustos e inclinaciones, podemos proponer actividades que contemplen la producción de material audiovisual (fotos, videos, etc.), la generación de nuevos artículos, cuentos o relatos, o bien también la programación de aplicaciones, videojuegos o software, el desarrollo de proyectos de robótica, animación, creación de aplicaciones, edición de fotos, stop motion, etc. De esta manera se podrá modificar de a poco la lógica de consumo pasivo para generar una de producción activa, aprovechando las tecnologías para pensar y aprender nuevos lenguajes, creando nuevas herramientas, recursos, servicios, programas, etc. Incentivar este tipo de producción también permite diversificar el uso que los chicos y chicas le dan a las TIC, y suele despertar nuevas lógicas de uso y apropiación.

Nicholas Carr sostiene que *el reto está en diseñar y favorecer experiencias de aprendizaje que vayan más allá de la sistematización de conocimientos preestablecidos. Estimular la exploración y la creatividad en el proceso formativo habrá de jugar un papel clave. Repensar el papel del aprendiz también significa ir más allá de simplemente acceder a recursos elaborados por terceros. Abrir espacios de deconstrucción y reconstrucción de nuevos conocimientos en diversos formatos y lenguajes, atribuyendo un mayor protagonismo al sujeto que aprende, estimulando el pensamiento crítico y la experimentación.*<sup>19</sup>

<sup>19</sup> N. Carr. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York, 2011, W. W. Norton & Company. [Superficiales: ¿qué está haciendo internet con nuestras mentes? Madrid, 2011, Taurus.]

## Sugerencias para la inclusión de las TIC en el aula

Para empezar a diagramar las actividades de inclusión de TIC en el aula, planteamos algunos ejes centrales:

- La tecnología debe plantearse como un medio y no un fin en sí mismo: su introducción debe responder a un propósito pedagógico para el cual la tecnología digital sea un puente facilitador o potenciador.
- **No pensar la tecnología como un enemigo**, sino como una herramienta que cambia según su uso. Si demonizamos a las TIC nos corremos del escenario de preferencia de los chicos y chicas, y cortamos la posibilidad de diálogo. Es necesario pensar a la tecnología como una herramienta que puede brindar diversos resultados, y en ese sentido, la educación que brindemos será clave.
- **Usar las TIC como una herramienta de producción de conocimiento.** Trabajarla como un objeto de estudio en sí y no solo como una herramienta.
- **Pensar un uso divertido y original de las TIC.** De esta forma se disminuirá la posibilidad de distracción.
- **Fomentar constantemente la creación y la disrupción**, algo que debe ser continuamente provocado y estimulado. Así podremos conseguir innovar permanentemente en prácticas educativas, captando y desarrollando la atención de chicos y chicas.
- **Usar diversas formas tecnológicas.** Tanto los videos, como las fotos, los programas de diseño, las aplicaciones o los videojuegos son diversas formas que encontramos al alcance para trabajar en el aula.
- **Propiciar la producción de contenido**, para así enseñar nuevas formas de apropiación tecnológica.
- **Escuchar los intereses y usos de los chicos.** Así podemos partir de sus preferencias y saberes para construir nuevos materiales.
- **Propiciar el uso reflexivo.** Debatir y dialogar sobre el uso de la tecnología y escuchar la opinión de los chicos para generar un ida y vuelta enriquecedor.
- **Abrirse a aprender de ellos.** Los niños, niñas y adolescentes tienen mucho que enseñarnos en cuanto a tecnología y debemos enriquecernos con esos saberes.
- **Mantenerse al día.** Los consumos tecnológicos de los chicos y chicas cambian rápidamente. Lo que ayer era un éxito hoy es parte del pasado. Por eso debemos estar al día de lo que es popular entre los estudiantes y tomar esas tendencias para construir otro tipo de conocimiento.
- **Fomentar la cultura del hacer.** Existen diversas comunidades y grupos que aprenden acerca de la tecnología al crear junto a ella. Los hackatones son un ejemplo. Estos eventos nos muestran cómo de manera colaborativa se pueden producir proyectos entre distintos tipos de profesionales (programadores, diseñadores, desarrolladores, etc.). Estimulando la generación de equipos informales de trabajo creativo surgirán nuevos grupos para explorar, diseñar y accionar ideas que se implementen en proyectos.

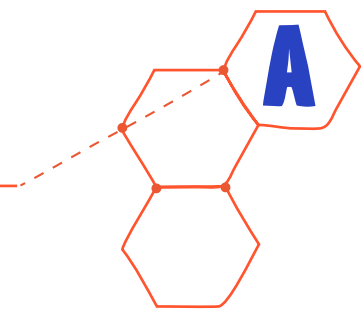


**DIGITAL**



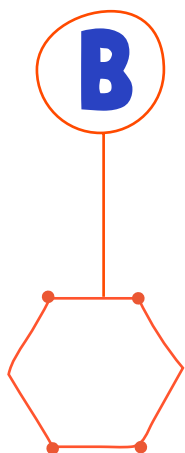
## SECCIÓN 3

### GLOSARIO: ABC DIGITAL



**ANTIVIRUS.** Programas dedicados a la detección y remoción de virus. Los mismos pueden ser utilizados en una computadora convencional como así también en smartphones, tabletas u otros dispositivos electrónicos con conexión a internet. En algunos casos, los antivirus más desarrollados del mercado se complementan con servicios de firewall, anti-malware y anti-spyware.

**APP.** Una app, o simplemente "aplicación", es un software que se instala en un smartphone o tableta. Tienen como objeto maximizar el uso de los dispositivos electrónicos ya que le agregan al mismo alguna prestación. Existen apps de distintas categorías como: Educación, Deportes, Noticias, Entretenimiento, Salud, Juegos, Fotografía, Tiempo, etc. En los teléfonos inteligentes y tabletas vendrían a reemplazar a los programas de las PC de escritorio. El significado de "app" proviene de la palabra del inglés application que en español significa "aplicación".



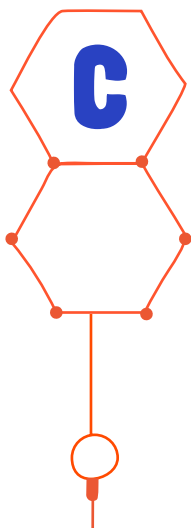
**BIG DATA.** El concepto Big Data remite a la arquitectura de grandes volúmenes de datos. Es el tratamiento y análisis de grandes volúmenes de información incrementado, entre otras causas, por el avance de la interconexión global.

**BLUETOOTH (BT).** Es una tecnología de transmisión de datos de corto alcance entre dispositivos electrónicos (smartphones, tabletas, notebooks, etc.). Si bien varía según las circunstancias espaciales, el promedio de distancia de transferencia ronda los 10 metros. En sus inicios el único fin era el de intercambiar archivos, en la actualidad sus funciones comenzaron a maximizarse, llegando a auriculares, parlantes, estéreos y monopods.

**BOT.** Es un programa de origen malicioso que posee como objetivo que un tercero tome el control de un dispositivo infectado de manera remota.

**BOTNET.** Es una red de computadoras infectadas por un bot.

**BYTE.** Es una unidad de medición de almacenamiento utilizado en informática y telecomunicaciones. Un byte equivale a 8 bits.



**CIBERBULLYING.** También conocido como "ciberacoso", es el proceso por el cual un niño, niña o adolescente es atormentado, acosado, amenazado, humillado y avergonzado por parte de un par a través de internet.

**CLOUD COMPUTING.** La traducción al castellano sería "computación en la nube" o simplemente "la nube". Es un servicio que se brinda a través de una red permitiendo principalmente el almacenamiento de información.

**CÓDIGO QR.** El "Quick Response Code" o "código de respuesta rápida" es un patrón ilegible para el ojo humano, descifrable a través de un lector especial. Almacena información alfanumérica con un máximo de 4.200 caracteres. Se encuentra compuesto por tres

cuadrados de gran dimensión distribuidos en sus vértices izquierdos y superior derecho que determinan el sentido de su lectura y pequeños cuadrados en su interior. Su antecesor es el "código de barras bidimensional".

**CONTROL PARENTAL.** Es una función orientada al público adulto que posee como objetivo fundamental bloquear o limitar el acceso de los chicos y chicas a sitios que no son aptos para ellos, ya sea por su contenido sexual o violento, o por los riesgos que pueden correr. Esta función se encuentra en diferentes antivirus como así también en algunos sistemas operativos o aplicaciones que pueden descargarse de la web.

**CYBERDATING.** O "cita virtual", también conocido como "online dating", remite a la acción de conocer personas por internet para concretar citas presenciales. Es la "cita a ciegas" del siglo XXI en donde se utilizan las ventajas de la red para conectarse con personas que poseen intereses similares a los nuestros. Si bien esto ya podía realizarse a través de sitios de chats o redes sociales, en la actualidad se encuentra en crecimiento el uso de aplicaciones específicas para este fin como ser Tinder, Adoptauntio, Meetic, eDarling, entre otras.



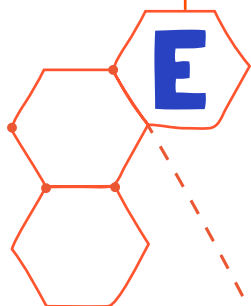
**DATOS PERSONALES.** Información de cualquier tipo referida a personas físicas o de existencia ideal determinadas o determinables. Desde el año 2000 en Argentina existe la ley n° 25.326 que protege los mismos.

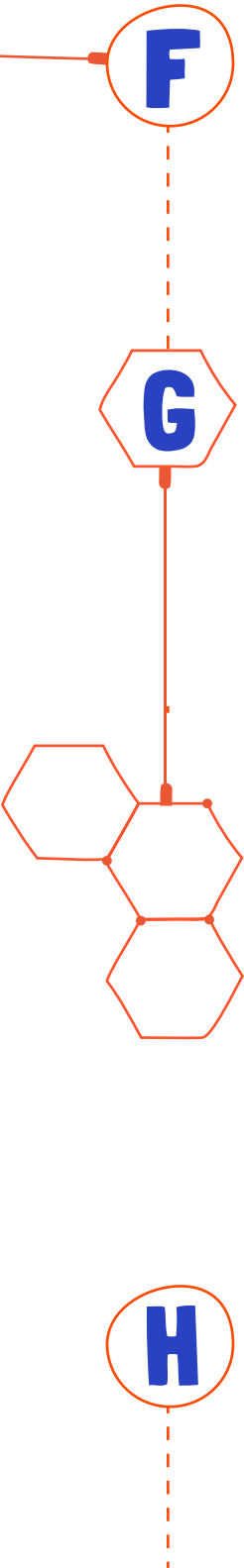
**DATOS SENSIBLES.** Datos personales que revelan origen racial y étnico, opiniones políticas, convicciones religiosas, filosóficas o morales, afiliación sindical e información referente a la salud o a la vida sexual. Desde el año 2000 en Argentina existe la ley n° 25.326 que los protege y en su artículo 7 afirma que ninguna persona está obligada a proporcionarlos.

**DELITO INFORMÁTICO.** También conocido como "ciberdelito" remite a cualquier actividad ilegal convencional (robo, hurto, fraude, estafa, falsificación, etc.) que utilice como medio a la informática. Desde el año 2008 en Argentina existe la ley n° 26.388 que incorpora al Código Penal esta tipificación delictiva.

**EMOJI.** Es la versión japonesa de los emoticones occidentales. Son dibujos predeterminados utilizados en las aplicaciones de chat que representan situaciones o estados de ánimo.

**EMOTICIÓN.** La palabra "emoticon" proviene de la suma de los términos "emoción" e "icono" y remite a una secuencia de caracteres que expresan un estado de ánimo por medio de la invención gráfica de una cara. Los más populares son "🙂" o ":((" que representan sonrisa y tristeza respectivamente.





## F

**FAQ.** Del inglés frequently asked questions son las populares "preguntas frecuentes" que encontramos en muchos sitios web o aplicaciones. detienen como objetivo evitar el tráfico innecesario de mensajes y correos electrónicos con inquietudes ya resueltas. Las FAQ son una gran herramienta para ayudar a los nuevos usuarios a dar los primeros pasos sin necesidad de realizar consultas básicas a los webmasters o administradores de los sitios.

**FLIRTHOJI.** Son emoticones con connotación sexual explícita o implícita. Los mismos se encuentran disponibles en diferentes aplicaciones de mensajería instantánea.

## G

**GEEK.** Es la persona apasionada y amante de la tecnología que además posee un gran conocimiento sobre la temática.

**GEOLocalización.** O georreferenciación, es la posibilidad de conocer la ubicación puntual de un objeto. Son cada vez más los dispositivos electrónicos que poseen GPS integrado, lo que incrementa las posibilidades de situar geográficamente la información publicada. Con mayor frecuencia comienzan a observarse en las redes sociales posteos georreferenciados o aplicaciones que permiten almacenar coordenadas espaciales.

Al mismo tiempo, el auge de internet de las cosas también se involucra con la geolocalización para maximizar las prestaciones convencionales de los objetos, sujetos y hasta animales, tal cual observamos en los siguientes ejemplos:

Cámaras fotográficas que registran el lugar exacto en donde tomaron una imagen.

Aplicaciones que permiten conocer las coordenadas en donde nuestro vehículo se encuentra estacionado.

Dispositivos que permiten observar dónde se encuentra nuestra mascota.

Publicaciones en redes sociales que muestren el sitio en donde fueron posteadas.

**GUESTPOSTING.** También conocido como "guestblogging" (en español "publicación de huésped o invitado") es una táctica de cooperación entre bloggers. La acción se inicia cuando un blogger invita a otro a que participe mediante la redacción de una publicación. El objetivo final es que el invitado se dé a conocer en el nicho temático que trata el sitio con el fin de captar nuevos seguidores. Asimismo, a través delguestposting el anfitrión busca incrementar la calidad de su blog.

## H

**HACKER.** Es aquella persona especialista en alguna rama de la tecnología que es capaz de realizar intervenciones en redes, penetrando en bases de datos o sistemas informáticos que no son de acceso público. Si bien el término posee habitualmente una connotación negativa ya que se la emparenta con la figura de un

pirata o un intruso, el hacker, al ser un especialista, trabaja también para desarrollar redes y sistemas más seguros.

**HARDWARE.** Se refiere a las partes físicas de una computadora, es decir, lo que se puede ver y tocar. La palabra surge de la unión de dos términos de la lengua inglesa: hard ("duro") y ware ("utensilio").  
**Hashtag.** Proveniente del idioma inglés, un hashtag ("etiqueta" en español) es un término que se popularizó con la masificación de las redes sociales y que refiere a un conjunto de caracteres antepuestos por el símbolo "#" que sirve para ordenar los mensajes en base a una temática determinada. Si bien se lo relaciona con Twitter, su uso es también propio de diferentes redes sociales como Facebook o Instagram.

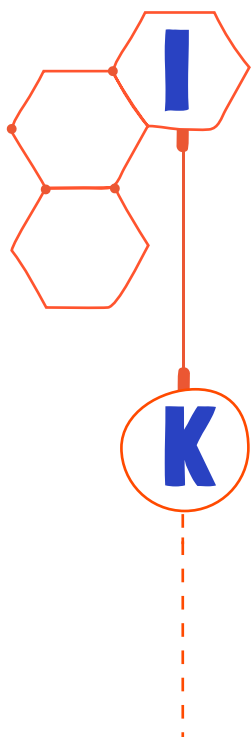
**HOAX.** Es un término del idioma inglés que significa "farsa" o "fraude". Remite a un mensaje falso distribuido por correo electrónico o a través de la construcción de una página web con el único objetivo de brindar información carente de veracidad. En algunas ocasiones se utiliza para captar direcciones de correo electrónico para futuros spams, en otras, o para forzar el revelado de contraseñas.

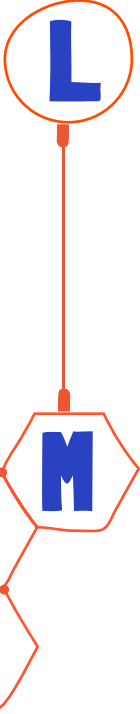
**Identidad digital.** También conocida como Identidad 2.0, es la recopilación de información que un usuario construye en internet a través de la información que publica al interactuar con otras personas en sitios webs y redes sociales.

**Inmigrante digital.** A diferencia del nativo digital, el inmigrante es la persona mayor de 35 años que no se ha criado desde su nacimiento en un mundo de dispositivos tecnológicos interconectados y que debe inmiscuirse en dichas temáticas para poder interactuar con plenitud en él.

**INTERNET DE LAS COSAS.** (IoT, en inglés.) Es un concepto que postula la conexión a la red de ciertos objetos que hasta hace un tiempo se pensaban inertes o aislados de la vida interconectada. Es decir, pensar objetos cotidianos conectados a la red. Por ejemplo: una heladera que avise la fecha de vencimiento de los alimentos; un aire acondicionado que pueda controlarse desde un teléfono celular; un lavarropas que nos envíe un mensaje de texto al finalizar un lavado. Estas son algunas de las cosas que en un futuro cercano podrían ser parte de la red y otorgarle al usuario nuevas funciones hasta ahora impensadas.

**KEYLOGGER.** Son un tipo de software que almacena todo lo registrado a través de un teclado de computadora. Es un término derivado del idioma inglés (key, "tecla", y logger, "registro") que tiene como objeto que un tercero malintencionado pueda conocer todos los movimientos y la información que el usuario portador del malware registre en su computadora.





L

**LINK BUILDING.** Es una técnica de marketing online que busca posicionar de mejor manera nuestra página web. La tarea suele ser desarrollada por un linkbuilder o especialista en SEO (searchengineoptimization) quien conoce las técnicas para optimizar los motores de búsqueda y obtener mejores resultados, por ende, un mejor posicionamiento web.

**LOL.** Es una sigla que se popularizó en internet. Deriva del idioma inglés y significa "laughingoutloud", "laughoutlots" o "lots of laughs", en español "riendo a carcajadas" o "reír en voz alta". Habitualmente es utilizada para comentar en redes sociales o en chats reemplazando al tradicional "jajaja". En ocasiones puede ser reemplazado por "XD", que es un emoticón en forma de texto que representa a una cara riendo a carcajadas.

**MEME.** Si bien no existen definiciones exactas de lo que son los memes, estos responden a ideas, conceptos y expresiones que se viralizan de una manera sorprendentemente veloz, teniendo la capacidad de reproducirse de manera exponencial. Los memes son una suerte de "moda de internet" que pueden ser expresados en diferentes formatos (imágenes, texto, audio o video) con el objetivo de ser difundidos por las redes sociales o los sistemas de chats, siempre y cuando cuenten con características claves: ser interesantes, provocadores y originales. Asimismo, para ser considerado un meme es imprescindible poseer un ciclo de vida muy corto ya que nacen, se reproducen y caen en el olvido en un segmento temporal muy pequeño. Tal es el nivel de popularidad que han logrado los memes, que en la actualidad no son indispensables los conocimientos de retoque digital o edición de audio y video, sino que existen sites dedicados exclusivamente a la personalización de estos.

**MICROBLOGGING.** Es un servicio para enviar y recibir mensajes breves, con caracteres limitados. Los dos ejemplos más populares son los mensajes de texto SMS y los tweets que permiten 140 caracteres alfanuméricos.

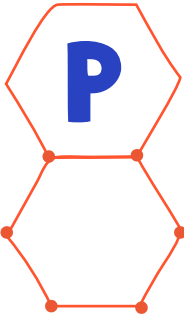


N

**NATIVO DIGITAL.** Es la persona que se ha criado en un mundo en donde las TIC han comenzado a ocupar cada vez más espacios de la vida cotidiana. Al ser contemporáneos a esta transformación el proceso de aprendizaje que necesitan para su uso es casi nulo respecto de las personas denominadas "inmigrantes digitales" que necesitan comprender y aprender el uso de los nuevos dispositivos electrónicos.

**NONOFOBIA.** Proviene de la frase en inglés "no mobilephone phobia", y es el miedo irracional a no poseer nuestro teléfono móvil. Es la angustia que se presenta al olvidarnos el smartphone o quedarnos sin batería y sentirnos desconectados del mundo. Si bien habi-

tualmente se relaciona la nomofobia a los teléfonos celulares, el concepto engloba a todo tipo de dispositivos electrónicos que nos permiten conectarnos a internet, como una tableta o PC.



**PASSWORD.** En español "clave" o "contraseña" es un conjunto de caracteres alfanuméricos que nos permite el ingreso a un determinado sitio web o aplicación. El correcto uso de un password incrementa nuestra privacidad y seguridad a la hora de resguardar nuestra información personal.

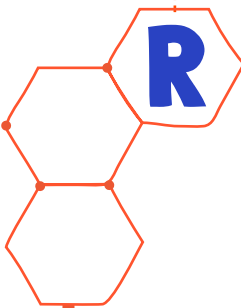
**PHISHING.** Es uno de los métodos más utilizados por los delincuentes informáticos. Posee como objetivo principal captar información confidencial como ser nombres de usuarios, contraseñas, números de cuentas bancarias, etc. Una de las formas más utilizadas para llevar a cabo el phishing es a través del correo electrónico o de una página web falsa que imita a un sitio verdadero y solicita información personal para engañar al usuario.

**PHUBBING.** Es un término que se forma al unir las palabras en inglés phone ("teléfono") y snubbing ("despreciar, menospreciar") que surge en el marco del auge de los smartphones. Se define phubbing a la situación en la cual una persona (el phubber) presta más atención a un teléfono o dispositivo electrónico que a la situación social que posee a su alrededor.

**PIC.** Es la abreviatura de la palabra de origen inglés picture que en español significa "imagen", siendo un término que se popularizó entre usuarios de redes sociales.



**QWERTY.** Es un estilo de teclado que refiere a la distribución de las teclas. Según especialistas, data de las primeras máquinas de escribir mecánicas y el orden de las letras busca que las dos manos sean utilizadas de igual forma para escribir la mayoría de las palabras.

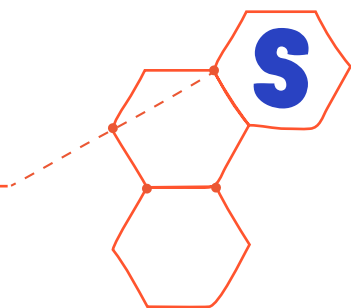


**REALIDAD AUMENTADA.** Consiste en combinar el mundo real con el virtual mediante un proceso informático. El resultado es una visión a través de un dispositivo tecnológico de un entorno físico real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. O sea, se añade información virtual a la información física ya existente. La principal diferencia con la realidad virtual es que no reemplaza la realidad física, sino que agrega datos informáticos al mundo real, creando así distintos tipos de experiencias interactivas para el usuario, por ejemplo: catálogos de productos en 3D, probadores de ropa virtual, videojuegos, etc.

**REPUTACIÓN WEB.** Es la imagen, el prestigio y la referencia que internet muestra de una persona. Si bien el concepto se encuentra vinculado a la identidad digital, la reputación web no solo es

construida por el propio usuario sino que también poseen un papel preponderante las omisiones y las acciones de terceros.

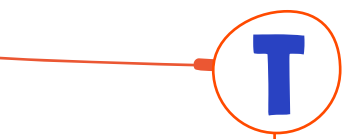
**RETWEET.** Es el reenvío de un tweet, es decir de una publicación de otro usuario. Consiste en replicar esa información para que todos los seguidores del perfil puedan acceder a la misma. Es una acción que se realiza fácilmente y sirve para difundir y viralizar la información.



**SEGURIDAD INFORMÁTICA.** Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr que un sistema sea la más seguro posible. Es decir, es un conglomerado de herramientas que se utiliza para lograr la inviolabilidad de la información o los datos de un sistema informático.

**SMARTPHONE.** También conocido como "teléfono inteligente" según su traducción del inglés, es un dispositivo móvil capaz de efectuar una gran cantidad de tareas que los teléfonos celulares convencionales se veían impedidos de realizar. En la actualidad existe un debate para determinar si un smartphone es un teléfono móvil al cual se le pueden añadir funciones o si es una computadora en miniatura que entre otras cosas puede ser utilizado como teléfono.

**STALKEAR.** Es un término que deriva del inglés (to stalk) que equivale a acosar, espiar o perseguir. Por lo general se utiliza para denominar a la acción que se da en entornos tecnológicos, y en especial redes sociales, por lo que sería la acción de acechar o acosar de manera digital (online) observando el perfil de un usuario (sus fotos, comentarios, videos, etc.) a través de Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr, Google+, y otras redes. La persona que lo ejerce recibe la denominación de "stalker", y la acción puede ser llamada "stalkear", por ejemplo: Juan está stalkeando a María.

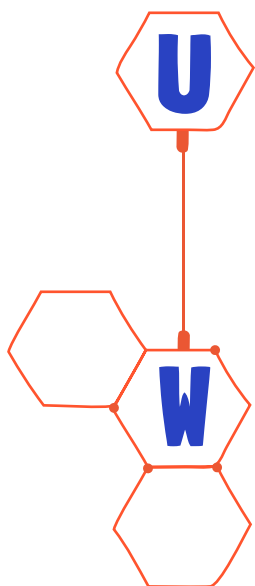


**#TBT.** Es un hashtag de Instagram que significa "throwbackthursday", en español "jueves de antaño", creado por los mismos usuarios de la red social con la finalidad de postear una fotografía de su infancia únicamente ese día de la semana.

**TIC.** Es una sigla que significa "tecnologías de información y comunicación" y refiere a todos los recursos y herramientas que procesan, almacenan, envían y reciben información de un sitio a otro, mediante un soporte tecnológico.

**TRENDINGTOPIC.** También conocido como "TT", significa "tendencia" y es utilizado en Twitter para identificar los hashtag más populares del momento, es decir, son los temas más hablados en la red social.

**TWEET.** Es la expresión en la red social Twitter de un mensaje, pensamiento, idea, frase, momento, publicación, etc. El mismo puede tener como máximo 140 caracteres. En esta red social encontraremos tweets de todos los usuarios que deseamos seguir, que aparecerán listados en nuestra página de inicio. A través de los tweets



nos podremos enterar las notificaciones de las personas que nos interesan, sean amigos, famosos, periodistas, artistas u otros.

**URL.** El "uniform resource locator" proviene del idioma inglés y significa "localizador uniforme de recursos". Es la ruta o dirección de un sitio web que es colocada en la barra de navegación para que nos dirija a un lugar determinado. Se encuentra compuesta por tres partes: protocolo, dominio y ruta. Ejemplo: <http://www.convosenlaweb.gob.ar/adolescentes/glosario.aspx>

**Protocolo:** "http://".

**Dominio:** "www.convosenlaweb.gob.ar".

**Ruta:** "/adolescentes/glosario.aspx".

**WEB CAM.** Es una cámara digital que filma imágenes y que suele colocarse en la parte superior del dispositivo tecnológico (PC, note/netbook, smartphone). Estas imágenes pueden ser transmitidas de manera directa a través de internet, ya sea a una página web, sala de chat, red social, o bien a otro dispositivo tecnológico o PC de forma privada. Estas cámaras son frecuentemente utilizadas por chicos y chicas para comunicarse con sus pares en sitios de mensajería instantánea o chat como Skype, Line, Hangouts, Chatroulette, Omegle, etc.

**WIFI.** También conocido como "wifi" o "wi-fi", es un método de conexión inalámbrica derivado de una marca comercial (Wireless Ethernet Compatibility Alliance, conocida como Wi-Fi Alliance) que con el tiempo se ha popularizado hasta convertirse en nombre propio. Esta tecnología permite conectar computadoras, televisores, impresoras, consolas de videojuegos, smartphones, tabletas, entre una gran gama de dispositivos electrónicos que se van incrementando con el tiempo. Si bien la capacidad de conexión es limitada espacialmente, según la potencia del enrutador se puede maximizar el alcance de la señal.

**WIKI.** Se denomina de esta manera a las páginas web colaborativas, en donde los usuarios pueden editar directamente desde el navegador. Así se pueden crear, modificar o bien eliminar contenidos, que luego son compartidos. Es un sistema de trabajo que brindan sitios web para crear contenido e información de manera sencilla. El sitio web ejemplificador por excelencia es Wikipedia, la mayor enciclopedia colaborativa digital de contenidos web.

**WTF.** Es otra de las abreviaturas que se popularizaron en internet a la hora de comentar en las redes sociales o en los sitios de chats. La misma es una sigla proveniente del idioma inglés que significa "whatthefuck", en español "¡qué demonios!", utilizada en la red para comentar situaciones que nos parecen increíbles o nos dejan con la boca abierta.



# **GUÍA DE SENSIBILIZACIÓN SOBRE CONVIVENCIA DIGITAL**

---